

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. PEMBELAJARAN

1. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses pembentukan ilmu pengetahuan yang terjadi dalam sebuah ruang dan kelompok tertentu. Dapat diartikan pula sebagai sebuah upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh guru yang dapat menyebabkan siswa melaksanakan kegiatan belajar.

Dalam sebuah penyampaian materi, guru membutuhkan media sebagai penunjang dalam memaksimalkan proses belajar. Membantu guru untuk memberikan pemahaman dan memudahkan dalam menyampaikan pengetahuan kepada siswa.

Adanya media tentu disesuaikan dengan materi yang diajarkan dan juga kebutuhan siswa. Perbedaan ini terkadang mencakup satu guru dengan guru lain yang memiliki inovasi masing-masing. Dan mungkin juga setiap sekolah memiliki caranya sendiri untuk memilih media yang cocok dan terbaik sesuai dengan kondisi lapangan yang ada.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu aktivitas belajar yang dilakukan agar terciptanya suatu interaksi antara guru dan siswa untuk mencapai sebuah tujuan yaitu perubahan pengetahuan sikap dan keterampilan.

2. Model Pembelajaran

Pentingnya media ini menjadikan semua sekolah rasanya perlu untuk terus *upgrade* atau mengikuti perkembangan zaman dengan menggunakan ilmu teknologi yang saat ini menjadi hal utama di masa pandemi. Semua manusia menggunakan cara *online* atau *virtual* untuk menggantikan aktivitasnya. Mulai dari jual beli, memesan ojek, belajar memasak, mencari hiburan, bahkan pendidikan yang dahulunya berada dalam satu ruang kelas kini menjadi melalui tatap maya.

Penggunaan media digital ini menjadi sebuah kebutuhan utama di masa pandemi. Sekolah berupaya untuk melaksanakan pembelajaran dengan baik salahsatunya dengan menggunakan aplikasi berbasis website dan juga yang paling umum digunakan seperti whatsapp. Keduanya, memiliki esensi tersendiri atau kelebihan kekurangan masing-masing.

3. Media Pembelajaran

Sadiman menjelaskan tentang pengertian media bahwa segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat membentuk pikiran, perasaan, perhatian, dan minat dalam proses belajar.¹ Hal ini menunjukkan bahwa adanya pembentukan pengetahuan akan menjadi lebih mudah dan alat untuk menyampaikan dalam proses belajar tersebut dinamakan sebagai media pembelajaran.

Imtera hadir sebagai pelengkap dalam model pembelajaran *blended learning* untuk menyampaikan pengetahuan dan mengkolaborasikan

¹ Arif S Sadiman, *Media Pembelajaran : Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* (Depok: PT. Raja Grafindo Persada, 2014), h. 6

adanya kebermanfaatan internet dengan kondisi siswa. Aplikasi ini memberikan wajah baru pada pendidikan di masa pandemi untuk tetap melaksanakan proses belajar tanpa mengenal tempat dan waktu.

Dengan sifatnya yang fleksibel ini, konsep pembelajaran menjadi luas dan tidak sempit hanya dalam ruang kelas secara nyata. Walaupun memang tetap ada pertemuan secara tatap muka, namun tidak mengurangi kegunaan dari imtera ini sebagai media penunjang dalam belajar.

Imtera merupakan aplikasi yang digunakan untuk penyampaian pembelajaran secara online dengan melaksanakan penugasan, pengumpulan, pengerjaan soal-soal latihan, dan mengunduh sumber belajar yang diberikan oleh masing-masing guru di setiap pelajaran.

Imtera memiliki banyak fitur yang dimiliki untuk membantu guru melaksanakan pembelajaran di tatap maya. Salah satu fitur yang paling sering digunakan adalah penugasan. Di sini, guru dapat memasukkan soal-soal yang dipilih untuk diberikan kepada murid sesuai dengan jadwal yang diinginkan.

Selain itu, Imtera memberikan kemudahan untuk guru dapat memasukkan kunci jawaban di dalamnya agar nilai otomatis muncul setelah siswa mengerjakan. Berbeda dengan pembelajaran tradisional yang harus memeriksa jawaban siswa satu-satu, kemajuan digital memudahkan guru untuk memberikan penilaian pada siswa.

Fitur selanjutnya adalah forum diskusi. Guru dan siswa dapat berkomunikasi dengan menggunakan forum kelas berupa chatt. Pertanyaan dapat diajukan kepada guru dan teman sekelasnya boleh menanggapi. Hal ini kemungkinan terjadi pada saat setelah materi diupload dalam Imtera. Siswa yang masih merasa belum memahami dapat menggunakan forum ini untuk membantunya membentuk pengetahuan.²

Selebihnya, keuntungan menggunakan aplikasi ini adalah siswa dapat mengaksesnya menggunakan google chrome dan tidak perlu install aplikasinya. Hal ini memudahkan siswa yang *smartphone*-nya tidak memiliki banyak ruang untuk download aplikasi. Dan memaksimalkan dalam mengakses dikarenakan siswa hanya perlu mendownload bahan ajar saja. Pengerjaan soal ujian menggunakan sistem online dan tidak menghabiskan banyak ruang memori.

Media pembelajaran dan penggunaan imtera adalah sebagai upaya untuk menghadapi pembelajaran tatap maya. Dengan adanya pengenalan imtera kepada siswa diharapkan orang tua dapat beradaptasi terhadap perkembangan zaman dan terus mendampingi anaknya ketika belajar di rumah. Dan siswa yang sudah mandiri akan lebih berkembang dalam keilmuan karena ilmu yang didapatkan tidak dibatasi oleh ruang kelas.

² Agus Sartono, "Tantangan Pendidikan di Masa Pandemi, Semua Orang Harus Jadi Guru", [Kemenkopmk.go.id/tantangan-pendidikan-di-masa-pandemi-semua-orang-harus-jadi-guru](https://kemenkopmk.go.id/tantangan-pendidikan-di-masa-pandemi-semua-orang-harus-jadi-guru), 11 Desember 2020, diakses pada tanggal 20 Januari 2021

B. Pembelajaran *Blended Learning*

1. Pengertian

Blended Learning terdiri atas dua kata, yaitu *blended* (kombinasi/campuran) dan *learning* (belajar). Istilah lain yang sering digunakan adalah *hybrid course* (*hybrid* = campuran/ kombinasi, *course* = mata kuliah).³ Selain dua istilah tersebut, ada istilah lain yang sering digunakan yang mengandung arti sama yaitu perpaduan, percampuran atau kombinasi pembelajaran.

Hal ini pernah dijelaskan oleh Mainnen dalam Rusman yang menyebutkan “*blended learning* mempunyai beberapa alternatif nama, yaitu *mixed learning*, *blended blended e-learning*, dan *melted learning* (Bahasa Finlandia).⁴ Maksudnya adalah adanya perpaduan antara penggunaan *e-learning* dengan pertemuan secara langsung yang dilaksanakan dalam proses pembelajaran.

Secara umum, pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan dengan satu model saja yaitu tatap muka saja atau *online* saja, namun pada pembelajaran *blended learning* ini mengkombinasikan keduanya. Dikuatkan dengan pendapat Elena Mosa dalam Rusman menyampaikan bahwa yang dicampurkan adalah dua unsur utama, yakni pembelajaran di kelas (*classroom lesson*) dengan *online learning*.⁵

Banyak ahli telah mendefinisikan *blended learning*, diantaranya:

³ Wasis D. Dwiyo, *Pembelajaran Visioner* (Jakarta: Bumi Aksara, 2016), h 144.

⁴ Dwiyo, *Pembelajaran*, h 243.

⁵ Rusman, dkk, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012), h 242.

1) Moebs dan Weibelzahl mendefinisikan *blended learning* sebagai pencampuran antara *online* dan pertemuan tatap muka (*face to face meeting*) dalam satu aktivitas pembelajaran yang terintegrasi.

2) Menurut Thorne, *blended learning* adalah perpaduan dari teknologi multimedia, CD ROM, video *streaming*, kelas virtual, *voice mail*, *e-mail*, *telekonferens*, dan animasi teks *online*. Semua ini dikombinasikan dengan bentuk tradisional pelatihan di kelas dan pelatihan perorangan⁶;

3) Menurut Heinze & Procter dalam Sudarman, istilah *blended learning* mengandung arti percampuran atau kombinasi pembelajaran atau perpaduan dari unsur-unsur pembelajaran tatap muka langsung dan online secara harmonis dan padu yang ideal.⁷

2. Model Pembelajaran Blended Learning

Pembelajaran dengan berbasis *blended learning* dimulai sejak ditemukannya komputer, walaupun sebelum itu juga sudah terjadi adanya kombinasi (*blended*). Terjadinya pembelajaran pada awalnya disebabkan oleh adanya tatap muka dan interaksi antara pengajar dan pembelajar. Setelah ditemukan mesin cetak pada saat itu, maka peserta didik memanfaatkan media cetak.

Saat ditemukan media audio visual, sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran mengombinasikan pengajar, media

⁶ Husamah, *Pembelajaran Bauran (Blended Learning)* (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2014), h 12.

⁷ Sudarman, "Pengaruh Strategi Pembelajaran Blended Learning Terhadap Perolehan Belajar Konsep Dan Prosedur Pada Mahasiswa Yang Memiliki Self-Regulated Learning Berbeda," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol, 21, No. 01 (April, 2014), h 108.

cetak, dan audio visual. Namun terminologi *blended learning* muncul setelah berkembangnya teknologi informasi sehingga sumber dapat diakses oleh pembelajar secara *offline* maupun *online*.⁸

Istilah *blended learning* pada awalnya digunakan untuk menggambarkan mata kuliah yang mencoba menggabungkan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran *online*. Pembelajaran berbasis *blended learning* berkembang sekitar tahun 2000 dan sekarang banyak digunakan di Amerika Utara, Inggris, Australia, kalangan perguruan tinggi dan dunia pelatihan.

Pembelajaran *blended* dapat menggabungkan pembelajaran tatap muka (*face-to-face*) dengan pembelajaran berbasis komputer. Artinya, pembelajaran dengan pendekatan teknologi pembelajaran dengan kombinasi sumber-sumber belajar tatap muka dengan pengajar maupun yang dimuat dalam media komputer, telpon seluler atau *i-Phone*, saluran televisi satelit, konferensi video, dan media elektronik lainnya. Pebelajar dan pengajar/fasilitator bekerja sama untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.⁹

Saat ini istilah *blended* menjadi populer, maka semakin banyak kombinasi yang dirujuk sebagai *blended learning*. Namun, pengertian pembelajaran berbasis *blended learning* adalah pembelajaran yang mengkombinasi strategi penyampaian pembelajaran menggunakan

⁸ Husamah, *Pembelajaran*, h 14.

⁹ Wasis D. Dwiyojo, "Pembelajaran Berbasis *Blended Learning*," http://eadm.dindik.jatimprov.go.id/upload/keg_narasumber/blended_learning.pdf, (2 Agustus 2019), h 3-4

kegiatan tatap muka, pembelajaran berbasis komputer (*offline*), dan komputer secara *online* (internet dan *mobile learning*).¹⁰

Pembelajaran berbasis *blended learning* dilakukan dengan cara menggabungkan pembelajaran tatap muka, teknologi cetak, teknologi audio, teknologi audio visual, teknologi komputer, dan teknologi *m-learning* (*mobile learning*).¹¹ *Blended learning* muncul sebagai dampak dari pemanfaatan teknologi berbasis internet dalam dunia pendidikan. Internet menjanjikan kemudahan dan kemampuan masif dalam menyajikan materi.

Internet mampu menawarkan perolehan informasi dengan cepat. Namun teknologi ini tidak dapat membina sikap, memberikan contoh perilaku yang baik, atau mengembangkan potensi kreativitas. Ketiga contoh ini termasuk dalam ranah sikap atau afektif. Untuk mengatasi kekurangan ini, proses belajar langsung (*face to face*) atau *instructor-led* diperlukan. Pengajar atau guru mampu memberikan contoh atau membina kreativitas yang tidak ditawarkan oleh teknologi internet.¹²

Sementara itu, tujuan utama pembelajaran *blended learning* adalah memberikan kesempatan bagi berbagai karakteristik pebelajar agar terjadi belajar mandiri, berkelanjutan, dan berkembang sepanjang hayat, sehingga belajar akan menjadi lebih efektif, lebih efisien, dan lebih

¹⁰ Dwiyo, Pembelajaran..., h 7

¹¹ Husamah, *Pembelajaran Bauran*, h 14.

¹² Dewi Salma Prawiradilaga, *Mozaik Teknologi Pendidikan: E-Learning* (Jakarta: Prenada Media Group, 2016), h 112.

menarik.¹³

Berdasarkan pemaparan tersebut, banyak pendapat yang memaparkan pengertian *blended learning*, namun dapat kita pahami bahwa *blended learning* merupakan sebuah model pembelajaran yang mengombinasikan dua pola pembelajaran ataupun lebih, yaitu pembelajaran konvensional atau tatap muka dengan pembelajaran *online* yang memanfaatkan fasilitas internet maupun pembelajaran dengan memanfaatkan fasilitas komputer (*offline*).

Berdasarkan pengertian menurut para ahli mengenai *blended learning*, maka *blended learning* mempunyai 3 komponen pembelajaran yang dicampur menjadi satu bentuk pembelajaran *blended learning*. Komponen-komponen itu terdiri dari: 1) *Online learning*; 2) Pembelajaran tatap muka; dan 3) belajar mandiri.¹⁴

Pembelajaran tatap muka mempertemukan guru dengan murid dalam satu ruangan untuk belajar. Pembelajaran tatap muka memiliki karakteristik yaitu terencana, berorientasi pada tempat (*place-based*) dan interaksi sosial.¹⁵ Seringkali kita menyebutnya sebagai pembelajaran tradisional.

Pembelajaran tatap muka biasanya dilakukan di kelas dimana terdapat model komunikasi secara langsung dan terdapat interaksi aktif

¹³ Wasis D. Dwiyo, *Pembelajaran Visioner*, h 15.

¹⁴ Siti Istiningsih dan Hasbullah, "Blended Learning, Trend Strategi Pembelajaran Masa Depan," *Jurnal Elemen*, Vol. 01, No. 01 (Januari, 2015), h 49 - 56.

¹⁵ Hasbullah, "Blended Learning, Trend Strategi Pembelajaran Matematika Masa Depan," *Jurnal Formatif*, Vol. 04, No. 01 (2014),h 69.

antara sesama murid, murid dengan guru, dan dengan murid lainnya. Dalam pembelajaran tatap muka guru atau pemelajar akan menggunakan berbagai macam metode dalam proses pembelajarannya untuk membuat proses belajar lebih aktif dan menarik.

Berbagai macam bentuk metode pembelajaran yang biasanya digunakan dalam pembelajaran tatap muka adalah:

- 1) Metode ceramah
- 2) Metode penugasan
- 3) Metode tanya jawab
- 4) Metode Demonstrasi

Dengan pembelajaran tatap muka siswa dapat lebih memperdalam apa yang telah dipelajari melalui *online learning*, ataupun sebaliknya *online learning* untuk lebih memperdalam materi yang diajarkan melalui tatap muka.¹⁶

3. Kelebihan dan Kekurangan Blended Learning

Salah satu bentuk aktivitas model pembelajaran pada *blended learning* yaitu peserta didik dapat belajar mandiri dengan cara mengakses informasi atau materi pelajaran secara *online via internet*. Maksud dari belajar mandiri bukan berarti belajar sendiri, karena orang kadang seringkali salah arti mengenai belajar mandiri sebagai belajar sendiri.

Belajar mandiri berarti belajar secara berinisiatif, dengan ataupun tanpa bantuan orang lain dalam belajar. Kemandirian itu perlu diberikan

¹⁶ Siti Istiningasih dan Hasbullah, "Blended Learning,....", h 53-54.

kepada peserta didik supaya mereka mempunyai tanggung jawab dalam mengatur dan mendisiplinkan dirinya dalam mengembangkan kemampuan belajar atas kemauannya sendiri.

Sikap-sikap seperti itu perlu dimiliki oleh peserta didik karena hal tersebut merupakan ciri kedewasaan orang terpelajar. Proses belajar mandiri mengubah peran guru atau instruktur menjadi fasilitator atau perancang proses belajar dan sebagai fasilitator, seorang guru atau instruktur membantu peserta didik mengatasi kesulitan belajar, atau dapat menjadi mitra belajar untuk materi tertentu pada program tutorial. Tugas perancang proses belajar mengharuskan guru untuk mengubah materi ke dalam format yang sesuai dengan pola belajar mandiri.¹⁷

Berikut ini adalah kelebihan dari model pembelajaran blended learning:

- a. Dapat mengakses materi secara luas
- b. Siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran
- c. Pembentukan pengetahuan yang bermakna
- d. Guru sebagai fasilitator yang berperan membantu siswa
- e. Memanfaatkan perkembangan teknologi
- f. Belajar dimana saja dan kapan saja

Namun, dalam setiap model pembelajaran pasti memiliki kekurangan. Di bawah ini merupakan kekurangan penerapan model pembelajaran blended learning:

¹⁷ Siti Istiningsih dan Hasbullah, "Blended Learning,....", h 54.

- a) Memerlukan akses internet yang stabil
- b) Memerlukan fasilitas yang sesuai dengan kebutuhan
- c) Siswa dan guru harus memiliki kemampuan teknologi yang baik

Pesatnya arus globalisasi serta perkembangan TIK saat ini menuntut perubahan sikap dan pola pikir guru/dosen. Sebab, peran guru/dosen saat ini makin tersaingi dengan keberadaan beragam alat komunikasi, internet dengan media sosialnya dan televisi. Internet dan televisi sebetulnya merupakan alternatif sumber belajar.

Namun, pada kenyataannya, Internet dan televisi menggeser peran guru/dosen sebagai penyampai ilmu. Internet dalam wadah TIK merupakan sumber yang luas untuk belajar. Internet memiliki potensi dan manfaat yang besar jika bisa dioptimalkannya dengan baik.

Internet bisa menjadi sarana menambah ilmu dan wawasan pengetahuan. Internet juga menjadi sarana komunikasi yang cepat dan murah melalui beragam situs jejaring sosial seperti *twitter* dan *Facebook*. Jika guru/dosen tidak memutakhirkan dirinya terhadap perkembangan TIK, maka mereka bisa tersaingi dengan media sosial tersebut.¹⁸

Sementara itu, calon pendidik unggul adalah pendidik yang dapat melaksanakan tugas pembelajaran dan pendidikan yang ditandai dengan kemampuan melaksanakan tugas pembelajaran aktif, inovatif, dan menyenangkan.¹⁹

Sehingga dirasa peran pengajar dalam pembelajaran berbasis

¹⁸ Milya Sari, "Blended Learning, Model Pembelajaran Abad Ke-21 Di Perguruan Tinggi," *Jurnal Ta'dib*, Vol. 17, No. 02 (Desember, 2014), h 132.

¹⁹ Sari, Blended...h 134

blended learning sangat penting dalam mengelola pembelajaran. Pengajar harus *update* terhadap informasi. Selain memiliki kemampuan menyampaikan isi pelajaran secara tatap muka, pengajar juga harus memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam mengembangkan sumber belajar berbasis komputer (seperti *Microsoft Word, Microsoft Power Point, multimedia*, dan lain- lain) dan keterampilan menggunakan internet, kemudian dapat menggabungkan dua atau lebih metode pembelajaran tersebut.

Seorang pengajar dapat memulai dengan pembelajaran dengan tatap muka terstruktur, kemudian dilanjutkan dengan pembelajaran berbasis komputer secara *offline* maupun *online*.²⁰ Pendapat tentang peran pengajar dalam pembelajaran daring lebih spesifiknya diutarakan oleh Salmon, ia menjabarkan peran pengajar secara *online* dalam pembelajaran jarak jauh *online* sebagai berikut:²¹

- a. Fasilitator proses, yaitu memberikan fasilitas jangkauan aktivitas- aktivitas secara *online* yang mendukung belajar pembelajar.
- b. Penasehat/Konselor, yaitu bekerja pada individu pribadi, dengan menawarkan nasihat atau menasihati pelajar untuk membantu mereka mencapai sebagian besar keberhasilannya dalam kursus.

²⁰ Wasis D. Dwiwogo, *Pembelajaran Visioner*, h 152.

²¹ Munir, *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi* (Bandung:: Alfabeta, 2009), h 160-161.

- c. Asesor, yaitu berkonsentrasi dengan penyediaan tingkat/nilai, umpan balik, pengesahan pekerjaan pelajar, dan lain-lain.
- d. Peneliti, yaitu berkonsentrasi dengan pelibatan dalam produksi pengetahuan baru yang terkait dengan ilmu yang diajarkan.
- e. Fasilitator Isi/materi, yaitu berkonsentrasi secara langsung dengan fasilitasi perkembangan pemahaman pelajar tentang isi/materi.
- f. Ahli teknologi. yaitu berkonsentrasi dengan pembuatan atau bantuan untuk membuat aneka pilihan teknologi yang meningkatkan lingkungan yang tersedia untuk pelajar.

C. Blended Learning Sebagai Solusi Masa Pandemi

Pelaksanaan *blended learning* dapat dilaksanakan sesuai dengan kondisi lembaga pendidikan masing-masing. Perpaduan antara tatap muka dengan tatap maya menjadikan siswa lebih dapat menerima pembelajaran dengan baik. Kondisi pandemi dengan peraturan pemerintah yang mengharuskan siswa belajar di rumah saja menyebabkan kendala yang signifikan. Sehingga diterapkanlah model pembelajaran ini.

McGinnis dalam artikelnya yang berjudul '*Building A Successful Blended Learning Strategy*' menyarankan 6 hal yang perlu diperhatikan manakala orang menerapkan *blended learning*, yaitu

sebagai berikut :²²

- 1) penyampaian bahan ajar dan penyampaian pesan-pesan yang lain secara konsisten
- 2) penyelenggaraan pembelajaran harus dilaksanakan secara serius karena hal ini akan mendorong peserta didik cepat menyesuaikan diri. Konsekuensinya, peserta didik menjadi lebih cepat mandiri
- 3) bahan ajar yang diberikan harus selalu diperbarui (*updated*), baik itu formatnya, isinya, maupun ketersediaan bahan ajar yang memenuhi kaidah “bahan ajar mandiri” (*self-learning materials*)
- 4) alokasi waktu bisa dimulai dengan formula awal 75:25, yang berarti bahwa 75% waktu digunakan untuk pembelajaran *online* dan 25% waktu digunakan untuk pembelajaran secara tatap muka
- 5) alokasi waktu tutorial 25% bisa digunakan khusus untuk mereka yang tertinggal (*remedial class*), atau bisa juga digunakan untuk menyelesaikan kesulitan-kesulitan peserta didik dalam memahami isi bacaan
- 6) implementasi *blended learning* membutuhkan kepemimpinan yang mempunyai waktu dan perhatian untuk terus berupaya bagaimana meningkatkan kualitas pembelajaran.

Proporsi *online* dalam *blended learning* dimaksudkan untuk menyampaikan konten yang secara tipikal menjadi bahan diskusi dan

²² Soekartawi, “*Blended E-Learning: Alternatif Model Pembelajaran Jarak Jauh Di Indonesia*,” (Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi, Yogyakarta, 17 Juni 2006), h 97.

sebagainya untuk pertemuan tatap muka. Konsorsium Sloan menyebutkan presentase *online* sekitar 30% dan selebihnya 70% tatap muka ternyata efektif dan efisien.²³

Secara khusus, Soekartawi menyarankan enam tahapan dalam merancang dan mengimplementasikan *blended learning* agar hasilnya maksimal. Keenam tahapan tersebut adalah sebagai berikut:²⁴

a. Menetapkan macam dan materi bahan ajar. Karena media pembelajarannya adalah *blended learning*, maka bahan ajar sebaiknya dirancang untuk tiga macam bahan ajar, yaitu:

1. Bahan ajar yang dapat dipelajari sendiri oleh peserta didik
2. Bahan ajar yang dapat dipelajari dengan cara berinteraksi melalui tatap muka
3. Bahan ajar yang dapat dipelajari dengan cara berinteraksi melalui pembelajaran *online* atau berbasis *web*.

b. Menetapkan rancangan *blended learning* yang digunakan.

Diperlukan ahli *e-learning* dalam tahapan ini, intinya adalah bagaimana membuat rancangan pembelajaran yang berisikan komponen pembelajaran jarak jauh dan tatap muka. Sehingga perlu diperhatikan hal-hal berikut:

1. Bagaimana bahan ajar tersebut disajikan

²³ Husamah, *Pembelajaran Bauran*, h 26.

²⁴ Soekartawi, "Issues *e-Learning/Web-Based Learning/Distance Learning dan Kemungkinan Pelaksanaannya di Indonesia*," (Seminar Nasional Pendidikan, Universitas Islam Sumatera Utara, Medan, 2 April 2005).

2. Bahan ajar mana yang bersifat wajib dipelajari dan mana yang bersifat anjuran guna memperkaya pengetahuan peserta didik.
 3. Bagaimana peserta didik bisa mengakses dua komponen pembelajaran tersebut.
 4. Faktor pendukung yang diperlukan. Misalnya *software* apa yang akan digunakan, apakah kerja kelompok diperlukan, dan sebagainya.
- c. Tetapkan format belajar *online* - apakah bahan ajar yang tersedia dalam format HTML (sehingga mudah di *cut-paste*) atau dalam format PDF.
 - d. Lakukan uji coba terhadap rancangan yang dibuat.
 - e. Menyelenggarakan *blended learning* dengan baik.
 - f. Menyiapkan kriteria untuk melakukan evaluasi pelaksanaan *blended learning*.

Menurut Hartono dan Rustaman, *blended learning* pada kegiatan pembelajaran *online* perlu dikemas agar penyajian bahan ajarnya menjadi menarik, misalnya dalam bentuk video dan animasi. Kedua, kegiatan ini menghendaki peserta didik untuk aktif dalam berinteraksi dan merespon sejumlah pertanyaan yang timbul.

Video dan animasi dapat dikemas dalam *Learning Management System*, misalnya dengan menggunakan program *moodle*. Dengan program ini, kita dapat menempatkan bahan ajar dalam bentuk video, animasi, teks, forum diskusi dan berita, serta bank soal dalam bentuk asesmen *online*

maupun kuesioner. Dalam sistem *blended learning*, asesmen dilakukan dengan dua cara, yaitu *online* dan tatap muka. Diskusi *online* dan asesmen *online* ini merupakan media yang cukup handal untuk menilai keaktifan peserta didik.²⁵

Berdasarkan perkembangan teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk menunjang proses pembelajaran, saat ini tidak ada metode pembelajaran tunggal yang ideal untuk semua jenis pembelajaran, karena setiap teknologi memiliki keunggulannya masing-masing.

Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang berbeda untuk karakteristik pebelajar yang berbeda. Untuk memenuhi semua kebutuhan belajar dengan berbagai karakteristik pembelajar yang berbeda, pendekatan melalui *blended learning* adalah yang paling tepat.

Dengan *blended learning* memungkinkan pembelajaran menjadi lebih profesional untuk menangani kebutuhan belajar dengan cara yang paling efektif, efisien dan memiliki daya tarik yang tinggi.²⁶

Adapun kelebihan dari *blended learning* adalah sebagai berikut:²⁷

- a. Peserta didik leluasa untuk mempelajari materi pelajaran secara mandiri dengan memanfaatkan materi-materi yang tersedia secara *online*.
- b. Peserta didik dapat melakukan diskusi dengan pengajaran atau

²⁵ Hartono dan Rustaman, " Pembelajaran Blended Learning pada Mata Kuliah Praktikum IPA: Studi Ujicoba Lapangan Pembelajaran Online pada S1 PGSD," *Forum Kependidikan*, Vol. 28, No. 01 (September, 2008), h 20.

²⁶ Wasis D. Dwiyojo, *Pembelajaran Visioner*, h 151.

²⁷ Husamah, *Pembelajaran Bauran*, h 36.

peserta didik lain di luar jam tatap muka.

- c. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan peserta didik di luar jam tatap muka dapat dikelola dan dikontrol dengan baik oleh pengajar.
- d. Pengajar dapat menambahkan materi pengayaan melalui fasilitas internet.
- e. Pengajar dapat meminta peserta didik membaca materi atau mengerjakan tes yang dilakukan sebelum pembelajaran.
- f. Pengajar dapat menyelenggarakan kuis, memberikan *feedback*, dan memanfaatkan hasil tes dengan efektif.
- g. Peserta didik dapat saling berbagi file dengan peserta didik lain.

Selain itu, keuntungan yang diperoleh dengan memanfaatkan pembelajaran berbasis *blended* bagi Lembaga Pendidikan atau pelatihan adalah sebagai berikut:²⁸

- a. Memperluas jangkauan pembelajaran/ pelatihan
- b. Kemudahan implementasi
- c. Efisiensi biaya Hasil yang optimal
- d. Menyesuaikan berbagai kebutuhan pebelajar
- e. Meningkatkan daya tarik pembelajaran.

Namun, setiap model pembelajaran pasti memiliki kelemahan dalam proses pelaksanaannya. Begitupula dengan *blended learning* ini diantaranya :

²⁸ Wasis D. Dwiyoogo, *Pembelajaran Visioner*, h 151.

- a. Membutuhkan internet yang memadai
- b. Membutuhkan signal yang baik
- c. Membutuhkan adaptasi saat *e-learning* dan pertemuan langsung.

Dengan demikian dapat dipertimbangkan pelaksanaan *blended learning* sesuai dengan kondisi sekolah masing-masing. Penjelasan di atas merupakan acuan guru dalam menerapkan model pembelajaran untuk pembelajarannya masing-masing. Dapat disimpulkan bahwa model ini menerapkan pertemuan langsung dan pertemuan *online* untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan tetap melaksanakan evaluasi pembelajaran seperti pada umumnya.

