

Blended Learning dan Peranannya di Perguruan Tinggi

Cut Latifah Zahari¹

Mahasiswa S3 Pendidikan Matematika Universitas Pendidikan Indonesia
Dosen Pendidikan Matematika, Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan.
Jalan Garu II No. 93, Medan, Sumatera Utara, 20147, Indonesia.¹
Email : math.cut@gmail.com Telp : +6282272883333

Abstrak

Blended learning merupakan model pembelajaran yang mengintegrasikan inovasi dan kemajuan teknologi melalui sistem *online learning* dengan interaksi dan partisipasi dari model pembelajaran tradisional. Sistem pada *blended learning* menggabungkan dua pilihan yaitu siapa yang akan memegang peranan utama (*lead*) dalam proses perkuliahan, pengajar (*instructor-led*) atau siswa (*student-led*). Tulisan ini membahas secara teoritis tentang implementasi *blended learning* dalam perguruan tinggi. Persoalan yang kerap terjadi dalam pelaksanaan pembelajaran di tingkat universitas adalah jika dosen berada di dalam kelas dengan jumlah mahasiswa cukup banyak, maka pembelajaran dengan strategi *one-to-one* dan *hands-on* sangat sulit dilaksanakan. Melalui *blended learning*, permasalahan dalam tersebut dapat diatasi karena *blended learning* tidak hanya sebuah model yang mengurangi permasalahan waktu perkuliahan tetapi juga sebagai solusi dalam kegiatan perkuliahan dengan dengan jumlah mahasiswa yang cukup banyak.

Kata Kunci : *Blended learning*, Perguruan tinggi

Blended Learning and its Role in Higher Education

Abstract

Blended learning is a learning model that integrates innovation and technological progress through an online learning system with the interaction and participation of traditional learning models. The system of blended learning combines two choices, namely who will play the lead role in the lecture, instructor-led or student-led process. This paper discusses theoretically the implementation of blended learning in universities. The problem that often occurs in the implementation of learning at the university level is that if the lecturers are in a class with quite a number of students, then learning with one-to-one strategies and hands-on is very difficult to implement. Through blended learning, these inner problems can be overcome because blended learning is not only a model that reduces the problem of lecture time but also as a solution in lecture activities with a large number of students.

Keywords : Blended learning, Higher Education

PENDAHULUAN

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di dunia pendidikan memberikan dampak yang positif, sehingga dunia pendidikan mulai memperlihatkan perubahan yang cukup signifikan. Bila dipandang pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan maka hal tersebut dapat dijadikan salah satu alat dalam mendukung pengembangan pengetahuan bagi para mahasiswa atau menjadi sarana informasi yang sangat mendukung dalam proses belajar siswa serta dalam hal pencarian dan pengidentifikasian informasi yang diperlukan mahasiswa. Meskipun pendidikan di Indonesia saat ini memasuki tahapan yang sistematis dan lebih efisien dalam perkembangannya, namun globalisasi dunia telah memicu pergeseran dalam berbagai elemen di dunia tak terkecuali dunia pendidikan. Dahulu kala, tatap muka secara konvensional sudah menjadi kebiasaan yang masih sulit dihilangkan dalam kegiatan pembelajaran. Sekarang, seiring perkembangan teknologi yang pesat, menuntut pembelajaran yang lebih fleksibel, tidak terbatas ruang dan waktu.

Blended learning bukanlah hal yang baru, namun pemanfaatannya di Indonesia masih belum maksimal. Hal ini dikarenakan banyak hal, diantaranya adalah fasilitas yang kurang memadai dari universitas atau kemampuan dosen dalam memanfaatkan teknologi yang masih rendah. *Blended learning* pada tingkat universitas memberikan visi dan rencana kerja yang terperinci untuk memahami hakikat pembelajaran secara tatap muka dan pembelajaran secara online untuk memberikan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna, sedemikian sehingga *blended learning* meminta desain pembelajaran yang menarik yang membuat mahasiswa merasa fleksible dalam studi pribadi.

Kehadiran *blended learning* telah menjawab berbagai kelemahan dalam pembelajaran *online*, sebab konsep dasar dari *blended learning* adalah ruang kelas yang dikombinasikan dengan studi pribadi yang menggunakan sumber daya multimedia interaktif. Bertahun-tahun *blended learning* mengalami evolusi yang mengarah kepada gambaran yang berbeda. Mayadas dan Picciano (2007) menambahkan bahwa tujuan utama *blended learning* dalam dunia pendidikan adalah untuk menciptakan sikap yang positif

terhadap proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa *blended learning* dapat digunakan untuk meningkatkan kuliah tradisional dengan bacaan tambahan, instruktur elektronik, catatan dan gambar grafik yang hampir tidak dapat dilakukan secara manual.

Pembelajaran *online* pada hakikatnya adalah bentuk pembelajaran konvensional yang dituangkan dalam format digital dan disajikan melalui teknologi informasi. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan Anwas (2005) yang menyatakan bahwa pembelajaran online perlu diciptakan seolah-olah mahasiswa belajar secara konvensional, hanya saja dipindahkan ke dalam sistem digital melalui internet.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah survey eksploratif dengan pendekatan humanistik. Instrumen yang digunakan berupa wawancara, pengamatan observasi langsung, studi literatur

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pengertian *Blended Learning*

Secara etimologi pembelajaran terpadu (*blended learning*) terdiri dari 2 suku kata yaitu *blended* dan *learning*. Kata *blended* berarti perpaduan, campuran, atau formula untuk penyelarasan kombinasi. Kata *learning* dimaknai sebagai belajar (*Collins Dictionary*, 2016). Dengan demikian pembelajaran terpadu dapat dimaknai sebagai pembelajaran yang mengandung unsur perpaduan yaitu pembelajaran secara *offline* dan *online*. Mosa (2006) menyatakan bahwa yang dicampurkan adalah dua unsur utama, yakni pembelajaran di kelas (*classroom lesson*) dan *online learning*.

Pengertian *blended learning* secara harfiah memiliki makna yang sama dengan *hybrid learning*. Perbedaannya adalah pada *blended learning*, sejumlah kegiatan dimplementasikan dalam bentuk tatap muka dan beberapa bahan tersedia *online*, sedangkan *hybrid learning* menekankan sejumlah kegiatan pembelajaran secara *online*, namun waktu yang dihabiskan untuk tatap muka tetap tersedia. Hal yang mempengaruhi perbedaan tersebut antara lain karakteristik materi, dan peserta didik, tujuan yang ditetapkan, sarana dan prasarana yang dimiliki, hingga kebijakan yang

diterapkan dalam pelaksanaan pembelajaran (Wahyuningsih dan Makmur, 2017). Kedudukan pembelajaran gabungan (*blended learning/ hybrid learning*) berada di dalam kategori *replacement*, sebab kapasitas penggunaan *online*-nya berkisar antara 30% – 79%. Berdasarkan penjelasan di atas, perbedaan yang signifikan berada di hitungan persentase antara pembelajaran *online* dengan tatap muka.

Definisi *blended learning* menurut Driscoll (2002) merujuk pada empat konsep yang berbeda yaitu:

- a) *Blended learning* merupakan pembelajaran yang mengkombinasikan atau menggabungkan berbagai teknologi berbasis web, untuk mencapai tujuan pendidikan.
- b) *Blended learning* merupakan kombinasi dari berbagai pendekatan pembelajaran (seperti behaviorisme, konstruktivisme, kognitivisme) untuk menghasilkan suatu pencapaian pembelajaran yang optimal dengan atau tanpa teknologi pembelajaran.
- c) *Blended learning* juga merupakan kombinasi banyak format teknologi pembelajaran, seperti video tape, CD-ROM, *web-based training*, film) dengan pembelajaran tatap muka.
- d) *Blended learning* menggabungkan teknologi pembelajaran dengan perintah tugas kerja aktual untuk menciptakan pengaruh yang baik pada pembelajaran dan pekerjaan.

Graham (2005: 4) menyebutkan definisi *blended learning* yang paling sering dikemukakan, adalah:

- a) Definisi yang mengkombinasikan berbagai modalitas media pembelajaran.
- b) Definisi yang mengkombinasikan berbagai metode-metode pembelajaran, teori belajar, dan dimensi pedagogis.
- c) Definisi yang mengkombinasikan antara pembelajaran *online* dengan pembelajaran tatap muka.

2. Karakteristik dan Unsur Blended Learning

Blended learning merupakan kombinasi yang terintegrasi dari pembelajaran tradisional dengan pembelajaran online berbasis web; kombinasi dari media *tools* dalam sebuah pembelajaran *e-learning*; dan kombinasi dari

sejumlah pendekatan pedagogic (Whitelock dan Jelfs, 2003). Sehingga dapat ditemukan esensi dari *blended learning* adalah keseimbangan yang efektif antara tatap muka dengan online. Menurut Sharpen (2006) karakteristik *blended learning*, adalah:

- a. Ketetapan sumber suplemen untuk program belajar yang berhubungan selama garis tradisional sebagian besar, melalui insitusional pendukung lingkungan belajar virtual.
- b. Transformatif tingkat praktik pembelajaran didukung oleh rancangan pembelajaran sampai mendalam.
- c. Pandangan menyeluruh tentang teknologi untuk mendukung pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan tersebut, karakteristik *blended 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.

Unsur-Unsur *blended learning* mengkombinasikan antara tatap muka dan *e-learning* memiliki 6 (enam) unsur, yaitu: (a) tatap muka (b) belajar mandiri, (c) aplikasi, (d) tutorial, (e) kerjasama, dan (f) evaluasi. Pembelajaran tatap muka dilakukan seperti yang sudah dilakukan sebelum ditemukannya teknologi cetak, audio visual, dan komputer, pendidik sebagai sumber belajar utama. Ada tiga alasan mengapa harus menggunakan *blended learning*, yaitu (1) berkontribusi dalam pengembangan dan dukungan strategi interaktif tidak hanya dalam mengajar tatap muka, tetapi juga dalam pendidikan jarak jauh. Mengembangkan kegiatan terkait dengan hasil pembelajaran yaitu fokus pada interaksi peserta didik, bukan hanya penyebaran konten. Selain itu, dapat menawarkan lebih banyak informasi yang tersedia bagi peserta didik, umpan balik yang lebih baik dan lebih cepat dalam komunikasi yang lebih kaya antara dosen/tutor dan mahasiswa; (2) akses untuk belajar merupakan salah satu faktor kunci yang mempengaruhi pertumbuhan pembelajaran

lingkungan. Peserta didik dapat mengakses materi setiap saat dan dimana saja. Selanjutnya, mereka dapat melanjutkan sesuai dengan kemampuannya. Sebagai konsekuensinya, peserta didik harus memiliki akumulasi dan motivasi yang tinggi; dan (3) peningkatan efektivitas waktu dan biaya terutama berlaku untuk orang secara permanen sibuk dan hampir tidak pernah mampu untuk menghadiri kelas-kelas penuh waktu tatap muka. Jadi, *blended learning* bukan sekedar model yang menempatkan bahan ajar, tugas, soal latihan, tes dan pengirim hasil kerja peserta didik saja, namun harus memberikan daya tarik tersendiri dan atraktif agar peserta didik memahami maksud dari tujuan perkuliahan yang sebenarnya.

3. *Blended learning di Perguruan Tinggi*

Kehadiran *blended learning* untuk pendidikan tinggi sebenarnya didukung oleh Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sisdiknas dan Undang-undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi. *Blended learning* saat ini berada diantara transformasi evolusi belajar dan mengajar di perguruan tinggi, namun pertumbuhan transformasi hanya dapat dipertahankan dengan pemahaman yang jelas tentang sifat dari proses pendidikan dan ditujukan kepada hasil belajar. Dalam pendidikan tinggi terdapat fokus yang dinyatakan pada mahasiswa untuk membangun makna dan mengkonfirmasi pemahaman melalui wacana. Inti dari proses ini adalah komunitas penyelidikan yang mendukung koneksi dan kolaborasi antara mahasiswa dan menciptakan lingkungan belajar yang mengintegrasikan unsur sosial, kognitif dan mengajar dengan cara yang akan memicu dan mempertahankan refleksi kritis dan wacana. *Blended learning* membuka kemungkinan untuk menciptakan dan mempertahankan komunitas permintaan luar kelas.

Jadi, untuk mengimplementasikan *blended learning* dalam perkuliahan di perguruan tinggi menurut teori Gynter (dalam Torrao, 2007) adalah keempat hal pertanyaan didaktik yang difokuskan, yaitu: (1) pengetahuan apa yang harus dicapai mahasiswa dan bentuk pendidikan yang harus dicapai; (2) bagaimana pengaturan ruangan yang diperlukan untuk pembelajaran; (3) bagaimana pengaturan

lingkungan belajar yang dibutuhkan; dan (4) sumber belajar apa yang dibutuhkan.

Konsep dasar dari *blended learning* ini adalah ruang kelas yang dikombinasikan dengan studi pribadi dengan menggunakan sumber daya multimedia interaktif. *Blended learning* terus menerus mengalami proses evolusi yang panjang dan telah memberikan gambaran yang berbeda, sehingga tujuan utama dari *blended learning* adalah untuk menciptakan sikap yang positif terhadap proses pembelajaran. Dalam tingkat universitas *blended learning* merupakan kombinasi pembelajaran *online* dengan perkuliahan tatap muka.

Persoalan yang kerap terjadi dalam pelaksanaan pembelajaran di tingkat universitas adalah jika dosen berada di dalam kelas dengan jumlah mahasiswa cukup banyak, maka pembelajaran dengan strategi *one-to-one* dan *hands-on* sangat sulit dilaksanakan. Melalui *blended learning*, hal tersebut dapat diatasi karena *blended learning* tidak hanya sebuah model yang mengurangi permasalahan waktu perkuliahan tetapi juga sebagai solusi dalam kegiatan perkuliahan dengan dengan jumlah mahasiswa yang cukup banyak.

Blended learning merupakan salah satu dari ketiga prinsip pembelajaran yang ada di sebuah universitas. Prinsip tersebut adalah *web-based learning*, *problem-based learning*, dan *collaborative learning* (Taradi, 2005). *Blended learning* termasuk di dalam prinsip *web-based learning* karena di dalam *blended learning* itu sendiri terdapat pembelajaran dengan system *online*, yang merupakan pembelajaran yang diselenggarakan melalui *website* yang telah dirancang. Terdapat beberapa alasan mengapa harus menggunakan *blended learning* dalam tingkat universitas. Menurut Osguthorpe dan Graham (2004) alasan tersebut yaitu: (1) kaya pedagogi; (2) mempermudah akses pengetahuan; (3) interaksi sosial; (4) perwakilan personal; (5) efektif; (6) mudah merevisi.

4. *Model-model dalam Blended learning*

Pengaruh TIK dalam dunia pendidikan semakin terasa sejalan dengan keadaannya pergeseran pola pembelajaran dari tatap muka yang konvensional ke arah pendidikan yang lebih terbuka dan bermedia. Bishop G. (1989) meramalkan bahwa pendidikan masa mendatang akan bersifat luwes (fleksibel),

terbuka dan dapat diakses oleh siapapun 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 tetap 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 yang sangat penting bagi kesejahteraan ekonomi. Alisjahbana I (1966) mengemukakan bahwa pendekatan pendidikan dan pelatihan nantinya akan bersifat “saat itu juga (*just on time*)”. Teknik pengajaran baru akan bersifat dua arah, kolaboratif dan interdisipliner.

Roniszowski dan Mason (1996) memprediksi penggunaan “*Computer-based Multimedia Cummunication (CMC)*” akan bersifat sinkron dan asinkron.

Blended learning telah dikembangkan oleh berbagai institusi sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Graham (2005) menjelaskan bahwa semua model *blended learning* bisa terjadipada level aktivitas, level perkuliahan, level program, atau level institusional. Dari empat level, kegiatan belajar dalam model *blended learning* pada guru, dosen dan instruktur lebih mungkin dalam level aktivitas dan perkuliahan. Model-model *blended learning* yang dikembangkan di lembaga-lembaga pendidikan diantaranya terlihat pada Tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Tipe Model *Blended Learning*

No	Model	Deskripsi
	Horn & Staker (2011)	
1	Model 1: <i>Rotation</i>	Bentuk umum model rotasi adalah dalam kuliah yang diberikan selama satu semester, siswa kembali pada jadwal tetap antara pembelajaran <i>online</i> , belajar sendiri-sendiri/mandiri dan pembelajaran tatap muka tradisional dengan guru. Model ini yang paling banyak dilakukan antara pembelajaran tatap muka dan pembelajaran <i>online</i> . Guru biasanya mengawasi kerja <i>online</i> .
2	Model 2: <i>Flex</i>	Program dengan model pembelajaran online yang fleksibel. Pengajar memberikan dukungan yang fleksibel sesuai dengan kebutuhan personal melalui tutorial dan sesi kelompok kecil. Program ini cocok untuk perbaikan dropout dan perbaikan kredit semester.
3	Model 3: <i>Self Blend</i>	Pembelajaran <i>online</i> merupakan sebagian kecil dari kegiatan pembelajaran. Peserta didik memilih sendiri bentuk kursus <i>online</i> untuk melengkapi pembelajaran tatap muka. Pembelajaran <i>online</i> hanya sebagai pelengkap.
4	Model 4: <i>Enriched Virtual</i>	Merupakan pengembangan dari sekolah yang sepenuhnya <i>online</i> , kemudian mengembangkan program <i>blended</i> untuk memberikan siswa pengalaman sekolah tatap muka. Waktu pembelajaran dibagi antara menghadiri kuliah di kampus dan pembelajaran jarak jauh. Pada model <i>enriched virtual</i> , siswa jarang menghadiri kuliah di kampus setiap hari. Ini berbeda dari model <i>self blend</i> karena merupakan pengalaman seluruh sekolah, tatap muka hanya sebagai suplemen.

Kehadiran *blended learning* telah menjawab berbagai kelemahan dalam pembelajaran *online*, sebab konsep dasar dari *blended learning* adalah ruang kelas yang dikombinasikan dengan studi pribadi yang

menggunakan sumber daya multimedia interaktif. Bertahun-tahun *blended learning* mengalami evolusi yang mengarah kepada gambaran yang berbeda. Mayadas dan Picciano (2007) menambahkan bahwa tujuan

utama *blended learning* dalam dunia pendidikan adalah untuk menciptakan sikap yang positif terhadap proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa *blended learning* dapat digunakan untuk meningkatkan kuliah tradisional dengan bacaan tambahan, instruktur elektronik, catatan dan gambar grafik yang hampir tidak dapat dilakukan secara manual. Berdasarkan komponen yang ada dalam *blended learning* maka teori belajar yang mendasari model pembelajaran tersebut adalah teori belajar Konstruktivisme (*individual learning*) dari Piaget, kognitif dari Bruner Gagne dan Blooms dan lingkungan belajar sosial atau *Social Constructivism* (*collaborative learning*) dari Vygotsky.

SIMPULAN

Seorang yang berkecimpung di dunia pendidikan sudah seharusnya melakukan inovasi dan pembaruan. Inovasi diperlukan bukan hanya untuk kepentingan peserta didik, sehingga peserta didik merasa senang dengan pelajaran yang mereka ikuti, namun juga untuk para pengajar, sehingga para pengajar bisa menambah pengetahuan untuk lebih mematangkan pengalaman, juga meringankan kejenuhan dalam pengajaran. Seiring dengan perkembangan teknologi yang pesat, maka pembelajaran saat ini harus bersifat fleksibel dimana tidak terbatas ruang dan waktu. Faktor inilah yang mendorong *blended learning* senantiasa berkembang sebagai salah satu model pembelajaran yang patut untuk dipertimbangkan, karena model ini memiliki potensi untuk memperbaiki efektivitas pembelajaran.

Blended learning memiliki 6 (enam) unsur, yaitu: (a) tatap muka (b) belajar mandiri, (c) aplikasi, (d) tutorial, (e) kerjasama, dan (f) evaluasi. Seluruh unsur saling bersinergi sehingga pembelajaran tersebut menjadi berkualitas karena mampu memfasilitasi sumber belajar yang beragam. Semoga kebangkitan pembelajaran yang sensitif terhadap perkembangan teknologi segera terwujud. Jadi dapat disimpulkan bahwa *blended learning* bukanlah hal yang baru, namun penerapannya yang masih perlu dikembangkan di perguruan tinggi, sehingga makna kuliah bukanlah sekedar kuliah semata, namun

pengalaman belajar yang memiliki sensasi yang berbeda antara perkuliahan tatap muka dan studi pribadi *online*.

DAFTAR PUSTAKA

- Bersin, Josh. *The Blended Learning Book: Best Practices, Proven Methodologies, and Lessons Learned*. 2004. San Francisco, John Wiley & Sons
- Glazer, Francine S. 2012. *Blended Learning*. Virginia, Stylus Publishing
- Graham, C.R. 2005. *Blended Learning Systems: Definition, Current Trend, and Future Directions. Handbook of blended learning: Global Perspectives, Local Design*. San Francisco: Pfeiffer Publishing.
- Panjaitan, D. J. (2018). Peningkatan Pemahaman dan Aplikasi Konsep Melalui Pendekatan Contextual Teaching and Learning. *Jurnal MathEducation Nusantara*, 1(1), 52-59.
- Riyana, Cipi. (2011). Peranan Teknologi dalam Pembelajaran, Tersedia <http://www.cepiriyana.blogspot.com>.
- Staker, Heather and Michael B. Horn, *Classifying K-12 Blended learning*, InnoSight Institut, May 2012
- Thorne, Kaye and David Mackey, *Everything You Ever Needed to Know About Training*. 2007. London: Kogan Page Publishers
- Tucker, Catlin R. *Blended Learning in Grades 4-12*. 2012. London, Corwin Press
- Widodo, rer.nat. (2013). Menyongsong Kebijakan Kurikulum 2013: Perlunya TIK dalam Pembelajaran Matematika. PPPPTK Matematika. (disampaikan dalam Seminar Nasional Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Dalam Pembelajaran Matematika Menyongsong Implementasi Kurikulum 2013).