

PEMBELAJARAN IDEAL MASA KINI BERBASIS *BLENDED LEARNING*

Utami Maulida¹Muhamad Ridwan²

Sekolah Tinggi Agama Islam Binamadani

utamimaulida@stai-binamadani.ac.id * muhamadridwan@stai-binamadani.ac.id **

ABSTRAK

Teknologi informasi telah mengalami akselerasi di seluruh bidang tanpa terkecuali di bidang pendidikan. Dalam lima tahun terakhir, bidang pendidikan telah mengoptimalkan model pembelajaran dalam jaringan. Tulisan ini bertujuan untuk menginterpretasikan secara ekstensif mengenai konsep *blended learning* yang menjadi model pembelajaran masa kini di era digital. *Blended learning* merupakan model pembelajaran campuran antara dua atau lebih yang digabung menjadi satu bentuk pembelajaran meliputi tiga komponen, yaitu; 1) pembelajaran daring, 2) pembelajaran mandiri, 3) pembelajaran tatap muka. Kebermaknaan tulisan ini sebagai pijakan mengenai *blended learning* yang dijadikan sebagai model pembelajaran masa kini untuk seluruh mata pelajaran dan seluruh tingkat satuan pendidikan, sehingga model *blended learning* dapat diterapkan masif oleh guru.

Kata Kunci: Pembelajaran Ideal Masa Kini, Blended Learning

PENDAHULUAN

Dewasa ini teknologi dan informasi telah berkembang sangat cepat. Hal ini membuktikan bahwa seluruh lapisan masyarakat dapat menerima informasi dan berkomunikasi sangat mudah tanpa batasan. Seluruh kegiatan dapat dilakukan melalui teknologi kekinian, sama halnya pada bidang perseroan, telekomunikasi, perdagangan, transmisi, agraria, pendidikan, dan sebagainya. Hal ini membuktikan bahwa sebagian sumber daya manusia mendorong produsen dapat mewujudkan piranti teknologi informasi untuk memudahkan dan merespon tantangan perkembangan teknologi saat ini.

Semenjak abad 21, seiring dengan akselerasinya teknologi hingga memintasi bidang pendidikan yang menjadi landasan utama perkembangan teknologi adalah adanya komputer yang terintegrasi dengan jaringan internet. Sumber belajar yang tanpa mempertimbangkan ruang dan waktu adalah menggunakan internet. Saat ini internet telah menjadi akrab dan telah mengganti pembelajaran tradisional dengan pembelajaran masa kini yang bergantung pada laptop dan *handphone* sebagai media yang wadah fasilitas internet. Clark -dalam Istiningsih- mengemukakan, internet dapat diefektifkan sebagai sumber belajar, diantaranya adalah media sebagai teknologi, media

sebagai tutor atau pengajar, media sebagai perubahan generasi sosial, media sebagai motivator dalam belajar, dan media sebagai pemecahan masalah.¹

Pada saat ini di tengah akselerasinya teknologi, guru Indonesia dituntut untuk memperbaharui sistem belajar sehingga pembelajaran lebih inovatif dan menghasilkan guru yang kompetitif. Upaya peningkatan kualitas SDM (guru) di Indonesia dengan mengandalkan teknologi adalah memadukan pembelajaran berbasis jaringan dengan pembelajaran berbasis tradisional atau pembelajaran tatap muka, yaitu *blended learning*.² Jaenne Lam -dalam Amin- mengungkapkan bahwa pembelajaran tradisional telah terintegrasi dengan pembelajaran *online* seiring dengan perkembangan teknologi internet, terlebih pembelajaran *online* (e-learning) telah diimplementasikan pada pendidikan tinggi dan telah dinamakan *blended learning*.³ Menurut Subagiyo peserta didik dapat menerima materi pembelajaran yang telah dibuat oleh guru sebaik mungkin melalui *blended learning* agar peserta didik dapat memahami esensi materi tersebut, maka pembelajaran akan lebih bermanfaat.⁴

Peserta didik dapat mengakses materi dan konten-konten pembelajaran dari guru di manapun dan kapan pun, sehingga proses pembelajaran akan berjalan tanpa merampingkan substansi dari kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan komponen *blended learning* yang ada, terbagi menjadi tiga kategori *blended learning* yaitu pembelajaran daring, luring (mandiri), tradisional (tatap muka). Pada umumnya guru dapat memanfaatkan media ponsel dan internet dengan beberapa platform pembelajaran yang disediakan berupa *live chat*, *video call*, *voice note*, dan sebagainya.⁵ Untuk kategori pembelajaran daring (e-learning). Sementara proses pembelajaran luring (mandiri) peserta didik dapat mengakses materi atau konten yang telah disediakan oleh guru dan dapat diakses tanpa batas selama guru belum menghapus atau membatasi materi tersebut. Selain itu pembelajaran yang natural atau alamiah dan telah diterapkan sejak masa sebelum berkembangnya digital yaitu pembelajaran tatap muka (tradisional). Pembelajaran ini pada umumnya diterapkan di dalam ruangan dan terbatas akan waktu, namun salah satu kelebihan kategori ketiga ini adalah peserta didik lebih fokus dan memahami esensi materi yang diberikan guru dan guru dapat melaksanakan pendekatan persuasif kepada peserta didik

¹ S. Istiningsih & H. Hasbullah, "Blended Learning, Trend Strategi Pembelajaran Masa Depan", *Jurnal Elemen*, Vol. 1 No. 1 2015, h. 49-56.

² Utami Maulida, "Konsep Blended Learning Berbasis Edmodo di Era New Normal", *Dirasah: Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Dasar Islam*, Vol. 3 No. 02 2020, h. 121-136.

³ A.K. Amin, "Kajian Konseptual Model Pembelajaran Blended Learning Berbasis Web Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Motivasi Belajar", *Jurnal Pendidikan Edutama*, Vol. 4 No. 2 2017, h. 51-64.

⁴ S. Subagiyo, "Penerapan Model Blended Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Termokimia Siswa", *Journal of Educational Chemistry (JEC)*, Vol. 1 No. 1 2019, h. 1-8.

⁵ I. Saifudin & W. Suharso, "Pembelajaran E-learning, Pembelajaran Ideal Masa Kini dan Masa Depan Pada Mahasiswa Berkebutuhan Khusus", *JP (Jurnal Pendidikan): Teori dan Praktik*, Vol. 5 No. 2 2021, h. 30-35.

sehingga guru dapat mengetahui psikologis masing-masing peserta didik. Oleh karena itu pembelajaran tradisional tidak dapat dilepaskan secara arbiter.

Hasbullah⁶ telah mengungkapkan hasil pandangan Bishop G. bahwa di masa kini pendidikan akan menjadi lebih harmonis, nyata, variatif dan dapat dijangkau siapapun yang ingin memiliki pengetahuan tanpa mengenal usia, gender, latar belakang pendidikan, dan sebagainya. Pada kesempatan ini penulis membahas secara ekstensif mengenai *blended learning* merupakan model pembelajaran ideal yang dapat digunakan guru di masa kini.

PEMBAHASAN

Blended Learning

Graham menguraikan *blended learning* menjadi tiga bagian, yaitu: penggabungan media pembelajaran, penggabungan model pembelajaran, penggabungan jenis pembelajaran daring dan tradisional.⁷ Senada dengan uraian sebelumnya, Vailathan⁸ mengistilahkan *blended learning* berupa gambaran solusi penggabungan beberapa model pembelajaran dengan *delivery content* yang berbeda, seperti perangkat lunak kolaborasi, kursus berbasis web, EPSS, dan praktik manajemen pengetahuan. Selain itu *blended learning* dapat digunakan untuk memvisualisasikan pembelajaran yang membaurkan beberapa kegiatan berbasis peristiwa termasuk pembelajaran tatap muka (tradisional), pembelajaran daring (e-learning), dan pembelajaran satu arah (mandiri). Hal ini berdasarkan tidak ada satu model pembelajaran yang utuh untuk menjamin pembelajaran sempurna.

Oleh karena itu, Vailathan menguraikan panduan NIIT mengenai cara mengatur kegiatan pembelajaran untuk peserta didik berbasis *blended learning*:

1. Pembelajaran berlandaskan keterampilan. Yaitu penggabungan pembelajaran satu arah (mandiri) dengan pengayoan tutor atau fasilitator untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan tertentu.
2. Pembelajaran Afektif. Yaitu perpaduan berbagai peristiwa dan media untuk membentuk perilaku tertentu.
3. pembelajaran berlandaskan kompetensi. Yaitu memadukan media pendukung kinerja dengan manajemen keilmuan sumber daya dan pendampingan untuk mengembangkan kompetensi.

Hakikatnya tujuan diterapkan *blended learning* untuk memaksimalkan proses pembelajaran di era digital. Namun secara singularis *blended learning*

⁶ H. Hasbullah, "Blended Learning, Trend Strategi Pembelajaran Matematika Masa Depan", *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, Vol 4 No. 1 2015, h. 23-38.

⁷ Curtis J. Bonk, Charles R. Graham, *The Handbook of Blended Learning (Global Perspective, Local Designs)*, Pfeiffer: San Fransisco, 2003, h. 4.

⁸ P. Vailathan, "Blended Learning Models", *Learning Circuits*, Vol. 3 No. 8 2002, h. 50-59, <https://www.purnima-valiathan.com/wp-content/uploads/2015/09/Blended-Learningmodels-2002-ASTD.pdf>

dapat mengembangkan kompetensi guru dari segi teknologi dalam proses pembelajaran. Guru dapat membuat plan untuk menggabungkan dua atau lebih model pembelajaran selama satu atau dua semester, sehingga materi yang disampaikan dapat terpenuhi dan tanpa menghilangkan esensi mengajar untuk mengenal emosi peserta didik. Namun yang perlu diperhatikan adalah guru dan peserta didik harus memiliki akses internet agar dapat mengakses materi yang diberikan dan memberikan materi kepada peserta didik.

Pada dasarnya *blended learning* memiliki manfaat tersendiri bagi instansi yang menerapkannya, diantaranya adalah:⁹

1. Dapat membantu peserta didik mengembangkan kemampuan manajemen tugas dan waktu.
2. Merekatkan kebersamaan antara guru dan peserta didik, dibandingkan pembelajaran *full online* atau tradisional.
3. Mendukung penyediaan informasi dan sumber daya bagi peserta didik.
4. Melibatkan dan memotivasi peserta didik melalui interaktivitas dan kolaborasi.
5. Dapat mengenalkan teknologi terbaru kepada peserta didik seperti zoom, google meet, jitsi meet, dan sebagainya
6. Mengurangi biaya, penempatan kerja lebih fleksibel dan sebagainya.
7. Peluang untuk menciptakan pengalaman pelatihan yang bersifat pribadi, relevan dan menarik.
8. Peningkatan praktik pedagogik.

Pembelajaran Ideal Masa Kini Berbasis *Blended Learning*

Berawal dari fenomena, perkembangan digital telah mengalami akselerasi tanpa terkecuali bidang pendidikan yang telah meng-*upgrade* beberapa sistem pembelajaran lebih kekinian. Dewasa ini *blended learning* menjadi trend di seluruh tingkat satuan pendidikan terlebih pada masa transisi efek pandemi Covid-19. Namun pada dasarnya berbagai pijakan yang mengharuskan pembelajaran di Indonesia di-*upgrade* menjadi *blended learning*, beberapa pijakan didapatkan dari beberapa personal, yaitu: guru, traniner, dan peserta didik mengenai; 1) kurangnya pengetahuan mengenai pedagogik, 2) akses pengetahuan yang disampaikan oleh guru karena terbatas ruang dan waktu, 3) interaksi sosial. Hal ini didukung dengan implikasi globalisasi dunia pendidikan yang membawa kedalam empat prinsip yaitu liberalisasai, privatisasai, komersialisasai, dan standarisasi.¹⁰

Adanya prinsip demikian, sebagian besar sekolah berlomba-lomba menerapkan manajen dengan empat prinsip tersebut sehingga tidak menutupi

⁹ N. Nurhadi, "Blended Learning dan Aplikasinya di Era New Normal Pandemi Covid 19", *AGRIKSTENSIA: Jurnal Penelitian Terapan Bidang Pertanian*, Vol. 19 No. 2 2020, h. 120-128.

¹⁰ I.K. Widiara, "Blended Learning Sebagai Alternatif Pembelajaran di Era Digital", *Purwadita: Jurnal Agama dan Budaya*, Vol. 2 No. 2 2018, h. 50-56.

bahwa sekolah yang menerapkannya memberikan sistem tambahan belajar. Tambahan belajar atau materi diterapkan pada seluruh tingkat dan kelompok baik kelompok kelas akselerasi, kelompok kecil, besar, kelas eksklusif, dan reguler. Dengan adanya tambahan belajar atau materi membutuhkan jam yang tidak sebagaimana mestinya belajar di kelas sehingga *blended learning* merupakan sebuah solusi untuk sekolah yang menerapkan empat prinsip tersebut sehingga kebutuhan pendidikan akan terpenuhi.

Pada umumnya *Blended learning* dieksplanasikan mengacu pada definisi yang telah divisualisasikan pada tabel di bawah ini. Sehingga pengembangan *blended learning* bukan sekedar pengganti kegiatan tatap muka. *Blended learning* harus diterapkan secara sistematis dan terintegrasi dengan platform pembelajaran *online*. Berikut model pembelajaran Srikandi dalam Maulida,¹¹

Prosentasi Bahan Ajar Berbasis Web/Platform	Model	Keterangan
0%	Tradisional	Pembelajaran tatap muka tanpa mengandalkan teknologi internet
1 – 29%	Fasilitas web/ platform	<ul style="list-style-type: none"> • Memanfaatkan web/platform pembelajaran online dalam proses pembelajaran untuk mengembangkan penguasaan materi yang terbatas oleh pembelajaran tatap muka (belajar tambahan atau materi tambahan) • Lebih banyak pengumpulan tugas/ kuis.
30 – 79%	<i>Blended Learning</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Penggabungan model dan media dalam proses pembelajaran berbasis web atau platform (mandiri), <i>online (daring)</i>, dan tradisional (tatap muka), • Frekuensi daring lebih banyak dibandingkan tatap muka, seimbang, lebih banyak tatap muka.
100%	<i>Full Online</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Seluruh pembelajaran selama satu atau dua semester menggunakan sistem pembelajaran online, menggunakan media secara daring dan luring.

¹¹ Utami Maulida, "Konsep Blended Learning Berbasis Edmodo di Era New Normal" ..., h. 121-136.

Pembelajaran model tradisional dengan prosentase menggunakan web adalah 0%, dilakukan secara tatap muka yang terbatas dengan ruang dan waktu. Sebagian besar model pembelajaran demikian masih dipertahankan dan menjadi model utama. Namun model pembelajaran tradisional ini butuh didesain sedemikian rupa untuk mencapai sesuai kebutuhan. Hakikatnya model ini dapat dikombinasikan dengan beberapa teori yaitu teori behaviorisme, kognitivism, dan konstruktivisme sehingga tercapai tujuan pembelajaran yang lebih bermakna.

Fasilitas web/platform pembelajaran *online* atau dapat disebut *self-pace learning* merupakan model pembelajaran mandiri. Model ini bertujuan untuk mengajak peserta didik untuk belajar mandiri kapan saja dan dimana saja menggunakan konten belajar yang kekinian dan dirancang khusus oleh guru. Pembelajaran mandiri dapat bersifat text-based dan multimedia based. Dewasa ini guru seringkali membuat konten pembelajaran di Youtube, web *e-learning* yang difasilitasi dari instansi, dan blog. Namun tidak menutup kemungkinan guru membuat konten di media sosial. Sementara *Blended learning* atau pembelajaran kolaborasi yang membaurkan pembelajaran tradisional, pembelajaran mandiri, dan pembelajaran daring (*online*).

Pembelajaran daring (*full online*) merupakan pembelajaran yang menghilangkan pembelajaran tradisional dan pembelajaran mandiri, selama satu atau dua semester guru membuat pembelajaran *full online* menggunakan media live, yang membedakan antara tradisional dan *full online* hanyalah ruang. Penerapan pembelajaran *full online* membutuhkan kesiapan dari *bandwidth* internet agar pembelajaran terlaksana dengan baik dan lancar.

Berbagai instansi menerapkan *blended learning* dengan komposisi yang variatif, ada yang menggunakan prosentase 50% yaitu 50% menerapkan tradisional atau tatap muka 50% *online* (daring dan luring atau mandiri), selain itu ada instansi yang menerapkan 60:40 yaitu 60% dilakukan secara *online* (daring dan luring) sementara 40% dilakukan secara tradisional atau tatap muka atau sebaliknya frekuensi tatap muka lebih besar dibandingkan *online*. Terdapat pula yang menerapkan dengan prosentase pembelajaran sebesar 70 : 30 yaitu 70% dilakukan secara *online* (daring dan luring atau mandiri), sementara 30% dilakukan secara tradisional atau tatap muka. Pada prosentase terakhir frekuensi pembelajaran *online* lebih banyak dari pembelajaran tatap muka atau tradisional, pada prosentase ini pula guru diharuskan melakukan pengenalan secara personal dan memahami psikologis masing-masing peserta didik pada saat pertemuan tatap muka atau pembelajaran tradisional. Namun terdapat instansi yang menerapkan *blended learning* dengan posisi 70:30 yaitu 70% secara tatap muka dan 30% secara *online*. Pembelajaran *online* dilaksanakan untuk pemecahan masalah materi dari pertemuan tatap muka yang bersifat terbatas ruang dan waktu.

Melihat pentingnya model pembelajaran *blended learning* sebagai model pembelajaran idea pada masa kini, hal ini telah dibuktikan oleh sistem

pendidikan di Indonesia bahwa instansi perlu meng-*upgrade* sistem pembelajaran yang kekinian dengan memanfaatkan teknologi internet dan memberi kesempatan pada peserta didik untuk dapat belajar secara mandiri luring dan *online* (daring) tanpa dipusatkan oleh guru atau fasilitator. Hal tersebut pun berlaku bagi guru agar dapat mengembangkan kompetensi guru untuk memproduksi bahan ajar dalam bentuk video animasi atau menggunakan platform/aplikasi digital *online* secara berkala sehingga dapat memanfaatkan waktu untuk pekerjaan yang lain dan dapat menjadi guru yang berkualitas di masa kini dengan menerapkan pembelajaran yang ideal.

Blended learning merupakan solusi terakhir untuk mengidealkan pembelajaran di tengah berkembangnya digital, karena terdapat *strengths* (kelemahan) dan *weaknesses* (kekuatan) pada dua pembelajaran single tersebut, di antaranya adalah:

1. Kekuatan pembelajaran *online*. Berdasarkan prinsip belajar online yaitu tidak terbatas, peserta didik dapat belajar di manapun secara nyaman dengan waktu dan ruang yang fleksibel. Memungkinkan peserta didik dapat mengikuti pembelajaran secara *online* jika terhambat oleh pembelajaran tradisional karena kurangnya waktu dalam penerimaan materi. Peserta didik mendapatkan waktu yang cukup banyak untuk berdiskusi dengan guru. Selain itu guru dapat meng-*upgrade* kemampuan dalam digitalisasi.
2. Kelemahan pembelajaran *online*. Faktanya sistem pendidikan di Indonesia belum siap akan pembelajaran *online* secara penuh, guru tidak dapat melakukan pendekatan persuasif kepada peserta didik sehingga guru tidak dapat mengenal emosi peserta didik ketika pembelajaran berlangsung. Selain itu jika peserta didik tidak memiliki kuota internet maka tidak dapat mengikuti pembelajaran online (daring).
3. Kekuatan pembelajaran tradisional. Interaksi yang intens dan mudah membuat guru dapat memahami emosional peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung dan dapat membentuk kepercayaan sosial melalui *face to face*, spontanitas dalam pemberian dan penerimaan *feedback* dapat diharapkan dengan cepat.
4. Kelemahan pembelajaran online. Jika peserta didik berhalangan hadir maka tidak dapat berpartisipasi dalam pembelajaran karena terbatasnya ruang dan waktu. Hal ini mengakibatkan guru tidak dapat berdiskusi dan mencapai indikator pembelajaran secara maksimal.

Berdasarkan kekuatan dan kelemahan pembelajaran tradisional dan pembelajaran *online* (daring) membuktikan bahwa *blended learning* merupakan pembelajaran yang efektif dan ideal di masa kini dibandingkan dua pembelajaran tersebut dipisahkan selama satu atau dua semester dalam satu tahun. Penerapan *blended learning* merupakan desakan bagi guru karena seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dengan banyaknya platform pembelajaran *online* secara mandiri (luring) maupun *online* (daring).

KESIMPULAN

Blended learning merupakan model pembelajaran ideal di masa kini yang populer di Indonesia dan harus diterapkan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal dengan memadukan pembelajaran tradisional (tatap muka) dan pembelajaran online (daring dan luring). Esensinya *blended learning* dibagi menjadi tiga komponen yaitu; pembelajaran tradisional, pembelajaran mandiri (luring), dan pembelajaran *online* (daring). Tiga pembelajaran tersebut dirancang oleh guru atau dalam satu atau dua semester. Pembagian frekuensi *blended learning* menjadi tiga bagian; 50:50, 60:40, dan 70:30. Penerapan *blended learning* di instansi akan mewujudkan sikap kemandirian dan percaya diri guru dan peserta didik yang sudah mengeksplorasi sumber belajar. Atas dasar ini yang mengawani *blended learning* menjadi pilihan terakhir untuk belajar dan mengajar di masa kini.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, A.K., "Kajian Konseptual Model Pembelajaran Blended Learning Berbasis Web Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Motivasi Belajar", *Jurnal Pendidikan Edutama*, Vol. 4 No. 2 2017.
- Curtis J. Bonk, Charles R. Graham, *The Handbook of Blended Learning (Global Perspective, Local Designs)* Pfeiffer : San Fransisco, 2003.
- Hasbullah, H. "Blended Learning, Trend Strategi Pembelajaran Matematika Masa Depan", *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, Vol. 4 No. 1 2015.
- Istiningsih, S. & H. Hasbullah, "Blended Learning, Trend Strategi Pembelajaran Masa Depan", *Jurnal Elemen*, Vol. 1 No. 1 2015.
- Maulida, U., "Konsep Blended Learning Berbasis Edmodo di Era New Normal", *Dirasah: Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Dasar Islam*, Vol. 3 No. 02 2020.
- Nurhadi, N. "Blended Learning dan Aplikasinya di Era New Normal Pandemi Covid 19", *AGRIEKSTENSIA: Jurnal Penelitian Terapan Bidang Pertanian*, Vol. 19 No. 2 2020.
- Saifudin, I. & W. Suharso, "Pembelajaran E-learning, Pembelajaran Ideal Masa Kini dan Masa Depan Pada Mahasiswa Berkebutuhan Khusus, *JP (Jurnal Pendidikan): Teori dan Praktik*, Vol. 5 No. 2 2021.
- Subagiyo, S., "Penerapan Model Blended Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Termokimia Siswa", *Journal of Educational Chemistry (JEC)*, Vol. 1 No. 1 2019.
- Valiathan, P., "Blended Learning Models", *Learning Circuits*, Vol. 3 No. 8 2002.
- Widiara, I.K., "Blended Learning Sebagai Alternatif Pembelajaran di Era Digital", *Purwadita: Jurnal Agama dan Budaya*, Vol. 2 No. 2 2018.