



Tinjauan Model Pembelajaran *Blended Learning* pada Perguruan Tinggi di Era *New Normal Covid-19*: Kebijakan dan Implementasi

(A Review of a Blended Learning Model at Higher Education Institutions during a New Normal of Covid-19: Policy and Implementation)

Zamzami Zainuddin

Sekolah Tinggi Ilmu Administrasi Nasional, Lhokseumawe, 24351, Indonesia

ARTICLE INFORMATION

Received: Oct 12, 2021

Revised: Nov 13, 2021

Accepted: Nov 26, 2021

Available online: Oct 26, 2021

KEYWORDS

Blended Learning, Pembelajaran Inovatif, New Normal, Covid-19, Perguruan Tinggi

TO CITE THIS ARTICLE (APA STYLE):

Zainuddin, Z. (2021). Tinjauan Model Pembelajaran *Blended Learning* pada Perguruan Tinggi di Era *New Normal Covid-19*: Kebijakan dan Implementasi, *Asia-Pacific Journal of Public Policy*, 7(2), 34-45.

ABSTRACT

This article aims to review the potential of a Blended learning model implementation in Indonesian higher education institutions during the time of Covid-19. This conceptual paper attempts to explain the concept of Blended learning in terms of theory and practice, based on the literature discussed in several reputable international journals. Blended learning is defined as a learning model integrating face-to-face instruction with an online learning environment or e-learning. Initially, this model proposes to improve the deficiencies of a traditional learning model which is lack of technological resources, and at the same time to develop the gap of e-learning practice which is lack of a face-to-face learning experience. In the blended instruction, students will learn through face-to-face interaction in the classroom and supported by digital media such as a Website, Video, or Learning Management System (LMS). Meanwhile, the use of technologies is ordinarily applied for students' learning and peer-interaction outside of the class, especially for online discussion and homework submission. This method emphasizes that learning activity should not only occur in the classroom but also outside of the class through the digital device.

PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan teknologi, komunikasi dan informasi khususnya internet telah menjadi tuntutan bagi para pengajar di Indonesia untuk mampu memanfaatkannya menjadi sumber media pembelajaran positif dalam menunjang proses belajar-mengajar terutama di masa pandemi dan post-pandemi Covid-19. Penggunaan media teknologi memberikan manfaat bagi pengajar dan mahasiswa untuk mengkases bahan ajar dan berinteraksi yang bukan hanya terjadi di kelas saja secara *face-to-face*, tetapi juga di luar kelas secara daring, dan media teknologi juga membawa peserta didik pada kegiatan belajar dimana saja atau disebut dengan "*ubiquitous learning environment*" (Zainuddin et al., 2021). Salah satu nilai positif dari media teknologi Internet misalnya sangat memungkinkan peserta didik untuk berdiskusi dan berkolaborasi untuk memecahkan sebuah permasalahan baik di kelas maupun di luar jam belajar (Haruna et al., 2019), terutama di masa Pandemi Covid-19 yang terbatas dengan pembelajaran tatap muka.

Penggunaan media teknologi di era Revolusi Industri 4.0 dan Pandemi Covid-19 telah menjadi tuntutan dan keharusan bagi setiap pengajar untuk mendorong peserta didik belajar secara mandiri, kolaboratif, kreatif dan kritis dalam memecahkan masalah di luar kelas. Di samping itu, di masa Pandemi Covid-19 saat ini, media teknologi juga memudahkan mahasiswa dan dosen dengan mudah mengaksesnya materi pembelajaran kapan dan di mana saja melalui berbagai situs yang disediakan secara gratis oleh beberapa institusi di dunia (Torres Martín et al., 2021). Menghadapi era Pandemi hari ini, berbagai sumber pembelajaran telah disediakan oleh banyak Institusi dunia melalui Website mereka, dan dapat digunakan sebagai sumber dan media untuk pembelajaran aktif dan interaktif. Sumber belajar dan media ini juga disebut dengan *Open Courseware* atau *Open Educational Resources* (OER).

Richter dan McPherson (2012) menambahkan bahwa *Open Courseware* menyediakan berbagai sumber pembelajaran gratis di berbagai Website, dan memungkinkan setiap orang untuk mengakses berbagai konten disini. Dengan demikian siswa dapat dengan leluasa mengakses dan download berbagai konten, menonton pelajaran di berbagai video online gratis kapan saja dan dimana saja sesuai dengan kebutuhan mereka. Meteri-meteri gratis ini disediakan oleh berbagai institusi terkenal dunia seperti Harvard University, MIT, atau Khan Academy, BBC News, dan VOA News. Berbagai perkuliahan bisa diikuti secara gratis seperti di Academic Earth, Bridge to Success, Coursera, EdX, LearningSpace from Open University, Open Course Library, Open Learning Initiative, OERu, dan sebagainya. Buku-buku gratis juga bisa didapatkan dari berbagai sumber seperti: OpenStax College, Open Textbook Library, BC OpenEd, WikiBooks, Google Books, Lyryx Open Textbooks, dan Bloomsbury Academic.

KEBIJAKAN PENDIDIKAN JARAK JAUH (PJJ) DI MASA PANDEMI COVID-19

"Berdasarkan Undang-Undang Perguruan Tinggi No.12 tahun 2012, pasal 31 tentang Pendidikan Jarak Jauh (PJJ) menjelaskan bahwa PJJ merupakan proses belajar mengajar yang dilakukan secara jarak jauh melalui penggunaan berbagai media komunikasi. PJJ akan memberikan layanan Pendidikan Tinggi kepada kelompok Masyarakat yang tidak dapat mengikuti Pendidikan secara tatap muka atau reguler; dan memperluas akses serta mempermudah layanan Pendidikan Tinggi dalam Pendidikan dan pembelajaran. PJJ diselenggarakan dalam berbagai bentuk, modus, dan cakupan yang didukung oleh sarana dan layanan belajar serta sistem penilaian yang menjamin mutu lulusan sesuai dengan Standar Nasional Pendidikan Tinggi".

Secara legal formal berdasarkan Permendikbud No. 109/2013 (Pasal 2), PJJ bertujuan untuk memberikan 2016 – layanan pendidikan tinggi kepada kelompok masyarakat yang tidak dapat mengikuti pendidikan secara tatap muka, dan memperluas akses serta mempermudah layanan pendidikan tinggi dalam pembelajaran. Dengan begitu dapat diartikan bahwa PJJ adalah suatu sistem pendidikan yang memiliki karakteristik terbuka, belajar mandiri, dan belajar tuntas dengan memanfaatkan TIK dan/atau menggunakan teknologi lainnya, dan/atau berbentuk pembelajaran terpadu perguruan tinggi. Melalui sistem PJJ ini, setiap orang dapat memperoleh akses terhadap pendidikan yang berkualitas seperti halnya pendidikan tatap muka/reguler pada umumnya tanpa harus meninggalkan keluarga, rumah, kampung halaman, pekerjaan, dan tidak kehilangan kesempatan berkarir. Selain perolehan akses yang mudah, sistem PJJ juga diharapkan mampu meningkatkan pemerataan kualitas pendidikan bagi setiap orang. Sifat masal sistem PJJ dalam mendistribusikan pendidikan berkualitas yang berstandar dengan memanfaatkan TIK, standardisasi capaian pembelajaran (*learning outcomes*), materi ajar, proses pembelajaran, bantuan belajar, dan evaluasi pembelajaran, menjadikan pendidikan berkualitas dapat diperoleh oleh berbagai kalangan lintas ruang dan waktu. Program D3 Teknik Informatika PJJ PENS telah mendapatkan SK perijinan penyelenggaraan program PJJ pada lingkup Program Studi D3 Teknik Informatika dengan SK nomor 62/M/KPT/2017 dan Program Studi D4 Teknik Telekomunikasi dengan SK nomor 184/M/KPT/2017 dari Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi (KemristekDikti). Untuk menjalankan amanat SK perijinan program PJJ tersebut, perlu direncanakan proses pembelajaran program PJJ untuk menghasilkan lulusan program PJJ yang berkualitas dan sesuai standar pendidikan tinggi.¹

Covid-19 telah membawa dampak pada berbagai ranah kehidupan manusia, termasuk dunia pendidikan. Untuk mewujudkan proses pembelajaran berjalan terus di masa Pandemi ini, pemerintah akhirnya membuat kebijakan penerapan Pendidikan Jarak Jauh (PJJ), yaitu belajar dari rumah masing-masing secara daring penuh. Kebijakan penerapan PJJ berbasis daring penuh justru telah membawa problematika baru bagi pengajar dan peserta didik, terutama bagi mereka yang pertama kali menerapkannya. Sebagai alternatif dan solusi dari problematika penerapan PJJ dan keterbatasan pembelajaran tatap muka di masa Pandemi Covid-19, model pembelajaran campuran (*blended/hybrid*) bisa menjadi salah satu solusi. Hal ini selaras dengan literatur yang menyatakan bahwa model *Blended Learning* ini hadir untuk menjembatani kekurangan yang ada pada pembelajaran PJJ (*distance learning*) dan tatap muka konvensional di kelas.

MODEL PEMBELAJARAN BLENDED LEARNING

Evolusi teknologi telah mengubah budaya mengajar dan belajar di bidang pendidikan dengan sangat cepat. Berbagai media teknologi baru telah berkontribusi untuk pendidikan di dunia seperti internet, pembelajaran online, *Computer-Assisted Learning* (CAL), Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Web (WBDL) dan teknologi lainnya. Oleh karena itu, *Blended learning* merupakan metode alternatif yang sangat relevan dengan era digital sekarang, dimana mengintegrasikan antara metode tradisional dengan metode berbasis teknologi multimedia. Hal ini diyakini bahwa pembelajaran tradisional dengan berfokus pada guru sebagai pusat pengetahuan sudah tidak relevan lagi di zaman digital sekarang, dan harus didukung oleh media berbasis teknologi (Wang & Heffernan, 2010).

Blended learning merupakan salah satu metode pembelajaran pada abad pengetahuan (*knowledge age*), dimana guru berperan sebagai fasilitator, motivator, pembimbing dan konsultan. Guru juga berperan sebagai kawan belajar dimana mereka sama-sama bertukar pikiran dan saling berbagi pengetahuan dengan siswa. Metode *Blended* atau *Hybrid* ini menekankan siswa untuk belajar secara terbuka, fleksibel sesuai keperluan, belajar untuk memecahkan masalah, berorientasi pada dunia

¹ Sumber ini diakses dan dikutip langsung dari: <https://pjj.pens.ac.id/index.php/dasar-hukum/>

empirik dengan tindakan nyata melalui *experiential learning* (Attaran & Zainuddin, 2015). Dalam belajar, pelajar juga didorong untuk melakukan penelitian, bertanya, menemukan, menciptakan dan berkolaborasi untuk berbagi ide-ide baru. Di samping itu, mereka juga harus menggunakan berbagai media teknologi pendukung seperti komputer dan internet sebagai media interaksi yang dinamis (Halili et al, 2016).

Blended learning adalah pengintegrasian metode pengajaran konvensional dengan dunia digital. Model pembelajaran ini bertujuan mengubah budaya belajar-mengajar yang berpusat pada pengajar (*teacher-centered learning*) kepada siswa (*student-centered learning*). Aktivitas belajar dilakukan secara aktif dan interaktif dan lebih banyak melakukan praktik dibandingkan dengan mendengarkan kuliah pasif di kelas, dan para pengajar cenderung menjadi fasilitator di kelas untuk para siswa dalam memecahkan masalah. Secara definisi, Li et al. (2020) menyebutkan bahwa metode pembelajaran ini adalah kombinasi dari beberapa metode yang berbeda seperti penggunaan buku teks, Website, LMS, video dan media komunikasi lainnya.

Perera et al (2020) juga menyatakan bahwa pembelajaran *Blended* atau *Hybrid* ini berpotensi mengubah metode belajar siswa di era digital yang akan berdampak positif pada mereka. Siswa dan guru memiliki lebih banyak kesempatan untuk berinteraksi dan berkomunikasi baik di dalam maupun di luar kelas. Menurut Ishak et al. (2019), pembelajaran campuran telah berkontribusi dalam membangun interaksi yang kuat antara peserta didik dengan pengajar, serta antara sesama peserta didik. Pembelajaran *Blended* juga tidak mengabaikan pembelajaran tradisional karena interaksi tatap muka di kelas dan online di luar kelas tetap dilakukan (Perera et al., 2017). Pembelajaran *Blended* memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri di luar kelas, mendapatkan materi secara online, dan terlibat dalam komunikasi dua arah dengan peserta didik lainnya dan instruktur di luar jam belajar. Metode ini juga membangun kecerdasan siswa terhadap penggunaan teknologi (*technological literacy*) dan akses informasi edukatif sebagai sumber belajar (*information literacy*).

Menurut sejarahnya, O'Connor et al. (2011) menyatakan bahwa pembelajaran campuran muncul di dunia pendidikan karena pertumbuhan komputer dan Internet yang signifikan. Menurut sejarah, pembelajaran *Hybrid* ini mulai populer dipraktikkan sebagai konsep pedagogis di awal tahun 2000 (Zainuddin, 2015). Poon (2014) juga mengatakan bahwa istilah *Blended learning* ini diperkenalkan pada tahun 2000 ketika *e-learning* kehilangan kredibilitasnya, dan diubah oleh model pembelajaran *Blended*. Dia juga mencatat bahwa pembelajaran campuran ini telah banyak diterapkan di banyak institusi perguruan tinggi dan sekolah di seluruh dunia. Selain itu, juga telah banyak dipraktikkan oleh berbagai institusi pelatihan dan perusahaan.

KEUNGGULAN MODEL BLENDED LEARNING

Beberapa orang beranggapan bahwa penggunaan teknologi dalam *Blended learning* akan mengenyampingkan proses interaksi sosial siswa. Sebenarnya ini merupakan asumsi yang salah karena pembelajaran *Blended* justru mendukung siswa untuk berinteraksi bukan hanya secara fisik saja di kelas tetapi juga secara online di luar kelas. Kegiatan diskusi berlangsung baik secara offline di kelas atau online di luar jam pelajaran, kegiatan diskusi berlangsung baik antara peserta didik dengan guru maupun antara antar peserta didik itu sendiri. Oleh karenanya, interaksi siswa pada metode *Hybrid* ini bisa dilakukan selama 7 jam dalam sehari atau 7 hari dalam seminggu tanpa batas (Kuo et al., 2014).

Penelitian sebelumnya juga telah melaporkan bahwa interaksi sosial siswa di lingkungan belajar yang menggunakan media teknologi lebih efektif daripada di kelas tradisional. Tanpa menggunakan teknologi, siswa cenderung berinteraksi secara fisik saja di kelas dan mengabaikan interaksi di luar jam belajar. Dapat diasumsikan bahwa interaksi sosial siswa tidak akan berkurang saat media teknologi diintegrasikan ke dalam kelas. Malahan penggunaan teknologi akan membantu siswa berinteraksi dengan mudah dengan semua komunitas, baik di dalam dan di luar kelas. Missildine et al. (2013) melaporkan bahwa kelas Hybrid telah membentuk pembelajaran interaktif. Study lain juga melaporkan bahwa siswa dapat memperkaya dialog dengan siswa lain di dalam dan di luar kelas karena aktivitas belajar mengajar tidak hanya terbatas dibalik ruang kelas saja, tetapi dimana saja (McLaughlin et al., 2013).

Blended learning menjadi modal alternatif penting untuk mengurangi keterbatasan dari metode tatap muka dan pembelajaran online (Graham, 2005). *Blended learning* telah mereformasi kegiatan proses belajar mengajar dari yang berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa. Kegiatan belajar siswa lebih aktif daripada memberi ceramah pasif, dan karena siswa juga memiliki lebih banyak kesempatan untuk mengembangkan gagasan mereka dalam memecahkan masalah yang ada. Berbagai peneliti dan praktisi percaya bahwa dengan memadukan pembelajaran klasik dan *e-learning* akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, mudah diakses dan efektif untuk pelajar dewasa di perguruan tinggi (Singh, 2021).

Penyampaian pembelajaran dapat dilaksanakan kapan saja dan dimana saja dengan memanfaatkan media teknologi baik melalui LMS, Blog, Wiki atau Facebook. Peserta didik memiliki keleluasan untuk mempelajari materi yang tersimpan secara online dalam LMS ketika di luar kelas. Disamping itu, kelebihan bagi pengajar adalah dapat mengelola dan mengontrol pembelajaran yang dilakukan siswa diluar kelas. Pengajar juga dapat meminta kepada peserta didik untuk mempelajari materi pelajaran sebelum datang ke kelas dengan menyiapkan tugas-tugas pendukung, catatan dan pertanyaan. Kegiatan pembelajaran dalam kelas *Hybrid* dilakukan secara menjadi fleksibel dan tidak kaku. Pengajar dapat memodifikasi sesuai kebutuhan siswa dan sekreatif mungkin agar pembelajaran bisa berjalan efektif dan menyenangkan. Pendekatan pembelajaran ini juga akan membangun tanggung jawab pengajar terhadap peserta didik tidak hanya di kelas saja, tapi juga di luar kelas. Moorhouse dan Wong (2021) menyatakan bahwa dalam model pembelajaran Blended, pengajar memiliki banyak waktu untuk memberi evaluasi (*feedback*) terhadap pengembangan siswa di luar jam belajar, dan pengajar juga memiliki kesempatan untuk memotivasi siswa dan menjawab berbagai pertanyaan yang tidak terselesaikan di kelas.

TANTANGAN IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN BLENDED LEARNING

Tentunya, pembelajaran dengan konsep *Hybrid* selain memiliki banyak kelebihan juga memiliki kekurangan yang harus diperhatikan. Salah satu tantangannya adalah memerlukan persiapan yang matang bagi seorang pengajar untuk menerapkan metode ini. Pengajar harus memiliki keterampilan dalam menggunakan media teknologi dan harus meluangkan banyak waktu untuk mengembangkan metode ini, terutama pada masa implementasi awal. Mereka juga harus meluangkan waktu untuk mengembangkan materi yang sesuai dengan metode ini, menyiapkan metode penilaian, dan harus aktif dalam proses pembelajaran 24 jam, seperti aktif dalam menjawab dan memberikan pernyataan pada forum online di LMS. Disamping itu, pengajar perlu menyiapkan materi dari berbagai sumber

digital seperti Website dan video yang kemudian diintegrasikan ke dalam LMS agar siswa dapat belajar dari sumber-sumber ini. Attaran dan Zainuddin (2015) sendiri menyebutkan bahwa masih ada beberapa kendala dalam merancang pembelajaran berbasis teknologi seperti keterbatasan kemampuan pengajar dalam mendesain atau memilih konten berdasarkan video, animasi atau simulasi, dan jika para pengajar tidak mendapat pelatihan yang cukup, maka metode ini bisa jadi gagal total dalam implementasinya.

Tantangan klasik lainnya adalah tidak meratanya sarana dan prasarana pendukung teknologi di suatu institusi, terutama yang berada di daerah pelosok Indonesia. Keadaan ini bukan hanya dialami oleh Indonesia saja tetapi juga negara-negara lain. Salah satu institusi Australia misalnya mengatakan bahwa mereka menghadapi tantangan dalam mengadopsi pembelajaran *Hybrid* untuk daerah terpencil karena kapasitas dan kualitas internet di daerah tersebut sangat terbatas (Poon, 2014).

Kemudian, meskipun memiliki akses teknologi yang baik, namun rendahnya pemahaman dan kesadaran terhadap pentingnya penggunaan media teknologi yang edukatif dan efektif juga menjadi kendala utama. Banyak pengajar yang sudah nyaman dengan metode pengajar klasik enggan untuk mengadopsi teknologi sebagai media pendukung pembelajaran. Fenomena ini biasanya terjadi pada pengajar-pengajar senior dimana mereka disebut sebagai generasi *Baby Boomers* yang terlahir pada masa-masa awal perang dunia berakhir. Mereka lebih suka berbicara ketimbang duduk mendengarkan dan memiliki kebiasaan kurang suka menerima kritik dari yang lebih muda.

Selanjutnya, tidak semua siswa dan pengajar mengetahui bahwa pemanfaatannya media teknologi sangat penting dalam proses belajar mengajar. Beberapa pengajar juga telah gagal memotivasi siswa untuk menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran. Para siswa cenderung menggunakan media teknologi sebagai media hiburan. Kemudian, sebuah penelitian juga melaporkan bahwa dalam pembelajaran berbasis *Hybrid*, tidak semua siswa mampu belajar mandiri di luar kelas, kebanyakan siswa berhenti menonton video yang diposting di LMS karena tidak menarik dan membosankan (Woo et al., 2008). Ini tentu menjadi tantangan besar bagi para peneliti dan pengajar agar mampu mendesain pembelajaran *Blended* secara menarik dan menyenangkan siswa, terutama bagi para pemula.

MEDIA TEKNOLOGI DALAM PEMBELAJARAN *BLENDED LEARNING*

Blended learning merupakan metode pembelajaran yang sedang populer dalam bidang teknologi pembelajaran saat ini. Para peserta didik dituntut untuk dapat belajar dimana saja seperti di ruang kelas, perpustakaan, rumah, taman, jalan, warung kopi, atau cafe. Atau kapan saja sesuai keinginan mereka, baik pagi, siang sore atau malam, dan tentu dengan siapa saja baik dengan guru, teman, anak, saudara, keluarga atau masyarakat. Juga melalui berbagai sumber belajar seperti buku teks, jurnal, majalah, koran, CD ROM, video, radio, televisi, website, sosial media, blog, LMS dan sebagainya (Pletz, 2021).

Salah satu media yang sering digunakan oleh berbagai Universitas di dunia dalam pembelajaran *Blended learning* adalah Learning Management Systems (LMS). Perkuliahan tanpa LMS bisa dianggap tidak sah karena LMS ini juga dianggap sebagai kelas. Jika pertemuan secara tatap muka dilakukan di ruangan kelas berbentuk fisik, maka tatap muka secara online dilakukan di kelas yang di sebut LMS. LMS ini juga sudah banyak digunakan oleh berbagai perguruan tinggi di Indonesia baik yang dikelola

sendiri seperti Universitas Negeri Malang (<http://e-learning.um.ac.id/>), maupun yang diadopsi dari penyedia layanan LMS gratis.

LMS ini juga disebut dengan *Electronic Learning platform* atau *Course management systems*. Mayoritas LMS berbasis Website. Media ini digunakan untuk aktivitas pembelajaran di luar kelas, siswa dapat mengakses materi belajar, berinteraksi dan mengumpulkan tugas ketika berada di luar kelas. Interaksi di media ini bisa dilakukan secara langsung (*synchronous*) atau tidak langsung (*asynchronous*) (Moorhouse & Wong, 2021).

LMS bisa berisi berbagai konten seperti silabus, video, pelajaran, tugas, kuis, tes, forum, jadwal-jadwal penting, ruang kolaborasi dan mekanisme penilaian. Berbagai penyedia layanan LMS gratis bisa didapatkan di internet. Menurut popularitas penggunaan LMS di berbagai pendidikan tinggi pada tahun 2013, tercatat LMS Blackboard (<https://www.blackboard.com>) menjadi LMS dengan pengguna terbesar di dunia, yaitu 41%, diikuti oleh Moodle (<https://moodle.org/>) sebanyak 23%, Desire2learn (<https://www.d2l.com/>) sebanyak 11% dan sisanya adalah Vclassrooming (www.vclassrooming.com/) (Krasnova dan Demeshko, 2015). Masih banyak sekali LMS gratis lainnya yang bisa diakses dan digunakan sebagai media pembelajaran seperti Schoology (<https://www.schoology.com/>), TES Blendspace (<https://www.tes.com/lessons>) atau Google Classroom (<https://classroom.google.com/>).

LMS-LMS berbasis Web ini menyediakan berbagai konten yang mendukung efektifitas pembelajaran berbasis *Blended learning*. Moodle adalah salah satu contoh LMS sederhana dan fleksibel yang bisa diintegrasikan untuk metode pembelajaran *Hybrid*. Moodle menawarkan pengelolaan proses pembelajaran yang fleksibel dan dinamis, dan memuaskan kebutuhan pasar. Moodle memungkinkan untuk menciptakan proses belajar secara individual dan kolaboratif dimana siswa dapat berinteraksi dengan teman-teman sejawat dan guru mereka, terutama setelah selesai kegiatan belajar di kelas. Siswa dapat belajar di luar kelas setiap waktu dan dimana saja. Banyak pengajar yang menggunakan media ini mengungkapkan bahwa mereka dapat menghemat waktu mengajar di kelas dan meningkatkan keaktifan siswa untuk belajar secara mandiri di luar kelas. Kemudian, waktu tatap muka di kelas lebih banyak digunakan untuk kegiatan diskusi untuk memecahkan masalah (Zainuddin, 2015).

Selain itu, ada berbagai media Web 2.0 lainnya yang mendukung pembelajaran berbasis *Blended* seperti Blog, Wiki dan media sosial. Media-media ini bisa digunakan untuk membangun komunikasi dua arah antara siswa dan pengajar di luar kelas, dan juga memudahkan pengajar untuk memberikan evaluasi online baik secara individu atau kelompok (Schmidt dan Ralph, 2014). Majumdar (2012) menyebutkan bahwa Blog, Wiki, Podcast, Twitter, MySpace dan Facebook adalah contoh Web 2.0 yang sangat populer dan bisa digunakan sebagai media pendukung di kelas *Hybrid*.

Blog misalnya telah banyak digunakan untuk membangun interaksi antara siswa dengan guru, mengakses materi belajar dan meningkatkan kemampuan siswa untuk mengelola dan menulis di Blog pribadi (Garcia, et al., 2012). Situs media sosial lainnya seperti Facebook, MySpace, LiveJournal, dan Bebo juga memungkinkan pengguna untuk berbagi berbagai materi dengan pengguna lainnya, dan membuat interaksi virtual di luar jam belajar lebih fleksibel dan tidak terlalu formal seperti LMS (Pempek, et al., 2009). Berbagai materi belajar juga bisa diadopsi dari berbagai media di internet seperti YouTube, BBC News, VOA News, TED-Edu atau Khan Academy. Sebagai contoh, Khan Academy (<https://id.khanacademy.org/>) sebagai lembaga pendidikan non-profit menyediakan lebih dari 3000

video tentang berbagai materi belajar, termasuk pelajaran Matematika dan Sains, dan bisa diakses secara gratis (Bishop dan Verleger, 2013).

DESIGN MODEL PEMBELAJARAN *BLENDED LEARNING*

Banyak strategi yang bisa digunakan dalam menerapkan metode Hybrid ini. Misalnya, berbagai materi belajar dimasukkan ke dalam LMS dan pengajar menginstruksikan siswa untuk mempelajari materi tersebut di rumah dan datang ke kelas dengan membawa catatan tentang apa yang telah mereka pelajari, baik pernyataan atau pertanyaan. Kemudian kegiatan di kelas lebih difokuskan pada sesi diskusi untuk memperkaya dan memperluas pengetahuan yang telah dipelajari di rumah. Artinya, siswa datang ke kelas bukan seperti kelas kosong untuk diisi air, tetapi seperti gelas yang sudah terisi minimal sedikit.

Di kelas siswa dapat berdiskusi dalam kelompok, presentasi atau melakukan kegiatan simulasi dan praktik terhadap teori yang sudah dipelajari. Pengajar bisa saja memberikan ceramah tetapi tidak menyajikan materi pokok secara keseluruhan, melainkan memberikan pendahuluan dan latar belakang saja. Peran mereka di kelas berubah menjadi fasilitator, memfasilitasi dialog dan membantu siswa dalam menjawab permasalahan yang kompleks dan keliru (Oliver dan Stallings, 2014). Meskipun demikian, tidak ada model dan strategi tunggal dalam penerapan model *Blended learning*. Dosen dapat menerapkan dan memodifikasi pendekatan ini dengan model yang berbeda dan dengan media yang berbeda pula sesuai dengan kebutuhan siswa. Dalam mendesain pembelajaran, pengajar dapat memahami kebutuhan siswa seperti gaya belajar, sikap, motivasi dan minat mereka (Zainuddin, 2015). Setiap siswa tentu memiliki preferensi dan cara khusus dalam menerima dan memproses informasi yang disajikan kepada mereka. Oleh karenanya, memahami kebutuhan peserta didik menjadi sangat penting untuk mencapai tujuan belajar yang lebih efektif dan efisien.

POTENSI PENGEMBANGAN *BLENDED LEARNING* PADA PERGURUAN TINGGI INDONESIA

Perkembangan dunia teknologi membawa pengaruh besar terhadap gaya belajar peserta didik. Oleh karena itu para pengajar dituntut agar mampu mengintegrasikan media teknologi kedalam proses belajar-mengajar (Perera et al., 2020). Penerapan pembelajaran dengan sistem *Blended learning* sangat memungkinkan untuk dilaksanakan di berbagai perguruan tinggi Indonesia terutama di masa *new normal* atau post-Covid-19. Hal ini seiring dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi dan menjamurnya aplikasi pendukung seperti internet di seluruh Perguruan Tinggi Indonesia serta keterbatasan pembelajaran secara tatap muka di kelas.

Kemudian, hampir semua mahasiswa Indonesia juga hari ini telah memiliki akses langsung ke internet melalui gadget atau Smartphone ditangan mereka yang selalu diakses setiap saat. Disamping itu, Indonesia juga memiliki banyak sekali fasilitas internet umum yang memadai. Sebagai contoh misalnya, Provinsi Aceh saat ini dilengkapi oleh banyak sekali akses internet gratis di berbagai area seperti warung kopi dan taman-taman. Sebuah survei di tahun 2010 melaporkan bahwa 93 titik Wi-Fi gratis tersebar di Kota Banda Aceh (Hayati, 2015). Setelah bencana Tsunami di Aceh pada tahun 2004, ratusan warung kopi modern juga dibangun dengan fasilitas Wi-Fi gratis, dan banyak siswa menghabiskan banyak waktu mereka untuk mengakses internet di tempat-tempat ini. Firmansyah dan Nugrahandika (2014) juga menyampaikan bahwa di berbagai kedai kopi dan kafe di Indonesia juga

menyediakan layanan internet gratis dan siswa banyak menghabiskan waktu mereka disana untuk mengakses internet, baik untuk hiburan semata atau mengerjakan tugas.

Riset yang dilakukan oleh Sugiharto (2016) pada sebuah Universitas di Jawa Tengah juga melaporkan bahwa dari 90 mahasiswa yang disurvei tentang penggunaan media internet, hanya 1 mahasiswa saja yang masih menggunakan warnet untuk mengakses informasi. Selebihnya, 51 mahasiswa menggunakan Handphone (HP) mereka pribadi, 9 mahasiswa menggunakan laptop pribadi dan 29 mahasiswa menggunakan gabungan HP dan Laptop. Dari laporan-laporan diatas, penulis meyakini bahwa bahwa penggunaan media teknologi dan akses internet sudah tidak asing lagi bagi mahasiswa-mahasiswa di Indonesia dan ini sangat berpotensi bagi setiap perguruan tinggi untuk mengembangkan media pembelajarn berbasis *Hybrid* dengan mengintegrasikan media teknologi.

Disamping itu banyak perguruan tinggi Indonesia yang sudah memiliki dan mengelola LMS secara mandiri dan ini sangat berpotensi untuk dikembangkan metode pembelajaran *Hybrid*. Pentingnya penggunaan metode ini bagi mahasiswa Indonesia juga didukung oleh suatu pernyataan bahwa banyak sekali mahasiswa yang datang ke kelas tidak siap dengan apa yang akan merek pelajari. Hasilnya, mahasiswa hanya duduk diam mendengarkan pengajar berceramah dan pura-pura mengerti. Oleh karenanya, tulisan ini mencoba mendorong para dosen di Indonesia untuk mengembangkan metode pembelajaran secara kreatif dengan mengintegrasikan berbagai media teknologi ke dalam pembelajaran konvensional.

SIMPULAN DAN SARAN

Teknologi telah memainkan peran penting dalam pendidikan tinggi di abad ke-21, dan akan terus memainkan peran lebih besar di masa depan di semua tingkat dan disiplin ilmu pendidikan. Oleh karena itu, lembaga pendidikan tinggi di Indonesia harus terus meningkatkan berbagai infrastruktur penunjang pembelajaran seperti Internet dan multimedia belajar lainnya. Harapannya, dosen di Indonesia harus memanfaatkan penggunaan teknologi sebagai media untuk meningkatkan kecakapan mahasiswa dalam iptek dan inovasi. Hal ini sejalan dengan visi Kemenristekdikti "Terwujudnya pendidikan tinggi yang bermutu serta kemampuan iptek dan inovasi untuk mendukung daya saing bangsa".

Blended learning merupakan metode pembelajaran yang mendukung penggunaan media teknologi terhadap pembelajaran konvensional tatap muka. Lahirnya metode ini bertujuan untuk menyempurnakan kekurangan dari metode pembelajaran konvensional *face-to-face* yang tidak menggunakan media teknologi dalam pembelajaran, serta kekurangan pada metode pembelajaran *e-learning* yang mengenyampingkan pembelajaran tatap muka. Dalam metode ini siswa belajar secara tatap muka di kelas yang didukung oleh berbagai media pembelajaran seperti Website, video online atau *Learning Management System* (LMSs). Dalam praktiknya, penggunaan media teknologi sebenarnya lebih banyak digunakan untuk proses pembelajaran di luar kelas terutama untuk diskusi online dan mengumpulkan tugas. Metode ini menekankan bahwa pembelajaran bukan hanya terjadi di kelas saja secara tatap muka, tetapi juga di luar kelas melalui media online (Ishak et al., 2020).

Berbagai meteri pembelajaran juga bisa di pelajari secara mandiri di luar kelas tanpa harus selalu tergantung pada guru di dalam kelas. Metode pembelajaran ini sangat relevan untuk diimplementasikan pada perguruan tinggi Indonesia untuk mendukung mahasiswa belajar secara

mandiri di luar kelas, membangun kemampuan berdiskusi dan berkolaborasi dengan teman sejawat (*peer-interaction*) untuk memecahkan masalah. Tulisan ini mendorong para pengajar di perguruan tinggi Indonesia untuk menerapkan metode pembelajaran *Blended learning* dalam pengajaran dan pembelajaran, serta penggunaan berbagai media pembelajaran seperti Web, LMS, Blog, Wiki, media sosial dan video. Penggunaan metode ini akan mentransformasikan metode pembelajaran klasik atau tradisional yang berpusat pada pengajar ke pembelajaran inovatif yang berpusat pada siswa.

Penulis berharap bahwa artikel ini paling tidak dapat memberikan sedikit kontribusi tentang potensi pengembangan metode pembelajaran *Hybrid* di Indonesia. Sebagai rekomendasi, Kemenristekdikti sebagai pembuat kebijakan pendidikan tinggi di Indonesia harus merekomendasikan metode *Blended-Learning* sebagai metode kontemporer yang harus diadopsi oleh berbagai kampus di Indonesia dalam kegiatan belajar-mengajar. Di beberapa negara maju malahan pembelajaran *Blended learning* ini sudah ditransformasikan kedalam model pembelajaran yang lebih terukur dan terstruktur yang disebut dengan pembelajaran *Flipped learning* atau *flipped classroom*, dimana siswa belajar menguasai materi di rumah dan datang ke kelas untuk berdiskusi memecahkan masalah (Zainuddin et al., 2019).

Artikel ini tentu memiliki banyak sekali keterbatasan karena hanya sebatas uraian konsep (*conceptual paper*) dan tidak memiliki landasan empiris yang kuat terhadap implementasi metode *Blended* di Indonesia. Studi empiris tentang implementasi metode *Blended* juga masih sangat kurang dilakukan di Indonesia. Oleh karenanya, penulis berharap agar ada peneliti-peneliti pendidikan Indonesia untuk berkenan melakukan studi empiris tentang implementasi metode *Blended learning* baik pada perguruan tinggi maupun sekolah-sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Attaran, M., & Zainuddin, Z. (2018). How Students Experience Blended Learning? (Malaysian Experience). *Interdisciplinary Journal of Virtual Learning in Medical Sciences*, 9(2).
- Firmansyah, E. O., & Nugrahandika, W. H. (2014). *Pemanfaatan Warung Kopi Sebagai Ruang Publik di Kota Banda Aceh* (Doctoral dissertation, Universitas Gadjah Mada).
- Fu, J. S. (2013). ICT in Education: A Critical Literature Review and Its Implications. *International Journal of Education & Development using Information & Communication Technology*, 9(1), 112-125.
- Garcia, E., Brown, M., & Elbeltagi, I. (2012). The Changing Roles of Staff and Student within a Connectivist Educational Blog Model. *Proceedings of the 11th European Conference on E-Learning*, 165.
- Graham, C. R., Henrie, C. R., & Gibbons, A. S. (2014). Developing models and theory for *Blended learning* research. In A. G. Picciano, C. D. Dziuban, & C. R. Graham (Eds.), *Blended learning: Research perspectives*, volume 2 (pp. 13-33). New York, NY: Routledge.
- Halili, S. H., Razak, R. A., & Zainuddin, Z. (2016). Exploring the use of 'Wiggio' to support online collaborative learning for adult learners. *ECONOMICS, SOCIAL SCIENCES*.
- Haruna, H., Zainuddin, Z., Mellecker, R. R., Chu, S. K., & Hu, X. (2019). An iterative process for developing digital gamified sexual health education for adolescent students in low-tech settings. *Information and Learning Sciences*.
- Hayati, N. (2015). Eksistensi Penggunaan Wi-Fi Di Warung Kopi Di Kota Banda Aceh. *Jurnal Al-Ijtima'iyyah*, 1(1).

- Ishak, T., Kurniawan, R., & Zainuddin, Z. (2019). Implementasi model pembelajaran flipped classroom guna meningkatkan interaksi belajar mahasiswa pada mata kuliah manajemen informasi dan E-Administrasi. *Edcomtech Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 4(2), 109-119.
- Ishak, T., Kurniawan, R., Zainuddin, Z., & Keumala, C. M. (2020). The Role of Pre-Class Asynchronous Online Video Lectures in Flipped-Class Instruction: Identifying Students' Perceived Need Satisfaction. *Journal of Pedagogical Research*, 4(1), 1-11.
- Krasnova, T., & Demeshko, M. (2015). Tutor-mediated support in *Blended learning*. *Procedia-social and behavioral sciences*, 166, 404-408.
- Kuo, Y. C., Belland, B. R., Schroder, K. E., & Walker, A. E. (2014). K-12 teachers' perceptions of and their satisfaction with interaction type in *Blended learning* environments. *Distance Education*, 35(3), 360-381.
- Li, X., Yang, Y., Chu, S. K. W., Zainuddin, Z., & Zhang, Y. (2020). Applying blended synchronous teaching and learning for flexible learning in higher education: an action research study at a university in Hong Kong. *Asia Pacific Journal of Education*, 1-17.
- Majumdar, S. (2012). Web 2.0 tools in Library Web Pages: Survey of universities and institutes of national importance of West Bengal. *DESIDOC Journal of Library & Information Technology*, 32(2), 167-170.
- McLaughlin, J. E., Griffin, L. M., Esserman, D. A., Davidson, C. A., Glatt, D. M., Roth, M. T., ... & Mumper, R. J. (2013). Pharmacy student engagement, performance, and perception in a flipped satellite classroom. *American Journal of Pharmaceutical Education*, 77(9), 1-8.
- Missildine, K., Fountain, R., Summers, L., & Gosselin, K. (2013). Flipping the classroom to improve student performance and satisfaction. *Journal of Nursing Education*, 52(10), 597-599.
- Moorhouse, B. L., & Wong, K. M. (2021). Blending asynchronous and synchronous digital technologies and instructional approaches to facilitate remote learning. *Journal of Computers in Education*, 1-20.
- O'Connor, C., Mortimer, D., & Bond, S. (2011). *Blended learning: Issues, benefits and challenges*. *International Journal of Employment Studies*, 19(2), 63-83.
- Oliver, K., & Stallings, D. (2014). Preparing teachers for emerging *Blended learning* environments. *Journal of Technology and Teacher Education*, 22(1), 57-81.
- Pempek, T. A., Yermolayeva, Y. A., & Calvert, S. L. (2009). College students' social networking experiences on Facebook. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 30(3), 227-238.
- Perera, C. J., Chua, Y. P., Asirvatham, D., Zainuddin, Z., Harris, A., & Jones, M. (2017). The enhancement of teaching and learning through blended learning and collaborative co-lecturing.
- Perera, C. J., Zainuddin, Z., Piaw, C. Y., Cheah, K. S., & Asirvatham, D. (2020). The Pedagogical Frontiers of Urban Higher Education: Blended Learning and Co-Lecturing. *Education and Urban Society*, 52(9), 1305-1329.
- Pletz, C. (2021). Which Factors Promote and Inhibit the Technology Acceptance of Immersive Virtual Reality Technology in Teaching-Learning Contexts? Results of an Expert Survey. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (ijET)*, 16(13), 248-272.
- Poon, J. (2014). A cross-country comparison on the use of *Blended learning* in property education. *Property Management*, 32(2), 154-175.
- Richter, T., & McPherson, M. (2012). Open educational resources: education for the world? *Distance Education*, 33(2), 201-219.
- Schmidt, S. M., & Ralph, D. L. (2014). The Flipped Classroom: A Twist on Teaching. In *The Clute Institute International Academic Conference, San Antonio, Texas, USA* (pp. 98-104).
- Singh, H. (2021). Building effective blended learning programs. In *Challenges and Opportunities for the Global Implementation of E-Learning Frameworks* (pp. 15-23). IGI Global.
- Sugiharto, B. (2016, January). The profile of the Utilization of Information and Communication Technology and Its Potency for *Blended learning* Development in Biology Education Department

of Teacher Training and Education Faculty of UNS. In Proceeding Biology Education Conference: Biology, Science, Enviromental, and Learning (Vol. 12, No. 1, pp. 611-617).

- Torres Martín, C., Acal, C., El Honrani, M., & Mingorance Estrada, Á. C. (2021). Impact on the virtual learning environment due to COVID-19. *Sustainability*, 13(2), 582
- Wang, S., & Heffernan, N. (2010). Ethical issues in Computer-Assisted Language Learning: Perceptions of teachers and learners. *British Journal of Educational Technology*, 41(5), 796-813.
- Woo, K., Gosper, M., McNeill, M., Preston, G., Green, D., & Phillips, R. (2008). Web-based lecture technologies: blurring the boundaries between face-to-face and distance learning. *Research in Learning Technology*, 16(2). 81-93.
- Zainuddin, Z. (2015). Exploring the potential of blended learning and learning Management Systems (LMSs) for Higher Education in Aceh. *Englisia: Journal of Language, Education, and Humanities*, 2(2), 70-85.
- Zainuddin, Z., Farida, R., Keumala, C. M., Kurniawan, R., & Iskandar, H. (2021). Synchronous online flip learning with formative gamification quiz: instruction during COVID-19. *Interactive Technology and Smart Education*.
- Zainuddin, Z., Zhang, Y., Li, X., Chu, S. K. W., Idris, S., & Keumala, C. M. (2019). Research trends in flipped classroom empirical evidence from 2017 to 2018: A content analysis. *Interactive Technology and Smart Education*. 16(3), 255-277.