

MODEL PEMBELAJARAN *BLENDED LEARNING*

Saripuddin Napitupulu¹, Restu Saputra², Hidayani Syam³

saripuddinnapitupulu@gmail.com¹, resturasel1@gmail.com², hidayanisyam@uinbukittinggi.ac.id³

UIN Sjech M. Djamil Djambek

ABSTRAK

Model pembelajaran blended learning merupakan pendekatan pendidikan yang menggabungkan metode pembelajaran tatap muka (face-to-face) dengan pembelajaran daring (online). Pendekatan ini dirancang untuk memanfaatkan keunggulan kedua metode, sehingga dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Dalam era digital saat ini, blended learning menjadi semakin relevan, mengingat perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat serta kebutuhan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih fleksibel dan interaktif. Karakteristik utama dari model pembelajaran blended learning meliputi integrasi antara kegiatan pembelajaran di kelas dan pembelajaran online, penggunaan berbagai sumber belajar digital, serta penekanan pada kolaborasi dan interaksi antara siswa dan pengajar. Model ini memungkinkan siswa untuk belajar dengan kecepatan mereka sendiri, mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja, serta berpartisipasi dalam diskusi dan kegiatan kelompok secara daring. Keberhasilan implementasi blended learning sangat bergantung pada perencanaan yang matang, pemilihan teknologi yang tepat, serta pelatihan bagi pengajar dan siswa. Penelitian menunjukkan bahwa blended learning dapat meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, dan hasil belajar secara keseluruhan. Namun, tantangan seperti kesenjangan akses teknologi, kebutuhan akan keterampilan digital, dan manajemen waktu juga perlu diperhatikan. Dengan demikian, blended learning menawarkan solusi inovatif untuk meningkatkan kualitas pendidikan di berbagai tingkat, terutama dalam konteks pembelajaran yang adaptif dan responsif terhadap kebutuhan siswa. Melalui pemahaman yang mendalam tentang model ini, diharapkan pendidik dapat merancang pengalaman belajar yang lebih efektif dan menarik, serta mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan di dunia yang semakin terhubung.

Kata Kunci: Blended Learning, Pembelajaran Daring.

ABSTRACT

The blended learning model is an educational approach that combines face-to-face learning methods with online learning. This approach is designed to utilize the advantages of both methods, so that it can increase the effectiveness and efficiency of the learning process. In today's digital era, blended learning is becoming increasingly relevant, given the rapid development of information and communication technology and the need to create a more flexible and interactive learning experience. The main characteristics of the blended learning model include integration between classroom learning activities and online learning, the use of various digital learning resources, and an emphasis on collaboration and interaction between students and teachers. This model allows students to learn at their own pace, access learning materials anytime and anywhere, and participate in online group discussions and activities. The success of blended learning implementation depends heavily on careful planning, selection of the right technology, and training for teachers and students. Research shows that blended learning can improve learning motivation, student engagement, and overall learning outcomes. However, challenges such as gaps in technology access, the need for digital skills, and time management also need to be considered. Thus, blended learning offers an innovative solution to improve the quality of education at various levels, especially in the context of learning that is adaptive and responsive to student needs. Through a deep understanding of this model, it is hoped that educators can design more effective and engaging learning experiences, and prepare students to face the challenges of an increasingly connected world.

Keywords: Blended Learning, Online Learning.

PENDAHULUAN

Di era globalisasi dan kemajuan teknologi, pendidikan perlu bergerak melampaui pengetahuan teoritis. Pendekatan tradisional yang berfokus pada hafalan sudah tidak cukup lagi mempersiapkan siswa menghadapi dunia yang kompleks. Menurut Suparno (2007), pendidikan harus mengembangkan seluruh potensi siswa, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang lebih komprehensif dalam pembelajaran.

Pada era teknologi saat ini, hampir semua aktivitas manusia membutuhkan bantuan perangkat canggih yang dapat dengan mudah membantu aktivitasnya. Hal ini tentu mengisyaratkan kepada para pendidik maupun calon pendidik agar mampu menerapkan cara belajar dengan pemanfaatan teknologi yang mutakhir. Artinya, pendidik atau calon pendidik harus bisa dan paham akan teknologi agar dapat menjalankan tugasnya dengan baik sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Oleh karena itu, makalah ini menyajikan bagaimana menggunakan dan mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran melalui konsep Blended Learning.

Namun, implementasi pendekatan ini menghadapi tantangan seperti perancangan kurikulum yang sesuai dan kesiapan tenaga pengajar. Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mendukung efektivitas pendekatan ini dalam sistem pendidikan modern.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif berupa penelitian pustaka (library research), yaitu dengan mengumpulkan berbagai sumber referensi/dokumentasi yang berkaitan dengan tema pembahasan. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kepustakaan. Penelitian kepustakaan merupakan suatu penelusuran dan penelitian dengan metode membaca dan menelaah berbagai jurnal, buku, dan berbagai naskah terbitan lainnya yang berkaitan dengan topik penelitian dalam menghasilkan sebuah tulisan yang berkenaan dengan suatu topik penelitian. Pada penelitian ini tidak terdapat lokasi penelitian, karena seluruh data diambil dari jurnal, buku, dan prosiding ilmiah. Yang menjadi objek dalam penelitian ini adalah Model Pembelajaran Blended Learning, dengan teknik pengumpulan data menggunakan dokumentasi, dan teknik analisis data dengan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengertian Blended Learning

Blended Learning berasal dari dua kata yaitu *Blended* dan *Learning*. Blended artinya campuran/gabungan/kombinasi, sedangkan laring artinya belajar/pembelajaran. Garrison dan Vaughan (2008) mendefinisikan yang dikutip oleh Francine S. Glazer, “*Blended learning* adalah proses pembelajaran campuran tatap muka dengan online, sehingga menjadi pengalaman belajar yang unik.”¹

Menurut Josh Bersin, “*Blended learning* merupakan pembelajaran secara tradisional yang dilengkapi media elektronik/media teknologi”.² Sedangkan menurut Catlin R. Tucker, “*Blended learning* merupakan satu kesatuan yang kohesif (berpadu/melekat), maksudnya adalah memadukan atau menggabungkan pembelajaran tradisional tatap muka dengan komponen online.”³

Selanjutnya menurut Kaye Thorne dan David Mackey, *Blended learning* merupakan

¹ Agus Setiawan, “Needs Assessment of Blended Learning Based Islamic Education on Higher Islamic Education Samarinda,” *Fikrotuna* 11, no. 01 (2020), <https://doi.org/10.32806/jf.v11i01.3934>.

² Josh Bersin, *The blended learning book: Best practices, proven methodologies, and lessons learned* (John Wiley & Sons, 2004).

³ Catlin R Tucker, *Blended learning in grades 4–12: Leveraging the power of technology to create student-centered classrooms* (Corwin Press, 2012).

pembelajaran campuran yang memanfaatkan teknologi multimedia, cd-rom, kelas virtual, voice-mail, e-mail, video streaming, dan sebagainya.⁴ Dari definisi tersebut maka *Blended Learning* dapat diartikan sebagai suatu pembelajaran yang menggabungkan atau mengombinasikan pembelajaran tatap muka (face to face) dengan media TIK, seperti komputer (online maupun offline), multimedia, kelas virtual, internet dan sebagainya.

Model *Blended Learning*

Dalam *Blended Learning* secara umum terdapat 6 model, yaitu:

1. *Face-to-Face Driver*

Melibatkan siswa tidak hanya sekedar tatap muka di ruang kelas atau laboratorium, melainkan melibatkan siswa dalam kegiatan di luar kelas dengan mengintegrasikan teknologi web secara online.

2. *Rotation*

Mengintegrasikan pembelajaran online sambil bertatap muka di dalam kelas dengan pengawasan guru atau pendidik.

3. *Flex*

Memanfaatkan media internet dalam penyampai pembelajaran kepada peserta. Dalam hal ini peserta dapat membentuk kelompok diskusi.

4. *Online Lap*

Pembelajaran yang berlangsung di dalam ruang laboratorium komputer dengan semua materi pembelajaran di sediakan secara softcopy, di mana para peserta berinteraksi dengan guru secara online. Dalam hal ini guru dibantu oleh pengawas agar disiplin dalam belajar tetap terjaga.

5. *Self Blend*

Dalam hal ini peserta mengikuti kursus online, hal ini sebagai pelengkap kelas tradisional yang dilakukan tidak mesti di dalam ruang kelas akan tetapi bisa di luar kelas.

6. *Online Driver*

Merupakan pembelajaran secara online, di mana dalam hal ini seorang guru bisa mengupload materi pembelajaran di internet, sehingga peserta dapat mendownload/mengunduhnya dari jarak jauh agar peserta bisa belajar mandiri di luar kelas dan dilanjutkan dengan tatap muka berdasarkan waktu yang telah disepakati.⁵

Karakteristik *Blended Learning*

Pembelajaran berbasis *blended learning* dimulai sejak ditemukan komputer, walaupun sebelum itu juga sudah terjadi adanya kombinasi (*blended*). Terjadinya pembelajaran, awalnya karena adanya tatap muka dan interaksi antara pengajar dan pelajar, setelah ditemukan mesin cetak maka guru memanfaatkan media cetak. Pada saat ditemukan media audio visual, sumber belajar dalam pembelajaran mengombinasikan antara pengajar, media cetak, dan audio visual.

Namun *blended learning* muncul setelah berkembangnya teknologi informasi sehingga sumber dapat diakses oleh pembelajar secara *offline* maupun *online*. Saat ini, pembelajaran berbasis *blended learning* dilakukan dengan menggabungkan pembelajaran tatap muka, teknologi cetak, teknologi audio, teknologi audio visual, teknologi komputer, dan teknologi *m-learning* (*mobile learning*).

Dalam *blended learning* terdapat enam unsur yang harus ada, yaitu: (1) tatap muka (2) belajar mandiri, (3) aplikasi, (4) tutorial, (5) kerjasama, dan (6) evaluasi.⁶

1. Tatap Muka

⁴ Kaye Thorne dan David Mackey, *Everything you ever needed to know about training* (Kogan Page Publishers, 2003).

⁵ Heather Staker dan Michael B. Horn, "Classifying K-12 Blended Learning," *Innosight Institute*, no. May (2012): 22, <http://eric.ed.gov/?id=ED535180%5Cnhttp://files.eric.ed.gov/fulltext/ED535180.pdf>.

⁶ Pendidikan Agama Islam, Universitas Sunan, dan Giri Surabaya, "Model Blended Learning Sebagai Strategi" 4, no. 3 (2024): 531–43.

Pembelajaran tatap muka sudah dilakukan sebelum ditemukannya teknologi cetak, audio visual, dan komputer, pengajar sebagai sumber belajar utama.

2. Belajar Mandiri

Dalam pembelajaran berbasis *Blended Learning*, akan banyak sumber belajar yang harus diakses oleh peserta didik, karena sumber- sumber tersebut tidak hanya terbatas pada sumber belajar yang dimiliki pengajar atau perpustakaan lembaga pendidikannya saja, melainkan sumber-sumber belajar yang ada di perpustakaan seluruh dunia.

3. Aplikasi

Aplikasi dalam pembelajaran berbasis blended learning dapat dilakukan melalui pembelajaran berbasis masalah, pelajar akan secara aktif mendefinisikan masalah, mencari berbagai alternatif pemecahan, dan melacak konsep, prinsip, dan prosedur yang dibutuhkan untuk memecahkan masalah tersebut.

4. Tutorial

Pada tutorial, peserta didik yang aktif untuk menyampaikan masalah yang dihadapi, seorang pengajar akan berperan sebagai tutor yang membimbing. Meskipun aplikasi teknologi dapat meningkatkan keterlibatan pelajar dalam belajar, peran pengajar masih diperlukan sebagai tutor.

5. Kerjasama

Keterampilan kolaborasi harus menjadi bagian penting dalam pembelajaran berbasis *Blended Learning*. Hal ini tentu berbeda dengan pembelajaran tatap muka konvensional yang semua peserta didik belajar di dalam kelas yang sama di bawah kontrol pengajar. Sedangkan dalam pembelajaran berbasis blended, maka peserta didik bekerja secara mandiri dan berkolaborasi

6. Evaluasi

Evaluasi pembelajaran berbasis *blended learning* tentunya akan sangat berbeda dibanding dengan evaluasi pembelajaran tatap muka. Evaluasi harus didasarkan pada proses dan hasil yang dapat dilakukan melalui penilaian evaluasi kinerja belajar pelajar berdasarkan portofolio. Demikian pula penilaian perlu melibatkan bukan hanya otoritas pengajar, namun perlu ada penilaian diri oleh pelajar, maupun penilai pelajar lain.

Kelebihan Dan Kekurangan *Blended Learning*

Kelebihan model ini adalah:

- (1) Hemat waktu,
- (2) Hemat biaya,
- (3) Pembelajaran lebih efektif dan efisien,
- (4) Peserta mudah dalam mengakses materi pembelajaran,
- (5) Peserta didik leluasa untuk mempelajari materi pelajaran secara mandiri,
- (6) Memanfaatkan materi-materi yang tersedia secara online,
- (7) Peserta didik dapat melakukan diskusi dengan guru atau peserta didik lain di luar jam tatap muka,
- (8) Pengajar tidak terlalu banyak menghabiskan tenaga untuk mengajar,
- (9) Menambahkan materi pengayaan melalui fasilitas internet,
- (10) Memperluas jangkauan pembelajaran/pelatihan,
- (11) Hasil yang optimal serta meningkatkan daya tarik pembelajaran, dan lain sebagainya.

Adapun kekurangannya:

- (1) Sulit diterapkan apabila sarana dan prasarana tidak mendukung,
- (2) Tidak meratanya fasilitas yang dimiliki peserta,
- (3) Akses internet yang tidak merata di setiap tempat, dan sebagainya

KESIMPULAN

Blended learning dapat diartikan sebagai proses pembelajaran yang memanfaatkan berbagai macam pendekatan. Pendekatan yang dilakukan dapat memanfaatkan berbagai macam media dan teknologi. Dalam Blended Learning secara umum terdapat 6 model, yaitu: Face-to-Face Driver, Rotation, Flex, Online Lap, Self Blend dan Online Driver. Unsur-Unsur pembelajaran berbasis blended learning mengkombinasikan antara tatap muka dan e-learning yang memiliki 6 unsur, yaitu: (a) tatap muka (b) belajar mandiri, (c) aplikasi, (d) tutorial, (e) kerjasama, dan (f) evaluasi.

Kelebihan model ini adalah: Hemat waktu, Hemat biaya, pembelajaran lebih efektif dan efisien, dan sebagainya. Dalam hal ini strategi dapat calon pendidik lakukan untuk mengantisipasi tuntutan pembelajaran di masa yang akan datang menggunakan Blended Learning.

DAFTAR PUSTAKA

- Bersin, Josh. *The blended learning book: Best practices, proven methodologies, and lessons learned*. John Wiley & Sons, 2004.
- Islam, Pendidikan Agama, Universitas Sunan, dan Giri Surabaya. "Model Blended Learning Sebagai Strategi" 4, no. 3 (2024): 531–43.
- Setiawan, Agus. "Needs Assessment of Blended Learning Based Islamic Education on Higher Islamic Education Samarinda." *Fikrotuna* 11, no. 01 (2020). <https://doi.org/10.32806/jf.v11i01.3934>.
- Staker, Heather, dan Michael B. Horn. "Classifying K-12 Blended Learning." *Innosight Institute*, no. May (2012): 22. <http://eric.ed.gov/?id=ED535180%5Cnhttp://files.eric.ed.gov/fulltext/ED535180.pdf>.
- Thorne, Kaye, dan David Mackey. *Everything you ever needed to know about training*. Kogan Page Publishers, 2003.
- Tucker, Catlin R. *Blended learning in grades 4–12: Leveraging the power of technology to create student-centered classrooms*. Corwin Press, 2012.