

BLENDED LEARNING: DUA METODE (*SYNCHRONOUS AND ASYNCHRONOUS*) UNTUK MATAKULIAH WRITING MATERI *ARGUMENTATIVE ESSAY*

Firda Ayu Wahyuni

Teknologi Pembelajaran Pascasarjana

Universitas Negeri Malang

firda.student@um.ac.id

***Abstrak.** Pada artikel ini, dijelaskan tentang pembahasan dan juga hasil penelitian dari pengembangan pembelajaran berbasis *blended learning* yang diterapkan di dalam kelas *writing* khususnya pada materi *argumentative essay*. Ada dua metode di dalam pembelajaran berbasis *blended learning* ini, yakni kelas *offline* (tatap muka) dan *online*. Kelas *online* digunakan untuk memfasilitasi mahasiswa dalam meningkatkan kemampuan mereka di dalam berargumen yang dibutuhkan di dalam menulis sebuah esai argumentatif, sedangkan kelas *offline* digunakan untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam menulis sebuah esai yang baik melalui penjelasan dari dosen. Selain itu, mahasiswa juga dapat memanfaatkan kelas *offline* untuk melakukan diskusi dengan dosen tentang tulisan mereka. Uji validitas ahli menunjukkan hasil, 80% dari ahli desain, 96% dari ahli media dan 82% dari ahli materi dan ketiganya masuk ke dalam kategori valid. Selanjutnya, hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa 82% yakni pembelajaran ini mendapatkan kategori valid ketika pembelajaran ini diterapkan untuk mahasiswa pada program studi Tadris Bahasa Inggris STAIN Pamekasan. Mahasiswa mendapatkan kemudahan di dalam menulis esai argumentatif dari hasil penerapan debat *online*. Oleh karena itu, strategi pembelajaran ini menjadi pertimbangan untuk diterapkan di dalam proses belajar – mengajar.*

***Kata Kunci:** *blended learning, virtual debate, argumentative essay.**

PENDAHULUAN

Menulis adalah salah satu keahlian (*ability*) yang membutuhkan kemampuan berpikir dan kreatifitas dari penulis. Salah satu yang membutuhkan kemampuan berpikir kritis di dalam tulisannya adalah dalam menulis sebuah esai argumentatif. Di dalam menulis jenis esai ini, penulis dituntut untuk dapat memberikan argumen – argumen yang nantinya akan merubah pola pikir pembacanya. Oleh karena itu, kegiatan

pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas *writing* tidak hanya berorientasi di dalam memberikan pengetahuan tentang sebuah tulisan yang baik dan benar, namun juga harus ada kegiatan pendamping atau pelengkap. Hal ini berkaitan dengan strategi pembelajaran yang digunakan di dalam kelas harus dapat memenuhi kebutuhan mahasiswa sebagai pelaku utama di dalam sebuah pembelajaran. Menurut Hamalik (2011) strategi pembelajaran adalah penerjemahan

filsafat atau teori mengajar menjadi rumusan tentang cara mengajar yang harus ditempuh dalam situasi – situasi khusus atau dalam keadaan tertentu yang spesifik. Sedangkan menurut Kemp dalam Sanjaya (2006), mengartikan sebuah strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan oleh guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Oleh karena itu, strategi pembelajaran harus menjadi perhatian utama di dalam kelas khususnya pada kelas writing ini.

Perkembangan teknologi selanjutnya menjadi hal yang juga perlu mendapat perhatian. Kelas tatap muka menjadi langkah utama yang dilakukan di dalam kelas writing dan tidak ada kegiatan tambahan yang melengkapi harus mendapatkan perkembangan sehingga akan mempermudah mahasiswa dalam belajar. Salah satu yang dilakukan adalah dengan pembelajaran berbasis *blended learning* yang mengintegrasikan kegiatan pembelajaran offline (tatap muka) dan online. Blended learning adalah sebuah pembelajaran dengan pengawasan di dalam kelas (sekolah) dan jauh dari rumah serta pembelajaran yang dilakukan melalui internet dimanapun dan kapanpun mereka berada. Pembelajaran tidak hanya dilakukan terbatas dengan ruang dan waktu yang kemudian tidak ada kegiatan pembelajaran ketika pebelajar tidak berada di sekolah/ kelas namun pembelajaran dapat dilanjutkan dengan menggunakan bantuan internet sebagai alat untuk menyambungkan pembelajaran antara pebelajar dan pembelajar (Horn dan Staker, 2011).

Selanjutnya, kegiatan atau prosedur pembelajaran yang dilakukan harus dapat

mempermudah mahasiswa di dalam belajar menulis khususnya dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka yang dibutuhkan di dalam menulis sebuah esai argumentatif. Brainstorming menjadi salah satu langkah untuk dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis tersebut. Brainstorming adalah salah satu alat atau cara yang berkenaan dengan produktivitas berpikir kritis (Isaksen, 1998). Salah satu kegiatan yang dapat digunakan sebagai langkah *brainstorming* adalah dengan kegiatan *virtual debate* atau debat online yang dilakukan dengan tujuan untuk membantu mahasiswa di dalam meningkatkan kemampuan berargumen yang dibutuhkan di dalam menulis esai argumentatif. Sedangkan kelas offline atau tatap muka dimanfaatkan mahasiswa untuk menambah pengetahuan mereka tentang kerangka ataupun aturan di dalam menulis sebuah esai melalui penjelasan dari dosen. Kelas tatap muka juga dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk berdiskusi antara mahasiswa dan dosen untuk membahas hasil penulisan esai mereka.

Beberapa kesimpulan dari hasil penelitian dari beberapa peneliti menungkapkan bahwa kegiatan online, dengan menggunakan teks, dapat membuat pebelajar lebih fokus dan memperbaiki kesalahan dalam penggunaan kata, mereka akan lebih berhati – hati dengan melakukan perbaikan sebelum mereka mengunggahnya ke dalam forum (Yamada, 2009). Dengan kegiatan online, pebelajar dapat membangun pemikiran mereka dengan lebih berhati – hati (Vonderwell, 2003). Kegiatan online ini juga mengasah kemampuan pebelajar dalam melakukan analisa, sintesa, dan juga evaluasi (Newman, 1997).

Berdasarkan hasil dari beberapa penelitian yang menunjukkan hasil positif yang dapat menjadi pemikiran dasar bahwa kegiatan online yang disisipkan di dalam kelas tatap muka dapat memberikan keuntungan yang dapat memudahkan mahasiswa di dalam meningkatkan kemampuan mereka di dalam menulis.

METODE PENGEMBANGAN

Di dalam pengembangan ini, penulis menggunakan model dari Lee & Owens (2004) sebagai dasar di dalam melakukan penelitian ini. Ada lima tahap di dalam model pengembangan ini, yakni; 1) Analisa 2) Desain 3) Pengembangan 4) Implementasi dan yang terakhir adalah 5) Evaluasi.

Tahap Analisa dilakukan sebagai langkah untuk mencari informasi yang nantinya akan digunakan sebagai modal di dalam mengembangkan pembelajaran. Sedangkan pada **tahap desain** peneliti melakukan persiapan dengan membuat desain pembelajaran berbasis *blended learning* yang akan diterapkan. **Tahap pengembangan** dilakukan dengan menuangkan desain pembelajaran ke dalam sebuah Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Peneliti juga membuat sebuah tutorial yang berisi panduan dalam menggunakan Edmodo sebagai media pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas online. pada **tahap implementasi** penulis menerapkan pembelajaran berbasis *blended learning* di dalam kelas writing untuk mahasiswa offering A pada Program Studi Tadris Bahasa Inggris di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Pamekasan. Terakhir adalah **tahap evaluasi**, pada tahap ini peneliti melakukan

uji validitas terhadap penerapan pembelajaran berbasis *blended learning* ini di dalam kelas writing khususnya pada materi menulis esai argumentatif. Uji validitas ini melibatkan beberapa ahli yakni ahli desain pembelajaran, ahli media dan juga ahli materi. Sedangkan pada tahap uji coba melibatkan seluruh mahasiswa offering A pada program studi Tadris Bahasa Inggris STAIN pamekasan.

Teknik pengumpulan data pada pengembangan ini adalah dengan menggunakan angket, wawancara dan dokumentasi. Wawancara dilakukan dengan melibatkan beberapa mahasiswa berkenaan dengan kesulitan yang mereka dapatkan di dalam kelas writing khususnya pada kelas yang masih menerapkan kelas tradisional saja. Kemudian wawancara juga dilakukan dengan dosen yang mengampu matakuliah writing. Wawancara ini dilakukan untuk mengetahui informasi awal mengenai pembelajaran yang berlangsung sebelumnya dan juga progres kemampuan menulis mahasiswa.

Pada tahap uji ahli yang melibatkan tiga ahli yakni 1) Ahli desain pembelajaran 2) Ahli media dan juga 3) Ahli materi dilakukan untuk mendapatkan penilaian tentang bagaimana tingkat validitas dari pembelajaran berbasis *blended learning* dengan beberapa kegiatan di dalamnya yang dilakukan secara offline dan juga online ini untuk diterapkan di dalam sebuah pembelajaran writing. Sedangkan uji coba dilakukan untuk mendapat penilaian dari mahasiswa sebagai pengguna atau yang terlibat di dalam pembelajaran ini.

Tahap analisa data yang dilakukan adalah analisa data kevalidan yang diperoleh

dari uji validitas pada ahli desain, media maupun materi serta angket penilaian pada uji coba pembelajaran terhadap mahasiswa. Hasil dihitung dengan menghitung jumlah skor yang diperoleh dari angket dibagi dengan skor maksimal dari keseluruhan komponen angket. Perhitungan prosentase nilai dihitung dengan rumus:

$$P = \frac{F}{A} \times 100\%$$

Dengan:

P = Prosentase

F = Jumlah skor yang diperoleh

A = Jumlah skor maksimum

Kemudian kesimpulan dari hasil penilaian komponen – komponen yang tertuang di dalam angket pada uji validasi ahli dikonversikan pada kriteria kelayakan sebuah produk pembelajaran. Pembelajaran berbasis *blended learning* ini dapat dikatakan valid apabila hasil perhitungan berada di atas skor 80%. Kriteria kelayakan produk pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1 Kriteria kelayakan pembelajaran berbasis *blended learning*

Prosentase	Kualifikasi	Ekuivalen
80% - 100%	Valid	Layak
60% - 79%	Cukup valid	Cukup layak
30% - 59%	Kurang valid	Kurang layak
0% - 29%	Tidak valid	Tidak layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Prosedur Pengembangan

Analisa

Analisa yang dilakukan oleh pengembang menghasilkan sebuah temuan bahwa pembelajaran yang dilakukan di

dalam kelas writing hanya sebatas kelas tatap muka atau kelas konvensional. Mahasiswa beserta dosen sudah cukup cakap di dalam menggunakan *gadget* seperti laptop PC dan juga *smartphone*. Oleh karena itu, pembelajaran online dengan menggunakan Edmodo sebagai *platform* pembelajaran akan menjadi lebih mudah diterapkan sebagaimana mahasiswa dan juga dosen sudah dapat mengoperasikan perangkat pintar ataupun laptop PC. Informasi yang didapat dari hasil wawancara yang dilakukan oleh pengembang adalah mahasiswa masih mendapat kesulitan dalam memberikan argumen – argumen di dalam menulis sebuah esai. Mahasiswa merasa kesulitan untuk dapat menemukan argumen yang sesuai dengan topik yang diberikan. Selain itu, waktu yang tersedia untuk kelas writing dirasa masih belum dapat mencukupi kebutuhan mahasiswa di dalam proses belajar – mengajar di dalam kelas writing ini.

Desain

Pada tahap ini, pengembang melakukan persiapan dengan merancang kegiatan yang akan dilakukan di dalam kelas writing berbasis *blended learning* ini. Kegiatan yang dilakukan di dalam kelas online berupa *virtual debate* atau debat online sebagai kegiatan *brainstorming* untuk melatih kemampuan berargumen mahasiswa. Mahasiswa dibagi menjadi dua kelompok besar yakni kelompok pro dan kontra. Kemudian kelas online ini juga melibatkan mahasiswa untuk dapat melakukan kegiatan *peer-evaluation* dengan memberikan penilaian terhadap hasil tulisan esai dari sesama mahasiswa. Sedangkan kelas offline atau kelas tatap muka dilakukan untuk

meningkatkan pengetahuan mahasiswa tentang kerangka atau aturan di dalam menulis sebuah esai melalui penjelasan dan diskusi bersama dosen pengampu. Kelas tatap muka ini juga digunakan sebagai sarana untuk berkonsultasi dengan dosen secara *face-to-face* untuk berdiskusi dan mendapatkan bimbingan tentang penulisan esai argumentatif yang telah mahasiswa lakukan.

Pengembangan

Hasil dari tahap ini adalah sebuah rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang kemudian dituangkan di dalam sebuah buku panduan pelaksanaan pembelajaran berbasis *blended learning* bagi dosen. Di dalam panduan ini juga disertakan panduan penggunaan Edmodo yang digunakan sebagai *platform* di dalam melakukan kelas online.

Rancangan pelaksanaan pembelajaran difokuskan pada materi argumentative essay dan juga Analisa serta membuat sebuah *summary*. Di dalam rancangan pembelajaran ini dijelaskan tentang prosedur – prosedur atau langkah – langkah pembelajaran yang dilakukan dengan dua metode yakni offline dan online, media apa yang dipakai serta durasi pelaksanaan pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan di dalam pembelajaran writing.

Implementasi

Kemudian, setelah melalui beberapa tahapan sebelumnya, pembelajaran ini diimplementasikan di dalam kelas writing pada materi *argumentative essay* ini. Kegiatan dimulai dengan kelas offline yakni

mahasiswa mendapatkan penjelasan tentang esai argumentatif, kerangka dan juga aturan di dalam menulis esai argumentatif.

Setelah itu, kelas online dilakukan di dalam selang waktu pertemuan yang telah dilakukan ke jadwal pertemuan selanjutnya. Mahasiswa yang telah mempunyai akun Edmodo diharuskan untuk bergabung ke dalam grup kelas writing yang telah dibuat oleh dosen, dan yang belum memiliki akun Edmodo untuk melakukan registrasi dan kemudian bergabung di dalam grup kelas. Mahasiswa melakukan debat dengan topik yang telah diberikan oleh dosen, yang sebelumnya mahasiswa telah dibagi menjadi dua kelompok yakni pro dan kontra. Mahasiswa saling memberikan argumen sesuai dengan posisi mereka masing – masing, apakah pro atau kontra. Kemudian di akhir kegiatan debat mahasiswa memberikan kesimpulan dari hasil debat di dalam sebuah esai argumentatif.

Selanjutnya mahasiswa harus mengunggah hasil penulisan mereka kemudian mahasiswa melakukan *peer-evaluation* dengan saling memberikan komentar terhadap hasil tulisan sesama mahasiswa yang telah diunggah ke grup Edmodo. Setelah mendapatkan saran dan pendapat dari sesama mahasiswa, kemudian masing – masing mahasiswa melakukan revisi apabila ada yang harus diperbaiki dari esai mereka. Kemudian hasil esai yang telah direvisi didiskusikan dengan dosen pengampu pada pertemuan selanjutnya.

Evaluasi

Hasil dari implementasi pembelajaran berbasis *blended learning* ini kemudian dinilai oleh mahasiswa.

Sebelumnya, pembelajaran ini melalui uji validitas yang dilakukan oleh ahli desain pembelajaran, ahli media dan juga ahli materi. Mahasiswa memberikan pendapat mereka tentang pelaksanaan pembelajaran berbasis *blended learning* yang telah mereka dapatkan dengan mengisi angket penilaian yang telah disediakan oleh pengembang.

Hasil dari uji validitas terhadap tiga ahli dan juga uji coba lapangan dari pembelajaran berbasis *blended learning* untuk matakuliah *writing* dijabarkan di dalam tabel berikut:

Tabel 2 Hasil Uji Validitas Ahli dan Uji Coba Lapangan

Subjek	Skor perolehan/ Skor maksimal	Prosentase	Kategori
Ahli desain	28/ 35	80%	Valid
Ahli media	86/ 90	96%	Valid
Ahli materi	53/ 65	82%	Valid
Uji coba lapangan	1064/ 1300	82%	Valid

Berdasarkan dari hasil uji validitas ahli dan juga pada uji coba lapangan dapat diketahui bahwa pembelajaran berbasis *blended learning* untuk matakuliah *writing* pada materi *agurmentative essay* ini termasuk ke dalam kategori valid untuk diterapkan di dalam pembelajaran. Hal ini berdasarkan dari penilaian ahli desain pembelajaran yang mendapat 80% sehingga masuk ke dalam kategori valid. Begitu juga dengan uji validitas yang dilakukan kepada ahli media yang berkenaan dengan penggunaan media yang digunakan di dalam kelas offline maupun online, ahli media menilai bahwa pembelajaran ini dapat

dikategorikan kepada kategori valid dengan perolehan prosentase nilai mencapai 96%. Selanjutnya, prosentase hasil penilaian dari ahli materi juga termasuk pada kategori valid dengan memperoleh nilai 82%. Terakhir adalah hasil penilaian mahasiswa pada uji coba lapangan mendapat prosentase penilaian mencapai 82% dan nilai ini juga termasuk pada kategori valid.

Ada beberapa saran dari ahli media, ahli desain, ahli materi dan juga dari mahasiswa yang menjadi subjek uji coba pembelajaran yang dapat membantu bagi peneliti untuk dapat lebih menyempurnakan pengembangan produk yang berupa strategi pembelajaran ini. Antara lain; pada kegiatan debat online, tema yang diberikan sebagai topik debat harus lebih bervariasi dan berkenaan dengan permasalahan terkini. Pelaksana pembelajaran (dosen) harus bisa lebih fleksibel sehingga mahasiswa mendapat kebebasan di dalam mengutarakan pendapat mereka ketika berdiskusi mengenai tulisan esai mereka. Terakhir adalah dosen/pengembang harus memastikan mahasiswa ikut andil di dalam kelas online atau dengan kata lain semua mahasiswa ikut berpartisipasi di dalam kegiatan yang dilakukan secara online ini.

KESIMPULAN

Dengan hasil penilaian dari uji validitas ahli dan juga uji coba lapangan yang seluruh penilaiannya termasuk pada kategori valid, maka pembelajaran berbasis *blended learning* ini dapat dipertimbangkan untuk diterapkan di dalam pembelajaran kelas *writing* untuk memenuhi kebutuhan mahasiswa. Pembelajaran berbasis *blended learning* ini dapat dijadikan sebuah inovasi

baru dimana pembelajaran tatap muka saja dirasa tidak mencukupi kebutuhan mahasiswa di dalam kelas. Pada kelas writing tidak cukup hanya dilakukan dengan cara tradisional dengan kelas tatap muka, dengan metode ceramah dan penugasan saja namun perlu adanya kegiatan tambahan sebagai kegiatan brainstorming. Kegiatan yang bersifat brainstorming ini dapat memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis yang sangat dibutuhkan di dalam menulis sebuah esai argumentatif melalui kegiatan debat yang dilakukan secara online. Kegiatan dilakukan secara online sehingga tidak mengganggu kegiatan pembelajaran tatap muka yang dimiliki.

Saran untuk pengembang selanjutnya adalah diharapkan kegiatan yang dirancang untuk kegiatan offline maupun online dapat lebih bervariasi sehingga mahasiswa akan lebih mendapatkan kemudahan di dalam pembelajaran khususnya pada matakuliah writing. Kemudian *platform* yang digunakan sebagai media pembelajaran dalam kelas online juga mendapatkan sebuah inovasi baru sehingga para penggunanya akan lebih dimudahkan dan tidak mendapat kesulitan untuk mengoperasikannya.

DAFTAR RUJUKAN

Hamalik, Oemar (2011). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara

Hew, Khe Foon, and Cheung, Wing Sum (2014). *Using Blended Learning: Evidence-based practices*. Springer

Isaksen, Scott G. et. al (1998). *A Review of Brainstorming Research: Six Critical Issues for Inquiry*. Creative Problem Solving Group – Buffalo

Sanjaya, Wina (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses*. Jakarta: Kencana

Staker, H and Horn, MB (2011). *Classifying K-12 Blended Learning*. Innosight Institute