

Kajian Konseptual Model Pembelajaran *Blended Learning* berbasis Web untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Motivasi Belajar

Ahmad Kholiqul Amin

Program Studi Pendidikan Matematika, FPMIPA IKIP PGRI Bojonegoro

Jalan Panglima Polim No. 46 Bojonegoro

Email: choliqamin@gmail.com

Abstract: *Conceptual Analysis of Web basis Blended learning teaching model to improve the student's achievement and motivation.. In this article, describe the content of some research result journals which is focuses on the blended learning teaching model. The research result which is analyzed based on searching result of online journal database such as database Education Resources Information Center (ERIC), The turkish Online Journal of Education Tecnology (TOJET) dan Academics' research center (ARC). In this article, for about twenty international journals focused on blended learning teaching model. This article discuss based on blended learning limitation. i.e. the concept of blended learning, research method, technique of collecting data, research instrument, data analysis. The discussion of this article partly as a reference to conduct further research. The result of this conceptual study from some journals show that blended learning is a mix method among conventional learning and online learning. The students expected to be actively to find out the learning technique which is comfortable for the students. Teacher has a function as mediator, facilitator, and also as a friend who always build conducive situation for the students. Blended learning will also strength conventional model through the development of technology for education. Beside, the result of the journals can be concluded that the average of the research result in blended learning also contribute to the student's achievement .*

Keywords:

Abstrak: *Kajian Konseptual Model Pembelajaran Blended Learning berbasis web untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar.* Pada artikel ini memaparkan kajian isi jurnal dari beberapa hasil penelitian yang difokuskan pada model pembelajaran *blended learning*. Hasil jurnal penelitian yang dianalisis berdasarkan dari hasil penelusuran database jurnal online seperti *database Education Resources Information Center (ERIC)*, *The turkish Online Journal of Education Tecnology (TOJET)* dan *Academics' research center (ARC)* dll. Pada artikel ini jurnal yang dikaji berjumlah kurang lebih 20 jurnal internasional yang berfokus pada model pembelajaran *blended learning*. Artikel ini membahas berdasarkan ruang lingkup dari *blended learning*, konsep dari *blended learning*, metode penelitian, teknik pengumpulan data, instrument penelitian, analisis data. Pengkajian pada artikel ini sebagai rujukan untuk melakukan penelitian selanjutnya. Hasil dari kajian konsep dari beberapa jurnal bahwa model *blended learning* adalah pencampuran model pembelajaran konvensional dengan belajar secara online. Peserta didik diharapkan selalu aktif dan dapat menemukan cara belajar yang sesuai bagi dirinya. Guru hanya berfungsi sebagai mediator, fasilitator dan teman yang membuat situasi yang kondusif untuk terjadinya konstruksi pengetahuan pada diri peserta didik. *Blended learning* ini akan memperkuat model belajar konvensional melalui pengembangan teknologi pendidikan. Selain itu hasil kajian pada jurnal dapat disimpulkan bahwa rata-rata hasil penelitian *blended learning* juga memberikan pengaruh terhadap hasil belajar.

Kata Kunci : *Blended Learning, Hasil Belajar*

PENDAHULUAN

Pada era teknologi saat ini, hampir semua aktivitas manusia membutuhkan bantuan perangkat canggih yang dapat dengan mudah membantu aktivitasnya. Hal ini tentu mengisyaratkan kepada para pendidik maupun calon pendidik agar mampu menerapkan cara belajar dengan pemanfaatan teknologi yang mutakhir. Artinya, pendidik atau calon pendidik harus bisa dan paham akan teknologi agar dapat menjalankan tugasnya dengan baik sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

Sistem pendidikan telah berkembang pesat dalam beberapa terakhir ini, pendekatan tradisional atau metode tradisional mulai menghilang dengan penemuan teknologi. Perkembangan teknologi yang berkembang pesat sekarang mengharuskan adanya inovasi dan transformasi dalam pembelajaran. Inovasi tersebut salah satunya adalah *blended learning*. Menurut Jeanne Lam (2014) menyatakan pembelajaran tradisional telah sering dilakukan dalam pembelajaran sehingga pada abad sekarang ini mulai bermunculan penggunaan teknologi internet, *e-learning* telah efektif digunakan dalam pendidikan tinggi, salah satunya adalah pembelajaran dengan *blended learning*. Terdapat pelbagai isu yang timbul apabila membicarakan berkaitan kajian *blended learning* dalam pendidikan. Dalam sistem pendidikan di negara

kita penumpuan terhadap dasar pendidikan untuk melahirkan insan yang baik, menyeluruh dan berpadu dari segi jasmani, emosi, rohani, intelek dan soaial adalah jelas berdasarkan apa yang tersurat dalam Falsafah Pendidikan Kebangsaan. Justru kepentingan penghayatan nilai murni dalam kalangan manusia amat penting, karena nilai murni yang dihayati itu akan menentukan jenis manusia yang diinginkan. Penerapan bukan hanya terhadap pada mata pelajaran Pendidikan Islam, Pendidikan Moral serta Pendidikan Kewarganegaraan, malah diterapkan melalui semua mata pelajaran yang diajar, melalui aktivitas-aktivitas harian dan kegiatan kurikulum (Zaharah Hussin, 2015; Rahimah Hj. Ahmad & Chang Lee Hon, 1997).

OBJEK KAJIAN

Pada artikel ini dibahas tentang *blended learning* yang digunakan dalam pembelajaran secara online dan tatap muka. Berdasarkan kajian jurnal penelitian dari pelbagai sumber jurnal online seperti *database Education Resources Information Center (ERIC)*, *The turkish Online Journal of Education Tecnology (TOJET)* dan *Academics' research center (ARC)* dll. Artikel jurnal yang menjadi kajian pada artikel ini berjumlah kurang lebih 20 jurnal penelitian. Adapun judul penelitian sebagai berikut :

No	Judul	Penulis
1	Blended Learning Outcome vs. Traditional Learning Outcome	Mona M. Hamad Department of English, College of Science & Arts / Muhayil King Khalid University, Saudi Arabia, Muhayil monahamed65@hotmail.com, mmabdulaziz1@kku.edu.sa
2	Development of Blended Learning Model based on the Perceptions of Students at Higher Education Institutes in Oman	Virendra Gawande Graduate School of eLearning, Assumption University of Thailand
3	The Effects of Blended Learning Approach on Students' Performance: Evidence from a Computerized Accounting Course	Shamsi S. Bawaneh Department of Business Administration The King Talal School for Business Princess Sumaya University for Technology P.O. Box 1438 Amman 11941
4	The Effect Of Learning Motivation On Student's Productive Competencies In Vocational High School, West Sumatra	Ramli Bakar Faculty of Engineering, State University of Padang, Indonesia, Jln. Prof. Dr. Hamka Air Tawar Padang Indonesia
5	Students' Opinions On Facebook Supported Blended Learning Environment	Mukaddes Erdem Computer Education and Instructional Technology Hacettepe University, Faculty of Education Ankara, Turkey erdemm@hacettepe.edu.tr Pınar Nuhoglu Kibar Computer Education and Instructional Technology Hacettepe University, Faculty of Education Ankara, Turkey pnuhoglu@hacettepe.edu.tr
6	Student Satisfaction with Blended and Online Courses Based on Personality Type	Doris U. Bolliger, University of Wyoming Elizabeth Anne Ericksen, North Dakot State University
7	The Case for Blended Instruction: Is It a Proven Better Way to Teach?	Michael V. Pregot Long Island University, Brooklyn, New York
8	Effect of the blended learning environment and the application of virtual class upon the achievement and the attitude against the geography course	Yurdal Dikmenli Ahi Evran University, Faculty of Education, Department of Primary Education, Kırşehir, Turkey
9	Effect Of Using Facebook To Assist English	Ru-Chu Shih

	For Business Communication Course Instruction	National Pingtung University of Science and Technology, Taiwan vincent@npust.edu.tw
10	Quality Of Blended Learning Within The Scope Of The Bologna Process	Angélica Monteiro ¹ , Carlinda Leite ² and Lurdes Lima ²
11	Lecturer-Student Communication in Blended Learning Environments	Aynur GEÇERA Kocaeli University
12	Learning Processes in Blended Language Learning: A Mixed Methods Approach	Seyed Abdollah Shahrokni Freelance Editor and CALL Researcher, Dezful Iran
13	A Case Study On The Effects Of An L2 Writing Instructional Model For Blended Learning In Higher Education	Lee SO TESOL Department Hankuk University of Foreign Studies Seoul, Korea lee87@hufs.ac.kr
14	Effect Of Blended Learning Environment Model On High School Students' Academic Achievement	Ibrahim Yasar Kazu and Mehmet Demirkol Department of Education Science, Faculty of Education Firat University, iykazu@firat.edu.tr , Elazığ, 23119 Turkey.
15	Leveraging Disinhibition To Increase Student Authority In Asynchronous Online Discussion	Dr. Kenneth H. Martin College of Education and Human Development University of Maine
16	Using blended learning strategies to address teaching development needs: How does Canada compare?	Heather Kanuka & Liam Rourke University of Alberta
17	Supporting More Inclusive Learning with Social Networking: A Case Study of Blended Socialised Design Education	Russell Rodrigo Tam Nguyen Faculty of Built Environment University of New South Wales, Australia russell.rodrido@unsw.edu.au
18	A Blended Learning Approach for Sustainable Teachers' Professional Development	Brown Bully Onguko Aga Khan University, Institute for Educational Development - East Africa, Dar es Salaam, Tanzania
19	The Effect Of Using Blended Learning Strategy On Achievement And Attitudes In Teaching Science among 9th Gradestudents	Turki Fahed Almasaeid, PhD Ministry of Education, United Arab of Emirates
20	The Effect Of Blended Learning Approach On Fifth Grade Students' Academic Achievement In My Beautiful Language Textbook And The Development Of Their Verbal Creative Thinking In Saudi Arabia	Feras Mohammed Al-Madani , Northern Border University, Saudi Arabia

Artikel - artikel di atas sebagai referensi bahan untuk mengkaji teori *blended learning* secara konseptual sekaligus mengkaji metodologi, teknik pengumpulan instrumen penelitian serta analisis data yang digunakan, yang nantinya sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.

Dari 20 artikel yang dikaji, menunjukkan terdapat jurnal penelitian berbentuk kuantitatif, kualitatif dan campuran berdasarkan topik yang dipilih. Terdapat enam artikel yang dikenal pasti menggunakan kaedah kualitatif berbanding tujuh artikel menggunakan kaedah kuantitatif manakala tujuh artikel dikenal pasti menggunakan kaedah campuran iaitu kualitatif dan kuantitatif.

Berikut penjelasan isi sekilas dari beberapa jurnal sebagai referensi dalam rancangan disertasi. Pada tulisan artikel ini hanya 10 saja yang ditulis.

1. Jurnal yang berjudul "***Blended Learning Outcome vs. Traditional Learning Outcome***" membahas tentang penerapan *blended learning* dibandingkan dengan pembelajaran tradisional yang diterapkan pada sampel 60 siswa yang terbagi dalam 2 kelas. Instrumen yang digunakan tes dan teknik analisis data menggunakan uji t. Hasil akhirnya mengatakan sebenarnya awalnya siswa itu enggan dengan diterapkan *blended learning*, tetapi untuk selanjutnya siswa semakin senang dan termotivasi dengan model *blended learning*.
2. Jurnal yang berjudul "***Development of Blended***

Learning Model based on the Perceptions of Students at Higher Education Institutes in Oman"

membahas tentang proses pengembangan model *blended learning* berbasis persepsi mahasiswa serta mengidentifikasi dan mengungkap factor – factor penyebab terjadinya pengaruh pembelajaran *blended learning*. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, dan jumlah sampel sebagai responden berjumlah 840 siswa.

3. Jurnal yang berjudul "***The Effects of Blended Learning Approach on Students' Performance: Evidence from a Computerized Accounting Course***" . membahas tentang mencari suatu hubungan antara variabel sumber referensi online, jumlah pesan diskusi online, waktu yang dihabiskan untuk online terhadap kinerja mahasiswa. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, dan jumlah sampel sebagai responden berjumlah 200 siswa.
4. Jurnal yang berjudul "***The Effect Of Learning Motivation On Student's Productive Competencies In Vocational High School, West Sumatra***" . membahas tentang sejauh mana motivasi dapat meningkatkan kompetensi produktif siswa SMK di sumatra barat, dan menguji hubungan antara motivasi dengan kompetensi produktif. Sampel pada penelitian berjumlah 2929 orang, teknik pengumpulan data menggunakan angket dan hasilnya

menyatakan (1) secara keseluruhan motivasi siswa, SMK baik intrinsik atau ekstrinsik di Sumatera Barat dalam kategori baik, (2) Ada pengaruh motivasi positif untuk belajar kompetensi siswa produktif SMK Sumatera Barat. Ini berarti bahwa jika motivasi untuk belajar meningkat, kecenderungan siswa untuk meningkatkan kompetensi produktif

5. Jurnal yang berjudul *“Students’ Opinions On Facebook Supported Blended Learning Environment”*. membahas tentang respon siswa terhadap pembelajaran blended learning dan pelaksanaannya, dalam hal ini pembelajaran blended learning diintegrasikan dengan memanfaatkan facebook. Sampel dalam penelitian 40 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan angket. Hasil penelitian ini menunjukkan respon positif terhadap blended learning. Hasil skor angket tertinggi menggambarkan pada pembelajaran tatap muka dengan menerapkan blended learning.
6. Jurnal yang berjudul *“Student Satisfaction with Blended and Online Courses Based on Personality Type”*. Membahas tentang perbedaan kepuasan mahasiswa yang dirasakan pada lingkungan diterapkan pembelajaran blended learning berdasarkan kepribadian mahasiswa. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 72 orang. Teknik pengumpulan data

menggunakan angket. Dan hasil penelitian menunjukan ada perbedaan yang signifikan kepuasan mahasiswa di lingkungan blended learning pada unsur – unsur tertentu.

7. Jurnal yang berjudul *“The Case for Blended Instruction: Is It a Proven Better Way to Teach?”*. membahas tentang mengulas pelaksanaan hasil dari pembelajaran blended learning dengan mendeskripsikan hasil bukti-bukti hasil diberikan oleh pembelajaran blended learning. Hasil penelitian menunjukkan ada perbedaan yang mencolok ketika diajar blended learning dengan bukti hasil analisis data dan hasil wawancara dengan siswa.
8. Jurnal yang berjudul *“Effect of the blended learning environment and the application of virtual class upon the achievement and the attitude against the geography course”*. membahas tentang efek dari penerapan blended learning dan penerapan virtual class terhadap hasil belajar dan sikap. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes dan teknik observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengajaran blended learning dan praktek kelas virtual memiliki signifikan secara statistic pada pencapaian siswa dalam geografi dan mereka sikap terhadap kursus geografi dibandingkan dengan tatap muka Metode ekspositori. Namun karena sikap siswa terhadap kursus

geografi di kedua kontrol dan eksperimen kelompok di awal dan akhir percobaan yang tinggi metode yang digunakan melakukan tidak membuat kontribusi yang signifikan

9. Jurnal yang berjudul ***“Effect Of Using Facebook To Assist English For Business Communication Course Instruction”*** . membahas tentang eksplorasi pembelajaran blended learning diintegrasikan dengan facebook berdasarkan penelitian rekan pada materi bahasa Inggris. Sampel penelitian ini berjumlah 111 mahasiswa. Penelitian ini dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, survey kepuasan, tes. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa menggabungkan Facebook dalam bahasa Inggris untuk Tertentu Tujuan (ESP) tentu saja dapat secara efektif membantu mahasiswa dalam mempelajari komunikasi bisnis Inggris. Siswa dapat meningkatkan pengetahuan profesional mereka tidak hanya dari instruksi di kelas tetapi juga melalui rekan menilai di Facebook. Selain itu, pendekatan blended learning secara signifikan dapat meningkatkan siswa motivasi belajar dan minat. Akhirnya, beberapa strategi instruksional yang berguna disediakan untuk pendidik dan praktisi di bidang pendidikan bahasa Inggris.

10. Jurnal yang berjudul ***“Quality Of Blended Learning Within The***

Scope Of The Bologna Process” .

membahas pemahaman tentang nilai blended learning dalam lingkup Proses Bologna yang dimulai pada tahun 2006 di Universitas. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner, survey dan wawancara terstruktur. Hasil penelitian menyoroti pentingnya guru untuk menciptakan lingkungan yang merangsang proses kerjasama, otonomi, social integrasi dan pengembangan masyarakat belajar, yang penting dalam dunia yang kompetitif.

PEMBAHASAN

Pengertian Blended Learning

Blended Learning berasal dari kata *Blended* dan *Learning*. *Blended* membawa maksud campuran dan *Learning* bermaksud belajar. Dari kedua-dua unsur kata tersebut dapat diketahui bahwa konsep Blended Learning ini merupakan percampuran pola belajar. Menurut Mosa, Yoo, dan Sheets (2011), pola belajar yang dicampurkan adalah dua unsur utama yaitu pembelajaran di kelas dengan online *learning*

Konsep *blended learning* ini ialah pencampuran model pembelajaran konvensional dengan belajar secara online. Peserta didik diharapkan selalu aktif dan dapat menemukan cara belajar yang sesuai bagi dirinya. Guru hanya berfungsi sebagai mediator, fasilitator dan teman yang membuat situasi yang kondusif untuk terjadinya konstruksi pengetahuan pada diri peserta didik.

Blended learning ini akan memperkuat model belajar konvensional melalui pengembangan teknologi pendidikan (Zaharah Hussin, 2015)

Menurut KheFoon Hew Wing Sum Cheung (2014) dalam Mona M.Hamad (2015) mengatakan *blended learning* adalah setiap saat siswa dapat belajar, karena pembelajaran *blended learning* adalah sebagian belajar dengan tatap muka dan sebagian dengan bantuan internet. Selain itu "*Blended Learning*" telah digunakan untuk menggambarkan semacam pengajaran menggunakan tatap muka dan sepenuhnya pendidikan online.

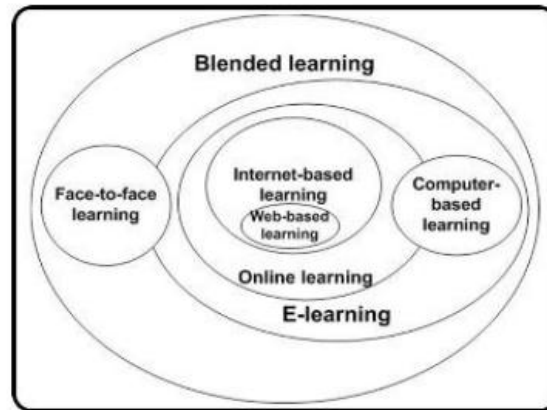
WhileJan Welker & Lisa Berardino (2005) menunjukkan bahwa pembelajaran *Blended* adalah penggunaan gabungan dari alat pembelajaran elektronik yang suplemen tetapi tidak menggantikan tatap muka belajar. Harvey Singh (2003) menyatakan bahwa penggunaan asli dari frase "*blended learning*" sering dikaitkan dengan hanya menghubungkan pelatihan kelas tradisional untuk e-learning kegiatan, seperti bekerja asynchronous (biasanya diakses oleh peserta didik di luar kelas pada waktu dan kecepatan mereka sendiri).

Menurut Josh Bersin (2012), "*Blended learning* merupakan

pembelajaran secara tradisional yang dilengkapi media elektronik/media teknologi". Sedangkan menurut Catlin R.Tucker (2004), "*Blended learning* merupakan satu kesatuan yang kohesif (berpadu/melekat), maksudnya adalah memadukan atau menggabungkan pembelajaran tradisional tatap muka dengan komponen *online*".

Menurut MacDonald (2003), istilah *blended learning* biasanya berkisarkan dengan memasukkan media online pada program pembelajaran, sementara pada masa yang sama tetap memperhatikan perlunya mempertahankan pertemuan secara terbuka dan pendekatan tradisional yang lain untuk mendukung pelajar. Istilah ini juga digunakan oleh media massa seperti email, forum, blogs digabungkan dengan teknologi, teks atau audio sinkronus.

Dari beberapa definisi *blended learning* dapat disimpulkan bahwa *blended learning* adalah sebagai suatu pembelajaran yang menggabungkan atau mengombinasikan pembelajaran tatap muka (*face to face*) dengan media TIK, seperti komputer (online maupun offline), multimedia, kelas virtual, internet dan sebagainya. Adapun definisi *blended learning* digambarkan seperti gambar 1.



Gambar 1. Definisi Blended Learning

Berdasarkan gambar 1 di atas, tampak bahwa *blended learning* dibangun dengan mengkombinasikan pembelajaran tatap muka dan pembelajaran *online*.

Model Blended Learning

Menurut Catlin R. Tucker (2012) dalam Blended Learning secara umum terdapat 6 model, yaitu:

1. *Face-to-Face Driver Model*

Melibatkan siswa tidak hanya sekedar tatap muka di ruang kelas atau laboratorium, melainkan melibatkan siswa dalam kegiatan di luar kelas dengan mengintegrasikan teknologi web secara online.

2. *Rotation Model*

Mengintegrasikan pembelajaran online sambil bertatap muka di dalam kelas dengan pengawasan guru atau pendidik.

3. *Flex Model*

Memanfaatkan media internet dalam penyampaian pembelajaran kepada peserta. Dalam hal ini peserta dapat membentuk kelompok diskusi.

4. *Online Lap Model*

Pembelajaran yang berlangsung di dalam ruang laboratorium komputer dengan semua materi pembelajaran di sediakan secara softcopy, di mana

para peserta berinteraksi dengan guru secara online. Dalam hal ini guru dibantu oleh pengawas agar disiplin dalam belajar tetap terjaga.

5. *Self Blend Model*

Dalam hal ini peserta mengikuti kursus online, hal ini sebagai pelengkap kelas tradisional yang dilakukan tidak mesti di dalam ruang kelas akan tetapi bisa di luar kelas.

6. *Online Driver Model*

Merupakan pembelajaran secara online, di mana dalam hal ini seorang guru bisa mengupload materi pembelajaran di internet, sehingga peserta dapat mendownload/mengunduhnya dari jarak jauh agar peserta bisa belajar mandiri di luar kelas dan dilanjutkan dengan tatap muka berdasarkan waktu yang telah disepakati.

Dari beberapa model dari *blended learning* rencana penelitian selanjutnya adalah dalam pengembangan model *blended learning* menggunakan *Face-to-Face Driver Model* yakni melibatkan siswa tidak hanya sekedar tatap muka di ruang kelas atau laboratorium, melainkan melibatkan siswa dalam kegiatan di luar kelas dengan

mengintegrasikan teknologi web secara online.

Pengembangan model *blended learning* dengan model *face- to-face* driver ini dilakukan melakukan pembelajaran konvensional biasa tetapi dalam pembelajaran kegiatan apapun tidak lepas dengan internet. Sehingga diharapkan mahasiswa dapat memanfaatkan akses internet digunakan dalam pembelajaran. Selain mengembangkan model yang dibuat juga dikembangkan media yang digunakan untuk membantu pembelajaran *blended learning*, dalam hal ini penulis mengembangkan web khusus untuk pembelajaran *blended learning*. Setelah dikembangkan dan siap dipakai maka penulis melakukan uji eksperimen / uji produk yang telah dikembangkan untuk di uji efektifitasnya dengan melihat apakah produk nanti diterapkan dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi mahasiswa atau tidak. Jadi dalam eksperimen nanti menggunakan teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes, angket, dan observasi. Sedangkan untuk teknik analisis data rencana menggunakan MANOVA.

Tujuan Blended Learning

1. Membantu pendidik untuk berkembang lebih baik didalam proses belajar, sesuai dengan gaya belajar dan preferensi dalam belajar.
2. Menyediakan peluang yang praktis realistis bagi guru dan pendidik untuk pembelajaran secara mandiri, bermanfaat, dan terus berkembang
3. Peningkatan penjadwalan fleksibilitas bagi pendidik, dengan menggabungkan aspek terbaik dari tatap muka dan instruksi online.

Kelas tatap muka dapat digunakan untuk melibatkan para siswa dalam pengalaman interaktif. Sedangkan kelas online memberikan pendidik, sedangkan porsi online memberikan para siswa dengan konten multimedia yang kaya akan pengetahuan pada setiap saat, dan di mana saja selama pendidik memiliki akses internet.

Karakteristik Blended Learning

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 pelajar, setelah ditemukan mesin cetak maka guru memanfaatkan media cetak. Pada saat ditemukan media audio visual, sumber belajar dalam pembelajaran menggabungkan antara pengajar, media cetak, dan audio visual. Namun *blended learning* muncul setelah berkembangnya teknologi informasi sehingga sumber dapat diakses oleh pembelajar 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*). Dalam *blended learning* terdapat enam unsur yang harus ada, yaitu: (1) tatap muka (2) belajar mandiri, (3) aplikasi, (4) tutorial, (5) kerjasama, dan (6) evaluasi

1. Tatap Muka

Pembelajaran tatap muka sudah dilakukan sebelum ditemukannya teknologi cetak, audio visual, dan komputer, pengajar sebagai sumber belajar utama.

2. Belajar Mandiri

Dalam pembelajaran berbasis Blended Learning, akan banyak sumber belajar yang harus diakses oleh peserta didik, karena sumber-sumber tersebut tidak hanya terbatas pada sumber belajar yang dimiliki pengajar atau perpustakaan lembaga pendidikannya saja, melainkan sumber-sumber belajar yang ada di perpustakaan seluruh dunia.

3. Aplikasi

Aplikasi dalam pembelajaran berbasis blended learning dapat dilakukan melalui pembelajaran berbasis masalah, pelajar akan secara aktif mendefinisikan masalah, mencari berbagai alternatif pemecahan, dan melacak konsep, prinsip, dan prosedur yang dibutuhkan untuk memecahkan masalah tersebut

4. Tutorial

Pada tutorial, peserta didik yang aktif untuk menyampaikan masalah yang dihadapi, seorang pengajar akan berperan sebagai tutor yang membimbing. Meskipun aplikasi teknologi dapat meningkatkan keterlibatan pelajar dalam belajar, peran pengajar masih diperlukan sebagai tutor.

5. Kerjasama

Keterampilan kolaborasi harus menjadi bagian penting dalam pembelajaran berbasis Blended Learning. Hal ini tentu berbeda dengan pembelajaran tatap muka konvensional yang semua peserta didik belajar di dalam kelas yang sama di bawah kontrol pengajar. Sedangkan dalam pembelajaran berbasis blended, maka peserta didik bekerja secara mandiri dan berkolaborasi

6. Evaluasi

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 pelajar berdasarkan portofolio. Demikian pula penilaian perlu melibatkan bukan hanya otoritas pengajar, namun perlu ada penilaian diri oleh pelajar, maupun penilai pelajar lain.

Kelebihan Dan Kekurangan Blended Learning

Kelebihan model ini adalah: (1) Hemat waktu, (2) Hemat biaya, (3) Pembelajaran lebih efektif dan efisien, (4) Peserta mudah dalam mengakses materi pembelajaran, (5) Peserta didik leluasa untuk mempelajari materi pelajaran secara mandiri, (6) Memanfaatkan materi-materi yang tersedia secara online, (7) Peserta didik dapat melakukan diskusi dengan guru atau peserta didik lain di luar jam tatap muka, (8) Pengajar tidak terlalu banyak menghabiskan tenaga untuk mengajar, (9) Menambahkan materi pengayaan melalui fasilitas internet, (10) Memperluas jangkauan pembelajaran/pelatihan, (11) Hasil yang optimal serta meningkatkan daya tarik pembelajaran, dan lain sebagainya.

Adapun kekurangannya: (1) Sulit diterapkan apabila sarana dan prasarana tidak mendukung, (2) Tidak meratanya fasilitas yang dimiliki peserta, (3) Akses internet yang tidak merata di setiap tempat, dan sebagainya.

Lima Kunci Blended Learning

Jared M. Carman (2005: 2) 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. Pola pembelajaran langsung masih menjadi pola utama yang sering digunakan pendidik dalam mengajar. Pola pembelajaran ini perlu didesain sedemikian rupa untuk mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan mahasiswa.

2. Self-Paced Learning (Pembelajaran Mandiri)

Pembelajaran mandiri (self-paced learning) memungkinkan peserta belajar didik dapat belajar kapan saja dan dimana saja secara online. Adapun konten pembelajaran perlu dirancang khusus baik yang bersifat teks maupun multimedia, seperti: video, animasi, simulasi, gambar, audio, atau kombinasi semuanya. Selain itu, pembelajaran mandiri juga dapat dikemas dalam bentuk buku, via web, via mobile, streaming audio, maupun streaming video.

3. Collaboration (Kolaborasi)

Kolaborasi dalam pembelajaran blended learning dengan mengkombinasikan kolaborasi antar pengajar maupun kolaborasi antar peserta belajar. Kolaborasi ini dapat dikemas melalui perangkat-perangkat komunikasi, seperti forum, chatroom, diskusi, email, website, dan sebagainya. Dengan kolaborasi ini diharapkan dapat meningkatkan konstruksi pengetahuan maupun keterampilan dengan adanya interaksi sosial dengan orang lain

4. Assessment (Penilaian/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 siswa. Selain itu, penilaian juga bertujuan sebagai tindak lanjut guru dalam pelaksanaan pembelajaran. Adapun guru 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 siswa 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 online. Penggunaan bahan ajar yang dikemas secara online sebaiknya juga mendukung aplikasi pembelajaran online. Contoh: penggunaan bahan ajar berbentuk power point pada e-learning dengan basis efront. Bahan ajar ini mendukung pembelajaran online karena dapat diakses oleh peserta didik

Kelima kunci di atas memiliki keterkaitan dan pengaruh yang signifikan dalam kegiatan pembelajaran dengan blended

learning. Dengan kelima kunci tersebut, pembelajaran yang didesain dengan model pembelajaran blended learning diharapkan dapat dilaksanakan sesuai dengan tujuan pembelajaran sehingga berlangsung dengan efektif dan efisien

Kesimpulan

Blended learning dapat diartikan sebagai proses pembelajaran yang memanfaatkan berbagai macam pendekatan. Pendekatan yang dilakukan dapat memanfaatkan berbagai macam media dan teknologi. dalam *Blended Learning* secara umum terdapat 6 model, yaitu: Face-toFace Driver model, Rotation model, Flex model, Online Lap model, Self Blend model dan Online Driver model.

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. Kelebihan model ini adalah: Hemat waktu, Hemat biaya, pembelajaran lebih efektif dan efisien, dan sebagainya. Dalam hal ini strategi pendidik untuk mengantisipasi tuntutan pembelajaran di masa yang akan datang menggunakan *Blended Learning*.

Daftar Rujukan

Bakar, Ramli. 2011. *The Effect Of Learning Motivation On Student's Productive Competencies In Vocational High School, West Sumatra*. International Journal of Asian Social Science. 2014, 4(6): 722-732.

Dikmenli, yurdal. 2014. *Effect Of Blended Learning Environment*

Model On High School Students' Academic Achievement. The Turkish Online Journal of Educational Technology. Vol 13. Issue 1

Erdem, Mukaddes. 2014. *Students' Opinions On Facebook Supported Blended Learning Environment*. The Turkish Online Journal of Educational Technology. Vol 13 issue 1

Gawande, Virendra. 2015. *Development of Blended Learning Model based on the Perceptions of Students at Higher Education Institutes in Oman*. International Journal of Computer Applications. Vol. 114 No. 1, Marc 2015.

Gecera, Aynur. 2013. *Quality Of Blended Learning Within The Scope Of The Bologna Process*. The Turkish Online Journal of Educational Technology. Vol 12. Issue 1

Hamad, Mona. 2015. *Blended Learning Outcome vs. Traditional Learning Outcome*. International Journal on Studies in English Language and Literature (IJSELL). Vol. 3 Issue 4, April 2015. PP 75-78

KheFoon Hew Wing Sum Cheung, 2014, *Using Blended Learning Evidence-Based Practices*, Springer Briefs in Education

Mosa, A., Yoo, I., & Sheets, L. (2011). A Systematic Review of Healthcare Applications for Smartphones. *BMC Medical Informatics and Decision Making*, 12, 67. doi: 10.1186/1472-6947-12-67

- Rhu-Chu Shih. 2013. *Effect Of Using Facebook To Assist English For Business Communication Course Instruction. The Turkish Online Journal of Educational Technology*. Vol 12. Issue 1
- S. Bawaneh, Shamsi. 2011. *The Effects of Blended Learning Approach on Students' Performance: Evidence from a Computerized Accounting Course* .International Journal of Humanities and Social Science. Vol. 1 No.6, Juni 2011.
- Shahrokhni, Sayed Abdullah. 2013. *Quality Of Blended Learning Within The Scope Of The Bologna Process. The Turkish Online Journal of Educational Technology*. Vol 12. Issue 1
- V. Pregot, Michael. 2013. *Student Satisfaction with Blended and Online Courses Based on Personality Type*. Canadian Journal of Learning and technology. Vol 39 No. 1
- Carman, J.M. 2005. Blended Learning Design: Five Key Ingredients. diunduh dari melalui <http://www.agilantlearning.com/pdf/Blended%20Learning%20Design.pdf> pada tanggal 28 November 2016