

Blended Learning Di Era New Normal

Dyanti Mahrunnisya

STKIP PGRI Jl. Chairil Anwar, Durian Payung, Kec. Tj. Karang Pusat, Kota Bandar Lampung
dyantianis@gmail.com


Abstract- *Blended Learning is a learning innovation that combines technological advances in accordance with the demands of learning in the 21st century and is relevant to the learning transition period of offline to online learning, online to offline due to the covid-19 pandemic. This study aims to describe the implementation of blended learning learning. The method used in this research is the Systematic Literature Review (SLR), with a qualitative descriptive approach to the results of several studies with secondary data. Based on the results of the discussion, the application of blended learning is one solution that can be used in learning today by using various kinds of online applications, web, streaming, video, and so on.*

Keyword: *blended Learning, New Normal*

Abstrak- *Blended Learning merupakan inovasi pembelajaran yang mengkombinasikan kemajuan teknologi sesuai dengan tuntutan pembelajaran di abad 21 dan relevan dengan pembelajaran masa transisi pembelajaran luring ke daring, daring ke luring akibat pandemi covid- 19. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi pembelajaran *blended learning*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Systematic Literature Review (SLR)*, dengan pendekatan deskriptif kualitatif hasil pencarian beberapa penelitian dengan data sekunder. Berdasarkan hasil pembahasan penerapan *blended learning* menjadi salah satu solusi yang bisa*

digunakan dalam pembelajaran saat ini dengan menggunakan berbagai macam aplikasi *online, web, streaming, video*, dan sebagainya.

Kata Kunci: *Blended Learning, New Normal*

 © 2022 JIPS; published by Jurusan IPS, FKIP Unila.. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivs 4.0 License.

The article is published with Open Access at <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/jips>

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi Informasi memiliki dampak bagi tatanan kehidupan manusia, khususnya pada dunia pendidikan. Dunia pendidikan dituntut untuk bisa bersesuaian dengan pesatnya kemajuan teknologi, tidak hanya itu sumber daya manusia pun harus berani menjawab tantangan di era yang canggih di abad 21 saat ini. Abad 21 terkenal dengan masa pengetahuan (*knowledge age*), upaya dan alternatif berbagai konteks yang berbasis pengetahuan untuk pemenuhan kebutuhan hidup. Upaya pemenuhan kebutuhan bidang pendidikan berbasis pengetahuan (*knowledge based education*), pengembangan ekonomi berbasis pengetahuan (*knowledge based economic*), pengembangan dan pemberdayaan masyarakat berbasis pengetahuan (*knowledge based social empowering*), dan pengembangan dalam bidang industri pun berbasis pengetahuan (*knowledge based industry*) (Mukhadis, 2013).

Pendidikan di Indonesia saat ini diharapkan mampu mempersiapkan

generasi yang cerdas, kreatif dan mandiri serta siap menghadapi perubahan. Salah satu perubahan yang terjadi dua tahun terakhir ini adalah adanya Pandemi Covid-19 yang memaksa dunia pendidikan melakukan perubahan pada aktivitas belajar mengajar. Kegiatan belajar yang sejak dulu dilakukan dengan tatap muka harus dibatasi dengan melaksanakan pembelajaran secara daring/ *online*. Pada saat ini, keadaan unia berangsur-angsur pulih, sehingga dunia pendidikan kembali lagi harus merubah strategi aktivitas pembelajaran agar mampu mengasikkan Sumber Daya Manusia yang kompetitif. (Yunitasari & Hanifah, 2020) menyatakan pada situasi pandemi Covid - 19 pendidik harus dapat berinovasi agar peserta didik minat dalam belajar, tidak mudah bosan, dan berhasil dalam pembelajaran.

Salah satu cara yang ditempuh adalah dengan melaksanakan pembelajaran campuran atau disebut *Blanded Learning*. *Blanded Learning* merupakan program pendidikan formal yang memungkinkan peserta didik (paling tidak sebagian) melalui konten atau petunjuk yang disampaikan secara daring (*online*) dengan kendali mandiri terhadap waktu, tempat, urutan, maupun kecepatan belajar (Staker, 2012). Pembelajaran *online* merupakan salah satu cara dari 14 prinsip pembelajaran yang diatur dalam Kemendikbud 2016 Nomor 22 yaitu pembelajaran dapat berlangsung dimana saja dengan memanfaatkan teknologi dan komunikasi.

Dukungan dari internet akan memberi ruang kepada peserta didik untuk belajar dari siapapun dan kapanpun. Kecerdasan yang ingin ditumbuhkan lebih pada kemampuan berpikir kritis, kreatif, berkomunikasi dan berkolaborasi, sehingga pendidik berperan sebagai fasilitator atau pendukung pembelajaran peserta didik. Penerapan *blended learning* yang sering

diteapkan adalah 50 % pembelajaran daring (*online*) dengan 50 % pembelajaran tatap muka.

2. Tinjauan Pustaka

a) *Blanded Learning*

Proses pembelajaran yang dilakukan pada abad 21 era industri 4.0 adalah dengan model pembelajaran *Blanded Learning*. *Blanded learning* berasal dari kata *blended* dan *learning*. *Blend* artinya campuran dan *learning* artinya belajar. *Blanded Learning* merupakan proses pembelajaran yang memadukan pertemuan tatap muka dan *online*. *Blanded Learning* secara terminologis menekankan pada penggunaan internet sebagai alternatif solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan (Rosenberg, 2001). *Blanded learning* merupakan metode belajar yang menggabungkan dua atau lebih metode dan pendekatan dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan proses pembelajaran. Menurut Thorne (2003) *blended learning* adalah kelas konvensional dimana dosen dan mahasiswa bertemu langsung, dengan pembelajaran online yang bisa diakses kapan dan dimana saja. Adapun bentuk lain dari *blended learning* adalah pertemuan virtual antara dosen dan mahasiswa. Lebih lanjut Husamah (2014), menyatakan *blended learning* merupakan pembelajaran yang menggabungkan berbagai cara penyampaian, model pengajaran, serta berbagai media teknologi yang beragam. Rusman (2012) bahwa: *Blanded Learning* sebagai kombinasi karakteristik pembelajaran tradisional dan lingkungan pembelajaran elektronik atau *Blanded Learning*, dengan menggabungkan seperti pembelajaran berbasis *web*, *streaming* video, komunikasi audio *synkronous*, dan *asynkronous* dengan pembelajaran tradisional tatap muka.

Dapat dijelaskan secara sederhana bahwa *blended learning* merupakan kombinasi dari berbagai media

pembelajaran, metode pembelajaran yang tradisional dan pembelajaran elektronik yang dapat dilaksanakan secara *online* ataupun tatap muka.

b) Teori Belajar yang Melandasi *Blended Learning*

Pembelajaran dengan model *blended learning* didasari oleh teori belajar berikut:

1) Teori Kognitif

Pengkajian teori belajar kognitif memandang belajar sebagai proses pemfungsian unsur-unsur kognisi, terutama unsur pikiran, untuk dapat mengenal dan memahami stimulus yang datang dari luar. Dengan kata lain, aktivitas belajar pada diri manusia ditekankan pada proses internal dalam berpikir, yakni proses pengolahan informasi (Rifai dan Catharina, 2009).

2) Teori Konstruktivisme

Belajar lebih dari sekedar mengingat. Mahasiswa yang memahami dan mampu menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari, mampu memecahkan masalah menemukan sesuatu untuk dirinya sendiri, dan berkuat dengan berbagai gagasan. Inti teori konstruktivisme adalah siswa harus menemukan dan menstransformasikan informasi kompleks ke dalam dirinya sendiri serta mampu mengkonstruksikan ilmu melalui interaksi dengan lingkungannya. (Rifai dan Catharina, 2009).

c) Lima Kunci *Blended Learning*

Carman (2005) menjelaskan ada lima kunci untuk melaksanakan pembelajaran dengan *blended learning*, yaitu:

1) *Live Event* (Pembelajaran Tatap Muka) Pembelajaran langsung atau tatap muka secara sinkronous dalam waktu dan tempat yang sama ataupun waktu sama tetapi tempat berbeda.

2) *Self Paced Learning*

(Pembelajaran Mandiri)

Pembelajaran mandiri (*self-paced learning*) memungkinkan mahasiswa dapat belajar

kapan saja dan dimana saja secara daring (*online*).

3) *Collaboration* (Kolaborasi)

Kolaborasi dalam pembelajaran *blended learning* dengan mengkombinasikan kolaborasi antar pendidik maupun kolaborasi antar peserta didik. Kolaborasi ini dapat dikemas melalui perangkat komunikasi, seperti forum, *chatroom*, diskusi, *email*, *website*, dan sebagainya.

4) *Assessment* (Penilaian atau Pengukuran Hasil Belajar)

Penilaian (*assessment*) merupakan langkah penting dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Penilaian dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana penguasaan kompetensi yang telah dikuasai oleh mahasiswa. Selain itu, penilaian juga bertujuan sebagai tindak lanjut dosen dalam pelaksanaan pembelajaran. Adapun dosen sebagai perancang pembelajaran harus mampu meramu kombinasi jenis *assessment online* dan *offline* baik yang bersifat tes maupun non tes.

5) *Performance Support Materials*

(Dukungan Bahan Belajar) Bahan ajar merupakan salah satu komponen penting dalam mendukung proses pembelajaran. Penggunaan bahan ajar akan menunjang kompetensi mahasiswa dalam menguasai suatu materi. Dalam pembelajaran dengan *blended learning* hendaknya dikemas dalam bentuk digital maupun cetak sehingga dapat diakses oleh peserta belajar baik secara *offline* maupun daring (*online*). Penggunaan bahan ajar yang dikemas secara daring (*online*) sebaiknya juga mendukung aplikasi pembelajaran daring (*online*).

3. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR), dengan pendekatan deskriptif kualitatif hasil pencarian beberapa penelitian.dengan data sekunder. Data tersebut penulis

Journal of Social Science Education

Vol. 3, No 1 (2022) 18-24

Page | 20

peroleh dengan metode tinjauan pustaka, suatu metode penelitian dengan memanfaatkan sumber referensi dari buku, *website*, dan jurnal baik nasional dan internasional.

4. Hasil dan Pembahasan

a) Implementasi *Blended Learning*

Pada awalnya istilah *Blended learning* juga dikenal dengan konsep pembelajaran *hiprida* yang memadukan pembelajaran tatap muka, *online* dan *offline* namun akhir ini berubah menjadi *blended learning*. Graham dkk (2014) menjelaskan bahwasannya *blended learning* merupakan perpaduan atau kombinasi dari berbagai pembelajaran yaitu mengkombinasikan pembelajaran tatap muka (*face to face*) dengan konsep pembelajaran tradisional yang sering dilakukan oleh praktisi pendidikan dengan melalui penyampaian materi langsung pada siswa dengan pembelajaran *online* dan *offline* yang menekankan pada pemanfaatan teknologi.

Komposisi *blended learning* yang biasa digunakan yaitu pola 50: 50 dalam alokasi 50 % tatap muka 50 % secara *online*, atau 75: 25 dengan alokasi 75% tatap muka 25% *online*. Penggunaan pola tersebut harus disesuaikan dengan kebutuhan, karakteristik pebelajar, karakternik matapelajaran dan sumber yang tersedia sehingga dapat memberikan hasil yang efektif. Model *blended learning* memiliki tujuan untuk memfasilitasi pembelajaran dengan menyediakan media sebagai alat bantu belajar dengan memperhatikan karakter peserta didik dalam belajar. Pembelajaran *blended learning* merupakan pembelajaran yang efektif dan efisien untuk meningkatkan kemampuan peserta didik menjadi menyenangkan, memiliki minat belajar yang lebih besar.

Hal ini di dukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Fatirul dan Walujo

(2020) menjelaskan bahwa peserta didik secara keseluruhan menyukai model pembelajaran *blended learning* dengan strategi problem based learning dengan aplikasi sebagai sarana berkolaborasi dan berkomunikasi. Dari hasil yang dipaparkan dapat diambil kebijakan bahwa dalam pengembangan aplikasi *online* dalam meningkatkan kemampuan kolaborasi, berkomunikasi dan kemampuan kebebasan berpikir peserta didik dapat dikatakan memiliki efektivitas yang dignifikan. *Blended learning* merupakan pembelajaran yang menyenangkan artinya disukai semua pebelajar, dan dengan model ini kemampuan berpikir pebelajar meningkat dan memahami permasalahan yang dihadapi dilapangan secara nyata atau otentik.

Blended learning menawarkan konsep yang unik karena mencampurkan antara pembelajaran tradisional dan pembelajaran jarak jauh, sehingga peserta didik dan pendidik masih bisa melakukan kegiatan pembelajaran dengan jarak dan tempat yang terpisah. Berdasarkan hasil penelitian Abello (2018) aktivitas pengembangan profesionalisme mampu meningkatkan efikasi diri terkait dengan pemodelan dan pembelajaran kolaboratif, penguasaan keterampilan dan strategi komunikasi dan mendapatkan umpan balik positif, pembelajaran mandiri dan personal sebagai bagian penting dalam *blended learning*. Lebih lanjut penelitian yang dilakukan oleh Jokinen et all dalam Wijoyo (2020) menjelaskan keterlibatan pendidik dalam kegiatan pengembangan kompetensi profesional juga dapat meningkatkan pengalaman pendidik yang sangat berguna untuk meningkatkan kompetensi yang disyaratkan khususnya dalam *blended learning*.

b) Keunggulan *Blended Learning*

Perubahan aktivitas pembelajaran dari tatap muka (luring) berubah menjadi *online* (daring) memberikan dampak terhadap pendidikan di Indonesia. Pendidik dan peserta didik harus mampu beradaptasi dengan cepat sesuai dengan keadaan. Banyak yang harus dipersiapkan untuk melaksanakan pembelajaran secara *online*, salah satunya adalah biaya yang tidak sedikit, dan hal ini akhirnya membuat kemunculan model untuk *blended learning* menjadi solusi untuk digunakan. Model ini menggabungkan metode tatap muka dan *online*. Kombinasi kedua metode tersebut dari segi penyampaian, gaya pembelajaran, dan model pengajarnya.

Dikutip dari Codemi (2021) kelebihan dari *blended learning* ini adalah menghemat waktu dan biaya. Peserta didik yang mengikuti metode pembelajaran ini tidak terbatas waktu dan ruang sehingga bisa dilakukan sesuai dengan keinginan peserta didik dari model *blended learning*. Selain itu, peserta didik memiliki kemudahan untuk mengakses pembelajaran karena bisa didapatkan melalui *online*. Pendidik akan memberikan materi melalui banyak cara seperti video dan materi biasa yang bisa didapatkan dari daring.

Pendapat lain dikemukakan oleh Bonk dan Graham (2006) yang menyatakan bahwa keunggulan dari pembelajaran dengan sistem *Online* adalah :

- 1) *flexibility*: artinya peserta didik dapat berkontribusi dalam diskusi pada waktu dan tempat yang mereka pilih secara individual;
- 2) *participation*: bahwa semua peserta didik dapat berpartisipasi di dalam proses belajar karena mereka dapat mengatur waktu dan tempat untuk ikut serta;
- 3) *depth of reflection*: peserta didik memiliki waktu lebih banyak sehingga dapat lebih berhati-hati dalam berargumentasi serta lebih dalam

merefleksikan pandangan dan pendapatnya.

Keunggulan dari penggunaan *blended learning* yang dikemukakan oleh Achmadi (2015) adalah sebagai berikut:

- 1) Peserta didik tidak hanya belajar lebih banyak pada saat sesi *online* yang ditambahkan pada pembelajaran tradisional, tetapi dapat meningkatkan interaksi dan kepuasan siswa.
- 2) Peserta didik dilengkapi dengan banyak pilihan sebagai tambahan pembelajaran di kelas, meningkatkan apa yang dipelajari, dan kesempatan untuk mengakses tingkat pembelajaran yang lebih lanjut.
- 3) Penyajian dapat lebih cepat disampaikan bagi peserta didik yang belajar menggunakan *e-learning*.
- 4) Tidak hanya belajar satu arah yang berurutan, dengan *blended learning* peserta didik memiliki kesempatan untuk mempelajari materi yang diinginkan, serta pengaturan jadwal dan waktu yang fleksibel suatu mata pelajaran.
- 5) Biaya yang lebih hemat bagi institusi dan peserta didik.

Berdasarkan penjabaran keunggulan dari *blended learning* di atas, bahwa pembelajaran harus dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pembelajaran daring tidak hanya menyediakan konten pembelajaran secara *online*, tapi juga mengembangkan berbagai aktifitas yang dapat dilakukan peserta didik untuk meningkatkan kompetensinya sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Keberhasilan *blended learning* tidak terjadi secara otomatis, faktor utama dalam keberhasilan *blended learning* yaitu mempertimbangkan pedagogi dan desain instruksional terkait dengan cara terbaik

untuk memanfaatkan alat-alat teknologi, bagaimana memfasilitasi interaksi antara peserta didik, cara memotivasi peserta didik, serta mengatur materi yang terbaik disampaikan melalui internet dibandingkan tatap muka. (Nasution, Jalinus, Syahril, 2019)

5. Kesimpulan

Pada era digital saat ini sangat penting untuk menentukan strategi ataupun metode dalam aktifitas pembelajaran. Salah satu strategi yang bisa diterapkan menjadi solusi adalah dengan menerapkan *blended learning*. Penambahan inovasi pembelajaran yang tepat akan menumbuhkan kemandirian dan kepercayaan diri peserta didik yang berupaya mencari dan mengembangkan materi belajar tidak hanya dalam kegiatan tatap muka di dalam kelas. Model *blended learning* merupakan pembelajaran yang memadukan kelebihan perkuliahan tatap muka (*face to face*) dan kelebihan pembelajaran daring (*online*).

Daftar Pustaka

- Abello, C.A.M. 2018 . *How Professional Development in Blended Learning Influences Teachers Self Efficiency*. Dissertations., Grand Canyon University.
- Achmadi,T.A. 2015. *Pengaruh Penerapan Blended Learning Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XI Teknik Permesinan SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta*. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta
- Bonk, C.J and Graham, C.R . 2006. *The Handbook of Blended Learning; Global perspectives, Local Designs*. San Fransisco: John Wiley & Sons
- Carman, J.M. 2005. *Blended Learning Design: Five Key Ingredients*. Diunduh dari melalui <http://www.agilantlearning.com/pdf/Blended%20Learning%20Design.pdf> pada tanggal 2 Juni 2022.
- Codemi. 2021. Kelebihan Model Blended Learning dan Kekurangannya saat ini. <https://codemi.co.id/kelebihan-model-blended-learning-dan-kekurangannya-saat-ini/> diakses 1 juni 2022.
- Fatirul, A.N., Walujo.J.A. 2020. *Desain Blended Learning: Desain Pembelajaran Online Hasil Penelitian*. Surabaya: Scopindo Media Pustaka
- Graham, C.R. (2006). *Blended learning systems: Definition, current trends, and future directions*. In C. Bonk & C. Graham (Eds.)
- Graham, C. R. Piccianon, A. G., Charles D, Dziuban. 2014. *Blended Learning Research Perspeptive*. New york: Routledge
- Husamah. 2014. *Pembelajaran Bauran (Blended Learning)*. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya
- Mukhadis, A. 2013. Sosok Manusia Indonesia Unggul dan berkarakter dalam Bidang Teknologi Sebagai Tuntutan Hidup di era Globalisasi. *Jurnal pendidikan Karakter*. Vol 4 no 2.
- Nasution, N.,Jalinus, N.,Syahril. 2019. *Buku Model Blended Learning*. Pekanbaru: Unilak Press
- Rifai'i, A., Catharina T.A. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Unnes Press
- Rusman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer (Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21)*. Bandung. Penerbit Alfabeta.
- Rosenberg, M. J. 2001. *E-Learning: Strategies For Delivering Knowledge In The Digital Age*. USA : McGraw-Hill Companies

- Staker, H. Horn, M.B. 2012. *Classifying K-12. Blended Learning*. Innosight Institute.
- Thorne, K. 2003. *Blended Learning : How to Integrate Online and Tradicional Learning*, London : Kogan Page Publishers.
- Wijoyo, H, dkk. 2020. *Blended Learning Suatu Panduan*. Solok: Insan Cendikia Mandiri
- Yunitasari, R. Hanifah, U. 2020. Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Minat Belajar Siswa Pada masa Covid-19. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. Vol 2 no 3.