

## **MODUL 11 BLENDED LEARNING**

### **PENDAHULUAN**

Modul ini merupakan modul kesebelas dari mata kuliah ICT dan Pendidikan. Modul ini memfokuskan pada blended learning.

Sebelumnya, modul ini diadopsi dari buku Pembelajaran Bauran (Blended Learning) dengan penulis bernama Husamah, juga artikel-artikel dari universitas lain yang kemudian dilakukan pengembangan dengan menambahkan materi-materi dari bacaan yang lain yang disesuaikan dengan kebutuhan untuk mahasiswa PGSD Universitas Esa Unggul

Dari bahan ini Anda diharapkan memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Dapat menjelaskan konsep-konsep Pembelajaran Bauran (Blended Learning)
2. Dapat menjelaskan manfaat Blended Learning
3. Dapat menjelaskan unsure-unsur Blended Learning

Penguasaan terhadap konsep-konsep tersebut dalam pembelajaran sangat penting bagi Anda sebagai guru SD. Untuk membantu Anda menguasai hal itu, dalam modul ini akan disajikan beberapa pertanyaan untuk didiskusikan secara mendalam.

Agar Anda berhasil dengan baik mempelajari modul ini, ikutilah petunjuk belajar berikut ini!

1. Bacalah dengan cermat pendahuluan modul ini sampai Anda memahami dengan benar apa, untuk apa dan bagaimana mempelajari modul ini
2. Bacalah sepintas bagian demi bagian dan temukan kata-kata kunci yang Anda anggap baru. Carilah dan baca pengertian kata-kata kunci dalam daftar kata-kata sulit modul ini atau dalam kamus yang ada pada Anda
3. Tangkaplah pengertian demi pengeritan dari isi modul ini malui pemahaman sendiri dan tukar pikiran dengan mahasiswa atau guru lain serta dengan tutor Anda
4. Mantapkan pemahaman Anda melalui diskusi mengenai pengalaman sehari-hari yang berhubungan dengan pengetahuan sosial dalam kelompok kecil atau secara klasikal pada saat tutorial.

## MENGENAL BLENDED LEARNING

### Mengapa Harus Blended Learning?

Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan khususnya dalam sistem pembelajaran telah mengubah sistem pembelajaran pola konvensional atau pola tradisional menjadi pola modern yang bermedia Teknologi Informasi dan Komunikasi atau Information and Communication Technology (ICT). Salah satu di antaranya adalah media komputer dengan internet-nya yang pada akhirnya memunculkan e-learning. Pada pola pembelajaran bermedia ICT ini, pembelajar dapat memilih materi pembelajaran berdasarkan minatnya sendiri, sehingga belajar menjadi menyenangkan, tidak membosankan, penuh motivasi, semangat, menarik perhatian dan sebagainya.

Johan mengungkapkan bahwa ICT dalam waktu yang sangat singkat telah menjadi satu bahan bangunan penting dalam perkembangan kehidupan masyarakat modern. Banyak Negara menganggap bahwa dengan memahami ICT, menguasai keterampilan dasar ICT serta memiliki konsep ICT merupakan bagian dari inti pendidikan, sejajar dengan membaca, menulis dan numerasi. UNESCO bahkan mensyaratkan bahwa semua negara, baik negara maju ataupun berkembang, perlu mendapatkan akses ICT dan menyediakan fasilitas pendidikan yang terbaik. Melalui hal ini diharapkan diperoleh generasi muda yang siap berperan penuh dalam masyarakat modern dan mampu berperan dalam negara pengetahuan.

Sayangnya, sebagaimana menurut Kusairi perkembangan ICT yang memiliki banyak manfaat ini belum dimanfaatkan secara optimum dalam proses pembelajaran. Upaya untuk mengintegrasikan ICT dalam proses pembelajaran masih kurang sehingga dampak ICT kurang nyata. Sebagai contoh, perkembangan multimedia telah berkembang pesat di masyarakat, namun pembelajaran di kelas tetap tertinggal meskipun telah menggunakan teknologi komputer. Handphone, tablet, smartpone, dan teknologi sejenis juga sudah umum di masyarakat. Tidak hanya orang dewasa yang menggunakan, tetapi juga sudah jamak diakses anak-anak. Namun demikian, teknologi ini masih belum banyak dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

Beberapa penyebab kurang berkembangnya pengintegrasian teknologi khususnya komputer dalam pembelajaran disebabkan antara lain;

- (1) Adanya asumsi bahwa komputer sebagai perangkat keras hanya dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan mengindahkan upaya meningkatkan aspek afektif dan kognitifnya.
- (2) Karena perangkat keras dianggap sesuatu yang berbeda, teknologi ini akan dengan cepat dikenalkan dan mendapat sambutan karena sesuatu yang baru, namun karena pengajar kurang trampil memanfaatkan beberapa saat kemudian perangkat keras menjadi sesuatu yang biasa.
- (3) Pengajar tidak memiliki kemampuan untuk mengintegrasikan komputer dalam pembelajaran sehingga peranannya monoton dan kurang berkembang.

Sejatinya, penggunaan ICT dalam pembelajaran memberikan manfaat baik bagi pengajar, peserta didik, maupun masyarakat (Clyde & Dlohery dalam Kusairi). Bagi pengajar penggunaan ICT akan meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajarannya. Bagi peserta didik, penggunaan berbagai teknologi akan memberikan kesempatan belajar yang lebih berkualitas. Penggunaan ICT secara umum juga akan menguntungkan masyarakat luas karena informasi akan dengan mudah disebar dan dinikmati oleh masyarakat.

ICT akan memberikan manfaat bagi dunia pendidikan jika ICT itu dirancang dan digunakan secara baik bagi kegiatan pendidikan. Tanpa adanya desain yang baik ICT tidak akan memberikan manfaat yang optimal, bahkan tidak menutup kemungkinan justru akan menjadi penghambat atau malah masalah bagi kegiatan pendidikan itu sendiri. Hal ini sejalan dengan pernyataan Ellis et al dalam Johan bahwa memang ICT memiliki kebaikan dan bisa dimanfaatkan bagi pendidikan. Namun demikian ICT-nya sendiri tidak akan memberikan dampak yang signifikan dibandingkan dengan pembelajaran biasa jika penggunaan ICT itu tidak didesain secara baik.

Terdapat beragam pandangan mengenai model pemanfaatan ICT dalam pendidikan, di antaranya sebagai berikut: pertama, ICT sebagai media (alat bantu) pendidikan. Artinya hanya sebagai pelengkap untuk memperjelas uraian-uraian yang disampaikan pengajar. Kedua, ICT sebagai sumber. Pada jenis pemanfaatan kategori ini, ICT digunakan sebagai sumber informasi, dalam penggunaannya peserta didik mencari informasi via ICT berdasarkan bimbingan pengajar.

Ketiga, ICT sebagai sistem pembelajaran. Pada kategori ini ICT dirancang sedemikian rupa sebagai suatu sistem pembelajaran yang terintegrasi. Fungsi media, sumber, juga sistem atau prosedur pembelajaran tertentu tercakup. Dari ketiga jenis pemanfaatan itu bisa dipilih sesuai kebutuhan. Tidak ada suatu keharusan tertentu model pemanfaatan mana yang harus diikuti. Bahkan jika dipandang cara konvensional lebih efektif dan efisien untuk bagian-bagian tertentu, maka model pembelajaran konvensional lebih baik untuk digunakan, tidak perlu memaksakan menggunakan ICT. Abdullah menjelaskan bahwa, untuk dapat memanfaatkan TIK dalam memperbaiki mutu pembelajaran, ada tiga hal yang harus diwujudkan yaitu:

1. Peserta didik dan pendidik/pengajar harus memiliki akses kepada teknologi digital dan internet dalam kelas, sekolah, dan lembaga pendidikan pencetak para pendidik/pengajar.
2. Tersedia materi yang berkualitas, bermakna, dan dukungan kultural bagi peserta didik dan pendidik/pengajar.

Pendidik/pengajar, baik itu pengajar atau pun dosen harus memiliki pengetahuan dan ketrampilan dalam menggunakan alat-alat dan sumber-sumber digital untuk membantu peserta didik agar mencapai standar akademik. Menurut Kusairi dengan memasuki dunia online, pendidik/pengajar dapat memperoleh berbagai informasi yang diperlukan untuk memenuhi kebutuhan bahan pembelajaran. Teks, foto, video, animasi, dan simulasi adalah beberapa contoh media yang tersedia di situs-situs pembelajaran. Dengan memanfaatkan berbagai media tersebut, pendidik / pengajar dapat

mempresentasikan konsep-konsep materi yang diajarkan dalam berbagai representasi (multiple representation) yang mempermudah peserta didik/pembelajar memahami sebuah konsep. Teknologi online juga memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk mendapatkan tambahan informasi dalam rangka memenuhi tuntutan kompetensi dan juga pengayaan. Tersedianya fasilitas e-learning memungkinkan peserta didik / pembelajar menerobos sekat-sekat waktu dan tempat guna mengikuti course yang tersedia secara online. Perkembangan ICT berpotensi meningkatkan kualitas pendidikan dan pembelajaran.

Praktek di lapangan, dalam tataran empiris praktis menunjukkan bahwa beberapa Perguruan tinggi menyelenggarakan kegiatan e-learning sebagai suplemen (tambahan) terhadap materi pelajaran yang disajikan secara reguler di kelas (Indrayani, 2007). Namun, beberapa Perguruan tinggi lainnya menyelenggarakan e-learning sebagai alternatif bagi peserta didik yang karena satu dan lain hal berhalangan mengikuti perkuliahan secara tatap muka. Dalam kaitan ini, e-learning berfungsi sebagai option (pilihan) bagi peserta didik.

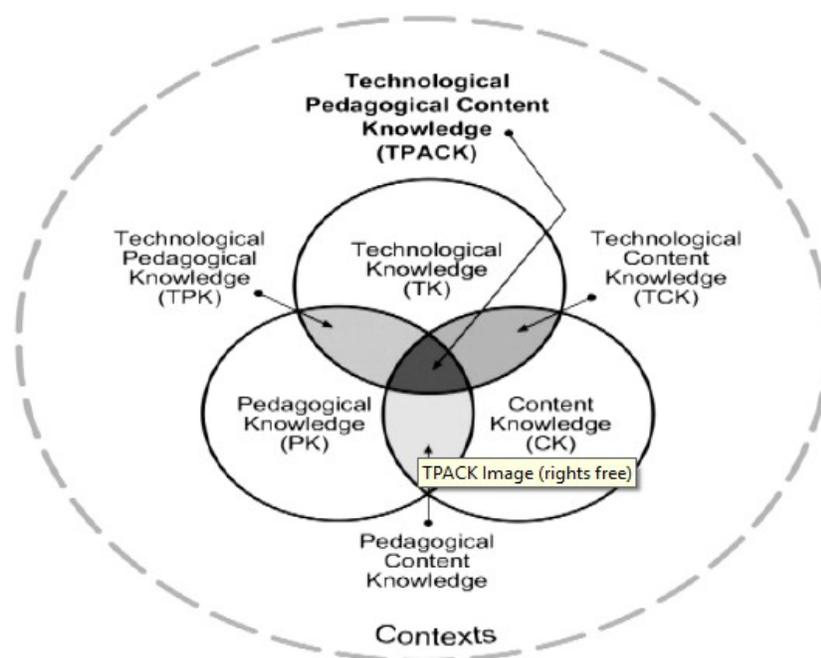
Awalnya, pemanfaatan e-learning sangat diunggulkan dibanding dengan pembelajaran konvensional secara tatap muka (face-to-face). Hal ini karena dengan e-learning, pembelajaran dapat lebih terbuka, fleksibel dan dapat terjadi kapan saja, dimana saja, dengan siapa saja. Intinya perkembangan ini mendorong perubahan paradigma pendidikan dari teacher centered learning menjadi student centered learning. Tetapi untuk mengarah kepada pelaksanaan 100% e-learning, seringkali kesiapan SDM menjadi salah satu tantangannya. Masyarakat Indonesia seringkali mampu menyediakan infrastruktur, tetapi optimalisasi perangkat dan efek keberlanjutannya masih selalu dipertanyakan.

Menurut Noer dari studi yang ada, kendala terbesar e-learning adalah interaktivitas langsung antara peserta didik dengan instruktornya. Bagaimanapun belajar merupakan proses dua arah. Peserta didik memerlukan feedback dari pengajar dan sebaliknya sang pengajar juga memerlukan feedback dari peserta didik. Melalui cara ini akan didapat hasil belajar yang lebih efektif, tepat sasaran. Hal ini menjawab mengapa program e-learning di banyak lembaga atau institusi tidak selalu mendapat hasil memuaskan. Seringkali materi sudah banyak dan tersedia dengan lengkap. Orang juga bisa belajar kapan saja dan di mana saja, bisa dari kantor, rumah, hotel, maupun di kafe asal terkoneksi lewat jaringan nirkabel. Namun tetap saja tingkat penggunaan materi-materi e-learning tersebut tergolong rendah. Jika dianalisis secara sederhana, seseorang butuh teman dan butuh feedback langsung dalam pembelajaran.

Noer juga menguraikan bahwa kendala lanjutan dari e-learning adalah adanya "kesan kesendirian" yang tercipta sehingga seseorang tidak bisa bertahan lama dalam belajar. Hanya dalam waktu setengah jam, seseorang sudah malas dan tidak terlalu termotivasi untuk melanjutkan proses pembelajarannya. Hal ini terjadi bukan karena materi yang ada tidak bagus atau sistem online dari materi yang disajikan kurang interaktif, melainkan seseorang merasa sedang sendiri dan dia perlu orang lain.

Meskipun buat seorang pembelajar sejati itu bukanlah alasan, namun fakta menunjukkan bahwa orang tidak bisa bertahan lama belajar di depan komputer.

Alasan lain, sebagaimana diungkapkan oleh Susilo, pendidik/pengajar perlu sekali-sekali memikirkan kembali pertanyaan penting: “Apakah yang perlu dipelajari, dianggap bernilai, dan mampu dilakukan oleh peserta didik kita?” dan “Apakah kita mempersiapkan peserta didik kita untuk hidup di dunia yang akan mereka hadapi pada saat mereka lulus dan setelah mereka lulus?” Pendidik perlu terus menerus meningkatkan pengetahuan dan keterampilannya membelajarkan peserta didik dalam kerangka pikir *Technological, Pedagogical, and Content Knowledge* (TPCAK) agar dapat membelajarkan peserta didiknya secara efektif. Pola pikir TPCAK ini digambarkan pada Gambar 1.1.



**Gambar 1.1 Kerangka Pikir *Technological, Pedagogical, and Content Knowledge/TPACK* (Sumber: <http://tpack.org>)**

Kerangka pikir TPACK memberikan cara untuk mengidentifikasi ciri dari pengetahuan yang diperlukan pendidik/pengajar untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajarannya, sementara juga menyadari kompleksnya pengetahuan yang harus dimiliki pendidik/pengajar yang memiliki banyak aspek. Di bagian tengah kerangka TPACK adalah kombinasi dari tiga bentuk pengetahuan utama: pengetahuan tentang isi pelajaran (mendeskripsikan apa materi pokok yang dibelajarkan dalam bidang tertentu, meliputi teori, proses, dan praktik-praktik yang sudah terbiasa); pengetahuan pedagogik yang dicirikan dengan strategi dan metode yang digunakan pendidik/pengajar di kelas untuk membelajarkan peserta didik), dan pengetahuan teknologi yang terus berkembang dan mengalir.

TPACK mendeskripsikan interseksi penting dari ketiga macam pengetahuan yang harus dimiliki pendidik/pengajar sebagai tempat di mana pembelajaran yang efektif dapat berlangsung. Teknologi di sini berarti bagaimana pendidik/pengajar mengembangkan pengetahuan dan keterampilan teknologinya untuk memanfaatkan sumber-sumber belajar online yang tersedia untuk dimasukkan ke dalam proses pembelajaran mata pelajaran atau mata kuliah yang dibinanya. Pedagogi yang dipilih pendidik/pengajar bisa bervariasi, bergantung kelasnya dan (maha) peserta didiknya. Content juga bervariasi, menurut binaan masing-masing pendidik/pengajar.

Oleh karena itu pendidik/pengajar sebagai pendidik perlu terus menerus belajar sepanjang hayat agar dapat meningkatkan layanannya terhadap peserta didik yang dipercayakan kepadanya untuk dibelajarkan. Salah satu cara peningkatan layanan yang dapat dilakukan pendidik / pengajar pada saat sekarang adalah dengan mengembangkan blended learning. Sebagai solusi dari permasalahan tersebut maka lahirlah istilah Blended learning. Apa itu Blended learning? Mengapa Blended learning perlu diterapkan?

Sebagai penegasan awal, hal ini sejalan dengan enam unsur pembelajaran abad 21 yaitu 1) menekankan pada mata pelajaran utama (Core subject knowledge); 2) menekankan pada pengembangan keterampilan belajar; 3) memanfaatkan alat belajar abad 21 untuk mengembangkan keterampilan belajar; 4) membelajarkan peserta didik dalam konteks abad 21; 5) membelajarkan konten abad 21; dan 6) menggunakan asesmen abad 21 yang mengukur keterampilan abad 21.

Menurut Susilo, literasi dalam abad 21 berarti bagaimana menggunakan pengetahuan dan keterampilan dalam konteks kehidupan modern. Dalam konteks kehidupan pendidik/pengajar, hal ini berarti bagaimana pendidik/pengajar menjadi seorang yang literat pendidikan (Sains), yaitu bagaimana berinkuiri mengenai cara membelajarkan peserta didik (Sains), dengan mempertimbangkan dan berusaha mengintegrasikan keterampilan abad 21 ke dalam proses belajar mengajar (Sains) yang tepat untuk peserta didik yang hidup pada abad 21. Mengembangkan mata kuliah berbasis Blended learning sejalan dengan adanya tantangan unik yaitu teknologi, strategi pembelajaran, cara baru berkomunikasi, dan asesmen.

Blended learning menggabungkan ciri-ciri terbaik dari pembelajaran di kelas (tatap muka) dan ciri-ciri terbaik pembelajaran online untuk meningkatkan pembelajaran mandiri secara aktif oleh peserta didik dan mengurangi jumlah waktu tatap muka di kelas. Misalnya, banyak dosen melaporkan bahwa melalui pembelajaran hybrid mereka dapat lebih sukses mencapai tujuan mata kuliah dibanding mata kuliah tradisional. Dosen lainnya lagi melaporkan adanya peningkatan interaksi dan kontak antar peserta didik dan antara peserta didik dan dosen. Keuntungan utama adalah fleksibilitas waktu bagi peserta didik. Banyak dosen merasa peserta didiknya justru belajar lebih banyak dalam pembelajaran blended dibanding dalam kelas tradisional. Ada yang melaporkan bahwa peserta didik menulis makalahnya lebih baik, mengerjakan tes lebih baik,

mengerjakan proyek dengan kualitas yang lebih baik, dan dapat melaksanakan diskusi secara lebih bermakna.

Menurut Yusuf secara konseptual, Blended learning masih diperdebatkan bahkan secara sinic menyebutnya sebagai useless concepts, karena meragukan dampak pendekatan itu secara faktual terhadap hasil belajar. Namun berbagai riset justru menunjukkan bahwa pendekatan Blended learning cepat atau lambat akan menggantikan model pembelajaran tradisional karena terjadi percepatan ganda dalam cara anak didik memenuhi kebutuhannya. Tren semakin hari menunjukkan perkembangan ke arah dimana Blended learning akan mendapatkan proporsi lebih besar dan akan menggantikan model belajar tradisional dan e-learning. Blended learning membantu pengalaman kelas dengan mengembangkan inovasi teknologi informasi dan komunikasi.

### **Konsep Blended Learning**

Blended learning merupakan istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang terdiri dari dua suku kata, blended dan learning. Blended artinya campuran atau kombinasi yang baik. Blended learning ini pada dasarnya merupakan gabungan keunggulan pembelajaran yang dilakukan secara tatap-muka dan secara virtual.

Semler menegaskan bahwa: “Blended learning mengkombinasikan aspek terbaik dari pembelajaran online, aktivitas tatap muka terstruktur, dan praktek dunia nyata. Sistem pembelajaran online, latihan di kelas, dan pengalaman on-the-job akan memberikan pengalaman berharga bagi diri mereka. Blended learning menggunakan pendekatan yang memberdayakan berbagai sumber informasi yang lain.

Blended learning sudah mulai banyak digunakan dan populer di dunia pendidikan dan pelatihan beberapa tahun terakhir. Blended learning, hybrid learning dan mixed mode learning adalah sesuatu istilah yang memiliki maksud sama (Dziuban et al., 2004). Setiap kampus atau institusi memakai istilah yang berbeda. Oleh karena itu Blended learning tidak memiliki arti yang spesifik.

Moebs & Weibelzahl mendefinisikan Blended learning sebagai pencampuran antara online dan pertemuan tatap muka (face-to-face meeting) dalam satu aktivitas pembelajaran yang terintegrasi. Blended learning juga berarti menggunakan sebuah variasi metode yang mengkombinasikan pertemuan tatap muka langsung di kelas tradisional dan pengajaran online untuk mendapatkan objektivitas pembelajaran (Akkoyunlu & Soyulu, 2006). Sementara itu Graham mengatakan bahwa Blended learning adalah sebuah pendekatan yang mengintegrasikan face-to-face teaching dan kegiatan instruksional berbantuan komputer (computer mediated instruction) dalam sebuah lingkungan pedagogik.

Makna asli sekaligus yang paling umum Blended learning mengacu pada pembelajaran yang mengombinasi atau mencampur antara pembelajaran tatap muka (face-to-face) dan pembelajaran berbasis komputer (online dan offline), (Dwiyogo,

2011). Menurut Thorne Blended learning adalah perpaduan dari: teknologi multimedia, CD ROM video streaming, kelas virtual, voice-mail, e-mail dan teleconference, animasi teks online dan video-streaming. Semua ini dikombinasi dengan bentuk tradisional pelatihan di kelas dan pelatihan satu-satu. Blended learning menjadi solusi yang paling tepat untuk proses pembelajaran yang sesuai tidak hanya dengan kebutuhan pembelajaran akan tetapi juga gaya belajar peserta didik.

Perlunya dan signifikansi blended learning terletak pada potensialnya. Blended learning merepresentasikan keuntungan yang jelas untuk menciptakan pengalaman belajar yang memberikan pembelajaran yang tepat pada saat yang tepat dan waktu yang tepat pada setiap individu. Blended learning menjadi batasan yang benar-benar universal dan global dan membawa kelompok pembelajar bersama-sama melintas budaya dan zona waktu yang berbeda. Pada konteks ini Blended learning dapat menjadi salah satu pengembangan paling signifikan pada abad 21.

Menurut McDonald dalam Purtadi, istilah Blended learning biasanya berasosiasi dengan memasukkan media online pada program pembelajaran, sementara pada saat yang sama tetap memperhatikan perlunya mempertahankan kontak tatap muka dan pendekatan tradisional yang lain untuk mendukung peserta didik. Istilah ini juga digunakan saat media asynchronous seperti e-mail, forum, blog atau wikis digabungkan dengan teknologi, teks atau audio synchronous.

Purtadi menjelaskan bahwa Blended learning adalah kombinasi berbagai media pembelajaran yang berbeda (teknologi, aktivitas, dan berbagai jenis peristiwa) untuk menciptakan program pembelajaran yang optimum untuk audiens (peserta didik) yang spesifik. Istilah blended sendiri berarti bahwa pembelajaran tradisional di dukung dengan format elektronik yang lain. Program Blended learning menggunakan berbagai bentuk e-learning, mungkin digabungkan dengan pelatihan yang terpusat pada instruktur dan format langsung lainnya. Purtadi menyimpulkan bahwa Blended learning adalah penggunaan solusi pelatihan yang paling efektif, diterapkan dalam cara yang terkoordinasi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Pembelajaran berbasis Blended learning dimulai sejak ditemukan komputer, walaupun sebelum itu juga sudah terjadi adanya kombinasi (blended). Terjadinya pembelajaran, awalnya karena adanya tatap muka dan interaksi antara pengajar dan pebelajar, setelah ditemukan mesin cetak maka peserta didik memanfaatkan media cetak. Pada saat ditemukan media audio visual, sumber belajar dalam pembelajaran mengkombinasi antara pengajar, media cetak, dan audio visual. Namun terminologi Blended learning muncul setelah berkembangnya teknologi informasi sehingga sumber dapat diakses oleh pebelajar secara offline maupun online. Saat ini, pembelajaran berbasis Blended learning dilakukan dengan menggabungkan pembelajaran tatap muka, teknologi cetak, teknologi audio, teknologi audio visual, teknologi komputer, dan teknologi m-learning (mobile learning).

Dwiyogo menggambarkan sejarah Blended learning yang berkembang di dunia pelatihan pada awalnya juga seperti yang dilakukan pada lembaga pendidikan yaitu

sumber belajar utama adalah pelatih/fasilitator. Dengan ditemukannya teknologi komputer, pelatihan dilakukan menggunakan mainframe based yang dapat melakukan kegiatan pelatihan secara individual tidak bergantung pada waktu dan materi yang sama (tidak sinkron). Perkembangan berikutnya pembelajaran yang tetap menggunakan basis komputer tetapi daya jangkauannya menjadi lebih luas melintasi pulau dan benua karena perkembangan teknologi satelit. Demikian pula, isi pelatihan dilakukan penyebarannya melalui CD ROM dan internet. Saat ini pelatihan menggabungkan semua itu agar pembelajaran menjadi lebih efektif, efisien dengan konsep kombinasi (blended).

Blended learning memiliki dua kategori utama, yaitu:

- a. Peningkatan bentuk aktivitas tatap-muka (face-to-face). Banyak pengajar menggunakan istilah Blended learning untuk merujuk kepada penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam aktifitas tatap-muka, baik dalam bentuknya yang memanfaatkan internet (web-dependent) maupun sebagai pelengkap (web-supplemented) yang tidak merubah model aktifitas.
- b. Hybrid learning: pembelajaran model ini mengurangi aktivitas tatap-muka (face-to-face) tapi tidak menghilangkannya, sehingga memungkinkan peserta didik untuk belajar secara online. Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat dewasa ini, khususnya perkembangan teknologi internet turut mendorong berkembangnya konsep pembelajaran jarak jauh ini. Ciri teknologi internet yang selalu dapat diakses kapan saja, di mana saja, multiuser serta menawarkan segala kemudahannya telah menjadikan internet suatu media yang sangat tepat bagi perkembangan pendidikan jarak jauh selanjutnya. Hal ini lah mengapa untuk saat ini sistem pembelajaran secara Blended learning masih sangat baik di terapkan di Indonesia agar lebih dapat terkontrol secara tradisional juga.

Berdasarkan pemaparan tersebut, maka secara umum karakteristik Blended learning adalah sebagai berikut:

- a. Pembelajaran yang menggabungkan berbagai cara penyampaian, model pengajaran, gaya pembelajaran, serta berbagai media berbasis teknologi yang beragam.
- b. Sebagai sebuah kombinasi pengajaran langsung (face-to-face) belajar mandiri, dan belajar mandiri via online.
- c. Pembelajaran yang didukung oleh kombinasi efektif dari cara penyampaian, cara mengajar dan gaya pembelajaran.
- d. Pengajar dan orangtua peserta belajar memiliki peran yang sama penting, pengajar sebagai fasilitator, dan orangtua sebagai pendukung.

Blended learning adalah sebuah konsep yang relatif baru dalam pembelajaran di mana instruksi yang disampaikan melalui campuran pembelajaran online dan tradisional yang dalam pelaksanaannya dipimpin oleh instruktur atau pengajar (Bielawski & Metcalf, 2003). Blended learning merupakan gabungan keunggulan pembelajaran yang dilakukan secara tatap-muka dan secara virtual/maya atau online (Soekartawi, 2006: A-97). Perpaduan dilakukan secara harmonis antara teaching / training konvensional di mana pendidik dan peserta didik bertemu langsung dan juga

melalui media online yang bisa diakses kapan saja, di mana saja, 24 jam sehari dan 7 hari dalam seminggu.

Prinsip dasar Blended learning adalah komunikasi langsung tatap muka dan komunikasi tertulis online. Konsep Blended learning kelihatannya sederhana tetapi penerapannya lebih kompleks. Asumsi utama dari desain Blended learning adalah (1) pemikiran menggabungkan belajar tatap muka dan online, (2) pemikiran ulang mendasar tentang desain mata kuliah untuk mengoptimalkan keterlibatan peserta didik, dan (3) strukturisasi dan pengaturan ulang jam perkuliahan tradisional (Garrison & Vaughan, 2008).

Kegiatan pembelajaran melalui kelas konvensional dan kelas virtual atau online memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing sehingga ketika digabungkan, harapannya akan saling melengkapi. Kombinasi keunggulan dua model pembelajaran tersebut dapat dilihat di Tabel 1.1.

**Tabel 1.1 Penilaian Komparatif Tiga Model Pembelajaran**

No.	Variabel	Kelas Konvensional	Kelas Virtual	Kelas Kombinasi ( <i>Blended learning</i> )
1	Registrasi	Di kampus	<i>Online</i>	Keduanya
2	Lingkungan pembelajaran	Hidup	Terprogram	Keduanya
3	Lingkungan kampus	Di kampus	Di luar kampus	Keduanya
4	Kehadiran pengajar/tutor	Diperlukan	Tidak diperlukan	Keduanya
5	Jadwal kelas	Tertentu tempat & waktunya	Kapan saja & dimana saja	Kapan saja & dimana saja
6	e-mail	Tidak ada	Ya	Ya
7	<i>Audio-video conferencing, chatting</i>	Tidak ada	Tidak ada	Ya
8	Konsultasi	Tatap muka	Diumumkan	Keduanya
9	Kerja kelompok	Ya	Tidak	Ya
10	Tugas-tugas rumah	Ya	Tidak	Ya

(Sumber: Soekartawi, 2006: A-97).

Sementara itu Allen et al., mencoba menguraikan perbedaan antara online learning dan Blended learning berdasarkan persentase konten yang dikirim atau disampaikan secara online. Dikatakan online program jika lebih dari 80 persen program content-nya disampaikan secara online dan dikatakan blended program apabila 30

sampai 79 persen program content-nya disampaikan online. Secara lebih terperinci, pendapat Allen et al., (2007) sebagaimana ditunjukkan dalam Tabel 1.2.

**Tabel 1.2 Perbedaan Model-Model Pembelajaran**

<b>Proporosi Konten terkirim secara online</b>	<b>Jenis Pembelajaran</b>	<b>Deskripsi Setiap Jenis</b>
0%	Tradisional	Pembelajaran dengan konten dikirim tidak secara online, disampaikan dalam bentuk tulisan atau lisan
1 to 29%	Diifasilitasi Web	Pembelajaran menggunakan fasilitas web untuk memfasilitasi sesuat yang sangat penting dalam pembelajaran tatap muka. Menggunakan sebuah course management system (CMS)/sistem pengelolaan perkuliahan atau halaman web , misalnya untuk mempostkan silabus dan soal/bahan ujian.
30 to 79%	Blended/Hybrid	Pembelajaran dengan memadukan sistem online dan tatap muka. Proporsi substansi konten menggunakan online, kadang menggunakan diskusi online, dan kadang menggunakan pertemuan tatap muka.
80+%	Online	Sebuah pembelajaran yang sebagian besar atau bahkan seluruhnya menggunakan sistem online. Jenis ini tidak menggunakan tatap muka sama sekali.

(Sumber: Allen *et al*, 2007).

Blended learning seharusnya dipandang sebagai pendekatan pedagogis yang menerapkan berbagai pendekatan pembelajaran ketimbang dilihat dari seberapa besar delivery system antara face-to-face dibandingkan dengan secara online. Blended learning seharusnya mengkombinasikan secara arif, relevan dan tepat antara potensi face-to face dengan potensi teknologi informasi dan komunikasi yang demikian pesat berkembang saat ini sehingga memungkinkan: (1) terjadinya pergeseran paradigma pembelajaran dari yang dulunya lebih berpusat pada pendidik menuju paradigma baru yang berpusat pada peserta didik (student-centered elarning); (2) terjadinya peningkatan interaksi atau interaktifitas antara peserta didik dengan pendidik, peserta didik dengan peserta didik, peserta didik/pendidik dengan konten, peserta didik/pendidik dengan sumber belajar lainnya; (3) terjadinya konvergensi antar berbagai metode, media sumber belajar serta lingkungan belajar lain yang relevan (Chaeruman, 2008).

Program e-learning tidak selalu mendapat hasil memuaskan. Seringkali materi sudah banyak dan tersedia dengan lengkap. Orang juga bisa belajar kapan saja dan di mana saja. Bisa dari sekolah, rumah, maupun di kafe asal terkoneksi lewat jaringan

nirkabel. Namun tetap saja tingkat penggunaan materi- materi e-learning tersebut tergolong rendah. Peserta didik tentu membutuhkan teman dan butuh feedback langsung. Sama seperti yang dirasakan dalam training konvensional di ruang kelas.

Pada intinya tujuan dari Blended learning yang dilaksanakan adalah untuk mendapatkan pembelajaran yang “paling baik” dengan menggabungkan berbagai keunggulan masing-masing komponen dimana metode konvensional memungkinkan untuk melakukan pembelajaran secara interaktif sedangkan metode online dapat memberikan materi secara online tanpa batasan ruang dan waktu sehingga dapat dicapai pembelajaran yang maksimal. Oleh karena itu, jika Anda adalah seorang pengajar (pengajar dan dosen) atau pun instruktur, sangat mungkin Blended learning ini dapat membantu Anda agar para peserta didik /peserta didik dapat belajar secara maksimal serta bisa mendapatkan lebih banyak informasi yang dapat menunjang proses belajar mengajar.

### **Keuntungan Blended Learning**

Berdasarkan perkembangan teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran, saat ini tidak ada metode pembelajaran tunggal yang ideal untuk semua jenis pembelajaran pelatihan, karena setiap teknologi memiliki keunggulan masing-masing. Teknologi cetak memiliki keunggulan yang sangat fleksibel sebagai sumber belajar, dapat dibawa ke mana-mana tanpa menggunakan listrik. Sedangkan komputer mempunyai keunggulan pembelajaran yang lebih interaktif dapat berupa teks, gambar, film, animasi dan dapat dikonversi dalam berbagai bentuk digital, tetapi mobilitasnya terbatas karena bergantung kepada catu daya listrik. Pada kasus tertentu pembelajaran melalui audio lebih efektif dibandingkan dengan video. Jadi masing-masing teknologi mempunyai keunggulan untuk tujuan belajar tertentu, untuk karakteristik bidang tertentu. Demikian juga metode pembelajaran untuk siswa di Sekolah Dasar dapat efektif, tetapi tidak untuk mahasiswa pascasarjana, demikian pula sebaliknya. Oleh karena itu diperlukan metode pembelajaran yang berbeda untuk karakteristik pebelajar yang berbeda. Untuk memenuhi semua kebutuhan belajar dengan berbagai karakteristik orang yang belajar maka pendekatan melalui blended learning adalah yang paling tepat. Dengan blended learning memungkinkan pembelajaran menjadi lebih profesional untuk menangani kebutuhan belajar dengan cara yang paling efektif, efisien, dan memiliki daya tarik yang tinggi.

Keuntungan yang diperoleh dengan manfaat pembelajaran berbasis blended bagi lembaga pendidikan atau pelatihan adalah:

- a. memperluas jangkauan pembelajaran/pelatihan;
- b. kemudahan implementasi;
- c. efisiensi biaya;
- d. hasil yang optimal;
- e. menyesuaikan berbagai kebutuhan pebelajar, dan
- f. meningkatkan daya tarik pembelajaran.

## Peran Pengajar

Peran pengajar dalam pembelajaran berbasis blended learning sangat penting dalam mengelola pembelajaran. Yang pasti pengajar harus melek informasi. Di samping memiliki keterampilan mengajar dalam menyampaikan isi pembelajaran tatap muka, pengajar juga harus memiliki kpengetahuan dan keterampilan dalam mengembangkan sumber belajar berbasis komputer (Microsoft Word dan Microsoft Power Point) dan keterampilan untuk mengakses internet, kemudian dapat menggabungkan dua atau lebih metode pembelajaran tersebut. Seorang pengajar dapat memulai pembelajaran dengan tatap muka terstruktur kemudian dilanjutkan dengan pembelajaran berbasis komputer offline dan pembelajaran secara online. Kombinasi pembelajaran juga dapat diterapkan pada integrasi e-learning (online), menggunakan komputer di kelas, dan pembelajaran tatap muka di kelas. Bimbingan belajar perlu diberikan kepada pebelajar sejak awal, agar para pebelajar memiliki keterampilan belajar kombinasi sejak awal, karena kemampuan ini akan menjadi alat belajar di masa depan.

Peran pengajar sangat penting karena hal ini memerlukan proses transformasi pengetahuan isi dan blended learning sebagai alat. Dengan makin baiknya sistem ekonomi dan kesejahteraan masyarakat, maka penduduk dunia akan semakin banyak pula, oleh karena itu perlu dilakukan pembelajaran yang efisien dalam pemanfaatan sumber daya, pembelajaran berbasis blended learning merupakan suatu keniscayaan untuk dilaksanakan dalam sistem pembelajaran, khususnya di Indonesia. Kunci dari semua ini terletak pada peran pengajar yang menguasai kompetensi untuk mengelola pembelajaran berbasis blended learning.

## Unsur-Unsur Blended Learning

Pembelajaran berbasis blended learning mengkombinasikan antara tatap muka dan e-learning tinggi paling tidak memiliki 6 (enam) unsur, yaitu: (a) tatap muka (b) belajar mandiri, (c) aplikasi, (d) tutorial, (e) kerjasama, dan (f) evaluasi.

### *Pembelajaran Tatap muka*

Pembelajaran tatap muka dilakukan seperti yang sudah dilakukan sebelum ditemukannya teknologi cetak, audio visual, dan komputer, pengajar sebagai sumber belajar utama. Pengajar menyampaikan isi pembelajaran, melakukan tanya jawab, diskusi, memberi bimbingan, tugas- tugas kuliah, dan ujian. Semua dilakukan secara sinkron (synchronous), artinya semua pebelajar belajar isi pembelajaran pada waktu dan tempat yang sama. Beberapa variasi yang dilakukan, misalnya dosen membagi perkuliahan ke dalam topik-topik yang harus di bahas oleh mahasiswa di depan kelas, mahasiswa membuat makalah untuk presentasi mahasiswa sebagai peserta dan melakukan klarifikasi, tanya-jawab, dan memecahkan masalah. Dengan menggunakan pendekatan berpusat pada pebelajar, kuliah dilakukan dengan tutorial, buku kerja, menulis makalah, dan penilaian.

### *Pembelajaran Mandiri*

Dalam pembelajaran tatap muka, untuk mengakomodasi perbedaan individual kemudian berkembang dengan memberikan tugas belajar mandiri melalui pembelajaran menggunakan modul, sekarang di sekolah digunakan Lembar Kerja Siswa. Tujuannya tentu agar siswa yang berlainan karakteristik kecerdasannya akan belajar sesuai dengan kecepatan belajarnya. Dalam sumber belajar untuk pembelajaran mandiri ini, kebanyakan pengajar memerlukan buku teks 2 atau lebih sebagai sumber belajar. Dalam pembelajaran berbasis blended learning, akan banyak sumber belajar yang harus diakses oleh pembelajar, karena sumber-sumber tersebut tidak hanya terbatas pada sumber belajar yang dimiliki pengajar, perpustakaan lembaga pendidikannya saja, melainkan sumber-sumber belajar yang ada di perpustakaan seluruh dunia. Pengajar yang profesional dan kompeten dalam disiplin ilmu tentu dapat merancang sumber-sumber belajar mana saja yang dapat diakses untuk mengkombinasikan dengan buku, multi media, dan sumber belajar lain.

### *Pembelajaran Berbasis Masalah*

Aplikasi dalam pembelajaran berbasis blended learning dapat dilakukan melalui Pembelajaran Berbasis Masalah. Melalui pembelajaran berbasis masalah, pembelajar akan belajar berdasarkan masalah yang harus dipecahkan, kemudian melacak konsep, prinsip, dan prosedur yang harus diakses untuk memecahkan masalah tersebut. Ini berbeda dengan pembelajaran konvensional, yang di tahap awal disajikan konsep, prinsip, dan prosedur yang diakhiri dengan menyajikan masalah. Asumsinya, pembelajar dianggap belum memiliki pengetahuan prasyarat untuk memecahkan masalah, sehingga konsep-konsep tersebut disajikan terlebih dahulu. Melalui pembelajaran berbasis masalah, pembelajar akan secara aktif mendefinisikan masalah, mencari berbagai alternatif pemecahan, dan melacak konsep, prinsip, dan prosedur yang dibutuhkan untuk memecahkan masalah tersebut.

### *Pembelajaran Tutorial*

Program pembelajaran berbasis komputer memerlukan kegiatan tutorial tatap muka, namun sifat tutorial berbeda dengan pembelajaran tatap muka konvensional. Pada tutorial, pembelajar yang aktif untuk menyampaikan masalah yang dihadapi, seorang pengajar akan berperan sebagai tutor yang membimbing. Sejumlah program universitas menggunakan berbagai pembelajaran interaktif komputer. Perusahaan menyediakan pembelajaran berbasis CD-ROM dan konten online. Meskipun aplikasi teknologi dapat meningkatkan keterlibatan pembelajar dalam belajar, peran pengajar masih diperlukan sebagai tutor.

### *Pembelajaran Kolaborasi*

Kerjasama atau kolaborasi merupakan salah satu ciri penting pembelajaran masa depan yang lebih banyak mengedepankan kemampuan individual, namun kemampuan ini kemudian disinergikan untuk menghasilkan produk, karena produk

masa depan, apalagi produk komputer baik berupa perangkat keras maupun perangkat lunak yang kompleks, diperlukan pendekatan interdisipliner. Oleh karena itu produk masa depan adalah produk yang dihasilkan dari kegiatan kolaborasi. Keterampilan kolaborasi harus menjadi bagian penting dalam pembelajaran berbasis blended learning. Hal ini tentu berbeda dengan pembelajaran tatap muka konvensional yang semua pebelajar belajar di dalam kelas yang sama di bawah kontrol pengajar, dalam pembelajaran berbasis blended, maka pebelajar bekerja secara mandiri dan berkolaborasi. Oleh karena itu, tagihan dalam pembelajaran ini akan berbeda dengan pembelajaran tatap muka.

Evaluasi pembelajaran berbasis blended learning tentunya akan sangat berbeda dibanding dengan evaluasi pembelajaran tatap muka. Evaluasi harus didasarkan pada proses dan hasil yang dapat dilakukan melalui penilaian evaluasi kinerja belajar pebelajar berdasarkan portofolio. Demikian pula penilaian perlu melibatkan bukan hanya otoritas pengajar, namun perlu ada penilaian diri oleh pebelajar, maupun penilai pebelajar lain.