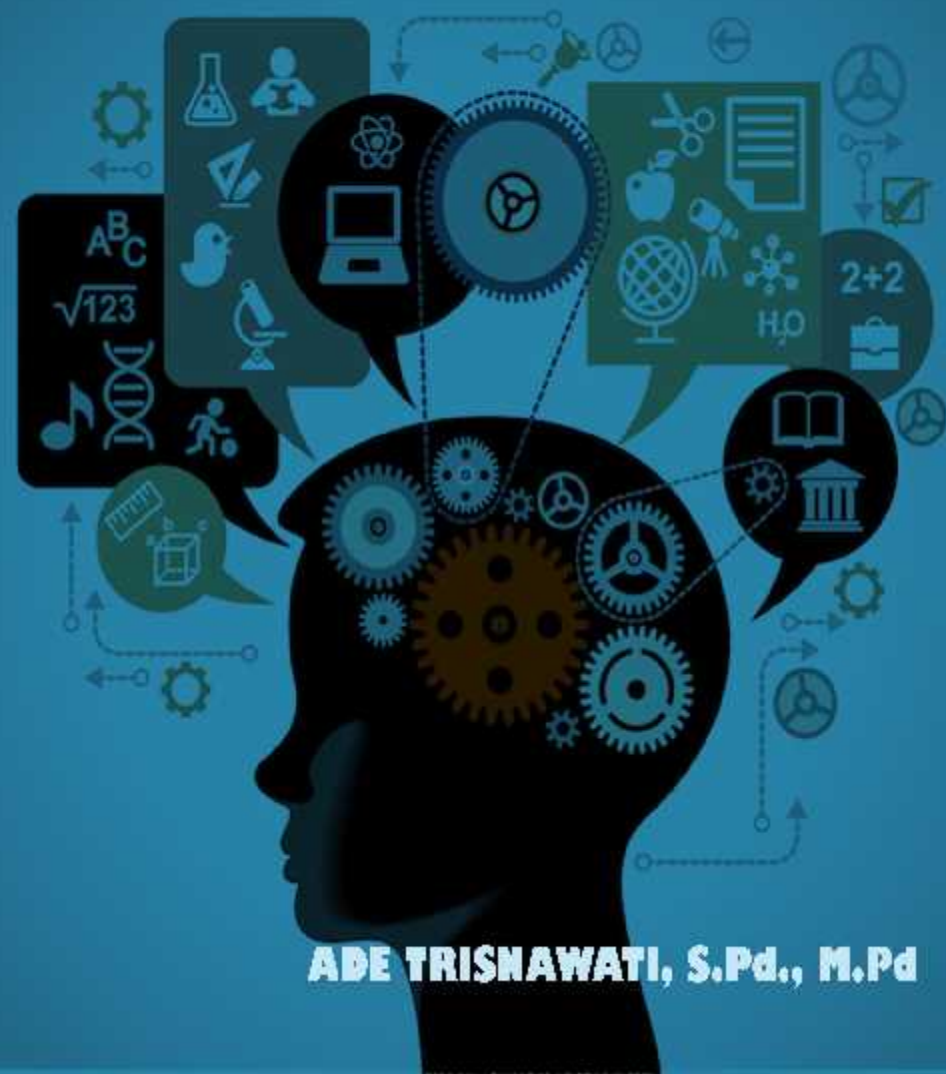


Blended learning merupakan salah satu solusi metode pembelajaran yang dapat diterapkan dalam Perguruan Tinggi dengan penyampaian kuliah yang memadukan kelas tatap muka dan kelas online dengan memanfaatkan TIK dalam pembelajaran. Buku ini merupakan salah satu literatur yang dapat dijadikan sebagai panduan baik secara praktis maupun teoritis bagi siapa yang saja yang ingin merancang metode pembelajaran blended learning untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran terutama pada ranah perguruan tinggi. Buku ini juga bermanfaat bagi para perancang pembelajaran untuk meningkatkan pemahamannya baik secara teoritis maupun praktis dan teoritis dalam melakukan blended learning di

# APLIKASI DAN METODE

## BLENDED LEARNING



ADE TRISNAWATI, S.Pd., M.Pd

# **APLIKASI DAN METODE BLENDED LEARNING**



# **APLIKASI DAN METODE BLENDED LEARNING**

**Ade Trisnawati, S.Pd., M.Pd**



# **Aplikasi dan Metode Blended Learning**

## **Penulis:**

Ade Trisnawati, S.Pd., M.Pd

## **Editor:**

Amalia Cahyarini, S.Pd., M.Pd

## **Perancang Sampul:**

Fihud Amin Wahidin, S.Pd

## **Penata Letak:**

Ade Trisnawati, S.Pd., M.Pd

Cetakan Pertama, September 2019

## **Diterbitkan Oleh:**

UNIPMA Press (Anggota IKAPI)

Universitas PGRI Madiun

Jl. Setiabudi No. 85 Madiun Jawa Timur 63118

Telp. (0351) 462986, Fax. (0351) 459400

E-Mail: [upress@unipma.ac.id](mailto:upress@unipma.ac.id)

Website: [kwu.unipma.ac.id](http://kwu.unipma.ac.id)

**ISBN: 978-602-0725-52-9**

Hak Cipta dilindungi oleh Undang-Undang

*All right reserved*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga buku yang berjudul “Aplikasi dan Metode *Blended Learning*” dapat terselesaikan dengan baik. Buku ini berisi tentang konsep *blended learning*, komponen *blended learning*, kelebihan dan kekurangan *blended learning*, landasan teori *blended learning*, *blended learning* berbasis *community of inquiry* (CoI), sistem pengelolaan pembelajaran dalam *blended learning*, aspek diri peserta didik dalam *blended learning*, penilaian dalam *blended learning*, dan aplikasi *blended learning*.

Buku ini merupakan salah satu literatur yang dapat dijadikan sebagai panduan baik secara praktis maupun teoritis bagi siapa yang saja yang ingin merancang metode pembelajaran *blended learning* untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran terutama pada ranah perguruan tinggi. Buku ini juga bermanfaat bagi para perancang pembelajaran untuk meningkatkan pemahamannya baik secara teoritis maupun praktis dan teoritis dalam melakukan *blended learning* di satuan kerjanya. Buku ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pembaca.

Penyusun menyadari bahwa pembuatan buku ini tidak akan lepas dari kekurangan. Pembaca dapat memberikan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk penyempurnaan karya selanjutnya.

Salam,

Penyusun



## DAFTAR ISI

<b>Kata Pengantar</b>	v
<b>Daftar Isi</b>	vii
<b>BAB 1 Pendahuluan</b>	1
<b>BAB 2 Landasan Teori <i>Blended Learning</i></b>	
A. Teori Kognitif (Teori Pemrosesan Informasi)	5
B. Teori Konstruktivistik Kognitif dan Teori Konstruktivistik Sosial (Teori Sosio-Kultural)	8
<b>BAB 3 <i>Blended Learning</i></b>	
A. Konsep <i>Blended Learning</i>	13
B. Komponen dalam <i>Blended Learning</i>	15
C. Kelebihan dan Kekurangan <i>Blended Learning</i>	23
<b>BAB 4 <i>Blended Learning</i> Berbasis <i>Community of Inquiry (Col)</i></b>	
A. Aspek Kehadiran Pengajar ( <i>Teaching Presence</i> )	28
B. Aspek Kehadiran Relasi ( <i>Social Presence</i> )	29
C. Aspek Pendukung Kognitif ( <i>Cognitive Presence</i> )	30
<b>BAB 5 Sistem Pengelolaan Pembelajaran dalam <i>Blended Learning</i></b>	
A. <i>Moodle</i>	33
B. <i>Edmodo</i>	48
C. <i>Schoology</i>	57
<b>BAB 6 Aspek Diri Peserta Didik dalam <i>Blended Learning</i></b>	
A. Motivasi Belajar	61
B. <i>Self Regulated Learning</i>	67
C. Kemampuan Berpikir Kritis	70



D. <i>Self Efficacy</i>	72
E. Gaya Kognitif <i>Field Independent</i> dan <i>Field Dependent</i>	75
F. Persepsi dalam <i>Blended Learning</i>	79
G. Pemahaman Konsep	80
<b>BAB 7 Penilaian dalam <i>Blended Learning</i></b>	
A. Tujuan dan Dimensi Penilaian Proses Belajar-Mengajar	84
B. Kriteria dalam Menilai Proses Pembelajaran <i>Blended Learning</i>	86
C. Sumber Data dan Teknik Pengumpulannya	92
<b>BAB 8 Aplikasi <i>Blended Learning</i></b>	
A. Inovasi Pembelajaran <i>Blended Learning</i>	98
B. Analisis Jurnal Ilmiah <i>Blended Learning</i>	106
C. Contoh Aplikasi Model <i>Blended Learning</i> dalam Perkuliahan	121
D. Studi Kasus dalam Artikel Jurnal tentang Pembelajaran <i>Blended Learning</i>	151
<b>Daftar Pustaka</b>	157
<b>Lampiran</b>	166
<b>Glosarium</b>	204
<b>Indeks</b>	206
<b>Biografi Penulis</b>	210



Revolusi industri 4.0 memberikan tantangan baru bagi Indonesia karena pada masa ini secara langsung manusia dituntut harus memiliki kompetensi pola produksi yang memadukan teknologi informasi, data dan kecerdasan buatan. Perpaduan tersebut bertujuan agar terjadi peningkatan kualitas sumber daya manusia sehingga dapat mengelaborasi antara ilmu pengetahuan, keterampilan dan penguasaan terhadap teknologi informasi. Menghadapi tantangan-tantangan yang terjadi pada era revolusi industri 4.0 maka perlu adanya usaha-usaha yang harus dilakukan pemerintah agar masyarakat Indonesia siap menghadapi era ini. Salah satu usaha yang dapat dilakukan adalah dengan memperhatikan dan meningkatkan kualitas pembelajaran pada lembaga pendidikan yang ada di Indonesia.

Perguruan tinggi sebagai salah satu lembaga pendidikan tertinggi kiranya dapat menjadi tempat bagi penerus bangsa untuk mendapatkan pembelajaran yang berorientasi pada pencapaian kemampuan dalam pemahaman ilmu pengetahuan sebagai usaha peningkatan kualitas sumber daya manusia. Guna kepentingan tersebut perguruan tinggi perlu melakukan perubahan pembelajaran dengan memadukan pengalaman pembelajaran terbaik di kelas dengan inovasi teknologi informasi.

Perubahan paradigma pembelajaran dengan memadukan pembelajaran kelas dengan pembelajaran berbasis teknologi informasi ini dirasa perlu untuk dilakukan untuk memberikan wadah pada pebelajar agar dapat menghadapi era Revolusi 4.0. Tipe pebelajar pada era ini adalah tipe pebelajar digital yang selalu terhubung dan mencari informasi dari banyak sumber belajar. Sumber belajar dengan kriteria visual yang baik, terdapat gambar, suara dan video lebih disukai daripada sumber belajar berupa teks. Pebelajar digital menyukai interaksi dengan konten pembelajaran, belajar untuk mengeksplorasi dan mendiskusikan informasi serta memberikan kesimpulan dengan bahasa mereka sendiri.

Inovasi pembelajaran yang menggabungkan metode tradisional dengan metode modern yang dapat diterapkan pada perguruan tinggi sebagai usaha agar masyarakat Indonesia siap menghadapi era Revolusi 4.0 salah satunya adalah metode *blended learning*. Metode tradisional yaitu pembelajaran tatap muka di kelas sedangkan metode modern yaitu pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi informasi berupa internet secara *online*. Dengan penerapan metode ini diharapkan peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang berbeda dan baru.

*Blended learning* secara etimologi terdiri dari dua kata yaitu *blended* dan *learning*. Menurut Oxford English Dictionary (1995) *blend* berarti “mencampurkan yang baik, sehingga orang tidak bisa melihat bagian

secara terpisah” sedangkan, *learning* memiliki berarti “suatu pengetahuan yang diperoleh dengan belajar”. Dalam artian bahwa *Blended learning* merupakan usaha untuk menggabungkan pola pembelajaran yang satu dengan pola yang lainnya.

Pertemuan *online* sebagai bagian dari *blended learning* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara mandiri dan diharapkan peserta didik dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kemampuan memecahkan masalah berdasarkan aktivitas pembelajaran yang harus dilakukan. Aktivitas pembelajaran tersebut dapat berupa diskusi *online* dengan saling memberi pertanyaan, memberikan jawaban terbaik sesuai dengan kajian literatur yang telah diberikan, tukar pendapat dengan teman sejawat dan aktivitas lain. Dengan demikian, kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik dapat berkembang dengan baik dan siap untuk menghadapi tantangan yang akan dihadapi pada masa revolusi industri 4.0 yang sedang berjalan.

Metode pembelajaran memberikan nilai tambah bagi peserta didik dan keahlian ekstra sebagai hasil dari apa yang dipelajari peserta didik dalam prosesnya. Sebagai sebuah metode pembelajaran untuk mendukung keahlian abad ke-21. Kelas abad ke-21 perlu mendukung *soft skill* peserta didik baru seperti komunikasi, kerja sama, dan manajemen waktu, serta keterampilan tradisional di bidang studi masing-masing. Masa depan

pembelajaran dapat berkembang jika kita dapat memadukan inovasi pembelajaran dengan seksama dan prinsip pengajaran dengan baik salah satunya dengan menerapkan metode pembelajaran *blended learning* pada lembaga pendidikan.



Setelah membaca bab ini, pembaca diharapkan dapat:

1. Menjelaskan teori kognitif (teori pemrosesan informasi), teori konstruktivisme dan teori belajar sosio-kultural sebagai landasan teori *Blended Learning*.
2. Menjelaskan implikasi landasan teori *Blended Learning*.

Landasan teori belajar menggambarkan bagaimana orang belajar. Dalam bahasan pembelajaran *blended learning* terdapat beberapa teori yang dapat dikaitkan yaitu teori kognitif (teori pemrosesan informasi), teori konstruktivisme dan teori belajar sosio-kultural.

### **A. Teori Kognitif (Teori Pemrosesan Informasi)**

Teori belajar behaviorisme, kognitif maupun konstruktivis merupakan teori pembelajaran yang dapat digunakan sebagai acuan dalam *design web*. Penggunaan masing-masing teori belajar tersebut akan mempengaruhi *design web* untuk pembelajaran yang akan dibuat. Teori belajar behaviorisme jika diterapkan ada desain pembelajaran berbasis *web* adalah menggunakan sistem hubungan antara stimulus-respon (S-R). Materi-materi atau bahan ajar yang disampaikan bersifat informasi yang harus diterima oleh peserta didik, dengan penyampaian informasi yang selalu diulang-ulang untuk memberikan penguatan pada peserta didik.

Penerapan teori pembelajaran kognitivisme dalam desain *web* untuk pembelajaran *online* sudah cukup banyak dilakukan dan diteliti oleh beberapa para ahli. Pendekatan-pendekatan kognitif dalam desain *web* didasari atas teori pemrosesan informasi. Teori kognitif untuk

multimedia pembelajaran yang dapat dijadikan acuan lebih lanjut adalah teori yang dikemukakan oleh Mayer & Moreno (199a) yang menyatakan bahwa pencitraan multimedia dengan grafis, audio dan video dapat membantu peserta didik dalam mengintegrasikan ke dalam struktur kognitifnya menjadi pengetahuan baru. Beberapa hal yang disarankan dalam mendesain multimedia pembelajaran adalah memperhatikan dengan seksama proses kognitif yang akan terjadi pada diri peserta didik selama belajar dengan bantuan multimedia pembelajaran. Teori-teori yang menjadi landasan dalam pembuatan multimedia pembelajaran adalah teori pemrosesan informasi dan *Cognitive Load Theory* (CTL).

Berdasarkan teori pemrosesan informasi dalam hal multimedia pembelajaran, hendaknya multimedia yang didesain memperhatikan efektivitas pesan yang disampaikan ketika diolah secara kognitif oleh peserta didik (Slava, 2009). Materi yang disampaikan diatur sedemikian rupa supaya terjadi penguatan penyimpanan pesan dalam struktur kognitif peserta didik. Sedangkan CTL, menyarankan agar tugas-tugas yang diberikan pada peserta didik tidak terlalu jauh dari kemampuan awal peserta didik, agar peserta didik lebih tertantang untuk mengeksplorasi kemampuannya. Dengan kata lain tingkat kesulitan tugas-tugas yang diberikan berada satu tingkat di atas kemampuan awal peserta didik, sehingga memungkinkan peserta didik termotivasi untuk menyelesaikan tugas yang diberikan dengan bantuan beberapa sumber belajar yang ada. Jika tugas-tugas yang diberikan terlalu jauh di atas kemampuan peserta didik, maka akan besar sekali kemungkinan peserta didik tidak bersemangat dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan (Sorden, 2005).

Teori kognitif didasarkan pada prinsip-prinsip berikut:

- a) Pembelajaran dan perkembangan tergantung pada pengalaman peserta didik. Sebagai pengajar sangat penting untuk menentukan tujuan-tujuan pembelajaran bermakna bagi peserta didik dan kemudian memberi mereka pengalaman yang mereka butuhkan untuk memenuhi tujuan-tujuan itu.
- b) Manusia ingin pengalaman mereka masuk akal. Pernyataan ini merupakan prinsip pembelajaran kognitif yang paling dasar dan mengajar dapat dipandang sebagai proses membantu peserta didik memahami pengalaman mereka.
- c) Manusia mengonstruksikan pengetahuan untuk memahami pengalaman mereka. Sebagai hasil dari suatu pembelajaran peserta didik tidak hanya mendapatkan dan menyimpan informasi dari pengalaman dalam memori mereka melainkan mereka mengelola informasi dalam cara yang masuk akal bagi mereka dan menyimpannya dalam bentuk yang terorganisir.
- d) Pengetahuan yang dibangun peserta didik tergantung pada pengetahuan dan pengalaman mereka sebelumnya. Oleh karena itu, sebagai pengajar perlu untuk memberikan peserta didik pengalaman berkualitas tinggi dan kemudian menuntun mereka dalam proses instruksi pengetahuan supaya kesimpulan-kesimpulan yang mereka bangun itu benar, valid dan masuk akal bagi peserta didik.
- e) Interaksi sosial dan penggunaan bahasa memfasilitasi pembangunan pengetahuan. Hal ini dikarenakan semakin banyak peserta didik yang berlatih menggunakan bahasa, maka semakin dalam pula pemahaman mereka.
- f) Belajar menuntut praktik dan umpan balik. Prinsip kognitif ini mengingatkan bahwa tugas pengajar tidak selesai saat menutup



pelajaran, melainkan perlu latihan secara mendalam untuk memungkinkan ide-ide muncul dan saling berkaitan.

- g) Belajar meningkat saat pengalaman belajar dikaitkan dengan dunia nyata. Pembelajaran yang paling efektif adalah pembelajaran saat peserta didik mampu mengaitkan topik atau jenis pemikiran yang dibutuhkan dengan dunia nyata (Eggen & Kauchak, 2012).

Berdasarkan prinsip teori kognitif sebagai kerangka metode pembelajaran *blended learning*, maka diharapkan *blended learning* dapat menjadi salah satu solusi pembelajaran yang efektif dan berkualitas.

## **B. Teori Konstruktivistik Kognitif dan Teori Konstruktivistik Sosial (Teori Sosio-Kultural)**

*Blended learning* merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang inovatif yang sekarang ini mulai dikembangkan oleh perguruan tinggi, dimana dalam usaha pembangunan konsep yang diterapkan berdasarkan pada perspektif teori pembelajaran konstruktivistik (Garrison & Vaughan, 2008). Teori Pembelajaran Konstruktivistik Kognitif dikembangkan oleh Piaget dan Teori konstruktivisme Sosial atau dengan nama lain Teori Sosio-Kultural dikembangkan oleh Vgotsky.

Teori konstruktivistik menurut Piaget didasarkan pada kebutuhan seseorang untuk menginvestigasi lingkungan dan mengkonstruksikan pengetahuan secara personal. Sedangkan menurut Vgotsky menyatakan pembangunan pengetahuan berkembang ketika individu menghadapi pengalaman baru dan membingungkan sehingga terjadi interaksi sosial untuk memacu pembangunan ide-ide baru. Berdasarkan kedua pendapat tersebut, Garrison (2008: 14-17) menyimpulkan bahwa dalam pembangunan suatu konsep sangat diperlukan pembentukan komunitas inkuiri yang disusun berdasarkan tujuan, keterbukaan dan kedisiplinan.

Terdapatnya tipe konstruktivistik terjadi karena perbedaan penekanan pada penggunaan pengalaman dalam membangun struktur pengetahuan. Hal ini tidak lepas dari pandangan masing-masing individu yang memang menjadi dasar bagi tiap kegiatan dalam peserta didikan berbasis konstruktivistik. Beberapa tipe pendekatan ini melahirkan aliran-aliran berbasis konstruktivistik dan beberapa ahli memberikan beberapa kategori yang tidak sama.

Pendekatan konstruktivistik mempunyai beberapa tipe yang sangat fleksibel yang sangat bergantung pada proses terbangunnya pengetahuan dan sifat pengetahuan itu sendiri. Adapun tiap tipe tidak dapat dilihat hanya sebagai suatu seri dari metode-metode yang didasari pada pemahaman tertentu. Tipe-tipe ini hanyalah merupakan titik pandang (*point of view*) dari pendekatan konstruktivistik yang mempunyai hubungan dengan kenyataan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian pengetahuan dibangun berdasarkan hubungan antar pengetahuan itu sendiri. Dalam tiap bidang kajian yang terdiri dari kajian yang bercirikan pada karakter masing-masing, konstruksi pengetahuan mengalami proses masing-masing. Dalam konstruktivisme ada nilai-nilai tersembunyi yang sangat tergantung pada keberagaman dan kemampuan untuk mengadaptasi keberagaman tersebut. Hubungan yang terjadi antar satuan konsep yang dipelajari merupakan pola untuk membentuk bangunan konsep yang lebih besar dengan mekanisme yang menarik dan berbeda-beda (Lechte, 2001).

#### 1. Teori Konstruktivistik Kognitif

Konstruktivisme Kognitif adalah konstruktivisme yang paling sederhana namun mendasar. Pendekatan ini menurut beberapa ahli berkaitan langsung dengan pemrosesan informasi oleh komponen

kognisi. Pengetahuan merupakan hasil olahan internal terhadap informasi yang diperoleh secara adaptif dan diproses secara kognitif oleh individu itu sendiri. Langkah dalam proses perolehan pengetahuan atau proses belajar ini sedapat mungkin mempunyai struktur, walaupun struktur tersebut dibangun sendiri secara aktif oleh peserta didik.

Konstruktivisme kognitif merupakan bentuk konstruktivisme yang sangat subyektif dan nyaris tidak berhubungan dengan kehadiran peserta didik lain dalam komunitas. Proses pengamatan terjadi tanpa mempunyai dampak terhadap struktur kognitif dari komunitas. Mungkin struktur yang setara dapat dibentuk lewat kerja sama antar individu dalam komunitas, namun pengetahuan yang dibentuk dalam bentuk tiap individu sifatnya khas. Beberapa ahli mengatakan bahwa konstruktivisme kognitif dianggap sebagai bentuk konstruktivisme yang paling lemah dalam komunitas konstruktivistik.

Beberapa bidang ilmu seringkali sangat membutuhkan konstruktivisme kognitif ini, terutama bidang sains yang didominasi sifat abstrak. Konstruktivisme kognitif dalam perkembangannya menghasilkan banyak penemuan-penemuan spektakuler dalam bidang sains yang bercirikan empirisme. Pengamatan terhadap fenomena yang dibuat di laboratorium menuntun peneliti untuk membangun suatu struktur yang tangguh untuk pengetahuan yang baru tersebut.

## 2. Teori Konstruktivisme Sosial (Teori Sosio-Kultural)

Pada dasarnya dunia peserta didik tidak lepas dari kehadiran lingkungan dari peserta didik, yakni teman kelas, pengajar, administrator, warga lingkungan sekolah, teman bermain, orang tua dan orang-orang di lingkungan sekitar yang dapat memberikan pengaruh dan bahkan terkadang sampai merubah arah pembentukan

pengetahuan. Dalam hal ini aktivitas belajar akan melibatkan rekan belajar, pembimbing, dan sesama peserta didik, tergantung pada peran yang dimainkan masing-masing. Hal ini memperhitungkan situasi soal alami dalam berkolaborasi membangun pengetahuan bersama. Hal ini juga telah dibahas oleh Vygotsky dimana masyarakat di sekitar individu sangat berperan dalam membangun pengetahuan individu.

*Blended learning* sebagai metode pembelajaran yang bertujuan untuk memadukan pengalaman terbaik peserta didik perlu memperhatikan berbagai macam model belajar dari masing-masing peserta didik. Dimana dalam jenis model belajar berdasarkan teori sosio-kultural atau konstruktivisme sosial memiliki beberapa jenis keterkaitan yang berbeda. Menurut Salomon & Perkins (1998), diketahui keterkaitan yang terjadi pada model belajar ini bahwa terdapat (1) lebih banyak peserta didik lebih suka belajar mandiri daripada belajar bersama, (2) lebih banyak peserta didik lebih suka berpartisipasi dalam belajar kelompok dan menghasilkan konsep-konsep secara bersama-sama daripada belajar mandiri, dan (3) ada peserta didik yang berpikir sendiri dan bersama kelompok dalam interaksi yang lebih bersifat bolak-balik.

Strategi mengajar dengan konstruktivisme sosial dengan menempatkan pengajar dalam lingkaran belajar dapat memberikan makna besar dalam perkembangan belajar peserta didik. Pendekatan belajar kooperatif (*cooperative learning*) adalah contoh yang tepat untuk tipe konstruktivistik sosial yang melibatkan diskusi kelas, kolaborasi dalam kelompok kecil dan belajar saling menghargai pendapat masing-masing. Konstruktivisme sosial sangat menekankan pada usaha untuk membangun atau mengkonstruksi makna secara bersama-sama dalam

suatu kegiatan sosial. Dengan sendirinya dalam konstruktivisme sosial makna menjadi lebih penting daripada struktur (Ardhana, 2005).

### **C. Rangkuman**

Teori kognitif (teori pemrosesan informasi), teori konstruktivistik kognitif dan teori konstruktivistik sosial (teori sosio-kultural) merupakan 3 teori dasar yang melandasi adanya model peserta didikan *blended learning*. Teori pemrosesan informasi memfokuskan kepada perhatian, persepsi, pengkodean, penyimpanan dan penarikan pengetahuan pada diri peserta didik. Teori konstruktivisme kognitif memfokuskan pada kegiatan individu untuk mengeksplorasi lingkungan dan mengkonstruksikan pengetahuan secara personal. Teori belajar konstruktivisme sosial atau teori sosio-kultural lebih menekankan bahwa setiap individu dalam proses peserta didikan membutuhkan orang lain untuk lebih memahami suatu permasalahan dan bagaimana memecahkan permasalahan tersebut. Proses berpikir dan mendapatkan pengetahuan dibentuk ketika individu berinteraksi dengan masyarakat, lingkungan dan budayanya.

### **D. Bahan Diskusi**

1. Apa yang dimaksud belajar menurut teori pemrosesan informasi, teori konstruktivisme kognitif (Piaget) dan teori sosio-kultural (Vgotsky)?
2. Berikan penjelasan mengenai perbedaan mendasar teori pemrosesan informasi, teori konstruktivisme kognitif (Piaget) dan teori sosio-kultural (Vgotsky)!
3. Menurut anda, bagaimana implikasi teori pemrosesan informasi, teori konstruktivisme kognitif (Piaget) dan teori sosio-kultural (Vgotsky) terhadap metode pembelajaran *blended learning*?



Setelah membaca bab ini, pembaca diharapkan dapat:

1. Menjelaskan konsep *Blended Learning*
2. Menjelaskan komponen *Blended Learning*
3. Menjelaskan kelebihan dan kekurangan *Blended Learning*

### **A. Konsep *Blended Learning***

*Blended learning* merupakan metode pembelajaran yang menggabungkan antara pembelajaran tatap muka di kelas (*face to face*) dengan pembelajaran *online* (Garrison & Vaughan, 2008). Ginns (2007:53) berpendapat bahwa proses pembelajaran dapat dibagi menjadi dua kelompok besar yaitu pembelajaran tatap muka dan pembelajaran *online*, jika dikombinasikan akan menjadi pembelajaran yang baru yaitu *blended learning*. Menurut Akyuz (2009), *blended learning* merupakan kombinasi dari berbagai model pembelajaran termasuk pembelajaran tatap muka dengan teknologi komputer dan informatika. *Blended Learning* merupakan pembelajaran yang memindahkan sebagian waktu pembelajaran tatap muka menjadi pembelajaran *online* (Owston *et al*, 2013). *Blended Learning* dapat disimpulkan sebagai kombinasi pembelajaran tatap muka dan *online* dengan cara memindahkan sebagian kegiatan atau waktu peserta didikan tatap muka pada pembelajaran *online*.

Discroll (dalam Williams, *et. Al.* 2008) mengidentifikasi empat perbedaan konsep pembelajaran *blended*, yaitu (1) mengombinasikan teknologi berbasis *web* untuk menyempurnakan tujuan pengajaran; (2) mengombinasikan teknologi pembelajaran dengan tugas; (3)

mengombinasikan teknologi pembelajaran dengan pembelajaran *face to face*; dan (4) mengombinasikan pendekatan mendidik untuk mendapatkan hasil pembelajaran.

Pengembangan desain pembelajaran *blended* pada perangkat pembelajaran adalah hasil kombinasi pembelajaran *online* dengan tatap muka. Pembelajaran *online* menggunakan media pembelajaran *online* didalamnya terdiri atas bahan ajar elektronik, animasi, video tutorial, dan bahan ajar berbasis *web* (link ke beberapa *website*, kuis *online*, dan tugas-tugas *online*). Kegiatan belajar mandiri dapat dilaksanakan peserta didik pada pembelajaran *online* sebagai persiapan sebelum pembelajaran tatap muka maupun sebagai pengganti pembelajaran tatap muka (pembelajaran *online* secara penuh pada sub-sub topik tertentu). Kalkulasi persentase perbandingan pembelajaran *online* dan tatap muka untuk kedua topik adalah 30%:70%. Hal ini sesuai dengan klasifikasi model pembelajaran berbantuan *web* menurut Srisakdi dalam Praherdhiono (2010) yang menyatakan bahwa penggunaan web dalam pembelajaran *blended* adalah 30%-79%.

Menurut Garrison & Vaughan (2008) pembelajaran *online* dalam *blended learning* dapat dilaksanakan pada 4 tahapan, yaitu: (1) sebelum pelaksanaan pembelajaran untuk memicu peristiwa atau masalah yang kemudian akan didefinisikan secara teliti dalam sesi tatap muka yang sebenarnya, (2) pada saat pembelajaran digunakan diskusi selama pembelajaran ini (diskusi *online*) untuk membantu peserta didik memahami konsep-konsep kunci dalam pembelajaran, (3) setelah pembelajaran untuk memberikan kesempatan pada peserta didik untuk beresplorasi lebih lanjut dan melakukan refleksi yang berkaitan dengan

pembelajaran, (4) persiapan untuk pembelajaran berikutnya untuk mempersiapkan materi lanjutan.

Kegiatan yang dapat dilakukan pada metode *blended learning* yaitu tatap muka, diskusi, forum dan lain-lain yang dilakukan secara sistematis dan terintegrasi pada *web* yang dikembangkan. Model pembelajaran Srisakdi (dalam Sumarno, 2011) membandingkan model pembelajaran tradisional dan berbasis internet dapat dilihat pada Tabel 3.1 berikut.

**Tabel 3.1 Model Pembelajaran Srisakdi**

<b>Presentasi Bahan Ajar Berbasis Web</b>	<b>Model</b>	<b>Deskripsi</b>
0 %	Tradisional	Pembelajaran dengan konten dikirim tidak secara <i>online</i> , disampaikan dalam bentuk lisan atau tulisan.
1 – 29 %	Difasilitasi <i>web</i>	Pembelajaran menggunakan fasilitas web untuk memfasilitasi sesuatu yang sangat penting dalam pembelajaran tatap muka.
30 – 79 %	<i>Blended</i>	Pembelajaran dengan memadukan sistem <i>online</i> dan tatap muka. Proporsi substansi konten menggunakan <i>online</i> , kadang menggunakan diskusi <i>online</i> , dan kadang menggunakan pertemuan tatap muka.
100 %	<i>Online/e-learning</i>	Sebuah pembelajaran yang sebagian besar atau bahkan seluruhnya menggunakan sistem <i>online</i> . Jenis ini tidak menggunakan tatap muka sama sekali.

(Allen *et al.*, 2007)

## **B. Komponen dalam *Blended Learning***

Carman (2005:2) menyebutkan terdapat lima komponen utama dalam proses *blended learning* yaitu Pembelajaran Langsung (*live events*), Konten *Online* (*online content*), Kolaborasi (*collaboration*), Penilaian



(*assessment*), dan Bahan Referensi (*reference material*). Berikut diberikan penjelasan mengenai lima komponen utama dalam *Blended Learning*.

a. Pembelajaran Langsung (*Live events*)

*Blended learning* memiliki komponen pembelajaran langsung dimana pembelajaran dilaksanakan secara langsung oleh pengajar dan peserta didik pada waktu dan tempat yang bersamaan (tatap muka) ataupun waktu yang sama dan tempat yang berbeda (*online*). Pembelajaran langsung pada tahap *online* dapat menggunakan fasilitas diskusi *online* yang tersedia pada aplikasi LMS yang digunakan. Diskusi *online* merupakan salah satu komponen penting sebagai penanda efisiensi dalam pembelajaran *blended learning*.

b. Konten *Online* (*Online content*)

Konten pembelajaran *online* ini dapat disampaikan secara *online* melalui media *online* maupun media *offline* dalam bentuk CD atau cetak. Sumber belajar dalam pembelajaran *online* ini dapat berupa teks atau multimedia seperti *powerpoint*, *handout*, *video*, animasi, simulasi, gambar, audio, atau kombinasi. Bahan ajar *online* memang sengaja diberikan yang bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang dapat diselesaikan sendiri oleh peserta didik secara mandiri sesuai dengan kecepatan dan waktu yang diperlukan sendiri oleh peserta didik.

c. Kolaborasi (*Collaboration*)

Dalam pembelajaran ini harus menyediakan lingkungan belajar yang memberikan kesempatan peserta didik yang satu dengan yang lain untuk membentuk komunikasi dan kerja sama dalam mencapai tujuan dan hasil pembelajaran yang ditentukan. Kolaborasi ini dapat dikembangkan melalui ruang diskusi, *email* maupun media *chat* yang

disediakan oleh media belajar yang digunakan. Diskusi *online* adalah kesempatan untuk pengajar meningkatkan interaksi, refleksi dan kolaborasi.

d. Penilaian (*Assesment*)

Sistem penilaian dalam *blended learning* dapat dilakukan dalam pembelajaran *online* maupun tatap muka. Penilaian ini dilakukan dapat berupa non-tes dan tes. Non-tes dapat berupa penilaian keaktifan, karakter, sedangkan tes dapat berupa tes tulis, tes lisan dan tes *online*.

e. Bahan Referensi (*Reference*)

Bahan referensi berupa materi pembelajaran yang bertujuan untuk mempercepat transfer ilmu. Pada pembelajaran *online* adanya teknologi informasi dan komunikasi khususnya internet sangat membantu proses pembelajaran karena materi dapat dicari dengan mudah dan didapat secara luas dari berbagai macam penjuru dunia.

Mengkaji *blended learning* tidak akan terlepas dengan kajian tentang internet. Melihat keunikan dari pengguna internet maka ada tiga aspek yang perlu diperhatikan. Menurut Younhee & Reeves (2007:16), ketiga aspek tersebut adalah interaktifitas penggunaannya, demasifikasi dan sinkronitasnya. Interaktifitas penggunaannya merupakan kunci dari media *online*. Interaktifitas dapat diartikan sebagai pengguna yang hanya mencari dan mengumpulkan informasi (*browsing*), pengguna yang memanfaatkan sebagai alat komunikasi (*email, chatting, forum, blogging*), dan terakhir adalah sebagai hiburan saja (*download, game, musik, film*).

Aspek kedua demasifikasi adalah kemampuan media yang memungkinkan pengguna memilih lebar menu atau apa yang diinginkan. Menu pilihan pada internet memberikan keleluasaan kepada

pengguna dalam memenuhi kebutuhan. Seperti apakah pengguna ingin mengirim pesan yang panjang lewat *email* atau hanya sekedar mengirim pesan instan ataupun hanya sekedar mengamati ruang-ruang obrolan (*chat rooms*) tanpa harus ikut terlibat dalam obrolan.

Aspek ketiga sinkronitasnya dalam hal ini berhubungan dengan waktu berkomunikasi atau mengirim pesan. Pengguna dapat leluasa mengirim dan menerima pesan diwaktu yang diinginkan. Apakah pada saat yang bersamaan dengan pengguna lain (lawan bicaranya) atau tidak.

Para perancang pembelajaran dan pengajar yang memutuskan untuk beralih ke lingkungan pembelajaran *online* sebenarnya menghadapi tantangan sekaligus peluang. Tantangan berupa kenyataan bahwa jumlah peserta didik yang memanfaatkan media *online* bisa menjadi sangat besar dan berasal dari latar belakang pengajaran, profesional, kemampuan yang sangat bervariasi. Sedangkan peluang berupa kesempatan untuk berkreasi seluas-luasnya dalam mengeksplorasi waktu, ruang dan bahan. Tantangan dan peluang ini dijadikan suatu nilai tambah bagi para perancang pembelajaran dan peserta didik. Menurut Rovai (2004) ada beberapa hal penting yang perlu diketahui dalam merancang suatu pembelajaran *online*.

**Tabel 3.2** Elemen Penting dalam Pembelajaran *Online*

Porsi Konten	Terstruktur dan diurutkan berdasarkan modul, minggu, buku teks, bab, dan sebagainya. Termasuk halaman selamat datang instruktur dan orientasi kursus, tugas buku teks dan materi kursus tambahan, seperti catatan instruktur, yang berisi konten multimedia.
Interaksi Pengajar-Peserta didik dan Peserta didik-Peserta didik	Termasuk interaksi yang diperlukan dan konsisten, forum diskusi untuk kegiatan dan sosialisasi pembelajaran, perilaku instruktur langsung, topik diskusi berkala oleh instruktur, dan penggunaan siswa

	untuk merangkum hasil dari topik diskusi utama
Aktivitas individu dan grup	Menggunakan keseimbangan antara kerja kelompok individu dan kolaboratif dan diskusi kelas dan kelompok, dan sumber <i>online</i> internet dan perpustakaan untuk mendukung kegiatan pembelajaran.
Penilaian Kinerja Peserta Didik	Menggabungkan penilaian yang beragam dan otentik, partisipasi sebagai komponen kursus bertingkat, rubrik penilaian untuk mengidentifikasi harapan spesifik untuk setiap tugas penilaian, pengakuan segera atas penerimaan instruktur atas tugas, umpan balik terperinci dan tepat waktu dan peluang untuk refleksi.

Menciptakan interaksi dalam konteks pembelajaran *online* lebih menantang dibandingkan dalam konteks pembelajaran *face to face* karena dua alasan. Pertama karena interaksi terjadi dalam perbedaan dimensi ruang dan waktu, dan kedua karena fasilitas teknologi komunikasi dan informasi (TIK) yang mampu memediasi interaksi dalam perbedaan dimensi tersebut. Dalam konteks pembelajaran *online*, peneliti dan perancang pembelajaran telah merubah fokus mereka dari interaksi peserta didik-konten ke arah interaksi antar peserta didik dan dari kuantitas ke kualitas interaksi (Woo & Reeves, 2007:16).

Woo & Reeves (2007:20) menambahkan bahwa dalam lingkungan pembelajaran *online*, peserta didik dapat berkomunikasi secara interaktif antar individu dalam kelompok dan menciptakan kesempatan yang memungkinkan kolaborasi semacam tim. Dengan memanfaatkan fasilitas teknologi informasi yang bervariasi, pembelajaran *online* dapat menyediakan panduan, nasihat, *coaching*, dan umpan balik. Sifat interaktif web memungkinkan peserta didik untuk menggali sumber-sumber belajar dan membangun hubungan dengan domain pengetahuan lain yang bermakna dan konstruktif bagi mereka. Interaksi bermakna (*meaningful interaction*) dapat terjadi pada lingkungan pembelajaran

dengan desain model pembelajaran yang memfasilitasi interaksi tersebut.

Interaksi menjadi komponen penting dalam segala bentuk lingkungan pembelajaran (baik *face to face classroom-based, synchronous or asynchronous online education*, maupun *blended learning models*). Interaksi merupakan proses fundamental bagi terciptanya pemerolehan pengetahuan dan perkembangan baik perkembangan kognitif maupun fisik. Sehingga meningkatkan interaksi dan memacu kualitas interaksi tersebut telah lama menjadi tujuan penting penelitian bagi para teknolog dan perancang pembelajaran. Perancang pembelajaran percaya bahwa kesempatan untuk berinteraksi dan kualitas interaksi dalam mendukung pembelajaran dapat ditingkatkan dengan pemanfaatan teknologi, khususnya dengan internet (Woo & Reeves, 2007). Menurut Mariluz (dalam Parlan, 2008), terdapat enam pola interaksi dalam pembelajaran berbasis internet seperti *blended learning*, yaitu:

1. *Student-Content*; pola komunikasi *student-content* dapat diartikan sebagai komunikasi antara peserta didik dengan konten pembelajaran. Pola komunikasi ini hanya dapat terjadi apabila sistem *web* merupakan sistem yang bersifat terbuka, dimana peserta didik tidak hanya sekedar membaca *content* tetapi peserta didik dapat juga mengubah (menambah dan menghapus) *content* yang tersedia. Pada media *online* yang dikembangkan sistemnya bersifat tertutup, artinya hanya pengajar yang dapat mengubah *content*.
2. *Student-Student*; pola komunikasi *student-student* dapat diartikan sebagai komunikasi antara peserta didik. Pada media *online* yang dikembangkan komunikasi antar peserta didik secara *synchronous*

berupa aplikasi chat dan forum. Sedangkan untuk komunikasi secara *asynchronous* berupa aplikasi *email* dan *question and answer*.

3. *Student-Teacher*; pola komunikasi *student-teacher* sama halnya dengan pola komunikasi *student-student*, yaitu dapat berupa komunikasi secara *synchronous* dan *asynchronous*.
4. *Teacher-Teacher*; pola komunikasi *teacher-teacher* dapat digunakan apabila sistem bersifat terbuka terhadap pengajar. Komunikasi ini lebih diarahkan untuk pengembangan model peserta didik *blended learning* serta pengembangan bahan ajar yang dikerjakan secara bersama-sama. Dalam pengembangan bahan ajar, pengajar dapat memberikan masukan terhadap bahan ajar dari pengajar lain dan begitu sebaliknya.
5. *Teacher-Content*; pola komunikasi ini sama dengan pola komunikasi *student-content* dimana pengajar dapat merubah (menambah/mengurangi) bahan ajar yang tersedia. Pola komunikasi ini lebih diarahkan untuk meng-*update* bahan ajar serta tugas-tugas untuk peserta didik.
6. *Content-Content*; pola komunikasi ini berkaitan dengan hubungan antara bahan ajar yang memiliki isi yang sama. Pada media pembelajaran *online* yang dikembangkan, pola komunikasi ini tersaji pada bahan ajar untuk peserta didik dalam *pdf* dan *link* ke beberapa *website* yang sejenis, video tutorial, dan animasi. Adanya komunikasi ini akan membantu sekaligus melatih peserta didik untuk memahami materi ajar dari berbagai sumber.

Woo & Reeves (2007) menambahkan bahwa walaupun interaksi merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran, tiap interaksi tidak dengan sendirinya bermuara pada peningkatan