

## ***BLENDED LEARNING DALAM PEMBELAJARAN***

Prasetya Citra Sukoco

(Pendidikan Olahraga, Pascasarjana, Universitas Negeri Malang)

[citrasukoco@gmail.com](mailto:citrasukoco@gmail.com)

**Abstrak:** *Blended learning* dapat diartikan sebagai proses pembelajaran yang memanfaatkan berbagai macam pendekatan. Pendekatan yang dilakukan dapat memanfaatkan berbagai macam media dan teknologi. Unsur-Unsur pembelajaran berbasis *blended learning* mengkombinasikan antara tatap muka dan *e-learning* yang memiliki 6 (enam) unsur, yaitu: (a) tatap muka (b) belajar mandiri, (c) aplikasi, (d) tutorial, (e) kerjasama, dan (f) evaluasi.

**Kata kunci:** blended learning, pembelajaran

### **PENDAHULUAN**

Perkembangan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini berlangsung demikian pesat, sehingga pantaslah para ahli menyebut gejala ini sebagai suatu revolusi. Perubahan-perubahan yang akan dan sedang terjadi, terutama disebabkan oleh potensi dan kemampuan teknologi informasi dan komunikasi yang memungkinkan manusia untuk saling berhubungan (*relationship*) dan memenuhi kebutuhan mereka akan informasi hampir tanpa batas. Beberapa batasan yang dulu dialami manusia dalam berhubungan satu sama lainnya, seperti faktor jarak, waktu, jumlah, kapasitas, kecepatan dan lain-lain, kini dapat diatasi dengan dikembangkannya berbagai teknologi informasi dan komunikasi mutakhir. Seorang pakar yaitu McLuhan (1965) berpendapat bahwa teknologi baru menjanjikan kepada umat manusia akan terbentuknya “jendela dunia”, dan teknologi informasi dan komunikasi baru akan membentuk “desa dunia”. Dengan demikian, teknologi informasi dan komunikasi baru membuat dunia semakin “kecil”.

(Mukhopadhyay M:1995). Bishop G. (1989) meramalkan bahwa pendidikan masa mendatang akan bersifat luwes (flexibel), terbuka dan dapat diakses oleh siapa pun yang memerlukan tanpa pandang faktor jenis, usia, maupun pengalaman pendidikan sebelumnya. Mason R. (1994) berpendapat bahwa pendidikan mendatang akan lebih ditentukan oleh jaringan informasi yang memungkinkan berinteraksi dan kolaborasi, bukannya gedung sekolah. Namun, teknologi akan memperlebar jurang antara si kaya dan si miskin. Tony bates (1995) menyatakan bahwa teknologi dapat meningkatkan kualitas dan jangkauan bila digunakan secara bijak untuk pendidikan dan latihan, dan mempunyai arti sangat penting bagi kesejahteraan ekonomi. Alisjahbana I, (1996) mengemukakan bahwa pendekatan

pendidikan dan pengajaran baru akan bersifat dua arah, kolaboratif dan interdisipliner.

Berdasarkan ramalan dan pandangan para cendekiawan di atas dapat disimpulkan bahwa dengan masuknya pengaruh globalisasi, pendidikan masa mendatang akan lebih bersifat terbuka dan dua arah, beragam, multidisipliner serta terkait pada produktivitas kerja dan kompetitif. Kecenderungan dunia pendidikan di Indonesia di masa mendatang adalah: *pertama*; berkembangnya pendidikan terbuka dengan modus belajar jarak jauh (*distance learning*). *Kedua*; sharing resource bersama antar lembaga pendidikan/latihan dalam sebuah jaringan. *Ketiga*; perpustakaan dan instrumen pendidikan lainnya (guru, laboratorium) berubah fungsi menjadi sumber informasi daripada sekadar rak buku. *Keempat*; penggunaan perangkat teknologi informasi interaktif, seperti CD-ROM multimedia, dalam pendidikan secara bertahap menggantikan TV dan Video.

## PEMBAHASAN

Secara etimologi istilah *blended learning* terdiri dari dua kata *blended* dan *learning*. Kata *blend* berarti “campuran, bersama untuk meningkatkan kualitas agar bertambah baik” (Collins Dictionary), atau formula suatu penyesuaian kombinasi atau perpaduan. Sedangkan *learning* memiliki makna umum yakni belajar, dengan demikian sepintas mengandung makna pola pembelajaran yang mengandung unsur percampuran, atau penggabungan antara satu pola dengan pola lainnya. Elenena Mosa (2006) menyampaikan bahwa yang dicampurkan adalah dua unsur utama, yakni pembelajaran di kelas (*classroom lesson*) dengan online learning.

Pada perkembangannya istilah yang lebih populer adalah *blended e-learning* dibandingkan dengan *blended learning*. Kedua istilah tersebut merupakan isu pendidikan terbaru dalam perkembangan globalisasi dan teknologi *blended e-learning*. Zhao (2008:162) menjelaskan “isu *Blended Blended e-Learning* sulit untuk didefinisikan karena merupakan sesuatu yang baru”. Berdasarkan pendapat tersebut, terdapat persamaan antara *Blended Blended e-learning* yaitu penggabungan aspek *blended e-learning* yang termasuk *web-based instruction*, *streaming video*, *audio*, *synchronous and asynchronous communication* atau aspek terbaik pada aplikasi teknologi informasi *blended e-learning*, dengan kegiatan tatap muka. Dapat dikatakan secara sederhana *Blended Blended e-Learning* adalah kombinasi atau penggabungan pendekatan aspek *blended e-learning* yang berupa *web-based instruction*, *video streaming*, *audio*, komunikasi *synchronous* dan *asynchronous* dalam jalur *blended –learning system LSM* dengan pembelajaran tradisional “tatap-muka” termasuk juga metode mengajar, teori belajar dan dimensi pedagogik.

Menurut Sharpen et.al. (2006:18) karakteristik Blended Blended –Learning, adalah; Ketetapan sumber suplemen untuk program belajar yang berhubungan selama garis tradisional sebagian besar, melalui institusional pendukung lingkungan belajar virtual. Transformatif tingkat praktik pembelajaran didukung oleh rancangan pembelajaran sampai mendalam. Pandangan menyeluruh tentang teknologi untuk mendukung pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan diatas, karakteristik *Blended Blended e-Learning* adalah sumber suplemen, dengan pendekatan tradisional juga mendukung lingkungan belajar virtual melalui suatu lembaga, rancangan pembelajaran yang mendalam pada saat perubahan tingkatan praktik pembelajaran dan pandangan tentang semua teknologi digunakan untuk mendukung pembelajaran. Penerapan suatu model pembelajaran harus berdasarkan teori belajar yang cocok untuk proses pembelajaran agar kelangsungan proses tersebut dapat sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan.

Berdasarkan komponen yang ada dalam Blended Blended e-learning maka teori belajar yang mendasari model pembelajaran tersebut adalah teori belajar Konstruktivisme (*individual learning*). Karakteristik teori belajar konstruktivisme (*individual learning*) untuk blended e-learning (Hasibuan, 2006:4) adalah sebagai berikut; *Active learns, Learners construct their knowledge, Subjective, dynamic and expanding, Processing and understanding of information, dan Learners has his own learning.*

Individual learning dalam teori ini pelajar adalah peserta yang aktif, kalau dapat membangun pengetahuan mereka sendiri, secara subjektif, dinamis dan berkembang. Kemudian memproses dan memahami suatu informasi, sehingga pelajar memiliki pembelajarannya sendiri. Pelajar membangun pengetahuan mereka berdasarkan atas pengetahuan dari pengalaman yang mereka alami sendiri. Teori belajar berikutnya yang melandasi model *Blended Blended e- learning* adalah teori belajar kognitif. Pendekatan kognitif menekankan bagan sebagai satu struktur pengetahuan yang diorganisasi (Brunner,1990; Gagne et.al., 1993). Menurut Bloom (1956) mengidentifikasi enam tingkatan belajar kognitif yaitu “pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, dan sintesis”.

Teori terakhir adalah teori belajar konstruktivisme sosial yang dikembangkan oleh Vygotsky. Menurut Vigotsky (1978) adalah sebagai berikut: *the way learners construct knowledge, think, reason, and reflect on is uniquely shaped by their relationship with other. He argued that the guidance given by more capable other, allows the learner to engage is levels of activity that could not be managed alone.* Konstruktivisme sosial disebut juga collaborative learning. Karakteristik teori belajar tersebut adalah sebagai berikut (Hasibuan, 2006:4):

Teori ini membuat pelajar membangun pengetahuan, berfikir, mencari alasan, dan dicerminkan dengan bentuk yang unik melalui berhubungan dengan yang lain. Pelajar belajar dari penyelesaian masalah yang nyata, pelajar juga bergabung pada suatu pembangkit-pengetahuan. Pengajar juga masuk ke dalam sebagai pelajar bersama-sama dengan siswanya. Bentuk tugas juga akan diolah dan pengetahuan dinilai dan diciptakan lalu membangun pengetahuan yang baru.

Jika dikaji secara terminologis maka blended e-learning menekankan pada penggunaan internet seperti pendapat Rosenberg (2001) menekankan bahwa blended e-learning merujuk pada penggunaan teknologi internet untuk mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan. Hal ini senada dengan Cambell (2002), kamarga (2002) yang intinya menekankan penggunaan internet dalam pendidikan sebagai hakekat blended e-learning, termasuk untuk pendidikan guru. Secara spesifik dalam pendidikan guru blended e-learning memiliki makna sebagai berikut.

Blended e-learning merupakan penyampaian informasi, komunikasi, pendidikan, pelatihan-pelatihan tentang materi keguruan baik substansi materi pelajaran maupun ilmu pendidikan secara online. Blended e-learning menyediakan seperangkat alat yang dapat memperkaya nilai belajar secara konvensional (model belajarkonvensional, kajian terhadap buku teks, CD-ROM, dan latihan berbasis komputer) sehingga dapat menjawab tantangan perkembangan globalisasi. Blended e-learning tidak berarti menggantikan model belajar konvensional di dalam kelas, tetapi memperkuat model belajar tersebut melalui penyediaan content dan pengembangan teknologi pendidikan.

Kapasitas guru amat bervariasi tergantung pada bentuk isi dan cara penyampaiannya. Makin baik keselarasan antarcontent dan alat penyampai dengan gaya belajar, maka akan lebih baik kapasitas siswa yang pada gilirannya akan memberi hasil yang lebih baik. Memanfaatkan jasa teknologi elektronik; di mana guru dan siswa, siswa dan sesama siswa atau guru dan sesama guru dapat berkomunikasi dengan relatif mudah dengan tanpa dibatasi oleh hal-hal yang protokoler. Memanfaatkan keunggulan komputer (digital media dan komputer networks). Menggunakan bahan ajar bersifat mandiri (self learning materials) disimpan di komputer sehingga dapat diakses oleh guru dan siswa kapan saja dan di mana saja bila yang bersangkutan memerlukannya. Memanfaatkan jadwal pembelajaran, kurikulum, hasil kemajuan belajar dan hal-hal yang berkaitan dengan administrasi pendidikan dapat dilihat setiap saat di komputer.

Pendapat Haughey (1998) tentang pengembangan blended e-learning mengungkapkan bahwa terdapat tiga kemungkinan dalam pengembangan sistem pembelajaran berbasis internet, yaitu: *web course* adalah penggunaan internet untuk keperluan pendidikan, yang mana peserta didik dan pengajar sepenuhnya

terpisah dan tidak diperlukan adanya tatap muka. Web centric course adalah penggunaan internet yang memadukan antar belajar jarak jauh dan tatap muka (konvensional). Model web enhanced course adalah pemanfaatan internet untuk menunjang peningkatan kualitas pembelajaran yang dilakukan di kelas.

Ada tiga hal dampak positif penggunaan internet dalam pendidikan yaitu: (1) peserta didik dapat dengan mudah mengambil mata kuliah di mana pun di seluruh dunia tanpa batas intuisi atau batas negara. (2) peserta didik dapat dengan mudah belajar pada para ahli di bidang yang diminatinya. (3) kuliah/belajar dapat dengan mudah diambil diberbagai penjuru dunia tanpa bergantung pada universitas/sekolah tempat si mahasiswa belajar.

Peningkatan kualifikasi guru merupakan salah satu prioritas pemerintah indonesia, hal tersebut sebagai wujud realisasi UU guru dan dosen no.14/2005 yang mempersyaratkan guru untuk memiliki kualifikasi minimal S-1 dan memiliki sertifikat sebagai pengajar. Pada saat ini guru di Indonesia berjumlah sebanyak 2.667.655 orang (depdiknas,2007). Di samping kualitas akademik guru, kondisi peningkatan kualifikasi akademik guru, kondisi kekurangan guru juga masih dialami sebagian wilayah di indonesia pada berbagai jenjang pendidikan. Pada tahun 2007, selain Universitas Terbuka pemerintah Indonesia melalui Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi dan Direktorat Peningkatan Mutu Tenaga Kependidikan menetapkan 10 LPTK untuk secara bersama-sama menyelenggarakan sistem PJJ untuk program peningkatan kualifikasi guru melalui pendidikan SI PGSD.

PJJ pada program ini berbasis pada teknologi informasi dan komunikasi dengan menggunakan internet sebagai media utama, tatap muka dilakukan hanya beberapa kali pada program residensial, selebihnya menggunakan program e-learning. Keberhasilan PJJ PGSD dan sistem pembelajaran jarak jauh yang menggunakan e-learning sebagai alat utama, sangat ditentukan oleh model learning management system (LMS) yang dikembangkan, dan pemerintah bersama pihak terkait masih mencari-cari model LMS yang handal yang mampu mewujudkan profil guru profesional, yang memiliki kompetensi kependidikan dan keguruan yang setara bahkan melebihi guru dengan sistem pembelajaran reguler. Model blended e-learning merupakan kombinasi dari beberapa pendekatan pembelajaran yaitu pembelajaran conventional berupa tatap muka dan e-learning yang berbasis internet.

Seperti yang dikemukakan oleh Gegne (1984) Belajar yang efektif mempunyai kriteria sebagai berikut: (1) melibatkan pembelajaran dalam proses belajar; (2) mendorong munculnya keterampilan untuk belajar mandiri (learn how to learn); (3) meningkatkan pengetahuan dan keterampilan pembelajar; (4) memberi motivasi untuk belajar lebih lanjut. Darmodihardjo (1998:39)

mengemukakan bahwa tutor dalam pelaksanaan tugasnya memiliki peran yang meliputi; (1) sebagai motivator, (2) sebagai fasilitator, (3) sebagai pembimbingan dan evaluator, (4) pengembangan materi pelajaran, (5) pengelola proses belajar mengajar, (6) agen pembaruan. Sementara itu Muhammad Zen (2000:69-70) mengemukakan bahwa tugas tutor selaku pengajar meliputi; (1) sebagai informator, (2) sebagai organisator, (3) sebagai motivator, (4) sebagai pengarah, (5) sebagai inisiator, (6) sebagai transmiter, (7) sebagai fasilitator, (8) sebagai mediator, (9) sebagai evaluator.

Tutorial adalah suatu proses pemberian bantuan dan bimbingan belajar dari seseorang kepada orang lain, baik secara perorangan maupun kelompok. Dalam konsep ini, tutorial merupakan layanan belajar yang memungkinkan terjadinya proses pembelajaran dengan karakteristik yang berbeda, seperti dosen yang berfungsi sebagai fasilitator kegiatan belajar bukan sebagai pengajar. Jenis-jenis tutorial yang sediakan adalah tutorial tatap muka (TTM) dan tutorial on-line.

Tutorial Tatap Muka, dalam program PJJ S1 PGSD ini semua mata kuliah diberikan bimbingan tutorial tatap muka (dilakukan pada masa residensial). Tutorial Online, Tutorial ini dilakukan dengan bantuan jaringan komputer. Model tutorial online adalah model tutorial yang menggunakan jaringan komputer. Materi diberikan dalam bentuk naskah tutorial yang dapat diakses dimana saja mahasiswa berupa tanpa harus bertatap muka dengan tutor. Dalam model ini, tutor harus mempersiapkan naskah tutorial yang memungkinkan terjadinya interaksi antar tutor dan mahasiswa. Selain itu, partisipasi secara aktif dari mahasiswa juga sangat diperlukan karena memengaruhi nilai akhir tutorial.

### **KESIMPULAN**

*Blended learning* dapat diartikan sebagai proses pembelajaran yang memanfaatkan berbagai macam pendekatan. Pendekatan yang dilakukan dapat memanfaatkan berbagai macam media dan teknologi. Unsur-Unsur pembelajaran berbasis *blended learning* mengkombinasikan antara tatap muka dan *e-learning* yang memiliki 6 (enam) unsur, yaitu: (a) tatap muka (b) belajar mandiri, (c) aplikasi, (d) tutorial, (e) kerjasama, dan (f) evaluasi.

### **DAFTAR RUJUKAN**

- Akkoyunlu B. and Soyulu M. Y, 2008. *A Study of Student's Perceptions in a Blended Learning Environment Based on Different Learning Styles*, Educational Technology & Society, 11 (1), 183-193. Department of Computer Education and Instructional Technology, Hacettepe University, Turkey
- Al-hadidi M. A. R, 2013. *Effect of the Blended Learning in Students of the Faculty of Physical Education in the University of Jordan Acquiring the skill of*

- Under Hand Passing of the Volley Ball*. International Journal of Humanities and Social Science. Vol. 3 No. 6. Middle East University Amman, Jordan
- Bonk C. J. & Graham C. R., 2004. *Blended Learning Systems: Definition, Current Trends, and Future Directions*. Handbook of blended learning: Global Perspectives, local designs. San Francisco, CA: Pfeiffer Publishing.
- Caner M., 2012. *Chapter 2 The Definition of Blended Learning in Higher Education*. Akdeniz University, Turkey.
- Caraivan L., 2011. *Blended Learning: From Concept to Implementation*. Christian University, Timisoara.
- Donnelly R dan McAvinia C., 2012. *Chapter 1 Academic Development Perspectives of Blended Learning*. Dublin Institute of Technology, Ireland. DOI: 10.4018/978-1-4666-0939-6.ch001
- Douglas Dr. K. A, Lang Dr. J, dan Colasante Ms. M, 2014. *The Challenges of Blended Learning Using a Media Annotation Tool*. Journal of University Teaching & Learning Practice, 11(2). University of Wollongong
- Draffan E. A dan Rainger P, 2006. *Model for the Identification of Challenges to Blended Learning, Research in Learning Technology*. Vol. 14, no 1, pp 55-67. University of Sussex, UK
- Finn, A., & Bucci, M. (2004). *A case study approach to blended learning*, retrieved January 15, 2008
- Grasha, A. F. (1996). *Teaching with style: A practical guide to enhancing learning by understanding teaching and learning styles*, Pittsburgh, PA: Alliance Publishers.
- Heinze A dan Procter C., 2010. *The Significance of the Reflective Practitioner in blended learning*. International Journal of Mobile and Blended Learning, 2(2), 18-29, University of Salford, UK.
- Halverson L. R, Graham C. R, Spring K. J, dan Drysdale J. S, 2012. *An Analysis of High Impact Scholarship And Publication Trends In Blended Learning*. Instructional Psychology and Technology, Brigham Young University, Provo, Utah, USA.
- Jeffrey L. M, Milne J, Suddaby G, & Higgins A, 2014. *Blended Learning: How Teachers Balance the Blend of Online and Classroom Components*. Journal of Information Technology Education: Research, 13, 121-140. Massey University, New Zealand
- Kirkley S. E dan Kirkley J. R, 2005. *Creating Next Generation Blended Learning Environments Using Mixed Reality, Video Games and Simulations*. TechTrends, Volume 49, Number 3
- Kokasih. A. L. (2010). Meningkatkan kualitas blended learning: case study menggunakan coi model, Jawa Barat.

- Krause, K. (2007): *Griffith University Blended Learning strategy*, Document number 2008/ 0016252.
- Lim D. H, Morris M. L dan Kupritz V. W, 2005. *Online vs. Blended Learning: Differences in Instructional Outcomes and Learner Satisfaction*. University of Tennessee.
- Liyaganawardena T. R, Adams A. A, Rassool N, dan Williams S. A, 2014. *Blended learning in distance education: Sri Lankan perspective*. International Journal of Education and Development using Information and Communication Technology (IJEDICT), Vol. 10, Issue 1, pp. 55-69
- Mirriahi N, Alonzo D, McIntyre S, Kligyte G and Fox B, 2015. *Blended learning innovations: Leadership and change in one Australian institution*. International Journal of Education and Development using Information and Communication Technology (IJEDICT), Vol. 11, Issue 1, pp. 4-16. University of New South Wales, Australia.
- Sanagustin M. P, Santos P, Leo D. H & Blat J, 2012. *4SPPIces: A Case Study of Factors in a Scripted Collaborative-Learning Blended Course Across Spatial Locations*. International Society of the Learning Sciences, Inc.; Springer Science Business Media, LLC. DOI 10.1007/s11412-011-9139-3
- Shell, R. (1991). *Personality and socialization correlates of vicarious emotional responding*. Journal of Personality and Social Psychology, 61 (3), 459-470.
- Stacey E dan Gerbic P, 2007. *Teaching for blended learning-Research perspectives from on-campus and distance students*. Educ Inf Technol 12:165-174 DOI 10.1007/s10639-007-9037-5
- Waha B dan Davis K, 2014. *University Students' Perspective on Blended Learning*. Journal of Higher Education Policy and Management, Vol. 36, No. 2, 172-182. Information Systems School, Science and Engineering Faculty,