

PEMILIHAN METODE DAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM *BLENDED LEARNING*

Lukman¹

Akhmad Zaenul Ibad²

Abstrak

Teknologi informasi saat ini mempengaruhi metode dan proses pembelajaran. Metode dan proses pembelajaran saat ini perlu disesuaikan dengan kebutuhan siswa dalam kebutuhan belajarnya. Disamping pembelajaran tatap muka (*face to face*), perlu juga untuk menerapkan metode *online learning* dalam proses pembelajarannya. Penggabungan antara metode tatap muka dengan *online learning* inilah yang disebut dengan *blended learning*. Tujuan dari penulisan artikel ini adalah untuk menjelaskan perlu adanya penyesuaian metode sesuai dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dengan menggunakan metode *blended learning*. Dalam penerapan *blended learning* perlu untuk mengetahui empat macam setting pembelajaran beserta strategi yang digunakan secara efektif. Empat macam setting pembelajaran itu adalah *synchronous* langsung, *synchronounous* maya, *asynchronous* mandiri, dan *asynchronous* kolaboratif. Selain mengetahui setting belajar tersebut, perlu juga untuk menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan setiap strategi pembelajarannya, sehingga penggunaan media pembelajaran dapat digunakan secara tepat guna. Dengan adanya penggabungan dari metode tatap muka dengan pembelajaran *online* harapannya siswa dapat mempunyai kesempatan yang besar dalam mengakses materi menggunakan sarana teknologi dan informasi yang ada.

Kata Kunci: *Blended Learning, Synchronous, Asynchronous, Media Pembelajaran.*

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi mempengaruhi metode dan proses pembelajaran. Artinya, dalam proses belajar mengajar ada perubahan dalam penggunaan metode pembelajaran yang selama ini sudah berjalan akan menyesuaikan dengan kemajuan teknologi saat ini. Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan telah mengubah metode pembelajaran menjadi lebih bervariasi, dari pola tradisional menjadi pola yang lebih modern dengan memanfaatkan teknologi seperti komputer maupun smartphone yang telah terkoneksi dengan akses internet atau yang sering disebut dengan *e-learning*.

Pemanfaatan *e-learning* sebenarnya sudah lama digunakan dalam dunia pendidikan. *E-learning* merupakan pengajaran yang disampaikan secara elektronik menggunakan media berbasis komputer. Materialnya seringkali diakses melalui sebuah jaringan, termasuk situs web, internet, intranet, CD, dan DVD.³ Dalam praktiknya, *e-laerning* tidak hanya kegiatan

¹ Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah (STIT) Pematang.

² Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah (STIT) Pematang.

³ Sharon E Smaldino, Deborah L lowther, James D Russel. *Instructional Technology and Media for Learning. Ninth Edition* Upper Saddle River, New Jersey, USA: Perason Prentice Hall, Pearson Education, Inc. hlm 235

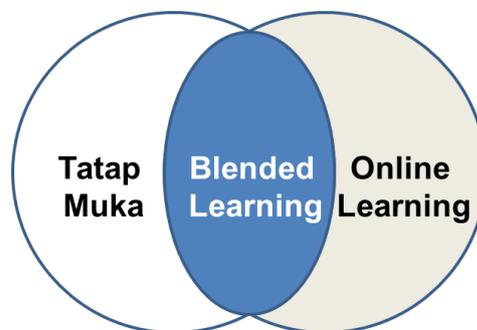
mengakses informasi pada halaman web, tetapi juga berperan untuk membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Salah satu kelemahan dari pembelajaran *e-learning* adalah intensitas tatap muka antara guru dengan siswa yang minim. Bukan hanya interaksi antara guru dengan siswa yang minim, akan tetapi interaksi langsung antar siswa juga berkurang. Dengan melihat kelemahan pembelajaran dengan *e-learning* tersebut, proses pembelajaran secara tradisional dipandang tetap perlu dilakukan. di sisi lain, pemanfaatan teknologi juga perlu diterapkan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, salah satu cara untuk mengatasi masalah tersebut yaitu dengan menerapkan *blended learning* untuk saling melengkapi, dengan harapan keterbatasan metode pembelajaran tradisional dapat diminimalisir dengan menggabungkan metode tradisional dengan dengan pembelajaran online.

B. Pembahasan

1. Mengenal *Blended Learning*

Pembelajaran secara tradisional tatap muka (*face to face*) telah lama digunakan dalam dunia pendidikan. Pembelajaran ini masih tetap dipakai dalam proses belajar mengajar hingga saat ini. Pembelajaran tatap muka mempunyai karakteristik terencana, berorientasi pada tempat, dan interaksi sosial.⁴ (Bonk, graham. 2006,122). Namun, saat perkembangan teknologi telah meningkat, banyak guru sudah menggunakan metode *online* dalam proses pengajarannya. Penggunaan metode online untuk pembelajaran tidak bisa sepenuhnya menggantikan metode tradisional yang sudah ada. Karena kedua metode tersebut tentu mempunyai kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Penggabungan antara pembelajaran tradisional (tatap muka) dengan pembelajaran online inilah yang disebut dengan *blended learning*.⁵



⁴ Curtis J. Bonk, Charles R. Graham. *The Handbook of Blended learning*, (USA: Pfeiffer, 2006). hlm. 122

⁵ Wing sum cheun & Khe Foon Hew. *Design And Evaluation of two blended learning approaches: Lessons learned*. hlm. 1319

Gambar 1: hubungan pembelajaran tatap muka, *online learning*, dan *blended learning*.

Pada dasarnya keberadaan *blended learning* merupakan suatu respon terhadap keberadaan kemajuan teknologi online. Harapannya dengan adanya penggabungan antara *online* dengan tatap muka akan saling melengkapi agar mendapatkan pembelajaran yang tepat dengan menggabungkan keunggulan dari masing-masing komponen. Melalui metode tradisional guru dan siswa dapat melakukan pembelajaran secara interaktif, sedangkan melalui metode *online* siswa dapat menerima materi secara *online* tanpa batasan ruang dan waktu.

2. Penggunaan Teknologi dalam *Blended Learning*

Teknologi dan media mempunyai peran yang besar untuk proses belajar mengajar. Jika pengajarannya berpusat pada guru, teknologi dan media tersebut berperan sebagai pendukung penyajian pengajaran. Di sisi lain, apabila pengajaran berpusat pada siswa, para siswa merupakan pengguna utama teknologi dan media.⁶ Dalam penerapan *blended learning*, guru biasanya menggunakan teknologi komputer atau *smartphone* yang mendukung dan sudah terhubung dengan akses internet.

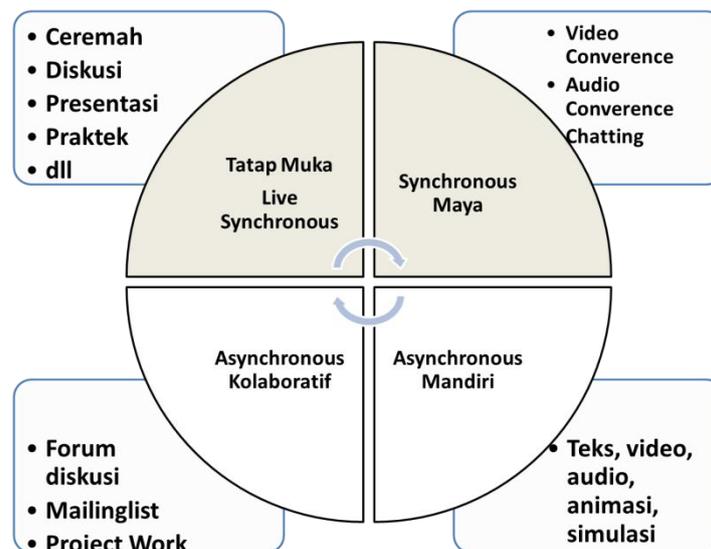
Guna mengakses materi yang akan diberikan, guru hendaknya mempersiapkan segala macam sumber yang memadai untuk siswa dalam pemanfaatan akses informasi dan materi. Penggunaan teknologi untuk memproduksi materi pembelajaran sangat besar peranannya. Misalnya, untuk memproduksi file-file yang dibutuhkan seperti video, audio, maupun fasilitas diskusi perlu adanya kapasitas guru dalam penggunaan teknologi yang memadai untuk mengelola konten materi pembelajaran tersebut. Dengan demikian penyampaian materi pembelajaran dapat diterima dengan baik.

Guru harus dapat memungkinkan siswa untuk dapat berinteraksi satu sama lain menggunakan teknologi pembelajaran dengan *synchronous* dan *asynchronous* secara tepat dan efektif. Artinya baik proses tatap muka maupun pembelajaran secara online merupakan satu kesatuan utuh.⁷ Pembelajaran *synchronous* merupakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada waktu yang sama dan tempat yang sama ataupun

⁶ Sharon E Smaldino, Deborah L lowther, James D Russel. *OP. Cit.*, hlm 14

⁷ Uwes A. Chaeruman. *Merancang model blended learning*. (Jurnal Teknodik Vol. 17 no 4, 2013) . hal 401

berbeda, sedangkan pembelajaran *asynchronous* merupakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada waktu dan tempat yang berbeda.⁸ (Littlejohn & Pegler, 2007: 51-53).



Gambar 2: empat kuadran seting belajar

Mengacu pada diagram di atas, terlihat jelas bahwa terdapat empat kuadran seting belajar sebagai berikut:

- Synchronous langsung:** Pembelajaran terjadi pada waktu dan tempat yang sama secara beramaan. Kondisi seperti ini biasa terjadi di dalam kelas dimana guru dan siswa berada dalam satu ruangan. Contoh strategi pembelajaran yang terjadi dalam situasi ini adalah presentasi, demonstrasi, latihan dan praktek, tutorial, diskusi, belajar kooperatif dan permainan. Penggunaan media pembelajaran yang biasa dipakai bisa beraneka ragam, mulai dari media teknologi cetak seperti buku ajar, media berbasis visual, maupun media berbasis komputer yang dilakukan di dalam kelas.
- Synchronous maya:** Pembelajaran terjadi pada waktu yang sama (*real time*) namun berada pada tempat yang berbeda-beda satu sama lain. Contoh strategi pembelajaran yang terjadi dari situasi ini adalah *video convergence*, *audio convergence*, *chatting*, dan gabungan dari ketiganya. Media pembelajaran yang bisa dipakai dalam pembelajaran *synchronous* maya ini misalnya komputer atau *smartphone* yang terhubung oleh internet yang bisa digunakan dilain tempat secara bersama-sama.
- Asynchronous mandiri:** pembelajaran terjadi secara mandiri, tanpa terikat dengan waktu dan tempat. Pembelajaran seperti ini bersifat dinamis tanpa terikat dengan

⁸ Littlejohn, Allison & Pegler, Chris. *Preparing for Blended E-learning*. (New York: Routledge, 2007). hlm 51-51

jadwal karena siswa dapat belajar kapan saja dan dimana saja. Untuk menunjang terjadinya proses belajar mandiri maka diperlukan sumber belajar yang memadai. Sumber belajar tersebut dapat berupa audio, video, animasi, simulasi, ataupun kombinasi dari semuanya. Media pembelajaran yang dipakai dalam pembelajaran *asynchronous* mandiri ini misal aplikasi pembelajaran, CD pembelajaran, animasi pembelajaran, film pembelajaran yang bisa dipakai secara mandiri oleh siswa.

- d. **Asynchronous kolaboratif**: pembelajaran terjadi secara mandiri, kapan saja dan dimana saja tanpa terikat dengan waktu dan tempat melalui kolaborasi antar siswa. Contoh strategi pembelajaran ini adalah diskusi online ataupun penugasan online. Media pembelajaran yang biasa dipakai misalnya forum-forum diskusi *online*, blog, *mailinglist*, dan lain sebagainya.

3. Memilih Strategi dan Media Pembelajaran Dalam *Blended Learning*

Strategi belajar dapat dikategorikan menjadi dua kelompok. Pertama, strategi pembelajaran yang berpusat pada guru. Kedua, strategi pembelajaran yang berpusat pada siswa.⁹ Strategi pembelajaran yang berpusat pada guru, guru menjadi pusatnya. Peran guru menjadi sangat sentral dalam proses pembelajarannya. Berbeda dengan strategi pembelajaran yang berpusat pada siswa, peran guru beralih menjadi fasilitator belajar dalam membantu para siswa mencapai tujuan pembelajaran.

Dalam penerapan *blended learning* perlu kiranya mempertimbangkan strategi yang tepat untuk dipadukan ke dalam pembelajaran. Selain itu perlu mengidentifikasi pengalaman belajar yang sudah dimiliki siswa dengan teknologi dan media tertentu. Pengalaman belajar siswa tentang teknologi dan media perlu diketahui oleh para guru sebelum proses pembelajaran dilakukan, sehingga siswa tidak terbebani dengan tugas-tugas yang nanti akan diberikan.

Situasi pembelajaran dalam *blended learning* perlu dibagi-bagi agar sesuai dengan kebutuhan pengajaran para siswa dan strategi pembelajaran yang sedang di gunakan. Guru perlu memperhatikan kapan waktu yang paling efektif materi diberikan dengan tatap muka dan kapan waktu paling efektif materi diberikan dengan belajar mandiri.

Pemilihan media pembelajaran dalam *blende learning* perlu disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan. Jenis-jenis media yang daapt digunakan bisa berupa teks, audio, visual, video, dan media perekayasa. Memilih sebuah format media bisa menjadi tugas yang rumit. Faktor-faktor yang harus dipertimbangkan dalam memilih media

⁹ Sharon E Smaldino, Deborah L lowther, James D Russel, *Op. Cit.*, hlm 50

meliputi: situasi pembelajaran (kelompok besar, kecil, atau pengajaran individual), variable pembelajar dan kemampuan menyajikan tiap-tiap format media.¹⁰

Tabel 1. kombinasi strategi belajar berdasarkan seting belajar

Strategi Pembelajaran	Synchronous Langsung	Synchronous maya	Asynchronous Mandiri	Asynchronous Kolaboratif
Presentasi	Presentasi langsung di dalam kelas	Presentasi secara Online	Melihat video presentasi seacara mandiri	--
Demonstrasi	Demonstrasi langsung di dalam kelas	Demonstrasi secara online	Melihat video demontrasi lewat video	--
Tutorial	Melakukan tutorial langsung di dalam kelas	Tutorial secara onine	Melihat video tutorial lewat video	--
Diskusi	Melakukan diskusi di dalam kelas	Diskusi online	Melihat video diskusi tentang materi belajar	Diskusi di dalam forum online, mailinglist.
Belajar Kooperatif	Melakukan kerjasama kelompok dalam kelas	Melakukan kerjasama kelompok secara online	--	Penugasan project
Permainan & Simulasi	Permainan di kelas/lingkungan secara langsung	Permainan/simulasi secara online	Permainan melalui aplikasi simulasi/game mandiri	--
Penelesaian masalah	Diskusi kelas	Diskusi online	--	Penugasan studi kasus secara online

Pemilihan strategi pembelajaran erat hubungannya dengan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan suatu komponen penting dari strategi penyampaian pengajaran.¹¹ Setidaknya ada lima cara dalam mengklasifikasi media pembelajaran untuk keperluan mempreskripsikan strategi penyampaian¹², yaitu:

- a. Tingkat kecermatan representasi,
- b. Tingkat interaktif yang mampu ditimbulkan,
- c. Tingkat kemampuan khusus yang dimiliki,
- d. Tingkat biaya yang ditimbulkan.

Penerapan pembelajaran dengan *blended learning* perlu adanya pemilihan media yang tepat agar proses penyampaian materi menjadi lebih efektif. Media tersebut bisa

¹⁰ *Ibid.* hlm 7

¹¹ I Nyoman Sudana Degeng. *Ilmu Pengajaran Taksonomi Variabel*. (Jakarta: Debdikbud-Dikti, 1989). hlm 141

¹² *Ibid.* hlm 142-143

digunakan dalam strategi pembelajaran yang berpusat pada guru maupun yang berpusat pada siswa.

Tabel 2. Pemilihan strategi dan media

No	Strategi berpusat pada guru	Media/Sumber belajar	Strategi berpusat pada siswa	Media/Sumber belajar
1	Presentasi	Power point, proyektor, Papan tulis, buku, komputer, dll	Diskusi	<i>Video converence, audio converence, forum diskusi, aplikasi chat, email, mailinglist.</i>
2	Demonstrasi	Alat peraga sesuai materi, laboratorium	Permainan dan simulasi	Mesin simulasi, komputer simulasi, aplikasi game, CD interaktif, komputer.
3	Latihan dan Praktek	Laboratorium, alat peraga, <i>worksheet</i> , dll	Pemecahan masalah	Forum diskusi, komputer, blog, email, wiki.
4	Tutorial	Video, <i>video converence</i> , alat peraga, dll	Pembelajaran kooperatif	Blog, forum diskusi, email, wiki.

4. Proporsi Penerapan *Blended learning*

Penerapan *blended learning* tentu membutuhkan proporsi yang cukup dalam penerapannya, sehingga penggabungan dua metode tatap muka dan *online* dapat berjalan secara harmonis. Pertimbangan untuk menentukan komposisi *blended learning* sangat bergantung pada tujuan yang ingin diharapkan. Prososi penerapan *blended learning* dengan tatap muka dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 3. *Illustration Table of The Prototypical Course Classifications.*¹³

<i>Proportion of content delivery online</i>	<i>Type of course</i>	<i>Typical description</i>
0%	<i>Traditional</i>	<i>Course with no online technology used – content is delivered in writing or orally</i>
1 to 29%	<i>Web facilitated</i>	<i>Course with used web based technology to facilitate what is essentially a face to face course</i>
30 to 79%	<i>Blended/Hybrid</i>	<i>Course that is a blend of the on line and face to face course. Substantial proportion of the content is delivered online, typically uses online discussion, typically has some face to face meeting.</i>
80+%	<i>Online</i>	<i>A course when the vast bulk of the content is delivered online. typically has no face to face meetings.</i>

Berdasarkan tabel proporsi pembelajaran online diatas dapat diketahui bahwa:

¹³ Elaine Allen, Jeff Seaman, and Richard Garrett. *Blending In The Extent and Promise of Blended Education in the United States.* (Sloan-C™, 2007) . hlm. 5

- a. Pembelajaran tradisional mempunyai proporsi 0% penyampaian materi secara online.
- b. Pembelajaran dengan bantuan web/bog mempunyai proporsi 1-29% penyampaian materinya secara online
- c. Sedangkan pembelajaran berbasis blended learning mempunyai proporsi pertemuan tatap muka tatap muka dan *online learning* dengan komposisi *online learning* sebanyak 30-79%.
- d. Pembelajaran online mempunyai 80-100% penyampaian materi menggunakan *online learning*.

Penentuan proporsi tatap muka dengan online tentu saja tidak sama tiap-tiap seting pembelajaran, penentuan tersebut ditentukan dari kebutuhan tiap-tiap materi.

5. Keuntungan *Blended Learning*

Penggunaan strategi pembelajaran perlu perlu memperhatikan hal-hal yang berkaitan dengan karakteristik pembelajar. Tidak ada strategi pembelajaran tunggal yang ideal yang mampu diterapkan dalam proses pembelajaran. Perlu adanya variasi strategi dalam mencapai tujuan pembelajaran karena strategi pembelajaran mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing. Misal, strategi dengan tatap muka memiliki kelebihan dalam hal interaksi antara guru dengan siswa yang baik, akan tetapi strategi tersebut juga mempunyai kekurangan yaitu membutuhkan banyak waktu dan tempat yang cukup intens. Oleh karena itu diperlukan strategi pembelajaran yang berbeda untuk karakteristik siswa yang berbeda pula. Perbedaan karakteristik pembelajar tersebut dapat diatasi dengan *blended learning* yang memungkinkan siswa dapat mengakses materi pembelajaran tanpa batasan ruang dan waktu.

Sesuai dengan karakteristik *blended learning*, keuntungan dalam penggunaan metode ini sangat banyak. *Pertama*, sifatnya yang luwes atau tidak kaku. Memungkinkan pembelajaran yang tidak monoton karena akses pembelajaran tidak hanya didapat melalui pertemuan tatap muka saja. Siswa dapat mengakses materi kapanpun dan dimanapun. *Kedua*, menguatkan proses pembelajaran yang ada. Mengingat komponen dari *blended learning* ini adalah kombinasi antara pembelajaran tradisional (tatap muka) dengan pembelajaran *online*. Dengan menggabungkan kedua metode itu harapannya adalah bisa saling melengkapi kekurangan dari kedua metode. *Ketiga*, pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Dalam pembelajaran *blended learning* ini memungkinkan siswa belajar melalui konten yang disampaikan secara online dengan kendali mandiri terhadap waktu, tempat, maupun kecepatan belajar. Siswa dapat mengakses materi lebih banyak

dari yang diharapkan melalui sumber-sumber belajar yang dibutuhkan, sehingga tingkat pemahaman siswa terhadap materi akan meningkat.

C. Penutup

Menyikapi kemajuan teknologi informasi dan komunikasi perlu dilakukan dengan merubah metode pembelajaran. Dalam rangka menyikapi kemajuan tersebut, hendaknya pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dapat dioptimalkan secara tepat guna mencapai tujuan pembelajaran. Dengan harapan bahwa kebutuhan belajar siswa dapat dikembangkan secara maksimal dengan pemanfaatan teknologi untuk pembelajaran.

Konsep *blended learning* dapat diterapkan dalam pembelajaran dimana proses pembelajaran dapat dilakukan dalam setting yang berbeda-beda. Terdapat empat setting belajar yang dapat dilakukan dalam pembelajaran *blended learning*. Pertama, *synchronous* langsung. Kedua, *synchronous* maya. Ketiga, *asynchronous* mandiri. *Asynchronous* kolaboratif. Keempat setting pembelajaran tersebut dalam dilakukan secara harmonis dalam proses pembelajaran *blended learning*.

Selain memperhatikan setting belajar dalam penerapan *blended learning*, guru hendaknya memperhatikan pemilihan media belajar yang tepat dan efektif. Penggunaan media pembelajaran yang tepat harus disesuaikan dengan strategi belajar yang diterapkan. Di mana dalam penerapan strategi pembelajaran terdapat dua kategori. Pertama, pembelajaran yang berpusat pada guru. Kedua, strategi pembelajaran yang berpusat pada siswa. Kedua strategi itu dapat diterapkan dalam *blended learning* secara harmonis dengan menggabungkan metode tatap muka dan belajar *online* secara mandiri maupun kolaboratif. Penggabungan metode tatap muka dengan *online* diharapkan akan saling melengkapi dan mampu meminimalisir kekurangan dari kedua metode tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Chaeruman, U, A. 2013. *Merancang model blended learning*. Jurnal teknodik vol. 17-nomer 4.
- Cheung, W. S., & Hew, K. F. 2011. *Design and evaluation of two blended learning approaches: Lessons learned*. Australasian Journal of Educational Technology, 8, 1319-1337.
- Curtis J. Bonk, Charles R. Graham. 2006. *The Handbook of Blended learning*. USA: Pfeiffer
- Degeng, I.N.S. 1989. *Ilmu Pengajaran Taksonomi Variabel*. Jakarta: Debdikbud-Dikti.
- Elaine Allen, Jeff Seaman, and Richard Garrett. 2007. *Blending In The Extent and Promise of Blended Education in the United States*. Sloan-C™.
- Husamah. 2014. *Pembelajaran Bauran (Blended Learning)*. Jakarta: Prestasi Pustaka,
- Littlejohn, Allison & Pegler, Chris. 2007. *Preparing for Blended E-learning*. New York: Routledge.
- Smaldino, S., Lowther, D. & Russel, J. 2011. *Instructional Technology and Media for Learning. Ninth Edition*. New Jersey, USA: Perason Prentice Hall, Pearson Education, Inc
- Soekartawi. 2006. *Blended e-learning: Alternatif Model Pembelajaran Jarak Jauh di Indonesia*. Makalah Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi 2006 (SNATI 2006) Yogyakarta, 17 Juni 2006.