

# **BLENDED LEARNING**

**TEORI DAN IMPLEMENTASINYA  
DALAM PEMBELAJARAN**

## **PENULIS:**

Sepriani Liliana, M. Pd.

Adi Nurpermana, S.E., M.Ak.

Tundo, S. Kom., M. Kom.

Firda Yulianti, M. Pd.

Siti Nur Fikriyah, M. Pd.

Melvy Nancilia Putri, M. Pd.

Try Hikmawan, S.Pd., M.M.

Nova Kartika Sari, S. M

## **EDITOR:**

**Abdul Latip, M.Pd**

2022



**CAHAYA SMART NUSANTARA**

# Blended Learning Dalam Pembelajaran: Teori dan Implementasinya dalam Pembelajaran

## Penulis:

Sepriani Liliana, M. Pd.

Adi Nurpermana, S.E., M.Ak.

Tundo, S. Kom., M. Kom.

Firda Yulianti, M. Pd.

Siti Nur Fikriyah, M. Pd.

Melvy Nancilia Putri, M. Pd.

Try Hikmawan, S.Pd., M.M.

Nova Kartika Sari, S. M



CAHAYA SMART NUSANTARA

# **Blended Learning Dalam Pembelajaran: Teori dan Implementasinya dalam Pembelajaran**

## **Penulis:**

Sepriani Liliana, M. Pd.  
Adi Nurpermana, S.E., M.Ak.  
Tundo, S. Kom., M. Kom.  
Firda Yulianti, M. Pd.  
Siti Nur Fikriyah, M. Pd.  
Melvy Nancilia Putri, M. Pd.  
Try Hikmawan, S.Pd., M.M.  
Nova Kartika Sari

## **ISBN:**

978-623-99371-9-5

## **Penyunting:**

Abdul Latip, M.Pd

## **Desain Sampul dan Tata Letak:**

CSN Media

## **Penerbit:**

Cahaya Smart Nusantara

## **Redaksi:**

Garut

Cetakan pertama, September 2022

Hak Cipta dilindungi Undang-undang

Dilarang memperbanyak karya tulis dalam bentuk dan dengan cara  
apapun tanpa ijin tertulis dari penerbit

## KATA PENGANTAR

Segala puji kami panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa sehingga kami bisa menyelesaikan penulisan dan penyusunan buku dengan judul "*BLENDED LEARNING: Teori dan Implementasinya dalam Pembelajaran*". Buku ini merupakan respon dari hadirnya tantangan zaman berkaitan dengan perkembangan teknologi yang mempengaruhi proses pembelajaran.

Pada Buku ini dipaparkan secara teori dan implementasi mengenai sejarah perkembangan blended learning, kuadran setting belajar blended learning, kelebihan dan kekurangan blended learning, jenis-jenis blended learning, aktivitas sinkron dan asinkron pada blended learning, merancang aktivitas sinkron pada blended learning, merancang aktivitas asinkron pada blended learning, dan penilaian pada merancang aktivitas asinkron pada blended learning.

Kami berharap Buku ini memberikan manfaat yang luas bagi seluruh pembaca dan membantu proses pembelajaran yang dilaksanakan baik di Sekolah, maupun perguruan tinggi. Kami menyadari bahwa dalam penulisan buku ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, kami mengharapkan saran dan masukan untuk peningkatan kualitas dari isi dan buku kami selanjutnya.

Tim Penulis

## DAFTAR ISI

BAB 1 SEJARAH PERKEMBANGAN <i>BLENDED LEARNING</i> .....	1
<i>Sepriani Liliana, M. Pd.</i>	
BAB 2 KUADRAN SETTING BELAJAR <i>BLENDED LEARNING</i> .....	15
<i>Adi Nurpermana, S.E., M.Ak.</i>	
BAB 3 JENIS – JENIS <i>BLENDED LEARNING</i> .....	29
<i>Tundo, S. Kom., M. Kom.</i>	
BAB 4 KELEBIHAN DAN KEKURANGAN <i>BLENDED LEARNING</i>	45
<i>Firda Yulianti, M. Pd.</i>	
BAB 5 MERANCANG AKTIVITAS ASINKRON .....	55
<i>Siti Nur Fikriyah, M. Pd.</i>	
BAB 6 MERANCANG AKTIVITAS SINKRON DALAM IMPLEMENTASI <i>BLENDED LEARNING</i> .....	65
<i>Melvy Nancilia Putri, M. Pd.</i>	
BAB 7 KELEBIHAN KEKURANGAN AKTIVITAS SINKRONUS DAN ASINKRONUS .....	76
<i>Try Hikmawan, S.Pd., M.M.</i>	
BAB 8 PENILAIAN PADA MODEL <i>BLENDED LEARNING</i> .....	90
<i>Nova Kartika Sari</i>	

# BAB 1

## SEJARAH PERKEMBANGAN *BLENDED LEARNING*

Sepriani Liliana, M. Pd.

### PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang semakin pesat menyebabkan banyak sekali perubahan, tidak terkecuali pada bidang pendidikan. Perubahan paradigma serta proses pembelajaran menjadi salah satu dampak yang ditimbulkan karena adanya perkembangan teknologi. *Blended Learning* adalah contoh nyata bentuk penerapan dari perubahan yang ditimbulkan. *Blended learning* merupakan suatu alternatif pembelajaran yang dapat mempermudah proses pembelajaran itu sendiri. *Blended learning* merupakan sebuah kombinasi kelas tatap muka dengan kelas online. Sebagai gambaran dari *blended learning* dapat diamati dari tabel berikut:

**Tabel 1: *Types of Courses* (Elaine Allen, Jeff Seaman, Richard Garrett, 2007)**

Proportion of Content Delivered Online	Type of Course	Typical Description
0%	Traditional	Course with no online technology used content is delivered in writing or orally

1 to 29%	Web Facilitated	Course, which uses Web-based technology to facilitate what is essentially a face-to-face course. Uses a course management system (CMS) or Web pages to post the syllabus and assignments, for example.
30 to 79%	Blended	Course that blends online and face-to-face delivery. Substantial proportion of the content is delivered online, typically uses online discussions, and typically has some face-to face meetings.
	Online	A course where most or all of the content is delivered online. Typically have no face-to-face meetings.

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa untuk pembelajaran dengan model *blended learning* proporsi substansial dari konten disampaikan secara online, biasanya menggunakan diskusi online, dan biasanya memiliki beberapa pertemuan tatap muka. Dengan model ini biasanya proses pembelajaran, interaksi (forum diskusi) lebih banyak dilakukan.

Dengan memanfaatkan model *blended learning* memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara fleksibel serta memberikan kesempatan bagi siswa secara mandiri memegang kendali atas keberhasilan belajar dirinya sendiri. Siswa bebas menentukan kapan akan memulai maupun menyelesaikan suatu materi ajar. Siswa juga bebas mengakses modul pembelajaran, video pembelajaran dan hal-hal terkait pembelajaran tanpa adanya batasan waktu dan juga tempat. Jika belum paham terhadap suatu pelajaran tertentu, siswa dapat mengulangi membaca atau menonton bahan ajar

yang dapat diakses melalui platform-platform tertentu. Seandainya, setelah diulang masih ada hal yang belum ia pahami, siswa dapat menghubungi guru atau nara sumber melalui email, chat atau memanfaatkan fitur-fitur yang ada pada media sosial.

Manfaat dari penggunaan teknologi pada proses pembelajaran *blended learning* dalam dunia Pendidikan saat ini adalah memberikan fleksibilitas baik dalam masalah waktu maupun tempat. Kita tahu bahwa sejak munculnya pandemi covid-19, penggunaan teknologi menjadi alternatif besar yang dapat digunakan agar semua orang dapat terhubung. Begitu pula dalam dunia Pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran bukan merupakan suatu yang baru bagi Sebagian kalangan, hal ini sudah ada dan digunakan sejak awal kemunculan teknologi itu sendiri.

Di dalam Bab ini akan disajikan informasi tentang sejarah perkembangan *blended learning* dari awal kemunculan hingga sekarang. Setelah mempelajari bab ini, pembaca diharapkan dapat mengetahui bagaimana sejarah juga perkembangan *blended learning* dari waktu ke waktu.

## **SEJARAH PERKEMBANGAN BLENDED LEARNING**

*Blended Learning* sebagai salah satu strategi pembelajaran yang sangat potensial dewasa ini patut untuk dipelajari lebih dalam lagi. Dengan mengetahui sebanyak-banyaknya nilai-nilai serta ide utama dari *blended learning* akan mempermudah dalam proses penyusunan strategi pembelajaran dengan model ini secara efektif. oleh karena itu, untuk lebih dalam mengetahui mengenai nilai-nilai serta ide utama

model pembelajaran blended learning dipaparkan sejarah blended learning sebagai berikut:

Sebelum metode *Blended Learning* sudah ada metode yang sangat familiar yaitu *E-Learning*. *E-Learning* sendiri merupakan terobosan karena adanya Pembelajaran jarak jauh. Namun dalam implementasinya ternyata *E-Learning* saja tidak cukup karena masih terdapat berbagai kendala. Dengan *E-Learning* tidak adanya interaksi dalam proses pembelajaran. Proses belajar mengajar tentu membutuhkan suatu sistem yang dapat melakukan proses secara dua arah. *Feedback* tentu diperlukan agar hasil belajar lebih baik dan sempurna. Walaupun banyak materi yang didapat dengan menggunakan *E-Learning*, proses belajar yang dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja namun tetap saja kurang efektif dan efisien. *Blended Learning* dikembangkan untuk menyempurnakan metode *E-Learning*. *E-Learning* dan *Blended Learning* dapat menjadi solusi mengatasi masalah pendidikan.

### **Pembelajaran Jarak Jauh**

Beberapa sumber melacak pembelajaran jarak jauh telah ada sejak tahun 1700-an. Segera setelah waktu ini, pendidikan jarak jauh dipraktekkan melalui metode yang disebut "*correspondence education*". Bentuk pendidikan ini tumbuh tanpa batas, dan melanda negara-negara. Tahapan pembelajaran sendiri sangat sederhana: murid menerima instruksi melalui surat dan menjawab dengan surat kembali kepada instruktur baik berupa tugas maupun pertanyaan. Hanya saja pada waktu itu proses pembelajaran ini sangat lambat dan bisa

memakan waktu beberapa minggu untuk mendapatkan tanggapan dari instruktur.

### **Tahun 1728**

Contoh pembelajaran jarak jauh pertama yang tercatat terjadi di Boston, AS. Dilakukan oleh Caleb Philipps yang mengiklankan “*private correspondence courses in shorthand in the Boston Gazette*”. Ia mencari siswa yang ingin belajar melalui pelajaran yang dikirim setiap minggunya.

### **Tahun 1840an: Kursus Jarak Jauh Pertama**

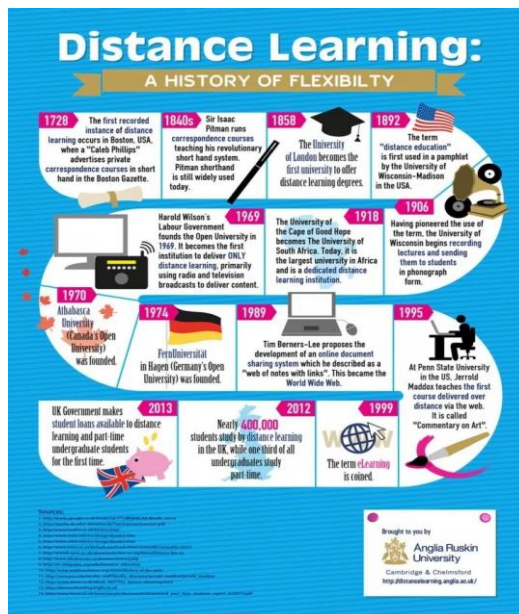
Kursus pendidikan jarak jauh pertama dalam pengertian modern diberikan oleh *Sir Isaac Pitman* pada tahun 1840-an. Ia adalah seorang guru bahasa inggris yang mengembangkan sistem *shorthand* yang paling banyak digunakan, yang dikenal sebagai *shorthand Pitman*. Perusahaannya, *Isaac Pitman and Sons* adalah salah satu penerbit pendidikan dan bisnis pelatihan terkemuka di dunia saat itu, dengan kantor di London, Bath, NY, Melbourne, Johannesburg, Toronto dan Tokyo. *Sir Isaac Pitman* mengajarkan sistem *shorthand* dengan mengirimkan teks yang ditranskripsi menjadi tulisan singkat pada kartu pos dan dikirimkan kepada murid-muridnya, selanjutnya pada waktu tertentu murid-muridnya akan mengirim kembali pekerjaan mereka untuk dikoreksi. Elemen umpan balik dari murid-muridnya ini merupakan inovasi penting dalam sistem Pitman. Skema ini dimungkinkan sebagian besar berkat pematangan dalam pelayanan pos yang memungkinkan koresponden untuk belajar jarak jauh.

## Tahun 1858

Pada tahun 1858 Ratu Victoria dari Inggris Raya menandatangani piagam yang mengizinkan “Universitas London” untuk memberikan gelar pembelajaran jarak jauh kepada orang-orang tidak peduli di belahan dunia manapun mereka belajar. Hal ini membuat Universitas London menjadi perguruan tinggi pertama yang menawarkan gelar pembelajaran jarak jauh.

## Tahun 1892

Pada tahun 1892, istilah "pendidikan jarak jauh" pertama kali digunakan dalam pamflet oleh University of Wisconsin-Madison di AS.



**Gambar 1.1 Infografis Tentang Sejarah Pembelajaran Jarak Jauh (Sumber : Visual.ly)**

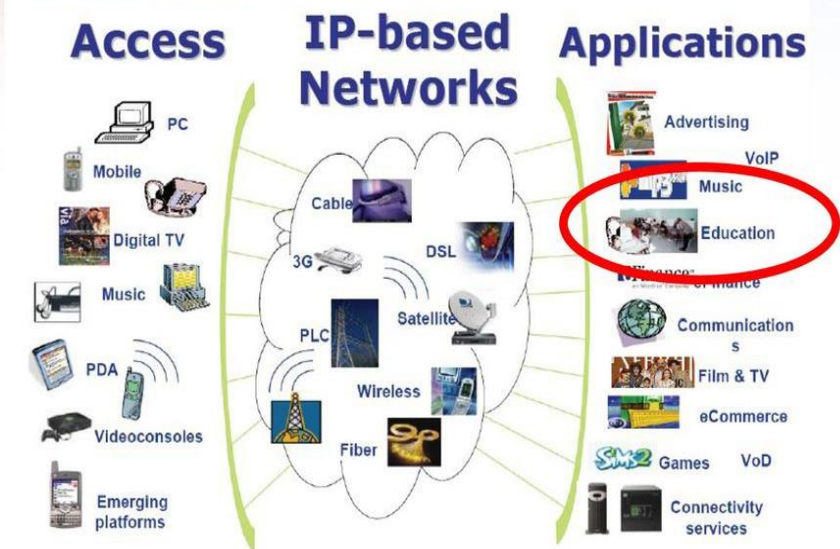
Infografis Pembelajaran Jarak Jauh: Sejarah Fleksibilitas melacak pertumbuhan pembelajaran jarak jauh dari Amerika pra-

revolusioner ke Inggris abad ke-21, di mana hampir 400.000 siswa saat ini terlibat dalam kursus pembelajaran jarak jauh. Pada pertengahan abad ke-19 “*mail-order courses*” melalui pos telah didirikan di banyak negara yang berbeda. Di Eropa, “*Society of Modern Languages*” di Berlin menawarkan kursus korespondensi dalam bahasa Prancis, Jerman, dan Inggris. Di AS, perusahaan seperti “*Strayer's Business College of Baltimore City*” (sekarang Strayer University), didirikan pada tahun 1892, juga menerapkan sistem yang serupa. Pada tahun 1890, “*Colliery School of Mines*” menciptakan kursus korespondensi tentang keselamatan tambang, yang selama 30 tahun berikutnya, berkembang menjadi “*International Correspondence School*”.

## **PERKEMBANGAN *E-LEARNING***

*Universitas Illinois* merupakan universitas yang pertama kali memperkenalkan tentang *E-learning* atau pembelajaran berbasis elektronik. Universitas yang terletak di Urbana-Champaign ini memperkenalkan *E-Learning* dengan menggunakan sistem instruksi berbasis komputer yang diberi nama PLATO. Dengan kemunculannya dipermukaan membuat *e-learning* menjadi dikenal dan sejalan dengan semakin berkembang teknologi pula maka *e-learning* pun ikut berkembang. Perkembangan *e-learning* dari masa ke masa dapat kita lihat sebagai berikut:

## Pengaruh IT pada Berbagai Aktivitas



Gambar 1.2 Pengaruh IT pada Berbagai Aktivitas (Sumber: slideplayer.info)

### Tahun 1990: CBT (*Computer Based Training*)

Tahun ini merupakan tahun awal dimana aplikasi-aplikasi e-learning yang berbentuk seperti *CD-ROM* mulai bermunculan. Mulai marak pembelajaran yang dirancang dalam bentuk video atau audio yang dikemas dalam format *MOV*, *MPEG-1* atau *AVI*. Beberapa perusahaan perangkat lunak juga mulai mengembangkan beberapa tool pengembangan. Adapun perusahaan perangkat lunak seperti *Macromedia* yang mengeluarkan tool pengembangan yang diberi nama *Authorware*, kemudian ada pula perusahaan *Asymetrix* yang saat ini bernama *Click2learn* yang mengembangkan perangkat lunak yang bernama *Toolbook*.

### Tahun 1994: Paket-Paket CBT

Tahun ini merupakan tahun-tahun dimana masyarakat mulai dapat menerima CBT. Kemudian mulai muncul CBT yang berupa paketan-paketan yang dikemas secara menarik dan mulai diproduksi secara besar-besaran.

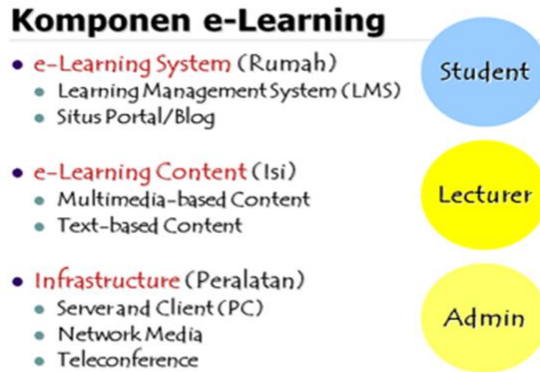
### **Tahun 1997: LMS (*Learning Management System*)**

Pada tahun ini, perkembangan teknologi menjadi semakin cepat dengan munculnya internet. Masyarakat dunia mulai terkoneksi satu dengan yang lain tanpa terkendala jarak ataupun lokasi dan kebutuhan akan informasi yang cepat serta jarak bukan lagi menjadi halangan. Pada saat ini kemudian muncul LMS atau Learning Management System dimana dengan kemunculannya serta perkembangannya yang sangat cepat membuat pemikiran baru untuk mengatasi masalah *interoperabilitas* antar LMS yang ada dengan suatu standard. Standard yang muncul misalnya adalah standard yang dikeluarkan oleh AICC (*Airline Industry CBT Committee*), IMS, IEEE LOM, ARIADNE, dsb.

### **Tahun 1999: Aplikasi *e-Learning* Bebas Web**

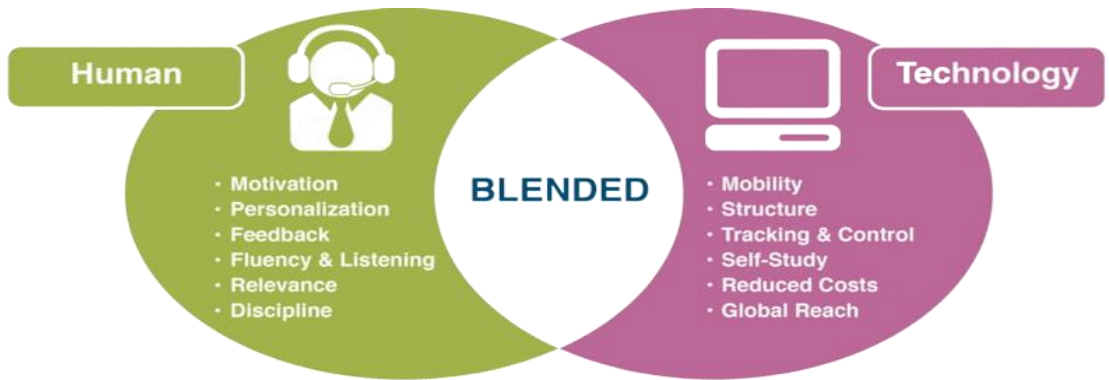
Di tahun ini, mulai terjadi penggabungan LMS dengan situs-situs portal yang pada akhirnya dijadikan barometer bagi situs-situs informasi dan surat kabar dunia. LSM berkembang penuh kearah *e-learning* berbasis Web untuk pembelajar juga administrasi belajar mengajarnya. Selain bentuknya, isinya juga dibuat semakin beragam dengan memadukan multimedia, streaming, serta penampilan interaktif dalam berbagai pilihan format data yang lebih standard dan berukuran kecil.

## **KOMPONEN *E-LEARNING***



**Gambar 1.3** Komponen-komponen pendukung dari proses *e-Learning* menurut Wahono dalam Adri (Sumber: [modul.mercubuana.ac.id](http://modul.mercubuana.ac.id))

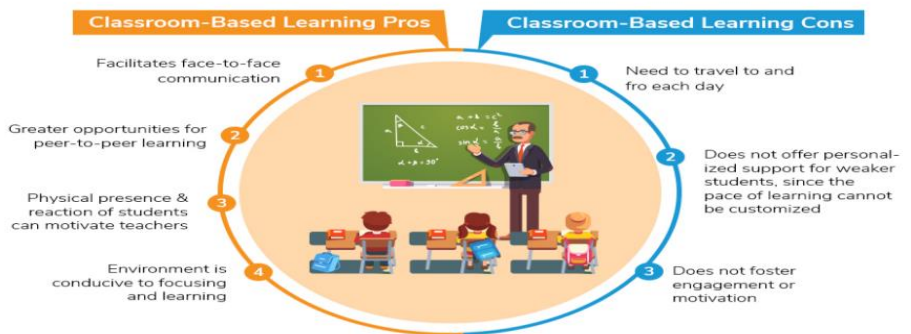
E-Learning atau Elektronik Learning merupakan suatu cara dalam proses belajar mengajar yang menggunakan media elektronik dan menggunakan internet sebagai perantara dalam proses belajar mengajar tersebut. Sedangkan Blended Learning adalah suatu cara dalam proses belajar mengajar yang menggabungkan, mengkombinasikan dan memadukan sistem pendidikan konvensional dengan sistem yang serba digital. Secara etimologi istilah *blended learning* terdiri dari dua kata *blended* dan *learning*. Kata *blend* berarti “campuran”, Sedangkan *learning* memiliki makna umum yakni belajar, dengan demikian sepintas mengandung makna pola pembelajaran yang mengandung unsur percampuran, atau penggabungan antara satu pola dengan pola lainnya. Elena Mosa (2006) menyampaikan bahwa yang dicampurkan adalah dua unsur utama, yakni pembelajaran di kelas (*classroom lesson*) dengan *online learning*.



**Gambar 1.4 Ilustrasi belended learning (Sumber: buguruku.com)**

Kesamaan yang terdapat pada dua metode pembelajaran ini adalah menggunakan komputer dan internet sebagai perantaranya. Namun begitu, kedua metode ini tidaklah sama. Dimana dengan menggunakan metode E-Learning tidak adanya hubungan timbal balik dalam proses belajar mengajar. Sedangkan dengan menggunakan metode Blended Learning terdapat interaksi secara langsung berupa diskusi langsung dalam proses belajar mengajar. Berikut gambarannya:

## eLearning vs Classroom-Based Learning



### The Perfect Solution

A blended learning approach, combining eLearning and classroom learning can offer the best of both worlds.

60% educators say blended learning motivates students better than classroom or virtual alone.

Instructional videos get better results when combined with interaction with human teachers.

Blended learning leads to higher attendance and better test scores, shows a 5-year study.

70% students say they learn best in a blended learning environment.

48% high school parents wish their child's school offered more online classes.

Gambar 1.5 E-Learning VS Classroom-Based Learning (Sumber: MagicBox)

## REFERENSI

- Allen, I. E., Seamen, J., & Garrett, R. (2007). Blending in: The extent and promise of blended education in the United States. USA: The Sloan Consortium. *Blending in: The Extent and Promise of Blended Education in the United States. USA: The Sloan Consortium.*, January, 1-29.
- Anderson, T., Fathi Elloumi. . (2001). *Theory and Practice of Online learning Second edition.* ([http://cde.athabasca.ca/Online\\_book/](http://cde.athabasca.ca/Online_book/))
- Barbour, M. (2014). History of K-12 online and blended instruction worldwide. *Handbook of Research on K-12 Online and Blended Learning*, 25-50. [http://digitalcommons.sacredheart.edu/ced\\_fac%0Ahttp://press.etc.cmu.edu/files/Handbook-Blended-Learning\\_Ferdig-Kennedy-et-al\\_web.pdf](http://digitalcommons.sacredheart.edu/ced_fac%0Ahttp://press.etc.cmu.edu/files/Handbook-Blended-Learning_Ferdig-Kennedy-et-al_web.pdf)
- Chikungwa, M. T., & Jonsson, K. (2002). The need for peri-operative supplemental oxygen. In *Central African Journal of Medicine* (Vol. 48, Issues 5-6).
- Holmberg, Börje (2005). *The evolution, principles and practices of distance education.* Studien und Berichte der Arbeitsstelle Fernstudienforschung der Carl von Ossietzky Universität Oldenburg [ASF] (in German). Vol. 11. Bibliotheks-und Informationssystem der Universität Oldenburg. p. 13. ISBN 3-8142-0933-8.
- Pardede, P. (2012). Blended Learning for ELT. *JET (Journal of English Teaching)*, 2(3), 165. <https://doi.org/10.33541/jet.v2i3.54>
- Paulsen, M. (2004). Theory and Practice of Online Learning. In *The International Review of Research in Open and Distributed Learning* (Vol. 5, Issue 3). <https://doi.org/10.19173/irrodl.v5i3.200>
- Puriwigati, A. N., & Buana, U. M. (2020). *PENGENALAN E-LEARNING.* June.
- Macias, Justus (2019). *Education in Emerging Global Society.* Scientific e-Resources. ISBN 1839472219, 9781839472213
- March, J., Hod, G., & Centre, K. S. (2019). *Distance education system.* 6(3), 292-294.
- Marson, S. (1984). Distance learning. *Nurse Education Today*, 4(5), 98. [https://doi.org/10.1016/S0260-6917\(84\)80010-6](https://doi.org/10.1016/S0260-6917(84)80010-6)
- Sudaryanto, D. H. (2012). Proses Pembelajaran Melalui Media Elektronik (e-Learning). *Forum Diklat*, 02(1), 66-71.

Sutanta, Edhy. 2010. *Konsep dan Implementasi E-Learning*. Yogyakarta: IST Akprind, Jurusan Teknik Informatika, Fakultas TI

Zhonggen, Y. (2015). Blended learning over two decades. *International Journal of Information and Communication Technology Education*, 11(3), 1-19. <https://doi.org/10.4018/IJICTE.2015070101>

## **BAB 2**

# **KUADRAN SETTING BELAJAR BLENDED LEARNING**

Adi Nurpermana, S.E., M.Ak.

### **PENDAHULUAN**

Blended learning adalah pendekatan pembelajaran yang menggabungkan pengalaman belajar tatap muka dan online. Idealnya, masing-masing (baik online maupun offline) akan saling melengkapi dengan menggunakan kelebihan khusus masing-masing. Blended learning menggabungkan cara pembelajaran yang terbaik dari dua tipe pelatihan, yaitu pelatihan kelas tatap muka tradisional dan eLearning yang menggunakan teknologi. Dengan mencakup semua dasar yang dimiliki.

Blended adalah strategi yang membantu guru mencapai apa yang mereka perjuangkan setiap hari, untuk memahami dan memungkinkan setiap siswa mencapai tingkat penguasaan pendidikan yang paling tinggi (Powell, Rabbi, & Kennedy, 2014). Blended learning tidak hanya mengharuskan guru untuk memahami dan memiliki pengetahuan mendalam di bidang keahlian konten mereka, tetapi juga memahami dan menggunakan mode pedagogi online dan blended learning. Model blended learning membutuhkan perubahan peran tidak hanya pada instruktur tetapi juga terhadap peserta didik yang aktif, kolaborator yang bertanggung jawab, dan bahkan pencipta materi pembelajaran mereka sendiri, seperti yang

dikemukakan McLaughlin dan Lee (2008), peserta didik adalah prosumer. Perubahan peran ini disertai dengan pergeseran kepemilikan dan pemberdayaan di mana peserta didik mengambil kendali dan mengatur pembelajaran mereka sendiri.

Di sebagian besar program pendidikan, model pembelajaran blended learning diterima di seluruh dunia sejalan dengan perkembangan teknologi dan peningkatan digitalisasi. Meskipun, blended learning telah digunakan sejak tahun 1960-an, desain blended learning telah memimpin tren dalam pendidikan tinggi dalam lima edisi terakhir Laporan Horizon NMC, sebagian karena fleksibilitas mereka, dan kenyamanan bagi siswa. (Adams et al., 2017).

Stockley mendefinisikan tentang e-learning dimana, stockley menjelaskan bahwa e-learning sebagai salah satu program pembelajaran, pelatihan atau pendidikan dengan instrumen elektronik seperti komputer, tablet, smartphone atau media lainnya yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran secara jarak jauh (Stockley, 2010). Selain itu Horton, (2006) bahwasanya pembelajaran e-learning lebih menekankan pada pentingnya siklus pembelajar yang terjadi dengan media teknologi tersebut. Hartono, 2006 menjelaskan bahwa e-learning sebagai media pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi dan media lainnya sebagai tools untuk menciptakan sebuah pengalaman pembelajar yang lebih luas.

Naidu, 2006 menjelaskan bahwa e-learning, secara fundamental adalah proses pembelajaran yang memanfaatkan media teknologi informasi dan komunikasi sebagai alat kegiatan belajar dan pembelajaran baik secara sinkron maupun asinkron. Ada banyak

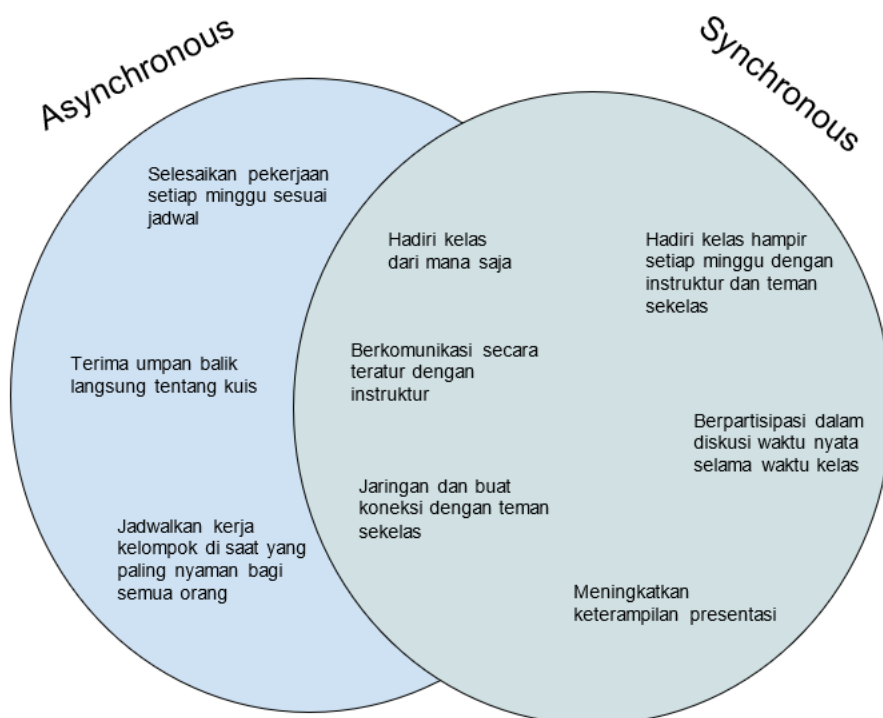
istilah atau terminologi yang mengacu pada kata e-Learning, seperti virtual learning, online learning, virtual class, e-training, dan lain-lain. Di samping itu, sulit juga mencari definisi yang jelas tentang e-Learning. Tapi, satu hal yang jelas, e-learning merupakan istilah generik dari pendayagunaan teknologi elektronik untuk pembelajaran.

## **SETTING BELAJAR DALAM BLENDED LEARNING**

Setting belajar adalah suatu metode agar suatu pembelajaran itu terjadi. Baik itu secara offline maupun online. Metode pembelajaran. Seting belajar yang dipaparkan Naidu, 2006 dan Howard 2006 terdiri dari dua kategori, yaitu asynchronous learning dan Synchronous learning. Pembelajaran sinkron artinya proses pembelajaran akan dilakukan dari jarak jauh, siswa akan menghadiri sesi kelas secara virtual pada waktu yang sudah ditentukan, bisa harian, mingguan, ataupun bulanan, yang diajar langsung dengan instruktur dan juga ada teman sekelas. Pembelajaran sinkron mengacu pada semua jenis pembelajaran di mana pembelajar dan instruktur berada di tempat yang sama, pada waktu yang sama, sehingga pembelajaran akan berlangsung dengan lancar. Kelas tatap muka adalah salah satu jenis pembelajaran sinkron, pertemuan online menggunakan media yang dapat peserta bertemu tatap muka langsung saat seluruh kelas atau kelompok yang lebih kecil berkumpul.

Pembelajaran asinkron adalah metode pembelajaran yang berpusat pada peserta yang banyak digunakan dalam pembelajaran online. Premis dasarnya adalah bahwa pembelajaran dapat terjadi

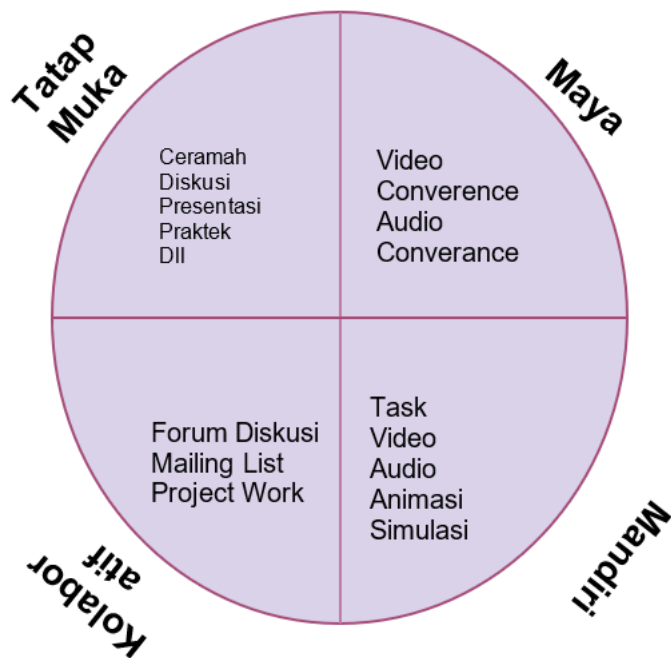
dalam waktu dan ruang yang berbeda khusus untuk setiap pelajar, sebagai lawan dari pembelajaran sinkron pada waktu dan tempat yang sama dengan kelompok pelajar dan instruktur mereka, atau satu pelajar dan instruktur mereka. Dalam pembelajaran asinkron, instruktur biasanya menyiapkan jalur pembelajaran, di mana siswa terlibat dengan kecepatan mereka sendiri. Sebagian besar pengajaran online terjadi secara asinkron, dengan pembelajaran sinkron biasanya terjadi hanya jika ada kebutuhan khusus untuk diskusi atau interaksi langsung, atau sebagai strategi untuk membangun komunitas di antara pelajar.



**Gambar 2.1: Hak cipta Ohio State (perbedaan antara pembelajaran asinkron dan sinkron)**

## TEKNOLOGI DALAM BLENDED LEARNING

Menurut Littlejohn & Pegler, (2007) Pembelajaran synchronous merupakan sebuah kegiatan belajar yang dilakukan pada waktu dan tempat yang sama ataupun waktu dan tempat yang berbeda, sedangkan pembelajaran asynchronous merupakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada waktu dan tempat yang berbeda. Teknologi mempunyai peran yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Teknologi dan juga media pendukung lainnya, seperti internet, akan berperan sebagai bahan penyajian pengajaran yang akan diberikan oleh pengajar yang akan diakses oleh para siswa. Dalam penerapan proses blended learning, pengajar biasanya akan menggunakan teknologi berupa laptop, komputer atau smartphone yang memiliki dengan akses internet.



## Gambar 2.2 Empat Kuadran Seting Belajar

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

1. **Tatap Muka.** Metode pembelajaran tatap muka terjadi pada tempat dan waktu yang sama secara bersamaan, ada pengajar, dan ada juga murid di waktu dan tempat yang bersamaan. Kondisi tatap muka ini, umumnya biasanya terjadi di dalam kelas tertentu. Contoh pembelajaran tatap muka adalah, pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan murid di sekolah, contohnya, pelatihan, tutorial, diskusi, dan banyak lagi. Penggunaan media pembelajaran pada metode tatap muka banyak ragamnya, seperti buku cetak, video yang diputar di kelas, praktek dan yang lainnya.
2. **Maya.** Pembelajaran menggunakan metode maya adalah pembelajaran dalam waktu yang sama, tetapi peserta tidak di dalam satu ruangan yang sama, contoh pembelajaran seperti ini yaitu, audio conference, chatting, dan webinar. Media pembelajaran yang dapat digunakan pada metode maya ini, seperti, zoom, google meet yang dapat diakses dimanapun
3. **Mandiri.** Pembelajaran mandiri adalah pembelajaran yang dilakukan secara mandiri, tanpa terikat waktu dan tempat. Pembelajaran dengan metode mandiri ini bersifat dinamis. Para siswa dapat belajar kapanpun dan dimanapun sesuai dengan minat mereka. Contoh dari pembelajaran mandiri ini seperti online course, video-video pembelajarn di youtube, aplikasi

yang dapat dicoba sendiri dan audio pembelajaran yang dapat didengarkan mandiri oleh siswa.

4. **Kolaboratif.** Pembelajaran secara kolaboratif adalah pembelajaran yang terjadi secara mandiri, kapan saja dan dimana saja tanpa terikat dengan waktu dan tempat melalui kolaborasi antar siswa. Contoh dari strategi pembelajaran ini adalah diskusi online ataupun penugasan online. Media pembelajaran yang biasa dipakai misalnya forum-forum diskusi online, blog, mailing list, dan lain sebagainya.

## MODEL DAN IMPLEMENTASI

Pembelajaran campuran menguntungkan bagi peserta didik, guru, dan lembaga, jika visi, strategi, infrastruktur, desain pembelajaran campuran kualitatif, pengembangan kapasitas, dan pelatihan semua media tersebut dimiliki (Geissler, 2014). Untuk mencapai tujuan pendidikan UNESCO pada tahun 2030 (UNESCO 2015a 2015b), menyatakan bahwa praktik pendidikan harus berubah, bertransformasi, dan berinovasi. Tujuan pendidikan adalah mempersiapkan siswa untuk masa depan yang tidak diketahui dan tidak pasti dan untuk mempersiapkan pekerjaan yang belum ada. Oleh karena itu, ada kebutuhan untuk bergerak melampaui pengetahuan, dan untuk mengingat dengan fokus pada kompetensi dan keterampilan yang dibutuhkan untuk seumur hidup oleh pelajar dan warga global yang aktif, yang harus fleksibel, berjiwa wirausaha, kolaboratif, gesit, dan mudah beradaptasi. Oleh karena itu, siswa saat ini harus memanfaatkan kekuatan teknologi digital dan jejaring sosial mereka untuk mendukung pembelajaran yang berkelanjutan. Inovasi

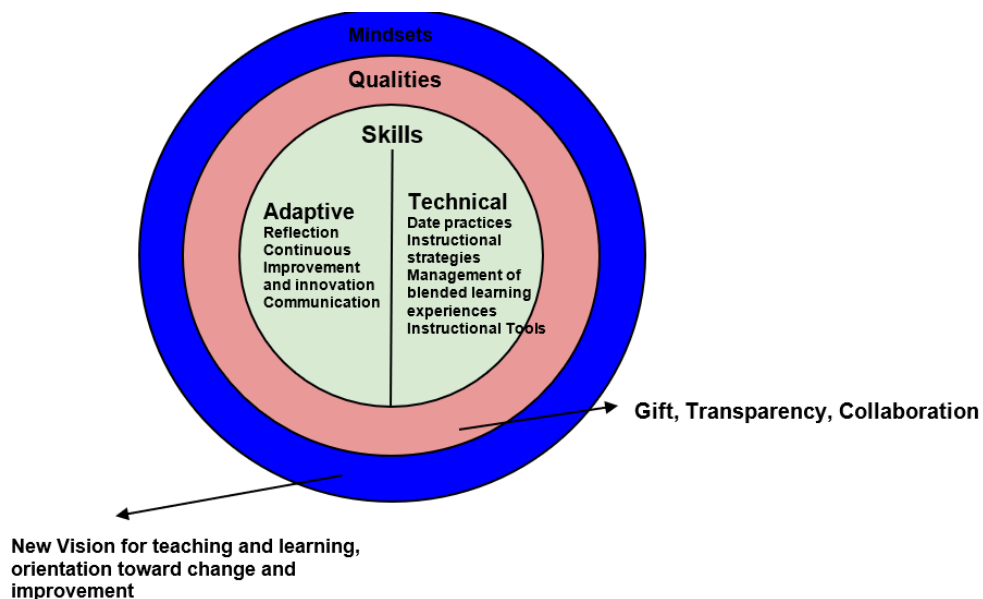
harus menjadi bagian integral dari etika pembelajaran untuk memastikan bahwa fakultas, dan institusi gesit dalam menanggapi pasar eksternal dan faktor-faktor terkait. Institusi pendidikan tidak hanya harus beradaptasi tetapi juga memimpin dalam inovasi dan teknologi mutakhir untuk meningkatkan ruang belajar. Oleh karena itu, Adam et al. (2017) memprioritaskan hal-hal berikut untuk pemberdayaan, dan implementasi yang sukses:

- Desain pembelajaran terpadu
- Pembelajaran kolaboratif
- Menumbuhkan fokus pada pengukuran pembelajaran
- Mendesain ulang ruang belajar
- Memajukan budaya inovasi
- Memperdalam pendekatan pembelajaran

Kerangka kerja iNACOL untuk pembelajaran online dan blended learning, adalah model teridentifikasi yang terkenal untuk keberhasilan implementasi, dan peningkatan kualitas (Christensen Institute, 2015; Christiansen, Horn & Staker, 2013; Powell, Rabbi & Kennedy, 2014), Gambar 3. Dalam model 12 kompetensi utama diidentifikasi yang digabungkan menjadi empat domain yang lebih besar. Kerangka kerja ini menekankan pola pikir, kualitas, dan keterampilan yang mendukung peningkatan kreatif dan berkelanjutan para praktisi serta kemampuan mereka untuk berkembang di tengah perubahan. Kerangka tersebut diadaptasi dari model TPACK (Technology, People, Assessment, Content and Curricula), sebuah kerangka kerja untuk memahami pengajaran dan pembelajaran terpadu online yang berkualitas, yang membahas semua aspek

deskripsi fungsional yang berpusat pada siswa dari elemen-elemen kunci dalam pendekatan sistemik. transformasi pendidikan.

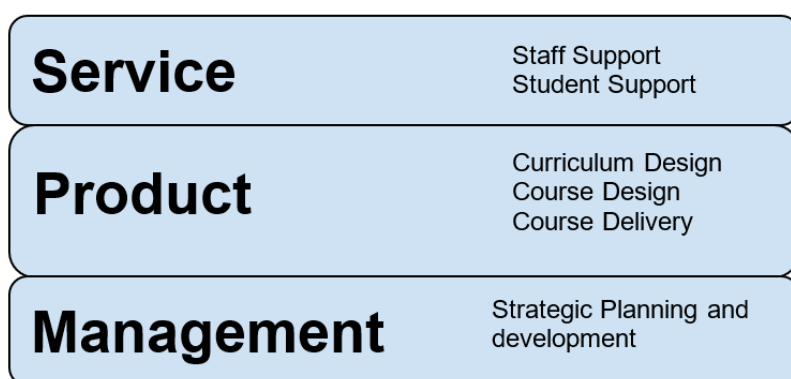
Kerangka iNACAL menekankan pola pikir, kualitas, dan keterampilan yang mendukung praktisi. Pembelajaran yang efisien dan efektif dimulai dengan pola pikir yang efektif, yang merupakan salah satu domain dalam kerangka iNACAL untuk blended learning. Kerangka kerja ini adalah salah satu model yang dipelajari oleh para pendidik untuk memahami peran mereka yang berkembang dalam lingkungan pembelajaran campuran. Kerangka kerja ini menawarkan wawasan tentang pengetahuan, keterampilan, dan disposisi yang diperlukan untuk memastikan bahwa metode pembelajaran baru berhasil.



**Gambar 2.3. iNACOL framework for blended learning**

Dalam studi Ossiannilsson et al. (2015) tentang model kualitas untuk pembelajaran online, termasuk pembelajaran blended learning,

menemukan bahwa meskipun model memiliki fitur, dimensi, atau kategori yang berbeda, mereka semua memiliki beberapa fitur yang sama, seperti layanan, produk, dan manajemen, dan yang lainnya menekankan pendekatan yang berpusat pada siswa. Salah satu contoh model semacam itu dikembangkan oleh the European Association of Distance Teaching Universities (EADTU) Excellence Associates Label (Kear at al., 201):



**Gambar 2.4 Significant areas related to quality in open online learning including e-learning (Ossiannilsson, 2012, Ossiannilsson et al., 2015)**

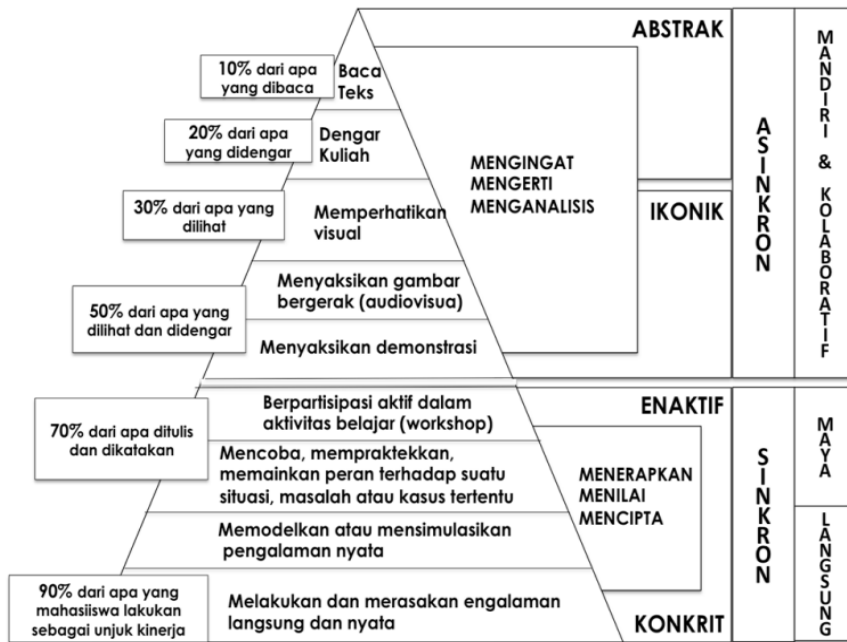
## **MENENTUKAN SETING PEMBELAJARAN BLENDED**

Ketika akan menggunakan blended learning, perlu dipertimbangkan kembali blended learning yang tepat sesuai dengan pembelajaran yang diharapkan. Selain itu perlu juga untuk melakukan identifikasi apakah pengajar dan siswa sudah familiar dengan teknologi dan media internet tertentu. Ketika hendak menerapkan

blended learning, para pengajar harus mencari media yang mudah diakses oleh para siswa, sehingga para siswa tidak terbebani dengan pembelajaran blended tersebut. Contohnya media yang mudah dipahami, mudah diakses yang memberikan kemudahan ketika siswa akan mengakses materi dan juga mengumpulkan tugas-tugas.

Pemilihan media pembelajaran seperti teks, audio, video visual dan lainnya harus sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Sehingga materi yang didapat oleh siswa dari media tersebut dapat diterima sesuai dengan media pembelajaran ketika didapatkan pada media pembelajaran tatap muka. Memilih sebuah media pembelajaran akan sangat rumit, karena jika pengajar memilih media yang kurang tepat maka akan berdampak pada kualitas materi yang akan didapatkan oleh para siswa.

Suatu kerangka kerja (framework) yang dapat menjadi acuan penentuan setting pembelajaran yang dirancang oleh Anderson (2010) kemudian dikombinasikan dengan metode yang dibuat oleh Edgar Dale (1969). Yang memberikan kerangka kerja untuk setting blended learning. Kerangka kerja blended learning yang dimodifikasi oleh Uwes Anis Chaeruman adalah sebagai berikut:



**Gambar 2.5. Uwes Anis Chaeruman, Kriteria Memilih dan Menentukan Seting Belajar dalam Pembelajaran Blended**

## Referensi

- Powell, A., Rabbi, B., & Kennedy, K. (Eds.). (2014). iNACOL blended learning teacher competency framework: iNACOL in partnership with The Learning Accelerator. iNACOL, The International Association for K-12 Online Learning, Retrieved from <https://www.inacol.org/wp-content/uploads/2015/02/iNACOL-Blended-Learning-Teacher-Competency-Framework.pdf>
- Ossiannilsson, E. (2017). Blended learning. State of the nation. Oslo: The International Council for Open and Distance Education
- Ossiannilsson, E., Williams, K., Camilleri, A., & Brown, M. (2015). Quality models in online and open education around the globe: State of the art and recommendation. The ICDE report series. Oslo: The International Council for Open and Distance Education.
- Kear, K., Rosewell, J., Williams, K. Ossiannilsson, E., Rodrigo, C., Sánchez, A., Paniagua, E., Santamaría Lancho, M., Vyt, A. & Harvey Mellor, H. (2016). Quality assessment for e-learning: A benchmarking approach. Eds: K. Kear and J. Rosewell. 3rd edition. Heerlen: The European Association of Distance Teaching Universities (EADTU).
- Adams Becker, S., Cummins, M., Davis, A., Freeman, A., Hall Giesinger, C., & Ananthanarayanan, V. (2017). NMC Horizon report: 2017 higher education edition. Austin, Texas: The New Media Consortiu
- Stockley, D. (2006), diunduh pada tanggal 19 Pebruari 2010). e-Learning Definition and Explanation. Retrieved from derekstockley.com.au: <http://www.derekstockley.com.aud>
- Horton, W. (2006). e-Learning by Design. San Fransisco, CA: Pfeiffer: John Wiley & Sons, Inc.
- Naidu, S. (2006). "E-Learning: A Guidebook of Principles, Procedures, and Practices (Revision Editioni, 2006)". New delhi: Commonwealth Educational Media Center.
- Littlejohn, A. & Pegler, C., 2007. Preparing for Blended e-Learning. New York, USA: Routledge.
- Christensen Institute (2015). Blended learning definitions. Retrieved from <https://www.christenseninstitute.org/blended-learning->

- definitions-and-models/ Christansen, C., Horn, M., & Staker, H. (2013)
- McLaughlin, J. L., 2008, Paw-paw and Cancer: Annonaceous Acetogenins from Discovery to Commercial Products, *Journal of Natural Products*, 71 (7), 1311-1321.
- Adam, P., et.al. (2017). A Model of the Dynamic of the Relationship between Exchange Rate and Indonesia's Export. *International Journal of Economics and Financial Issues*, Vol.7, No. 1: 255-261.

# BAB 3

## JENIS - JENIS BLENDED LEARNING

Tundo, S. Kom., M. Kom.

### PENDHULUAN

Perubahan inovasi teknologi yang terus berkembang pesat dalam era revolusi industri ke-empat, atau Industri 4.0, cara generasi baru belajar dan cara untuk memberikan pendidikan kepada pelajar baru secara efektif telah berubah. Adanya penggunaan teknologi informasi dan komunikasi yang canggih, generasi baru dapat mengakses informasi dengan cepat kapanpun dan dimanapun. Situasi seperti ini mendorong perlunya inovasi dalam pendidikan untuk tercapainya *education 4.0*.

Salah satu cara untuk menghadapi era industri 4.0 menuju terbentuknya *education 4.0*, adalah dengan menggunakan metode *Blended Learning*. *Blended Learning* adalah metode pembelajaran dimana ada campuran antara materi dari metode kelas tradisional maupun metode kelas *online* menggunakan media digital. Selain itu, dengan adanya *blended learning*, pelajar dapat menikmati kedua manfaat pembelajaran dengan pengajar secara tradisional beserta pembelajaran melalui *platform online modern*, serta pengajar dapat menyatukan pengalaman dan kemampuan mengajarnya dengan fasilitas teknologi web berisi visual dan audio yang telah sering diakses oleh pelajar generasi baru. Fasilitas yang dapat digunakan untuk mengimplementasikan *blended learning* juga memanfaatkan berbagai teknologi yang mendorong revolusi industri 4.0, seperti *cloud*

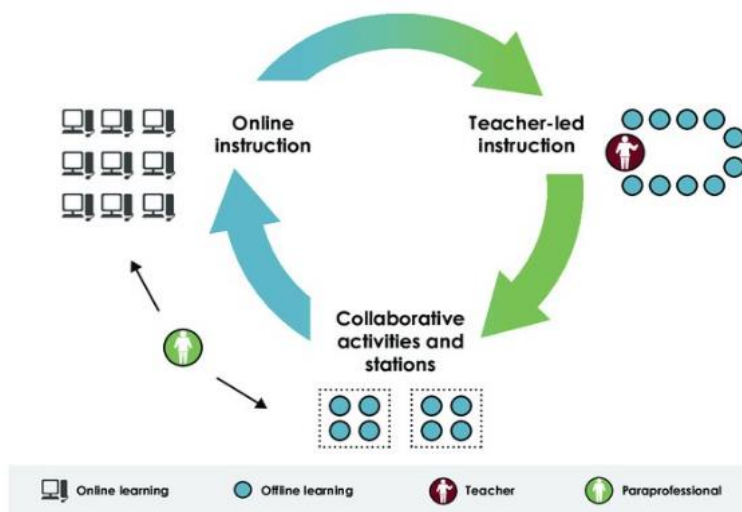
*computing* dan alat teknologi *mobile*. Banyak model *blended learning* juga bersifat fleksibel dan adaptif, dalam kata lain, model ini dapat menyesuaikan pembelajaran dengan kemampuan dan keinginan pelajar. Personalisasi pendidikan ini adalah langkah besar ke *education 4.0*.

Perkembangan model *blended learning* yang akhir-akhir ini semakin pesat tidak hanya meningkatkan fleksibilitas dan individualisasi pengalaman belajar pelajar atau mahasiswa, tetapi juga memungkinkan pengajar untuk mengefektifkan waktu yang mereka habiskan sebagai fasilitator pembelajaran. Model *blended learning* mampu meningkatkan fleksibilitas dan individualisasi pengalaman belajar pelajar atau mahasiswa, tetapi juga memungkinkan pengajar untuk mengefektifkan waktu yang mereka habiskan sebagai fasilitator pembelajaran. Ada berbagai model *blended learning* yang telah dikembangkan. Sebagian juga menyebutkan model ini juga sama dengan jenis-jenis *blended learning*. Berikut ini beberapa model *blended learning* yang sudah diterapkan oleh berbagai lembaga pendidikan di berbagai belahan dunia.

### **STATION ROTATION BLENDED LEARNING**

*Station Rotation Blended Learning* adalah metode pembelajaran yang dapat menjangkau seluruh daerah di Indonesia yang bersifat fleksibel, kreatif, dan inovatif yang berbasis internet sehingga mampu bersaing dalam era revolusi industri 4.0 dan mengikuti teknologi global namun tetap menjunjung tinggi pendidikan karakter (Muthmainnah & Suswandari, 2020). Konsep kerja dari *Station Rotation*

*Blended Learning* adalah menggabungkan ketiga stasiun atau spot dalam satu jam tatap muka dibagi menjadi tiga. Misalkan satu tatap muka terdiri atas 90 menit, maka waktu tatap muka 90 menit itu dibagi tiga waktu untuk masing-masing tahapan dalam spot yang berbeda yaitu 30 menit. Ketiga spot tersebut terdiri atas *online instruction (e-learning)*, *Teacher-led instruction*, dan *Collaborative activities and stations*, seperti yang terlihat pada Gambar 3.1.



**Gambar 3.1** Konsep kerja dari *Station Rotation Blended Learning*

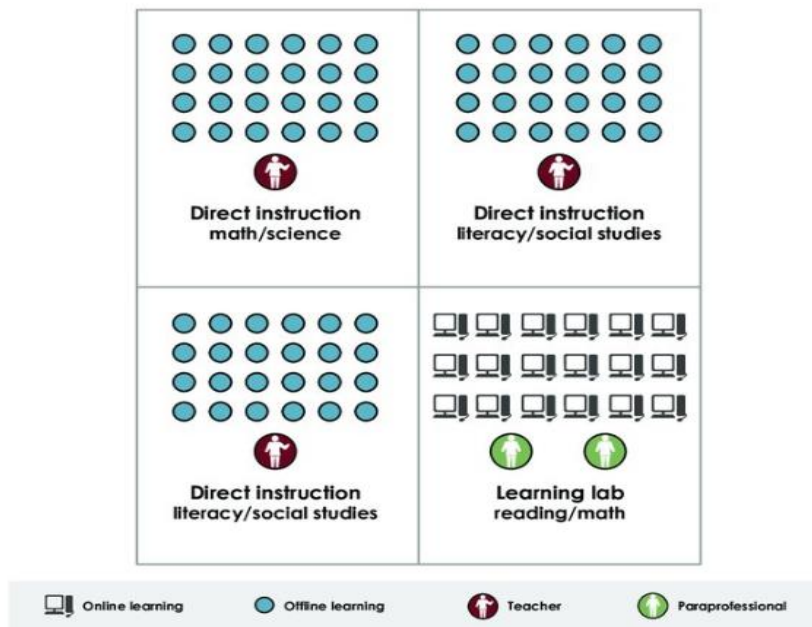
### **LAB ROTATION BLENDED LEARNING**

Model *Lab Rotation Blended Learning* mirip dengan *Station Rotation*, yaitu memungkinkan peserta didik mempunyai kesempatan untuk memutar stasiun melalui jadwal yang telah ditetapkan namun dilakukan menggunakan laboratorium komputer khusus yang memungkinkan dilakukan pengaturan jadwal yang fleksibel dengan pengajar, dengan demikian diperlukan laboratorium komputer (Dewi et al., 2019).

Proses pembelajaran dengan menggunakan model *lab rotation* ini memang sedikit berbeda dengan yang lainnya. Proses pembelajaran dengan menggunakan *lab rotation* ini memadukan proses pembelajaran konvensional dan *e-learning*. Misalnya di dalam kelas terdapat 50 peserta didik, maka 25 peserta didik berhak mengikuti kegiatan belajar di dalam kelas dengan metode tatap muka. Sementara sisanya mengikuti proses pembelajaran secara daring (Abdullah, 2018). Pembagian pembelajaran biasanya dilakukan pada awal pertemuan, yang kemudian peserta didik bisa mengikuti kegiatan belajar mengajar sesuai dengan jadwal yang sudah ditetapkan. Jadwal yang sudah ditentukan biasanya fleksibel dilakukan. Model pembelajaran secara daring dikhususkan untuk menguji keterampilan dan kecepatan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran secara individu, setelah itu peserta didik bisa mengikuti pembelajaran secara tatap muka bersama pengajar. Disinilah peserta didik bisa memperkuat apa yang mereka pelajari secara individu.

Berikut contoh gambaran langkah-langkah dalam menggunakan model *lab rotation learning*, langkah awal adalah membuat jadwal pelaksanaan kelas, pengajar bisa membagi 50:50 peserta didik yang mengikuti pembelajaran di laboratorium khusus dan di dalam kelas, sebisa mungkin membagi jadwal yang bersifat fleksibel. Jadwal ini diatur berdasarkan jumlah peserta didik yang masuk laboratorium atau yang mengikuti perkuliahan di dalam kelas. Langkah kedua, pengajar memberi instruksi kepada peserta didik untuk memasuki kelas yang telah dibagikan. Peserta didik yang mengikuti pembelajaran di dalam lab, mereka akan mendapat jatah

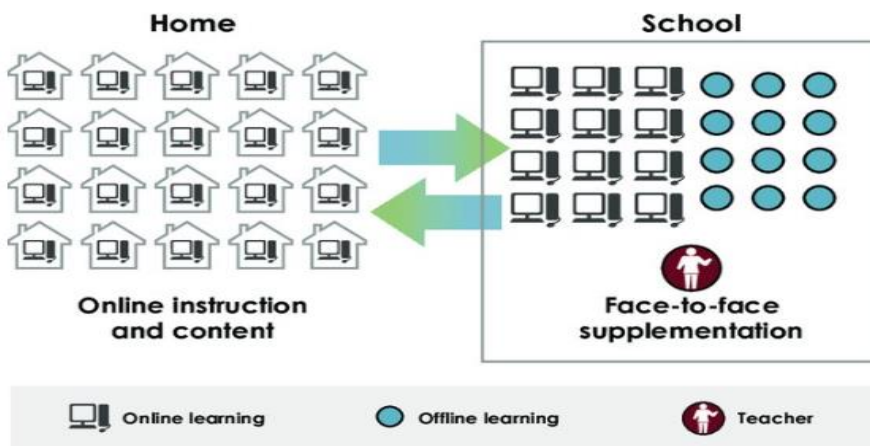
perkuliahan melalui materi yang sudah disediakan di SEVIMA EdLink yang sudah terinstal pada komputer lab, kemudian sebagian peserta didik lainnya akan mengikuti pembelajaran bersama pengajar di dalam kelas. Langkah ketiga, pengajar tetap melakukan pantauan dan memberi instruksi selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, dimana peserta didik melangsungkan kegiatan belajar mengajar secara *online* di lab, pengajar wajib memantau seluruh kegiatan peserta didik melalui aplikasi SEVIMA EdLink. Langkah terakhir, pengajar memberikan penguatan materi pada kelas tatap muka. Peserta didik yang mengikuti pembelajaran di lab akan mempelajari seluruh materi yang diberikan pengajar melalui *platform* SEVIMA EdLink. Setelah itu pengajar akan menjelaskan lebih lengkap pada pertemuan di kelas. Pada hal inilah, peserta didik bisa berdiskusi dan bertanya dengan pengajar lebih detail terkait pembelajaran tersebut. Berdasarkan penjelasan di atas, berikut gambaran konsep kerja dari *Lab Rotation Blended Learning* yang terlihat pada Gambar 3.2.



Gambar 3.2 Konsep kerja dari *Lab Rotation Blended Learning*

### REMOTE BLENDED LEARNING ATAU ENRICHED VIRTUAL

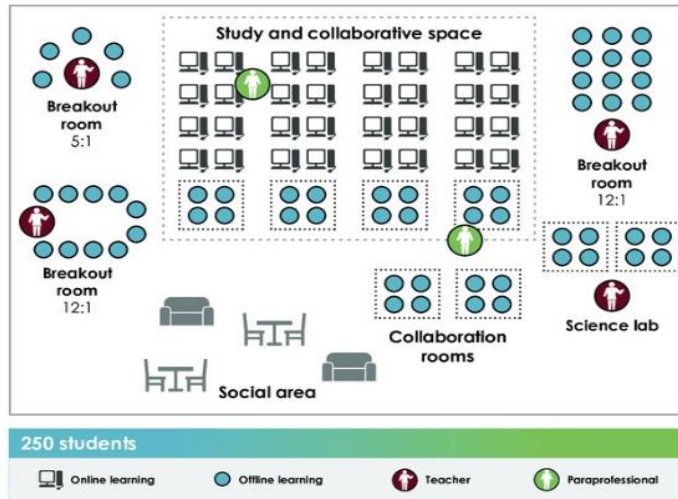
Pembelajaran *Remote Blended Learning*, fokus peserta didik adalah menyelesaikan pembelajaran *online*, mereka melakukan pembelajaran tatap muka dengan pengajar hanya sesekali sesuai kebutuhan (Istiningsih & Hasbullah, 2015). Dalam model pembelajaran ini, peserta didik tidak akan belajar secara tatap muka dengan pengajar setiap hari, tetapi dalam pengaturan *flipped*. Biasanya peserta didik menyelesaikan tujuan pembelajaran secara individu, dengan cara pengajar melakukan pengiriman *content* dan pembelajaran secara *online* dan dilakukan pertemuan tatap muka ketika diperlukan dan hanya sebagai suplemen. Berikut gambaran konsep kerja dari *Remote Blended Learning* yang terlihat pada Gambar 3.3.



**Gambar 3.3** Konsep kerja dari *Remote Blended Learning*

### ***FLEX BLENDED LEARNING***

*Flex Blended Learning* termasuk dalam jenis model *blended learning* dimana pembelajaran *online* adalah inti atau tulang punggung pembelajaran peserta didik, tetapi masih didukung oleh aktivitas pembelajaran *offline* (Ariawan et al., 2021). Peserta didik melanjutkan pembelajaran yang dimulai di dalam kelas nyata dengan jadwal yang fleksibel yang disesuaikan secara individual dalam berbagai modalitas pembelajaran. Sebagian besar peserta didik masih belajar di kampus, kecuali untuk pekerjaan rumah. Pengajar memberikan dukungan pembelajaran tatap muka secara fleksibel dan adaptif sesuai kebutuhan melalui kegiatan seperti pengajaran kelompok kecil, proyek kelompok, dan bimbingan pribadi. Berikut gambaran konsep kerja dari *Flex Blended Learning* yang terlihat pada Gambar 3.4.



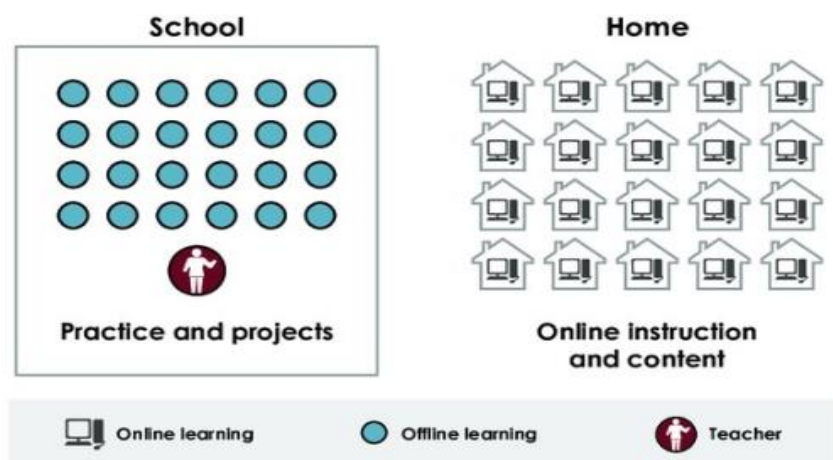
**Gambar 3.4** Konsep kerja dari *Flex Blended Learning*

### THE 'FLIPPED CLASSROOM' BLENDED LEARNING

*Blended learning* versi *Flipped Classroom* ini merupakan versi yang paling banyak dikenal, *Flipped Classroom* dimulai dari pembelajaran peserta didik yang dilakukan secara *online* di luar kelas atau di rumah dengan konten-konten yang sudah disediakan sebelumnya (Sukayanti et al., 2018). Setelah melakukan proses pembelajaran *online* di luar kampus peserta didik kemudian memperdalam dan berlatih memecahkan soal-soal di kampus bersama pengajar dan / atau teman kelas. Sehingga bisa dianggap peran pembelajaran tradisional di kelas menjadi “terbalik”. Pada dasarnya pembelajaran ini masih mempertahankan format pembelajaran tradisional namun dijalankan dengan konteks yang baru (Sutisna et al., 2019).

*Flipped classroom* adalah model pengajaran dimana pengajar memberikan tugas kepada peserta didik untuk secara aktif mempelajari materi yang diberikan melalui media digital dalam

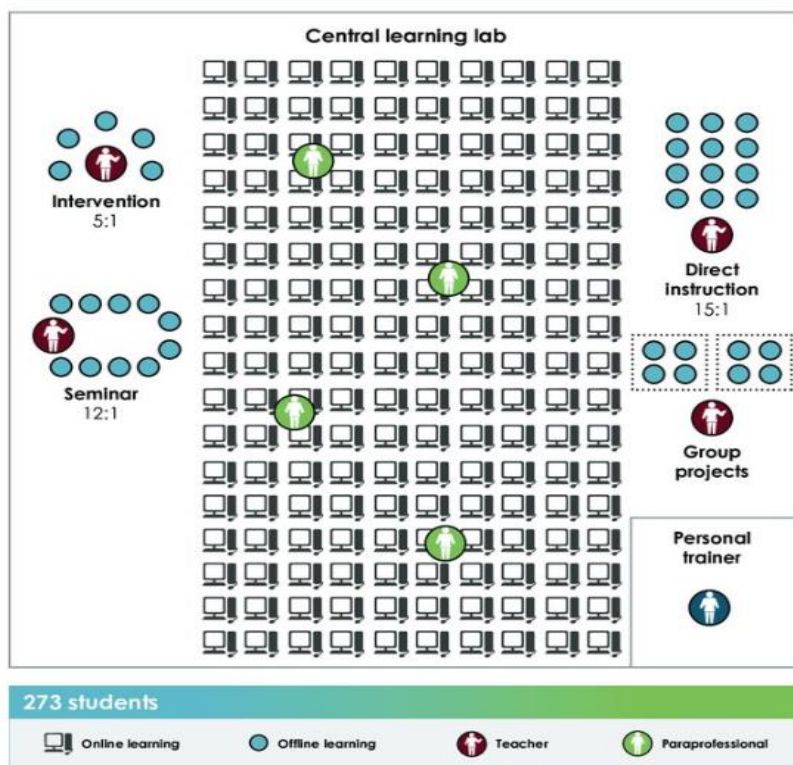
bentuk video atau *e-book* atau bentuk sumber belajar lainnya sebagai bahan awal dan persiapan untuk kegiatan di kelas (tatap muka) (Kurniawati et al., 2019). Sedangkan pada proses tatap muka lebih mengoptimalkan praktikum, kegiatan workshop pembelajaran, diskusi atau pelaksanaan tugas. Menurut (Mudarwan, 2018), *flipped classroom* memiliki beberapa kelebihan diantaranya adalah: (1) Peserta didik memiliki waktu untuk mempelajari materi pelajaran di rumah sebelum pengajar menyampaikannya di dalam kelas sehingga peserta didik lebih mandiri, (2) Peserta didik dapat mempelajari materi pelajaran dalam kondisi dan suasana yang nyaman dengan kemampuannya dalam menyerap materi, (3) Peserta didik mendapatkan perhatian penuh dari pengajar ketika mengalami kesulitan dalam memahami tugas atau latihan, (4) Peserta didik dapat belajar dari berbagai jenis konten pembelajaran. Berikut gambaran konsep kerja dari *Flipped Classroom Blended Learning* yang terlihat pada Gambar 3.5.



**Gambar 3.5** Konsep kerja dari *Flipped Classroom Blended Learning*

## ***INDIVIDUAL ROTATION BLENDED LEARNING***

Model *Individual Rotation Blended Learning* memungkinkan peserta didik untuk memutar melalui stasiun-stasiun, tetapi sesuai jadwal individu yang ditetapkan oleh pengajar atau oleh algoritma perangkat lunak (Dwiputro et al., 2021). Tidak seperti model rotasi lainnya, peserta didik tidak perlu berputar ke setiap stasiun, mereka hanya berputar ke aktivitas yang dijadwalkan pada daftar putar mereka. Model *Individual Rotation Blended Learning* yg memungkinkan peserta didik belajar melalui semacam stasiun stasiun. Jadwal tiap-tiap individu pun sudah ditetapkan oleh pengajar. *Blended learning* sendiri merupakan model pembelajaran yang menggabungkan antara *online* dan *offline*. Jadi, stasiun-stasiun model *Individual Rotation Blended Learning* ini bisa dipilih secara *online* maupun *offline*. Tentunya, sesuai jadwal yang sudah ditentukan pengajar dan sesuai kemampuan dari masing-masing peserta didik. Berikut gambaran konsep kerja dari *Individual Rotation Blended Learning* yang terlihat pada Gambar 3.6.



Gambar 3.6 Konsep kerja dari *Individual Rotation Blended Learning*

### PROJECT-BASED BLENDED LEARNING

*Project-Based Blended Learning* merupakan model pembelajaran dimana peserta didik menggunakan pembelajaran *online* maupun pengajaran tatap muka dan kolaborasi untuk merancang, mengulang, dan menyelesaikan tugas pembelajaran berbasis proyek atau produk tertentu (Kholifah et al., 2019). Pembelajaran *online* bisa berbentuk pembelajaran *online* dengan bentuk atau materi yang sudah disiapkan atau akses mandiri pada sumber-sumber belajar yang dibutuhkan. Karakteristik utama dalam pembelajaran ini ada penggunaan sumberdaya *online* untuk mendukung pembelajaran berbasis proyek.

## ***SELF-DIRECTED BLENDED LEARNING***

Dalam *Self-Directed Blended Learning*, peserta didik menjalankan kombinasi pembelajaran *online* dan tatap muka dalam pembelajaran inkuiri dan pencapaian tujuan pembelajaran formal. Mereka terhubung dengan pengajar secara fisik dan digital. Karena pembelajaran diarahkan sendiri, maka peran pembelajaran *online* dan pengajar berubah, dan tidak ada pertemuan/pembelajaran *online* formal yang harus diselesaikan. Salah satu hal yang menjadi tantangan pengajar dalam pembelajaran ini adalah bagaimana ia menilai pembelajaran dan keberhasilan pengalaman belajar peserta didik tanpa menghilangkan autentifikasi, sedangkan tantangan bagi peserta didik adalah bagaimana mencari model produk, proses, dan potensi yang dapat mendorong mereka untuk konsisten dalam belajar (Waseso & Fuadi, 2019).

Selain itu peserta didik harus memahami apa yang berhasil dan mengapa, dan untuk membuat penyesuaian yang sesuai atas kondisi yang tidak sesuai dengan harapan atau kondisi ideal. Beberapa peserta didik tidak membutuhkan bimbingan, sementara yang lain membutuhkan dukungan melalui jalur yang sangat jelas sehingga mereka dapat menjalankan pembelajaran mereka sendiri secara otonom.

## ***BLENDED LEARNING INSIDE-OUT***

Dalam *Blended Learning Inside-Out*, pembelajaran dirancang akan selesai atau berakhir di luar kelas, dengan memadukan kelebihan-kelebihan tatap muka fisik dan digital. Namun dalam model

*Inside-Out*, masih menonjolkan pembelajaran di kelas, sedangkan pembelajaran *online* berfungsi sebagai penguat. Komponen pembelajaran *online* dapat berupa inkuiri mandiri atau *e-Learning* formal (Muhtar dan Iskandar, 2019).

Bila dilihat dari pola pembelajarannya maka *blended learning* berbasis proyek merupakan salah satu contoh yang sangat baik dari model *Inside-Out*. Sama halnya dengan *Outside-In*, model ini masih membutuhkan bimbingan ahli, umpan balik pembelajaran, pengajaran konten, dan dukungan psikologis dan moral dari interaksi tatap muka setiap hari.

### ***OUTSIDE-IN BLENDED LEARNING***

Dalam pembelajaran *Outside-In Blended Learning*, pembelajaran diawali dari lingkungan fisik dan digital non-akademik yang biasa digunakan peserta didik setiap hari yang kemudian diakhiri di dalam ruang kelas. Sehingga pembelajaran di dalam kelas akan lebih dalam dan kaya. Kelas tatap muka berpeluang menjadi ajang berbagi, berkreasi, berkolaborasi, dan saling memberi umpan balik yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran peserta didik (Suhartono, 2017).

Bila dirancang dengan baik, masing-masing “area” pembelajaran dapat memainkan peran penting dari kekuatannya masing-masing yang saling melengkapi. Pola dalam pembelajaran ini tetap masih terkait bimbingan, pengajaran, dan dukungan dari interaksi tatap muka setiap hari.

### ***SUPPLEMENTAL BLENDED LEARNING***

Dalam model ini, peserta didik menyelesaikan pembelajaran *online* sepenuhnya untuk melengkapi pembelajaran tatap muka yang dilakukan, atau pembelajaran tatap muka sepenuhnya untuk melengkapi pembelajaran yang diperoleh secara *online*. Gagasan besar di sini adalah “pelengkap”. Pencapaian tujuan pembelajaran pada intinya dipenuhi sepenuhnya dalam satu “ruang” (tatap muka atau *online*) sementara “ruang” lainnya memberikan pengalaman tambahan yang spesifik bagi peserta didik (Sari, 2019). Pengalaman tambahan ini tidak akan mereka dapatkan bila hanya menggunakan satu “ruang” saja.

### **MASTERY-BASED BLENDED LEARNING**

Pada model *Mastery-Based Blended Learning*, peserta didik melakukan pembelajaran *online* dan pembelajaran tatap muka secara bergiliran. Penyelesaian tujuan pembelajaran berbasis penguasaan. Desain dan proporsi pembelajaran *online* dan tatap muka dibangun atas dasar penguasaan kompetensi tertentu (Dewi et al., 2019). Desain asesmen sangat penting dalam setiap pengalaman pembelajaran berbasis penguasaan. Kemampuan untuk menggunakan alat asesmen tatap muka dan digital cukup rumit tergantung pada pola pikir perancang pembelajaran.

### **Referensi**

- Abdullah, W. (2018). Model Blended Learning dalam Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran. *Fikrotuna*, 7(1), 855–866. <https://doi.org/10.32806/jf.v7i1.3169>
- Ariawan, S., Aji, A. B., & Tawil, T. (2021). Pengaruh Blended Learning Flex Model Berbantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar IPA

- Materi Ekosistem. *Borobudur Educational Review*, 1(01), 44–56.  
<https://doi.org/10.31603/bedr.4848>
- Dewi, K. C., Ciptayani, P. I., Surjono, H. D., & Priyanto. (2019). BLENDED LEARNING - Konsep dan Implementasi pada Pendidikan Tinggi Vokasi. In *Jl. Tukad Batanghari VI.B No. 9 Denpasar-Bali* (Issue 28).
- Dwiputro, R. M., Indra, H., & Rosyadi, A. R. (2021). Model Pembelajaran Blended Learning Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Rayah Al-Islam*, 5(02), 247–263.  
<https://ejournal.arraayah.ac.id/index.php/rais/article/view/451>
- Istiningsih, S., & Hasbullah, H. (2015). Blended Learning, Trend Strategi Pembelajaran Masa Depan. *Jurnal Elemen*, 1(1), 49.  
<https://doi.org/10.29408/jel.v1i1.79>
- Kholifah, U., Muladi, M., & Yoto, Y. (2019). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif dan Komunikasi pada Penerapan Blended Project Based Learning Matakuliah Komunikasi Data dan Jaringan Komputer. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 4(3), 338. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v4i3.12109>
- Kurniawati, M., Santanapurba, H., Kusumawati, E., Classroom, F., & Classroom, G. (2019). PENERAPAN BLENDED LEARNING MENGGUNAKAN MODEL FLIPPED CLASSROOM BERBANTUAN GOOGLE CLASSROOM DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA SMP. 7(April), 8–19.  
<https://doi.org/10.20527/edumat.v7i1.6827>
- Mudarwan. (2018). Penggunaan model pembelajaran flipped classroom dengan moodle sebagai implementasi dari blended learning. *Jurnal Pendidikan Penabur*, 31, 13–23.
- Muhtar dan Iskandar. (2019). Desain pembelajaran berbasis TIK. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan Vol, 3*, 680–685.
- Muthmainnah, A., & Suswandari, M. (2020). Implementasi Station Rotation Blended Learning terhadap Motivasi Belajar dan Pendidikan Karakter Peserta Didik. *International Journal of Public Devotion*, 3(2), 59–64.
- Sari, M. (2019). BLENDED LEARNING, MODEL PEMBELAJARAN ABAD ke-21 DI PERGURUAN TINGGI. *Ta'dib*, 24(2), 233–237.  
<https://doi.org/10.19109/tjie.v24i2.4833>
- Suhartono. (2017). Menggagas Penerapan Pendekatan Blended

- Learning Di Sekolah Dasar. *Jurnal Kreatif*, 177-188.
- Sukayanti, L. R., Sudarma, I. K., & Jampel, I. N. (2018). Pengembangan Blended Learning Tipe Flipped Classroom Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas Xi. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 6(1), 134-146. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/20279>
- Sutisna, M. R., Mulyadi, D., & Alinawati, M. (2019). Pengembangan Blended Learning Dengan Model Flipped Classroom. *Pedagogia*, 17(2), 120-134. <https://doi.org/10.17509/pdgia.v17i2.17951>
- Waseso, H. P., & Fuadi, S. I. (2019). Implementasi Pembelajaran Berbasis Blended Learning Menggunakan Media Whatsapp Untuk Meningkatkan. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL MIPA 2019 Universitas Tidar*, 223-233.

# **BAB 4**

## **KELEBIHAN DAN KEKURANGAN *BLENDED LEARNING***

Firda Yulianti, M. Pd.

### **PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi tercepat adalah datangnya era Revolusi Industri 4.0, di mana mesin, perangkat lunak, dan alat canggih lainnya dikembangkan untuk melakukan aktivitas di dunia digital dan meningkatkan produktivitas dengan sangat cepat (Yunus & Mitrohardjono, 2020). Berkembangnya teknologi ini banyak memberikan manfaat salah satunya dalam bidang pendidikan, manfaat yang paling sering kita gunakan adalah mesin pencarian digital (Google). Dimana mesin digital yang paling canggih ini sebagai tempat mencari tahu segala hal serta informasi sekitar hingga informasi dunia.

Secara umum manfaat teknologi yaitu untuk mempermudah pengguna untuk mengakses serta mengerjakan sesuatu dengan lebih cepat. Manfaat ini dirasakan dalam dunia pendidikan ketika wabah Covid-19 meluas ke seluruh wilayah Indonesia bahkan dunia, sehingga pembelajaran yang semula dilakukan dengan tatap muka di sekolah dialihkan menjadi pembelajaran secara daring. Dengan kemajuan teknologi ini pendidikan perlu inovasi-inovasi yang positif, seperti kurikulum, sistem pendidikan, hingga metode pembelajaran. Perkembangan teknologi dan inovasi positif ditandai dengan adanya

metode *blended learning* yang efektif digunakan pada kondisi pandemi ini.

*Blended learning* merupakan sistem campuran yang menggabungkan dua komponen sekaligus. Komponen *blended learning* yakni teknologi *e-learning* dan bentuk pembelajaran konvensional yang di gunakan di dalam kelas (Puspitarini, 2022). Dimana kita ketahui karakter dari *blended learning* yakni, menggabungkan pembelajaran konvensional dengan sistem *e-learning* guna melengkapi metode belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran (Abdullah, 2018). Penggabungan cara mengajar dan variasi platform pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa baik secara mandiri maupun dengan forum diskusi (Damanik, 2019). Metode *blended learning* sekarang banyak dikembangkan baik dalam pendidikan maupun pelatihan karena dirasa efektif dan efisien, pemateri hanya perlu menyiapkan materi yang ingin di sampaikan. Berikut ilustrasi metode *blended learning* dapat di tunjukkan pada Gambar 4.1.



**Gambar 4.1** Ilustrasi Metode *Blended Learning* (Sumber: sec-ed.co.uk)

Setelah kita memahami konsep, jenis-jenis, dan setting belajar metode pembelajaran *blended learning* kita akan mengetahui kelebihan dan kelemahan dari metode tersebut. Kelebihan dan kelemahan dari metode *blended learning* ini lebih banyak sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Berikut ini kelebihan dan kelemahan dari metode *blended learning*.

### **KELEBIHAN *BLENDED LEARNING***

Berikut merupakan kelebihan dari metode *blended learning*:

#### 1. Efektif dan Efisien

Metode *blended learning* merupakan metode yang cocok digunakan pada masa pandemi covid-19. Penggunaan metode ini dinilai lebih efektif dan efisien seiring merebaknya wabah covid-19 ini yang semula siswa belajar dengan tatap muka diganti dengan sistem pembelajaran online (Sudarsana & dkk, 2020). Pembelajaran secara online ini dengan memanfaatkan perkembangan teknologi seperti, media sosial, platform, dan aplikasi pembelajaran. Dengan metode *blended learning* ini mengkombinasikan antara pembelajaran tatap muka dan online. Mereka lebih leluasa dalam mengakses materi pelajaran, dengan demikian menambah efektifitas dalam pencapaian tujuan pembelajaran dan guru tetap dapat meninjau proses belajar di luar kelas. Dengan metode ini akan memberikan keuntungan bagi kedua belah pihak karena guru dan siswa dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik. Penggunaan metode ini dapat

memberikan pengalaman belajar yang bermakna serta dapat meningkatkan motivasi belajar, dengan berbagai platform dan media yang lebih menarik.

## 2. Dapat Mengembangkan Materi Sendiri

Siswa dapat mengembangkan materi ajar sendiri dengan menggunakan platform yang tersedia. Dengan demikian siswa dapat mengeksplor materi dengan mudah menggunakan berbagai platform yang tersedia dan dapat menyesuaikan dengan kebutuhan masing-masing (Damanik, 2019). Sama halnya dengan guru, guru dapat leluasa dalam mengembangkan materi ajar menyesuaikan kondisi serta minat siswa. Guru dapat menggunakan berbagai media sosial yang tersedia untuk membuat pembelajaran lebih bermakna sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran.

## 3. Menghemat Sumber Daya, Waktu, dan Biaya

Penggunaan metode *blended learning* ini jika dipraktikkan dalam pembelajaran saat ini dapat menghemat sumber daya, waktu, dan biaya. Dimana guru dan siswa tidak perlu datang ke sekolah secara langsung, dengan metode ini pembelajaran tetap dapat berlangsung. Hal ini dapat menghemat tenaga dan biaya. Selain itu juga baik guru dan siswa dapat menggunakan *e-book* atau menggunakan materi yang ada dalam platform, dengan ini dapat menghemat biaya jadi tidak perlu terpaku pada buku cetak. Dapat menghemat kertas untuk pengumpulan tugas secara fisik, siswa dapat mengirimkan tugas melalui e-mail, google form, dan platform lainnya.

Dalam proses pembelajaran guru dan siswa juga tidak perlu membutuhkan waktu lebih untuk perjalanan menuju ke sekolah yang. Dengan ini menghemat biaya karena tidak perlu mengeluarkan biaya lebih untuk onkos perjalanan.

#### 4. Fleksibel

Dengan segala kemudahan yang tersedia pada metode *blended learning* guru dan siswa dapat lebih leluasa dalam mengakses materi belajar, dengan ini siswa dapat memegang kendali atas keberhasilan belajar pada dirinya sendiri. Dengan perkembangan teknologi ini memudahkan siswa dan guru untuk belajar dengan berbagai platform serta media sosial yang ada. Siswa bebas menentukan kapan akan memulai ataupun menyelesaikan materi ajar. Bila siswa belum paham dengan materi ajar dengan mudah mengulang pembelajaran dengan platform tertentu. Selain itu jika siswa tidak bisa mengikuti pembelajaran dikarenakan sakit, dengan metode ini siswa tidak perlu khawatir karena akan tertinggal materi hari ini. Cukup membuka materi yang tertinggal secara online, sehingga tetap dapat terlibat dalam pembelajaran aktif dan tidak tertinggal dengan temannya.

#### 5. Guru dan Siswa dapat Berdiskusi Di Luar Jam Tatap Muka

Interaksi antara guru dan siswa merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran. Pada dasarnya metode *blended learning* dapat meningkatkan interaksi antara guru dengan siswa, ataupun siswa dengan siswa. Disini guru sebagai fasilitator bukan hanya memberikan tugas, melainkan menyediakan pembelajaran yang menarik dan juga memberikan kesempatan kepada siswa

untuk mengeksplor materi ajar. Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya kepada guru, berdiskusi serta bekerja sama dengan teman. Ditempat yang berbeda interaksi ini terjalin dengan waktu yang sama tanpa membatasi satu sama lain.

#### 6. Meningkatkan Daya Tarik dalam Pembelajaran

Munculnya berbagai platform dan media belajar ini dapat memudahkan siswa dalam belajar. Dengan segala kemudahan dan variasi pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Ini sebagai upaya dalam menjaga motivasi belajar siswa walaupun ditengah pandemi. Banyaknya media belajar yang ditawarkan mempermudah dalam penyempurnakan materi ajar. Hal ini mampu menjadi daya tarik dalam pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran. Kesesuaian dalam memilih media sangat berpengaruh. Briggs berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar (Junaidi, 2019). Media pembelajaran sebagai alat yang digunakan untuk menyampaikan materi ajar agar dapat diterima dengan baik. Dengan media pembelajaran yang tepat dan menarik akan mampu meningkatkan daya tarik siswa dalam materi ajar.

#### 7. Mengatasi Permasalahan Belajar yang Terbatas dengan Jarak dan Waktu

Semenjak munculnya wabah virus covid-19 dan menyebar ke seluruh dunia proses pembelajaran terbatas dengan jarak dan waktu. Peralihan tatap muka menjadi pembelajaran secara daring

atau online ini memerlukan solusi yang tepat dan cepat agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik. Inovasi metode *blended learning* ini sebagai solusi yang tepat dalam mengatasi permasalahan yang terjadi. Metode ini mampu menjangkau siswa dalam cakupan yang luas. Dengan kata lain siswa dapat mengikuti pembelajaran walaupun rumahnya jauh dan tidak perlu membutuhkan waktu lebih untuk datang ke sekolah. Cukup dengan teknologi pembelajaran kendala jarak dapat diatasi.

### **KEKURANGAN *BLENDED LEARNING***

Berikut merupakan kelebihan dari metode *blended learning*:

#### 1. Kurang Sarana dan Prasarana

Metode *blended learning* tidak akan berjalan dengan baik jika sarana dan prasarananya tidak mendukung. Dikarenakan dalam pembelajaran menggunakan metode *blended learning* terpaku pada akses internet. Kedua belah pihak baik guru maupun siswa perlu mempersiapkan HP yang memadai, akses internet atau kuota, dan laptop. Guru dan siswa memerlukan biaya untuk melengkapi sarana dan prasarana tersebut tentunya memerlukan biaya lebih. Selain itu juga akses internet yang kurang stabil sehingga dapat menghambat proses pembelajaran. Banyaknya media yang dibutuhkan akan sulit di terapkan jika tidak tersedia sarana dan prasarana yang memadai.

#### 2. Bergantung pada Sumber Teknologi

Seluruh kegiatan pembelajaran bergantung dengan sumber teknologi. Ketergantungan pada sumber teknologi ini dapat menjadi kendala yang sangat serius dalam proses pembelajaran. Kurangnya pengetahuan masyarakat tentang teknologi ini salah satunya kendala yang banyak dijumpai, baik dari guru maupun siswa banyak yang belum terbiasa dengan teknologi. Sering juga disebut dengan gagap teknologi. Selain itu sumber teknologi lain yang tidak memadai, seperti gawai, laptop, dan koneksi internet. Beberapa aplikasi atau platform belajar memerlukan spesifikasi yang tinggi, maka tidak dapat digunakan untuk seluruh kalangan. Pembelajaran juga bergantung pada akses internet, pada kenyataannya akses internet disetiap lokasi berbeda. Ada lokasi dengan akses internet sangat bagus, sedang, dan rendah. Hal ini akan menyulitkan proses pembelajaran bagi yang kurang pengetahuan dan sumber teknologi yang digunakan.

### 3. Terbatasnya Kontrol Guru terhadap Siswa

Keterbatasan setiap orang menjadi kendala tersendiri dalam pelaksanaan metode *blended learning*. Guru kesulitan dalam mengontrol proses pembelajaran di luar tatap muka secara penuh. Dengan keterbatasan jarak dan waktu menyebabkan guru tidak dapat menilai secara objektif. Kurangnya pengontrolan secara langsung membuat banyak peserta didik yang terlena sehingga tidak mengikuti pembelajaran dengan baik. Selain itu guru tidak dapat mengontrol hasil pekerjaan siswa, apakah betul dikerjakan siswa atau bahkan dikerjakan orang lain. Dengan keterbatasan pengawasan guru dengan siswa akan berakibat pada penurunan

kualitas belajar siswa. Perlunya evaluasi berkala serta kerjasama yang baik antara guru, siswa, dan walimurid.

#### 4. Guru Kesulitan dalam Mendesain Pelajaran

Dalam memberikan pembelajaran online yang menarik guru perlu mempersiapkan bahan ajar. Guru di tuntut untuk mempersiapkan dan menggunakan platform guna memberikan pembelajaran yang bermakna. Akan tetapi beberapa guru kesulitan untuk mendesain pembelajaran online menggunakan teknologi. Kurangnya pengetahuan mengenai teknologi ini menghambat proses pembelajaran, yang pada akhirnya guru hanya memberikan pembelajaran sesuai dengan melalui chat. Sehingga proses pembelajaran kurang menarik.

Walaupun dalam penggunaan metode *blended learning* memiliki kekurangan, namun dalam perkembangan teknologi ini menjadi solusi yang paling tepat digunakan. Pada era digital ini semua terhubung satu sama lain dengan mudahnya. Metode *blended learning* ini telah menjawab tantangan revolusi industri 4.0 dalam dunia pendidikan. Daya tarik dari *blended learning* memudahkan siswa belajar di mana dan kapan saja sesuai dengan kebutuhan masing-masing. Hal ini muncul karena keunikan yang di munculkan pada metode ini, sehingga terus mengalami perkembangan guna terus memberikan kemudahan dalam belajar.

## Referensi

Abdullah, W. (2018). Model Blended Learning dalam Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran. *Fikrotuna*, 7(1), 855-866. <https://doi.org/10.32806/jf.v7i1.3169>

- Damanik, R. N. (2019). Daya Tarik Pembelajaran Berbasis Blended Learning di Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan*, 3, 803–809. <http://semnasfis.unimed.ac.id>
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review: Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Puspitarini, D. (2022). Blended Learning sebagai Model Pembelajaran Abad 21. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 7(1), 1–6. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v7i1.307>
- Sudarsana, I. K., & dkk. (2020). COVID-19: *Perspektif Pendidikan* (Issue October).
- Yunus, M., & Mitrohardjono, M. (2020). Pengembangan Tehnologi Di Era Industri 4.0 Dalam Pengelolaan Pendidikan Sekolah Dasar Islam Plus Baitul Maal. *Jurnal Tahdzibi: Manajemen Pendidikan Islam*, Vol 3(No. 2), 129–138. <https://doi.org/10.24853/tahdzibi.3.2.129-138>
- <https://www.sec-ed.co.uk/best-practice/covid-challenge-how-to-make-blended-learning-engaging-for-students-remote-education-coronavirus-lockdown-1/>

## **BAB 5**

# **MERANCANG AKTIVITAS ASINKRON**

Siti Nur Fikriyah, M. Pd.

### **PENDAHULUAN**

Pembelajaran asinkron sangat dibutuhkan dalam era digital saat ini. Asinkron merupakan pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dan memanfaatkan satu aplikasi dimana guru dan siswa berkomunikasi dalam waktu yang tidak sama atau ada jeda komunikasi yang terjadi antara guru dan siswa.<sup>1</sup> Pembelajaran asinkron juga merupakan cara terbaik yang membantu pembelajaran kolektif berkelanjutan di antara para siswa. Hal ini memungkinkan pengalaman belajar siswa yang lebih dalam, memperkaya siswa terhadap pengetahuan, dan memberdayakan siswa dengan pengetahuan.

Kelebihan pembelajaran asinkron: siswa dapat mengakses konten kapan pun, dan mana pun. siswa tidak perlu berada di ruangan yang tenang dengan kondisi yang sempurna. siswa dapat mengambil materi sendiri dan mendengarkannya langsung tanpa ada gangguan dari temannya. Siswa mampu focus belajar dan belajar mandiri dalam memecahkan permasalahan dalam pembelajaran.

Siswa tidak bersaing dengan siswa lain. Siswa dapat meninjau subjek tertentu 10 kali sebelum melanjutkan pada halaman selanjutnya. Siswa dapat mengetahui lebih banyak tentang topik

---

tertentu, cukup telusuri web untuk mendapatkan jawabannya. Siswa belajar kritis. Kekurangan: Meskipun pembelajaran asinkron memiliki banyak kelebihan, ia tidak memiliki sentuhan personal yang dibutuhkan banyak siswa. Seperti kurang kolaboratif, memotivasi, dan tidak dapat langsung menerima umpan balik. Perlu adanya disiplin dalam memulai pembelajaran. Lebih mudah untuk menyerah dalam belajar sebab tidak ada yang membimbing.

Manfaat pembelajaran asinkron yaitu fleksibilitas yang ditawarkannya kepada pelajar. Hal ini memungkinkan siswa kesempatan untuk belajar di setiap tempat pilihan, dan pada waktu yang paling cocok untuk belajar. Sebab sebagian besar materi tersedia secara online baik melalui perpustakaan digital, rekaman audio, atau konten rekaman lainnya. Sehingga siswa dapat memilih untuk mengakses materi pembelajaran sesuai dengan jadwal, prioritas, dan waktu luang.

Pendekatan yang berpusat pada siswa yang mengharuskan siswa untuk terlibat secara aktif dan bertanggung jawab lebih untuk pembelajaran dalam mempelajari, merefleksikan, dan memahami materi untuk mengembangkan kecakapan dalam materi tersebut. siswa mampu memahami materi dan menyelesaikan materi pembelajaran mereka dengan mengintegrasikan dan mensintesis informasi dari berbagai sumber online. Para siswa akan mendapatkan berbagai ide yang membantu untuk membangun keterampilan berpikir tingkat tinggi. mempercepat pembelajaran siswa (dalam tenggang waktu yang ditetapkan kelas) berdasarkan kemampuan dan jadwal mereka.

## PEMBELAJARAN ASINKRON

Asinkron merupakan kegiatan pembelajaran secara mandiri yang tidak tergantung pada waktu. Cara belajar siswa idealnya menyelesaikan tugas dengan kecepatan masing-masing siswa sendiri dalam belajar. pembelajaran asinkron adalah pembelajar bisa bebas memilih waktu dan tempat dia akan akan mempelajari materi yang diberikan. Selain itu, guru dan siswa memiliki kualitas dialog yang tinggi dikarenakan pola diskusi dengan durasi yang lebih lama dibandingkan dengan pembelajaran biasa di kelas, dan pembelajar memiliki waktu yang lebih lama untuk mengerjakan tugas dan mempostingnya. Ada banyak cara untuk menyediakan pembelajaran asinkron. Contohnya termasuk platform, video online, modul pelajaran mandiri, dan artikel atau makalah yang diposting. Untuk siswa dapat belajar secara asinkron guru harus mampu memilih, dan menentukan pembelajaran asinkron, serta merancang aktivitas pembelajaran asinkron.

Memilih dan menentukan aktivitas pembelajaran asinkron, adalah upaya menentukan apakah capaian dan pokok atau subpokok bahasan tertentu akan dan dapat dicapai melalui strategi pembelajaran asinkron. Dalam langkah ini disajikan kriteria memilih dan menentukan strategi pembelajaran yang relevan sebagai panduan. Merancang aktivitas pembelajaran asinkron dengan mengacu pada pokok bahasan-pokok bahasan yang akan ditempuh melalui strategi pembelajaran asinkron. Tahapan ini terdiri dari dua langkah, yaitu: 1) menyusun rancangan pembelajaran asinkron, sebagai garis besar rancangan; dan 2) merangkai alur pembelajaran asinkron sebagai alur

pembelajaran asinkron yang lebih rinci untuk setiap pokok materi sebagai objek belajar.

Gambaran pembelajaran asinkron adalah sebagai berikut<sup>2</sup>:

**Tabel 2.1. Pembelajaran Asinkron**

	asynchronous
When	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reflecting on complex issue</li> <li>- when synchronous meeting cannot be scheduled because of work, family, and other commitments</li> </ul>
Why	<ul style="list-style-type: none"> <li>- student have more time to reflect because the sender does not expect an immediate answer</li> </ul>
How	<ul style="list-style-type: none"> <li>- use asynchronous means such as e-mail, discussion boards and blogs</li> </ul>
Example	<ul style="list-style-type: none"> <li>- students expected to reflect individually on course topic may be asked to maintain a blog</li> <li>- students expected to share reflections regarding course topic and critically assess their peers ideas may be asked participate in online discussions on a discussion board</li> </ul>

Berdasarkan tabel di atas, media yang digunakan dalam pembelajaran asinkron bisa dilihat dari ekspresi kata tanya “how” yang memiliki arti bagaimana cara mengimplementasikan kedua pembelajaran tersebut kepada murid atau mahasiswa. Pada tabel tersebut, media pembelajaran asinkron yang bisa digunakan oleh seorang guru antara lain menggunakan media email, papan diskusi, blogs, platform, dan lain-lain. Asinkron telah ada jauh pada tahun-

tahun sebelumnya di dunia pendidikan, namun di Indonesia metode pembelajaran ini menjadi lebih dikenal sejalan dengan mewabahnya pandemi Covid-19. Seiring berjalannya waktu, ini sangat umum digunakan dikarenakan waktu dan tempat di dalam pembelajarannya sangat fleksibel dan diyakini mampu memutus rantai penyebaran Covid-19.

Seorang guru dituntut untuk mampu memahami penggunaan teknologi digital dalam proses pembelajaran untuk mencapai hasil dan kualitas belajar yang maksimal. Hal ini juga disebabkan oleh tuntutan situasi dan kemajuan jaman yang semakin berkembang. Media teknologi merupakan salah satu faktor yang sangat berpengaruh dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Oleh karena itu, guru diwajibkan untuk bisa memanfaatkan fasilitas-fasilitas pembelajaran melalui media teknologi yang banyak tersedia dan bervariasi pada saat ini sesuai dengan kondisi kelas masing-masing agar siswa mereka mampu belajar dengan maksimal.

## **MERANCANG AKTIVITAS ASINKRON**

Merancang aktivitas asinkron dengan membuat Rencana Pembelajaran Pembelajaran (RPP) yang berisi adanya tujuan pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, kegiatan pembelajaran (kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup), dan penilaian. Adapun contoh Rencana Pembelajaran Pembelajaran (RPP) sebagai berikut<sup>3</sup>:

---

## RENCANA PEMBELAJARAN PEMBELAJARAN

Mata Pelajaran	: Matematika Wajib	Kelas	: XI
Sekolah	: SMA Negeri 1 Tibawa	Alokasi Waktu	: 2 x Pertemuan
Materi Pokok	: Integral Tak Tentu Fungsi Aljabar		
Metode	: Daring Sinkron Dan Asinkron		
KD	: 3.10 <b>Mendeskrripsikan</b> integral tak tentu (anti turunan) fungsi aljabar dan <b>menganalisis</b> sifat-sifatnya berdasarkan sifat-sifat turunan fungsi		
	4.10 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan integral tak tentu (anti turunan) fungsi aljabar		

### TUJUAN PEMBELAJARAN

- Melalui informasi dari bahan ajar yang disajikan guru Pada Google Classroom, Youtube, Whatsapp, Zoom Cloud Meeting ataupun LKPD, peserta didik dapat **Mendeskrripsikan konsep integral tak tentu sebagai kebalikan dari turunan fungsi dan menggunakan konsep tersebut dalam menyelesaikan masalah dengan** aktif, teliti, disiplin, dan bertanggungjawab (Pertemuan Pertama)
- Melalui informasi dari bahan ajar yang disajikan guru Pada Google Classroom, Youtube, Whatsapp, Zoom Cloud Meeting ataupun LKPD, peserta didik dapat **Membedingkan Sifat-Sifat Integral Berdasarkan Sifat-Sifat Turunan Fungsi dan Menggunakannya dalam menyelesaikan masalah kontekstual dengan** aktif, teliti, disiplin, dan bertanggungjawab (Pertemuan Kedua)

### METODE PEMBELAJARAN

Home Learning

- Penyajian bahan ajar di *Googleclassroom/Zoom Cloud Meeting/Modul/Bahan Ajar*
- Penyajian Power Point di *Google classroom/Zoom Cloud Meeting*
- Penyajian Video Pembelajaran di *Google classroom/Youtube*
- Literasi digital via Internet/*Google classroom*
- Umpan balik via *WhaatApp Grup* dan diforum *Google classroom/Cluster belajar perminggu*

### MEDIA PEMBELAJARAN

1. Media:

- WhaatApp Grup (WaG)
- Youtube
- Google Form
- Google Classroom
- Zoom Cloud Meeting
- Modul/Bahan Ajar
- Youtube

2. Sumber Belajar:

Buku Matematika oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Buku Siswa, Buku referensi yang relevan, Sumber lain dari Internet

3. Menginformasikan pembelajaran selanjutnya beserta teknik penyajiannya.
4. Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengajak siswa untuk berdoa bersama.
5. Guru Meminta Peserta Didik Untuk Melanjutkan Pembelajarannya Ke Google Class Room

### **Pembelajaran Asinkron (120 Menit)**

#### **B. Kegiatan Inti**

Setelah adik-adik berada di dalam Google Class Room / Ruang belajar (bagi yang luring) lakukan langkah-langkah berikut :

1. Peserta didik Mengunduh/ membuka buku siswa Matematika Kelas XI/ modul/bahan/ ajar/ vidio tentang Materi Tentang Konsep Integral Tak Tentu <https://www.youtube.com/watch?v=zpaPUUI3qEw>
2. Simak dengan cermat tayang video/ mengkaji materi dengan cermat dan seksama penjelasan tentang konsep Integral Tak Tentu Fungsi Aljabar tersebut.
3. Ulangi langkah nomor 2 beberapa kali sampai adik-adik benar-benar paham.
4. Catat hal-hal penting pada bahan bacaan/ gambar/ tayangan video.
5. Peserta Didik Mengerjakan tugas-tugas dan memposting hasil pembelajaran
6. Siapkan pertanyaan tentang hal-hal yang adik-adik belum kuasai/ pahami.
7. Diskusikan pertanyaan tersebut pada ruang tanya jawab/forum diskusi/ chating pada GCR atau di whatsapp group (WAG) untuk mendapatkan jawaban dari teman-teman atau bapak/ibu guru.
8. Bagi yang bekerja di rumah dapat mengirimkan pertanyaannya melalui media short mesenger servive (SMS) kepada ibu/bapak guru. Atau siapkan pertanyaan tersebut untuk dibahas di klaster.

#### **C. Kegiatan Penutup**

1. Buatlah rangkuman/resume/ Penjelasan Tentang materi yang dipelajari adik-adik dalam Bentuk Video.
2. Jawablah soal/quis yang ada pada GCS/ pada lembar quis yang
3. Kerjakan dengan baik dan benar
4. Masukkan/posting pada GCS/ simpan lembar jawaban adik-adik setelah sebelumnya ditandatangani oleh ibu/bapak/wali.
5. Bagi yang luring/ belajar dirumah lembar kuis tersebut dikumpulkan/ diserahkan kepada koordinator klaster.
6. Jangan lupa isilah log aktivitas harian adik-adik dan minta tanda tangan orang tua/ wali
7. Sampai jumpa pada pembelajaran berikut.
8. Wassalamu alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Tibawa, Januari 2021  
Guru Mata Pelajaran

**Ahmat Sudir Umar, M.Pd**  
NIP 19670627 199403 1 009

**Dewi Rafika N Puyo, M.Pd**  
NIP. 19840827 200901 2 004

## PENILAIAN

- ✦ Penilaian Sikap : Observasi selama kegiatan berlangsung (disiplin, teliti, aktif, dan tanggungjawab) dalam hal ini yaitu koordinasi langsung oleh orang tua siswa dengan dibuktikan lembar aktivitas siswa yang sudah ditandatangani oleh orang tua

### Jurnal Penilaian Sikap

No	Waktu/ tanggal	Nama Siswa	Kelas	Catatan Perilaku	Butir Sikap	Tindak Lanjut	Ket
1.							
2.							
3.							
4.							

- ✦ Penilaian Pengetahuan :  
Tes tertulis (Uraian atau pilihan Ganda), tes lisan/ observasi (diskusi atau Tanya jawab),  
(Lampiran)

✚ Penilaian Keterampilan :

Produk, Portofolio.

Penilaian Portofolio

Mengumpulkan Bahan Dan Literatur mengenai Integral Fungsi Aljabar, disusun menjadi dokumen Portofolio

1. Lembar Penilaian Portofolio

No	Nama Siswa	Kriteria					Rataan	Kualifikasi
		1	2	3	4	5		
1								
2								
3								
4								
5								

2. Rubrik Penilaian Portofolio

No	Kriteria	Keterangan
1	Kesesuaian Dengan Konsep Dan Prinsip Matematika	4 = SB
2	Ketepatan Memilih Bahan	3 = B
3	Kreativitas	2 = C
4	Ketepatan Waktu Pengumpulan Tugas	1 = K
5	Kerapuhan Hasil	

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

**Ahmat Sudir Umar, M.Pd**  
NIP 19670627 199403 1 009

Tibawa, Januari 2021  
Guru Mata Pelajaran

**Dewi Rafika N Puyo, M.Pd**  
NIP. 19840827 200901 2 004

## Referensi

- Chaeruman, U., A. (2013). Merancang Model Pembelajaran Blended Learning. *Jurnal Teknodik*, 17(4), 300-409.
- Ermayulis, S. (2021). Pembelajaran Daring dan Luring di Tengah Pandemi. <https://www.stit-alkifayahriau.ac.id/penerapan-sistem-pembelajaran-daring-dan-luring-di-tengah-pandemi-covid-19>;
- Hrastinski, S. 2008. *Asynchronous and synchronous e-learning*. [https://www.researchgate.net/publication/238767486\\_Async\\_hronous\\_and\\_synchronous\\_elearning/link/0c96053accaa58091000000/download](https://www.researchgate.net/publication/238767486_Async_hronous_and_synchronous_elearning/link/0c96053accaa58091000000/download)
- Ketut Darma, dkk. (2020). Blended Learning, Inovasi Strategi Pembelajaran Matematika di Era Revolusi Industri 4.0 Bagi Pendidikan Tinggi. *Jurnal PRISMA* 3, hlm 527-539.
- Singhal, M. K. (2020). Facilitating virtual medicinal chemistry active learning assignments using advanced zoom features during covid-19 campus closure. *Journal of Chemical Education*, 97(9), 2711-2714. <https://doi.org/10.1021/acs.jchemed.0c00675>.
- Wanti, A., AR, K., & Prajana, A. 2019. "Analisis Tingkat Pemahaman Guru Terhadap Penggunaan Teknologi Informasi di SMK Kabupaten Aceh Besar". *CYBERSPACE Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi* 3(2): 106-114.
- Wulan Wangi, dkk. (2022). Analisis Penggunaan Metode Pembelajaran Sinkron Dan Asinkron Oleh Dosen Pengajar Mata Kuliah Dasar Umum (Mkdu) Bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* Vol.1, No.3 Januari.

# BAB 6

## MERANCANG AKTIVITAS SINKRON DALAM IMPLEMENTASI BLENDED LEARNING

Melvy Nancilia Putri, M. Pd.

### PENDAHULUAN

Kita semua sepakat bahwa secara historis, kegiatan pendidikan dan pembelajaran di kelas cenderung disebut sebagai pembelajaran yang berpusat pada guru, atau umumnya *teacher-centered learning*. Kegiatan ini membuat siswa lebih berfokus pada guru daripada guru yang berfokus pada siswa. Akibatnya, kegiatan pembelajaran di kelas tidak lagi interaktif dan monoton dikarenakan siswa hanya menghabiskan waktu mendengarkan guru tanpa berpikir kritis tentang pemecahan masalah.

Seiring berjalannya waktu, paradigma pendidikan dan pembelajaran di kelas pada akhirnya berubah. Kini, kegiatan belajar mengajar di kelas sudah didominasi oleh siswa atau disebut *student-centered learning*. Para siswa kini cenderung lebih aktif dan interaktif di dalam kelas. Mereka memiliki *critical thinking* yang cukup kuat sehingga hal tersebut dapat membawa mereka pada diskusi-diskusi hebat tentang pemecahan masalah. Hal ini bukan berarti bahwa guru menjadi monoton dan putus asa untuk menjadi *role model* atau panutan di dalam kelas, tetapi justru membuat guru semakin termotivasi untuk menciptakan kegiatan-kegiatan di dalam kelas yang bisa memicu diskusi-diskusi hebat tersebut.

Terlihat dari pergeseran paradigma tentang kegiatan pembelajaran di dalam kelas yang kini berubah menjadi *student-centered learning*, banyak juga paradigma-paradigma Pendidikan yang pada akhirnya harus menyesuaikan kemajuan teknologi seperti *blended learning*. *Blended learning* merupakan bentuk baru dari pembelajaran berbasis *e-learning* dan merupakan istilah yang umum digunakan saat ini dalam model pembelajaran. Kegiatan pembelajaran *blended learning* dilaksanakan dengan kombinasi pembelajaran tradisional dan pembelajaran menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (Thorne, 2003). *Blended learning* dipandang sebagai pendekatan pedagogis yang menerapkan berbagai pendekatan pembelajaran. *Blended learning* mengembangkan semua sumber belajar yang memfasilitasi pembelajaran peserta didik.

Pada *blended learning* sendiri, terdapat dua macam kegiatan; kegiatan sinkron dan asinkron. Pembelajaran sinkron dilakukan dengan tatap muka, pembelajaran asinkron bersifat fleksibel dan tidak harus dilakukan dalam waktu yang bersamaan. Keduanya dapat dilakukan secara tradisional atau dengan menggunakan *e-learning*. Pada bab ini, kita hanya akan berfokus pada aktifitas sinkron yang dapat dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Aktifitas sinkron biasanya dinilai lebih efektif dibandingkan aktifitas asinkron dikarenakan aktifitas ini memicu interaksi langsung antara pelajar dan pelajar, pelajar dan pengajar, juga pelajar dan sumber pembelajaran. Hal ini membuat para pengajar lebih bisa menilai secara objektif tingkat kephahaman siswa.

Adapun beberapa hal yang harus diperhatikan dalam merancang aktifitas sinkron dalam kegiatan *e-learning*, yaitu:

- 1) Pemilihan aplikasi atau platform yang tepat untuk proses pembelajaran. Hal ini penting untuk diperhatikan agar mempermudah proses pembelajaran. Hindari platform yang seringkali mengalami *server down* apabila di akses terlalu banyak.
- 2) Pemilihan model pembelajaran *online* yang tepat untuk mencapai kemampuan siswa. Model pembelajaran daring harus disesuaikan dengan kemampuan siswa, jangan sampai model pembelajaran yang digunakan tidak bisa membuat para siswa mencapai target pembelajaran.
- 3) Pemilihan media pembelajaran yang mudah digunakan baik oleh pendidik maupun peserta didik. Hal ini perlu diperhatikan untuk memaksimalkan waktu pembelajaran.

Aktifitas sinkron sebenarnya tidak hanya bisa digunakan dalam pembelajaran *e-learning*, tetapi selama ini pun kita sudah pernah melakukan aktifitas sinkron di dalam kelas, seperti ceramah, diskusi, presentasi, dan banyak hal lainnya. Namun, kemajuan teknologi memungkinkan kita untuk menerapkan aktifitas sinkron lebih banyak dalam pembelajaran *e-learning*. Berikut beberapa aktifitas sinkron yang dapat kita rancang dalam pembelajaran *e-learning*.

## KONFERENSI VIRTUAL

Konferensi virtual adalah aktifitas sinkron *e-learning* yang paling umum kita jumpai. Konferensi biasanya dilakukan tatap maya dengan menghadirkan para *speakers* dan *audience*. Disini, para *speakers* adalah para siswa yang akan menjadi pembicara presentasi dan *audience* adalah teman-teman sekelas dan juga guru. Adapun beberapa step yang bisa kita lakukan dalam melaksanakan aktifitas ini:

#### 1) Pendahuluan

- Guru membagikan link Zoom meeting kepada para siswa, dan mengajak mereka untuk bergabung.
- Guru kemudian membuka kegiatan pembelajaran dan menyapa para siswa yang telah bergabung di Zoom.
- Guru menjelaskan organisasi kegiatan hari ini dan memberikan apersepsi terhadap materi yang akan dibawakan oleh para *speakers*
- Guru mengajukan pertanyaan untuk memotivasi, dan menyampaikan manfaat materi pembelajaran
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
- Guru menyampaikan teknis kegiatan pembelajaran
- Guru mempersilahkan grup pertama untuk mulai menjelaskan topik

#### 2) Kegiatan Inti

- Para *speakers* mulai menjelaskan topic dan materi masing-masing

- Mereka kemudian membawa audience untuk berdiskusi dengan membuka beberapa pertanyaan untuk diajukan kepada mereka tentang topik masing-masing
- Beberapa audience ada yang memiliki persepsi dan argument tersendiri tentang topik yang dibawakan, lalu mereka mengutarakannya
- Diskusi dilakukan maksimal hingga maksimal 15menit untuk masing-masing grup

### 3) Kegiatan Penutup

- Guru mempersilahkan moderator/speaker untuk menutup dan menyimpulkan diskusi
- Guru memberikan klarifikasi tentang beberapa poin yang mungkin masih belum jelas selama diskusi berlangsung
- Guru juga akan menjawab beberapa pertanyaan dari audience yang tidak terjawab oleh para speakers
- Guru kemudian menutup kegiatan sinkron hari ini dengan memberikan kesimpulan terhadap masing-masing diskusi hari ini dan membahas sedikit tentang topik berikutnya yang akan dibahas di pertemuan selanjutnya.

## **JIGSAW READING TECHNIQUE**

Berikut ini adalah aktifitas sinkron yang mengadaptasi kegiatan asinkron. Pada kegiatan ini, para murid disilahkan untuk membentuk beberapa kelompok baca, lalu masing-masing kelompok ditugaskan untuk membaca materi yang telah diberikan guru untuk kemudian

mereka jelaskan ulang apa yang telah mereka baca dan pahami. Berikut adalah langkah-langkah dalam merancang aktifitas tersebut.

#### 1) Pendahuluan

- Guru membagikan link Zoom meeting kepada para siswa, dan mengajak mereka untuk bergabung
- Guru kemudian membuka kegiatan pembelajaran dan menyapa para siswa yang telah bergabung di Zoom
- Guru menjelaskan organisasi kegiatan hari ini dan memberikan apersepsi terhadap materi yang akan dibawakan oleh masing-masing kelompok baca
- Guru mengajukan pertanyaan untuk memotivasi, dan menyampaikan manfaat materi pembelajaran
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

#### 2) Kegiatan Inti

- Guru mempersilahkan anak untuk membentuk kelompoknya masing-masing yang terdiri dari 2 orang
- Guru kemudian memberikan satu topik bacaan kepada satu kelompok, lalu membaginya menjadi 2 bagian untuk masing-masing anak
- Guru memberikan waktu sekitar 30menit untuk mereka memahami bacaan dan menjelaskan kepada kelompoknya masing-masing
- Guru lalu memanggil nama anak secara acak dan meminta anak untuk menjelaskan bahan bacaan bagian teman kelompoknya

- Apabila sang anak dapat menjelaskan bagian bacaan milik temannya, maka artinya sang teman telah berhasil memahami topik bacaan dan menjelaskannya kepada teman kelompoknya, begitu juga sebaliknya

### 3) Kegiatan Penutup

- Guru memberikan klarifikasi tentang beberapa poin yang mungkin masih belum jelas selama diskusi berlangsung
- Guru kemudian menutup kegiatan sinkron hari ini dengan memberikan kesimpulan terhadap masing-masing diskusi hari ini dan membahas sedikit tentang topik berikutnya yang akan dibahas di pertemuan selanjutnya.

## VIRTUAL QUIZ

Virtual quiz dalam pembelajaran e-learning bisa dilakukan dalam pengambilan nilai quiz secara online. Kegiatan yang dilakukan pada aktifitas ini yaitu semacam kompetisi cepat tepat. Guru nantinya akan memberikan beberapa pertanyaan tentang materi yang mereka pelajari hari itu. Pertanyaan diberikan secara spontan dan akan dijawab oleh siswa dengan spontan. Berikut beberapa point yang bisa dilakukan dalam merancang kegiatan ini.

### 1) Pendahuluan

- Guru membagikan link Zoom meeting kepada para siswa, dan mengajak mereka untuk bergabung
- Guru kemudian membuka kegiatan pembelajaran dan menyapa para siswa yang telah bergabung di Zoom

- Guru menjelaskan organisasi kegiatan hari ini
- Guru memberikan apersepsi terhadap materi yang akan dibahas hari ini
- Guru mengajukan pertanyaan untuk memotivasi, dan menyampaikan manfaat materi pembelajaran
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

## 2) Kegiatan Inti

- Guru memberikan penjelasan lengkap tentang materi yang dibahas hari ini
- Guru kemudian telah mempersiapkan beberapa pertanyaan yang akan diperlihatkan kepada siswa di *screen* Zoom tersebut
- Guru merilis pertanyaan satu per satu
- Guru memberikan waktu maksimal 60 detik untuk para siswa menekan tombol *raise hand* di Zoom nya masing-masing
- Siswa yang paling cepat menekan tombol *raise hand*, maka dia yang berkesempatan untuk menjawab quiz, apabila jawaban siswa benar, maka dia akan mendapatkan poin, namun apabila jawabannya salah, pertanyaan akan dilayangkan kepada siswa lainnya

## 3) Kegiatan Penutup

- Guru memberikan klarifikasi tentang beberapa poin yang mungkin masih belum jelas selama diskusi berlangsung

- Guru kemudian menutup kegiatan sinkron hari ini dengan memberikan kesimpulan terhadap diskusi hari ini dan membahas sedikit tentang topik berikutnya yang akan dibahas di pertemuan selanjutnya

## VIRTUAL ANALYSIS

Kegiatan ini sangat berguna untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada anak. Pada kegiatan ini, guru akan memberikan satu text yang terdiri dari beberapa halaman tentang materi yang dibahas di hari itu. Text tersebut kemudian akan di share di Zoom screen untuk diperlihatkan kepada siswa. Terdapat beberapa pertanyaan terkait teks tersebut yang sebelumnya sudah diberikan terlebih dahulu sebelum mereka membacanya. Adapun *steps* lengkapnya seperti dibawah ini.

### 1) Pendahuluan

- Guru membagikan link Zoom meeting kepada para siswa, dan mengajak mereka untuk bergabung
- Guru kemudian membuka kegiatan pembelajaran dan menyapa para siswa yang telah bergabung di Zoom
- Guru menjelaskan organisasi kegiatan hari ini
- Guru memberikan apersepsi terhadap materi yang akan dibahas hari ini
- Guru mengajukan pertanyaan untuk memotivasi, dan menyampaikan manfaat materi pembelajaran
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

### 2) Kegiatan Inti

- Guru memberikan beberapa poin penting yang harus diperhatikan dalam menganalisis teks
- Guru kemudian memperlihatkan contoh cara melakukan analisis teks dengan melihat poin-poin penting tersebut
- Guru lalu memberikan teks yang berbeda, yang berkaitan dengan topik yang dibahas hari ini kepada siswa melalui *screen sharing* Zoom
- Guru memanggil nama anak secara acak untuk menganalisis secara langsung satu paragraph dari teks yang telah dipertunjukkan
- Anak yang terpanggil akan melingkari beberapa kata atau kalimat yang menurut mereka termasuk kedalam poin-poin penting yang sudah dijelaskan sebelumnya.
- Mereka melingkari teks secara langsung dengan menggunakan fitur *Attendee Annotation* dan *Show Names of Annotators* yang ada pada aplikasi Zoom
- Masing-masing analisis dari siswa akan dibahas oleh guru secara langsung setelah mereka selesai menganalisis bagian mereka
- Jika analisisnya benar, maka mereka berhak diberikan poin

#### 4) Kegiatan Penutup

- Guru memberikan klarifikasi tentang beberapa poin yang mungkin masih belum jelas selama diskusi berlangsung
- Guru kemudian menutup kegiatan sinkron hari ini dengan memberikan kesimpulan terhadap diskusi hari ini dan

membahas sedikit tentang topik berikutnya yang akan dibahas di pertemuan selanjutnya

Manfaat dari aktifitas sinkron daring adalah untuk mempermudah kegiatan pembelajaran dalam rentang waktu dan tempat yang fleksibel. Dalam melakukan kegiatan ini, siswa dan guru mampu *maintain* intensitas secara langsung meskipun dalam ruang dan waktu yang berbeda. Namun, meskipun banyak kegiatan sinkron daring yang dapat dilakukan dalam kegiatan pembelajaran seperti yang telah disebutkan diatas, e-learning masih tetap membutuhkan kombinasi antara sinkron dan asinkron.

Jika e-learning dilakukan hanya satu arah, mungkin ada beberapa hal yang belum bisa dilakukan secara maksimal. Sinkron daring dapat dilakukan ketika guru mengajarkan keterampilan dasar baru, teknik implementasi, hal-hal yang berbeda untuk dipelajari, tugas-tugas pembelajaran yang perlu dilakukan siswa, dan penyelesaian hasil belajar, sehingga siswa dapat mempelajari dan memahami materi terkait dengan lebih baik. Sedangkan asinkron daring dapat diterapkan pada aktivitas di mana siswa membaca dan memahami materi secara individu dan menyelesaikan tugas yang diberikan.

## REFERENSI

Thorne, Kaye. (2003). *Blended learning: How to integrate online and traditional learning*. ACM Digital Library.

## BAB 7

# KELEBIHAN KEKURANGAN AKTIVITAS SINKRONUS DAN ASINKRONUS

Try Hikmawan, S.Pd., M.M.

Pendidikan adalah salah satu aspek yang paling kritis dari keberadaan manusia. Pendidikan telah melampaui keadaan tradisionalnya ke keadaan kontemporer dengan pertumbuhan teknologi dan inovasi. Kelas dapat berupa fisik dan virtual dalam masyarakat dengan akses ke perangkat yang diperlukan dan internet. Sejauh ini, Pembelajaran daring adalah kenyataan umum dalam sistem pendidikan saat ini di seluruh dunia, yang terbaru dalam daftar panjang teknologi sosial yang telah diperkenalkan untuk meningkatkan pembelajaran jarak jauh dengan menambahkan berbagai augmentasi, substitusi, atau perpaduan pendekatan dan teknologi pedagogis baru. Teknologi yang digunakan untuk pembelajaran jarak jauh dan online meliputi: kursus korespondensi, surat fisik, dan materi cetak; rekaman telepon dan/atau audio; rekaman televisi dan/atau video; instruksi dengan bantuan komputer; komunikasi kelompok (asinkron dan sinkron); materi Web dan multimedia; simulasi dan permainan; pembelajaran kolaboratif; jaringan pembelajaran asinkron (ALN); sistem pengetahuan kolaboratif; simulasi imersif; dan perangkat nirkabel dan genggam. Ada dua kategorisasi yang signifikan dari Pembelajaran Daring itu

adalah Sinkronus dan Asinkronus. Karena masing-masing memiliki kelebihan, keduanya juga memiliki kekurangan tertentu.

Dengan teknologi dan metodologi pembelajaran online umumnya dinilai oleh siswa sebagai peningkatan signifikan dibandingkan kelas tatap muka (hanya) tradisional. Apa yang sudah terjadi adalah substitusi evolusioner yang sama proses yang diilustrasikan oleh cat berbahan dasar air yang hampir seluruhnya menggantikan (lebih dari 95% pasar) untuk cat berbahan dasar minyak, atau penggantian karet sintetis dengan karet alam.

Pembelajaran online adalah yang terbaru dalam daftar panjang teknologi sosial yang telah diperkenalkan untuk meningkatkan pembelajaran jarak jauh dengan menambahkan berbagai augmentasi, substitusi, atau perpaduan pendekatan dan teknologi pedagogis baru. Teknologi yang digunakan untuk pembelajaran jarak jauh dan online meliputi: kursus korespondensi, surat fisik, dan materi cetak; rekaman telepon dan/atau audio; rekaman televisi dan/atau video; instruksi dengan bantuan komputer; komunikasi kelompok (asinkron dan sinkron); materi Web dan multimedia; simulasi dan permainan; pembelajaran kolaboratif; jaringan pembelajaran asinkron (ALN); sistem pengetahuan kolaboratif; simulasi imersif; dan perangkat nirkabel dan genggam.

Dalam melihat dampak komputasi saat ini dan masa depan di pendidikan tinggi, kita harus berasumsi bahwa teknologi pembelajaran online akan menghasilkan sistem pembelajaran yang bersifat campuran yang jauh lebih baik daripada "standar emas"

sebelumnya dari kelas tatap muka. Sebagai efek samping yang menguntungkan, perbedaan akan mengaburkan antara pembelajaran tradisional dan pembelajaran jarak jauh. Pembelajaran online juga mulai merambah K-12, pembelajaran orang dewasa, dan pelatihan perusahaan. Beberapa lembaga pendidikan tinggi mempekerjakan pendidik di negara lain untuk mengajar kursus. Beberapa siswa mengambil kursus dan mendapatkan gelar di negara lain melalui Web. Para profesional di berbagai bidang mulai menyadari kelangsungan pekerjaan jangka panjang mereka bergantung pada suasana belajar sepanjang hayat.

Pada akhirnya masyarakat akan mendidik dirinya sendiri tentang apa adalah sistem pembelajaran yang paling efektif karena menjadi terlalu mahal untuk tidak melakukannya. Biaya akan mendorong masyarakat untuk menginginkan pilihan yang lebih terinformasi dan mengarah pada peningkatan layanan evaluasi berorientasi konsumen. Sebagian besar proses regulasi saat ini yang melayani pendidikan tinggi telah diarahkan pada administrator dan manajer. Mereka memiliki dampak langsung yang sangat kecil pada konsumen pendidikan tinggi—siswa dan keluarga pendukung mereka. Tidak ada yang setara dalam pendidikan tinggi dari "serikat konsumen" atau organisasi nirlaba lainnya yang didedikasikan untuk memberikan informasi yang tidak bias kepada siswa pada tingkat menilai program gelar dan kursus yang berbeda, seperti halnya konsumen dapat memperoleh detail tentang properti mobil tertentu. Dalam suasana perubahan dan semakin banyaknya alternatif ini, para peneliti dalam pembelajaran online memiliki kewajiban etis untuk

membantu konsumen dan masyarakat memahami efektivitas alternatif yang akan tersedia.

Pembelajaran online menawarkan banyak manfaat bagi pelajar. Daya tarik utamanya, kenyamanan, bagaimanapun, menyebabkan konflik antara mode pembelajaran asinkron dan sinkron yang dapat menyebabkan banyak efek samping. Pergeseran ke arah asinkron dengan mengorbankan praktik sinkron terlihat di beberapa perguruan tinggi yang dapat menghilangkan siswa dari dua manfaat penting pendidikan, pengembangan pribadi dan sosial, dan menyebabkan penurunan hasil belajar. Analisis kedua mode ini menunjukkan kelebihan dan kekurangan keduanya yang membutuhkan pendekatan holistik untuk pendidikan online yang diwujudkan melalui model interaktif aditif dalam format pembelajaran campuran.

## **KEUNTUNGAN DAN KERUGIAN PEMBELAJARAN SINKRON DAN ASINKRON**

Pendidikan adalah salah satu aspek yang paling kritis dari keberadaan manusia. Pendidikan telah melampaui keadaan tradisionalnya menjadi keadaan kontemporer dengan pertumbuhan teknologi dan inovasi. Kelas dapat berupa fisik dan virtual dalam masyarakat dengan akses ke perangkat yang diperlukan dan internet. Sejauh ini, Pembelajaran Daring adalah kenyataan umum dalam sistem pendidikan saat ini di seluruh dunia. Ada dua kategorisasi yang signifikan dari Pembelajaran Daring itu adalah Sinkron atau Asinkron. Karena masing-masing memiliki kelebihan, keduanya juga memiliki

kekurangan tertentu. Artikel ini akan membahas kelebihan dan kekurangan pembelajaran sinkron dan asinkron di bagian berikut:

## **Pembelajaran Daring**

Pembelajaran Daring mengacu pada sistem pembelajaran formal di mana siswa dan guru/instruktur berinteraksi menggunakan metode virtual. Inovasi platform seperti email, panggilan konferensi, blog, dan vlog telah memungkinkan orang untuk berinteraksi dengan cepat dan efektif tanpa kehadiran fisik. Lembaga pendidikan seperti kelompok sosial lainnya telah memanfaatkan kemungkinan ini. Seiring waktu, Pembelajaran Daring telah terbukti sama efektifnya dengan sistem kelas fisik tradisional. Pembelajaran Daring biasanya berlaku dalam pembelajaran jarak jauh atau membutuhkan jarak sosial, seperti dalam kasus pandemi COVID-19. Pembelajaran Daring dapat berupa pembelajaran sinkron atau pembelajaran asinkron.

Setelah anda mengetahui mengenai pendidikan secara daring, selanjutnya membahas mengenai kelebihan dan kekurangan pembelajaran sinkron dan asinkron dalam Pembelajaran Daring.

### **Pembelajaran sinkron dalam Pembelajaran Daring**

Metode Pembelajaran Daring yang terjadi secara real-time di mana pengajar dan siswa keduanya tersedia secara bersamaan pada platform virtual yang sama disebut pembelajaran sinkron. Ini adalah metode Pembelajaran Daring yang paling dekat dengan pendidikan kelas tradisional. Guru dapat dengan mudah mengidentifikasi mereka

yang hadir di kelas dan mendapatkan reaksi dan kontribusi real-time dari siswa. Ini pada dasarnya menggunakan platform virtual seperti; streaming langsung, konferensi video, dan obrolan langsung.

### **Kelebihan dan Kekurangan Synchronous Learning dalam Pembelajaran Daring**

Anda harus mengetahui baik kelebihan dan kekurangan dari metode Pembelajaran Daring ini, terutama jika Anda mempertimbangkan metode mana yang akan diterapkan.

#### 1. Keuntungan Pembelajaran Sinkron dalam Pembelajaran Daring

- Memungkinkan interaksi kelas.

Di bawah pembelajaran sinkron, semua siswa dan guru hadir di platform virtual secara bersamaan. Hal ini memungkinkan siswa untuk merespon dan bereaksi selama pembelajaran berlangsung. Hal ini juga membantu siswa membangun nilai-nilai sosial dan keterampilan komunikasi yang berhubungan dengan instruktur dan siswa lainnya. Hal ini membuat Pembelajaran Daring hampir sama dengan pengaturan kelas tatap muka, hanya saja kehadiran virtual telah menggantikan kehadiran fisik.

- Disiplin

Pembelajaran sinkron memungkinkan instruktur untuk mengambil kehadiran di kelas dan memantau partisipasi siswa untuk memastikan kedisiplinan dari siswa. Juga, fakta bahwa pelajaran akan hilang, jika tidak hadir pada waktu yang ditentukan, membuat lebih banyak siswa

memanfaatkan waktu untuk pelajaran. Oleh karena itu dengan metode pembelajaran sinkron, Anda dapat menjamin ketepatan waktu dan kehadiran kelas sampai batas yang wajar.

- **Pengajaran yang lebih efektif**  
Dibandingkan dengan pendidikan kelas tradisional, Pembelajaran Daring umumnya mengurangi keefektifan guru karena pengajaran terkadang melibatkan pengamatan sikap dan respons wajah siswa. Pembelajaran Daring sinkron memungkinkan guru untuk melihat wajah siswa secara real-time dan, pada tingkat yang lebih baik, mengajar atau berkomunikasi lebih efektif melihat sikap decoder.
- **Jawaban instan untuk pertanyaan**  
Sebagai siswa, Anda akan belajar lebih baik jika Anda dapat mengajukan pertanyaan dan menerima jawaban seketika saat Anda mengikuti pelajaran. Pembelajaran sinkron memungkinkan pembelajar jarak jauh untuk mendapatkan kejelasan secara real-time atas pertanyaan yang mungkin muncul selama pelajaran dan dijawab dengan segera.
- **Pengetahuan Mendalam**  
Sebagai hasil dari interaksi kelas yang berkualitas dan keterlibatan siswa, Anda dapat mempelajari lebih banyak hal di kelas, dan siswa dapat belajar lebih banyak. Interaksi kelas memungkinkan siswa untuk mengangkat masalah, mengajukan pertanyaan, dan berkontribusi pada pemahaman yang lebih baik tentang pelajaran. Anda harus

mempertimbangkan pembelajaran sinkron untuk menjamin cakupan pembelajaran daring yang lebih luas dalam durasi kelas yang ditetapkan.

## 2. Kekurangan Pembelajaran Sinkron dalam Pembelajaran Daring

- Aksesibilitas yang Tidak Setara

Akibat perbedaan lokasi, kemampuan finansial, dan ketersediaan penerimaan internet yang baik, beberapa siswa mungkin tidak dapat mengakses pelajaran. Selain itu, perangkat yang digunakan seperti laptop dan tablet dapat mengalami kesalahan, dan karena kelas telah diperbaiki, beberapa siswa mungkin melewatkan pelajaran penting.

- Jadwal tetap

Pembelajaran sinkron bersifat kaku karena berjalan dalam waktu nyata yang dijadwalkan. Hal ini membuat siswa sulit untuk mengambil kelas pada kenyamanan mereka. Itu juga tidak memungkinkan siswa untuk mengakses kembali pelajaran jika terjadi keadaan darurat, kegagalan teknis, atau penerimaan yang buruk. Kehilangan kelas atau bagian dari pelajaran dapat merusak pemahaman siswa tentang keseluruhan kursus.

- Siswa tidak dapat mengulang pelajaran: Siswa belajar dengan kecepatan yang berbeda. Hal ini membuat sulit bagi semua siswa untuk memahami apa yang mereka ajarkan dengan cara yang sama secara real-time. Akses ke pelajaran

setelah kelas memungkinkan siswa untuk mengulang pelajaran atau memutar ulang bagian tertentu dari pelajaran untuk lebih memahami isi pelajaran. Pembelajaran sinkron tidak menyediakan untuk ini.

- **Biaya**

Pembelajaran sinkron umumnya lebih mahal daripada pembelajaran asinkron mengingat biaya waktu internet dan perangkat yang dibutuhkan untuk kualitas video dan penerimaan. Hal ini membuat sulit bagi orang-orang dengan kemampuan keuangan yang rendah untuk mampu. Jika Anda memperhatikan pengeluaran Anda atau tidak kuat secara finansial, Anda sebaiknya tidak memilih pembelajaran sinkron.

### **Pembelajaran asinkron dalam Pembelajaran Daring**

Pembelajaran asinkron adalah metode Pembelajaran Daring di mana guru menyediakan materi, kuliah, dan tugas sehingga siswa dapat menilainya kapan saja sebelum batas waktu yang ditentukan. Dalam metode ini, tidak ada pengalaman kelas waktu nyata. Semua siswa mengikuti kelas dan materi tetapi pada waktu yang berbeda berdasarkan berbagai jadwal mereka. Hal ini sering dicapai melalui media seperti; perpustakaan virtual, isi kuliah yang direkam sebelumnya, dan papan diskusi daring.

### **Kelebihan dan kekurangan pembelajaran Asynchronous dalam Pembelajaran Daring**

Saat kami terus mengeksplorasi kelebihan dan kekurangan pembelajaran sinkron dan asinkron, pembelajaran asinkron juga dilengkapi dengan pro dan kontra tertentu. Mengetahui mereka akan membantu Anda mengidentifikasi yang paling cocok untuk Anda.

#### 1. Keuntungan Pembelajaran Asinkron dalam Pembelajaran Daring

- **Fleksibilitas**

Sifat pembelajaran asynchronous memudahkan siswa untuk belajar pada waktunya sendiri. Anda dapat memutuskan untuk mengambil tiga hari seminggu untuk mengambil semua pelajaran Anda selama seminggu. Juga, Anda dapat memilih untuk mengambil kelas saat Anda merawat anak Anda atau melakukan sesuatu yang lain. Anda memiliki kendali penuh atas kapan harus mengambil pelajaran, seberapa cepat Anda mengambil pelajaran, dan bagaimana Anda mengambil kelas selama Anda mengambilnya sebelum batas waktu.

- **Keterjangkauan**

Dibandingkan dengan pembelajaran sinkron, pembelajaran asinkron seringkali lebih terjangkau. Mendapatkan materi secara daring, memeriksa email, dan mengunduh video seringkali lebih murah daripada streaming video pelajaran dan mendapatkan materi secara daring untuk studi lebih lanjut. Oleh karena itu ia mengakomodasi orang-orang dengan kekuatan finansial yang lemah atau kuat.

- **Kurang membosankan bagi guru/instruktur**

Karena pelajaran dicatat pada waktu yang berbeda dari saat diambil, seorang guru dengan metode pembelajaran asinkron dapat merekam pelajarannya dan menyediakan semua bahan yang diperlukan sesuai keinginannya sebelum batas waktu. Selain itu, saat siswa mengambil pelajaran dan mengunduh materi, Anda memiliki waktu untuk diri sendiri sebagai guru.

- **Lebih Sedikit Gangguan**  
Akibat tidak adanya kelas real-time, ada batasan gangguan dalam pembelajaran asinkron. Anda bisa mengambil pelajaran Anda sendiri tanpa pengalaman real-time dengan siswa lain, dan ini menghilangkan interaksi kelas dan pertanyaan yang dapat mengganggu pembelajaran atau menyebabkan gangguan. Jika Anda lebih suka belajar dalam kesendirian, ini adalah pilihan terbaik untuk Anda.
- **Siswa dapat belajar dengan kecepatan mereka sendiri.**  
Siswa perlu diberi kebebasan untuk belajar dengan kecepatan mereka sendiri. Orang berbeda dalam kapasitas dan kecepatan pemahaman; oleh karena itu, memiliki materi pelajaran yang dapat diakses kapan saja sebelum batas waktu memungkinkan untuk mengulang pelajaran dan area pemutaran yang tidak dipahami dengan baik. Tidak ada perjuangan untuk mengikuti siswa lain sejauh pemahaman yang bersangkutan di bawah pembelajaran asinkron.

## 2. Kekurangan Pembelajaran Asinkron dalam Pembelajaran Daring

- Tidak adanya interaksi waktu nyata

Salah satu kelemahan utama dari pembelajaran asinkron adalah tidak adanya interaksi siswa-guru dan siswa-siswa di kelas. Dari interaksi tersebut, siswa dapat membangun keterampilan komunikasi mereka dan jaringan yang kuat di antara mereka sendiri.

- Isolasi

Jika Anda tidak menyukai perasaan terisolasi, pembelajaran asinkron bukan untuk Anda. Pra-rekaman bahan pelajaran hanya memungkinkan komunikasi satu arah dan menghilangkan unsur-unsur sosial dalam pembelajaran. Sebagai seorang siswa, itu bisa membosankan dan mengecilkan hati kecuali Anda secara alami lebih suka menyendiri.

- Kehadiran siswa tidak dapat dijamin atau dipantau

Dibutuhkan disiplin untuk tidak merasa terlalu nyaman karena harus belajar sesuka Anda tanpa pengawasan. Secara real-time, guru dapat memantau kelas, dan siswa dapat dimintai pertanggungjawaban. Namun, jika Anda bukan orang yang disiplin, Anda dapat dengan mudah melewati pelajaran atau mengambil proses belajar secara sembrono dengan pembelajaran asinkron.

- Kurangnya pengetahuan yang mendalam

Pembelajaran asinkron memang membuat belajar dari sesama siswa menjadi tidak mungkin. Selain itu, siswa tidak dapat mengajukan pertanyaan, dan tidak dapat mengadakan diskusi kelas. Siswa hanya terbatas pada materi yang direkam. Ini mungkin membuat Anda tidak memiliki pemahaman yang lebih mendalam atau rumit tentang pelajaran.

## **SIMPULAN**

Kekuatan suatu metode adalah kelemahan dari metode yang lain dan sebaliknya. Oleh karena itu, pilihan metode Pembelajaran Daring Anda tidak boleh hanya didasarkan pada kelebihan dan kekurangan pembelajaran sinkron dan asinkron. Anda juga harus mempertimbangkan preferensi dan kapasitas Anda. Selain itu, metode apa pun yang Anda pilih untuk belajar, Anda perlu memastikan bahwa Anda menghindari kontra sebanyak mungkin untuk memaksimalkan pembelajaran.

Dimungkinkan untuk menggabungkan dua metode sejauh menyangkut Pembelajaran Daring. Anda dapat memiliki pelajaran waktu nyata dan masih mendapatkan materi tentang subjek yang sama untuk dipelajari lebih lanjut sesuai keinginan Anda. Oleh karena itu, Anda dapat memilih keduanya karena akan semakin memperkaya pembelajaran Anda.

## **REFERENSI**

- Amiti, F. (2020). Synchronous and asynchronous E-learning. *European Journal of Open Education and E-Learning Studies*, 5(2).
- Lim, F. P. (2017). An analysis of synchronous and asynchronous communication tools in e-learning. *Advanced Science and Technology Letters*, 143(46), 230-234.
- Mougiakou, E., Papadimitriou, S., & Virvou, M. (2020, July). Synchronous and asynchronous learning methods under the light of general data protection regulation. In *2020 11th International Conference on Information, Intelligence, Systems and Applications (IISA)* (pp. 1-7). IEEE.
- Rehman, R., & Fatima, S. S. (2021). An innovation in Flipped Class Room: A teaching model to facilitate synchronous and asynchronous learning during a pandemic. *Pakistan Journal of Medical Sciences*, 37(1), 131.
- Riwayatningsih, R., & Sulistyani, S. (2020). the Implementation of Synchronous and Asynchronous E-Language Learning in Efl Setting: a Case Study. *Jurnal Basis*, 7(2), 309-318.
- Schoenfeld-Tacher, R. M., & Dorman, D. C. (2021). Effect of delivery format on student outcomes and perceptions of a veterinary medicine course: Synchronous versus asynchronous learning. *Veterinary sciences*, 8(2), 13.
- Shahabadi, M. M., & Uplane, M. (2015). Synchronous and asynchronous e-learning styles and academic performance of e-learners. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 176, 129-138.
- Watts, L. (2016). Synchronous and asynchronous communication in distance learning: A review of the literature. *Quarterly Review of Distance Education*, 17(1), 23.
- Yamagata-Lynch, L. C. (2014). Blending online asynchronous and synchronous learning. *International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 15(2), 189-212.

# BAB 8

## PENILAIAN PADA MODEL BLENDED LEARNING

Nova Kartika Sari, S. M

### PENDAHULUAN

Pada era abad 21 dapat dilihat bahwa perkembangan dalam berbagai aspek semakin cepat dan pembelajaran harus dirancang untuk mencapai kemampuan abad 21. Ini adalah salah satu dari enam elemen lembaga pembelajaran abad ke-21 di mana siswa tidak hanya mencari informasi tetapi juga belajar online. Berdasarkan hal tersebut, pendidik harus mampu merancang sistem pembelajaran yang dapat memotivasi dan meningkatkan keterampilan teknologi informasi dan komunikasi siswa. Desain yang dirancang dapat mengatasi kesulitan pemahaman siswa, meningkatkan keterampilan teknologi informasi dan komunikasi siswa, serta mendorong dan menginspirasi pembelajaran siswa. Satu diantara banyaknya model yang dapat diterapkan yaitu model pembelajaran campuran, yang mana hasil tersebut didapatkan dengan melakukan survei kepada beberapa pihak yang ada didalam lingkungan pembelajaran atau akademisi. Survei adalah proses dan perolehan informasi dari suatu pertanyaan dengan melakukan pengamatan dan eksperimen untuk menemukan jawaban dan untuk memecahkan masalah dan rumusan masalah ketika menyelidiki subjek pertanyaan (Wijayanti dkk., 2017).

Model pembelajaran campuran atau *blended learning* merupakan proses pembelajaran offline atau tatap muka yang memanfaatkan presentasi dengan power point dan ebook interaktif di Internet. Dimana akan dapat dikembangkan kelompok online yang tentu saja tidak hanya dalam ruang lingkup pembelajaran jarak jauh, namun juga didalam proses pembelajaran hibrida yang menggabungkan tujuan dan fungsi pembelajaran secara jarak jauh atau online dan fungsi pembelajaran kelas offline. Jenis program hibrida tersebut, juga disebut dengan metode *blended learning* yang merupakan gabungan dari beberapa jenis metode pengajaran dengan memanfaatkan berbagai sarana ataupun alat yang membantu dalam melakukan interaksi dan diskusi. *Blended learning* merupakan kombinasi dari pembelajaran tatap muka konvensional dan juga daring atau pengajaran secara online yang menggabungkan kenyamanan dan tidak kehilangan pentingnya tatap muka. *Blended learning* adalah metode pembelajaran yang terdiri dari dua ataupun lebih metode dan juga pendekatan yang digabungkan dalam proses pengajaran dengan maksud untuk mencapai tujuan dari proses pengajaran tersebut (Sutisna, 2016). Oleh karena itu, *blended learning* dapat diterapkan pada lingkungan pendidikan dan non-pendidikan seperti: (2) Kombinasi belajar mandiri dan belajar langsung dan kolaboratif. (3) Kombinasi pengajaran yang sistematis, terstruktur dan juga pembelajaran tidak terstruktur. (4) Kombinasi pembelajaran, praktik, dan dukungan kinerja (Rahmat, 2020).

## MODEL BLENDED LEARNING

Menurut Batubara dkk., (2022), salah satu tools yang memengaruhi didalam penerapan model campuran atau blended learning yaitu dengan memanfaatkan media *Google Classroom* yang memberikan materi pembelajaran yang datar. Model blended learning ini juga berpengaruh terhadap kemampuan literasi dibidang matematika dan komunikasi secara matematis. Selain itu, siswa yang memanfaatkan proses pembelajaran secara hybrid tampak lebih unggul dibandingkan dengan siswa yang menggunakan pengajaran secara online tradisional atau lengkap, namun keberhasilan yang dicapai tergantung pada mata pelajarannya. Penjelasan ini dapat dijadikan sebagai landasan untuk guru dalam upaya memberikan layanan pendidikan dan pengajaran secara daring atau online.

Maka dari itu, *Model blended learning* dapat didefinisikan menjadi bentuk model pembelajaran yang merupakan gabungan dari beberapa metode. Kelas tatap muka yang menggunakan metode pengajaran berbantuan komputer baik secara offline dan daring atau online dalam membentuk suatu pendekatan pengajaran yang terintegrasi. Secara historis, pembahasan ataupun bahan ajar berbasis digital telah dipraktikkan, tetapi dalam peran penting untuk mendukung pendidikan secara offline atau tatap muka. Konsep yang diterapkan dalam pengembangan pengajaran menggunakan model campuran. Model campuran atau *blended learning* dapat dipahami sebagai jalan keluar untuk mengembangkan model pengajaran di lembaga pendidikan yang masih menggunakan pembelajaran konvensional atau offline sebagai tolak ukur kegiatannya. Model campuran atau *blended learning* yang dikembangkan juga harus

berlandaskan pada definisi dari *blended learning* yang dikembangkan (Husni Idris, 2011).

Pada hari ini terutama setelah adanya pandemi Covid-19 tahun 2019 lalu, Pendidik dapat menggunakan *model blended learning* dalam proses pembelajaran bisnis pengantar untuk menjadwalkan aplikasi pembelajaran terbuka dan berkolaborasi menggunakan Zoom Meeting. Jadi selain memanfaatkan aplikasi google classroom, pendidik juga dapat memanfaatkan zoom meeting sebagai media pembelajaran. Terkait dengan kebutuhan tersebut, didukung oleh bukti empiris, diketahui ada penjelasan tentang perlunya penggunaan model pembelajaran campuran untuk mendapatkan hasil belajar yang optimal selama dan pasca terjadinya pandemi Covid-19. Keefektifan dalam penggunaan *Model Mixed Learning* untuk memperoleh informasi hasil belajar diambil dari lembar penilaian pengajar atau guru dan kemudian penilaian siswa tersebut dianalisis. Penilaian peserta didik terkait dengan pemanfaatan *model blended learning* untuk hasil belajar di masa pandemi Covid-19 menunjukkan bahwa skor rata-rata mencapai 92% dengan kategori "Sangat praktis" (Ferdiansyah dkk., 2021).

## **PENILAIAN PADA MODEL BLENDED LEARNING**

Berdasarkan pada hasil penelitian dari Arifin dan Abduh (2021) menjelaskan bahwa dari uji *high pointer view* dan hasil penelitian yaitu:

- 1) Ditemukan adanya perbedaan kemauan belajar dari peserta didik dengan model pengajaran campuran atau *blended learning*

dibandingkan siswa yang menggunakan model pembelajaran offline atau konvensional.

- 2) Ditemukan adanya perbedaan dari hasil belajar yang ditunjukkan oleh peserta didik yang memanfaatkan model pembelajaran campuran dibanding siswa yang menggunakan model pembelajaran tradisional atau konvensional.
- 3) Ditemukan adanya perubahan peningkatan motivasi belajar dalam diri siswa saat memanfaatkan *model blended learning* atau pembelajaran campuran.
- 4) Ditemukan adanya perubahan dalam hasil belajar siswa yang meningkat saat memanfaatkan model pembelajaran campuran dalam proses pembelajaran.

Selain itu, Blended learning muncul setelah perkembangan teknologi informasi, memberikan pelajar offline dan online akses ke sumber daya. Saat ini, pembelajaran berbasis blended learning dilakukan dengan kombinasi pembelajaran tatap muka, teknologi percetakan, teknologi audio, teknologi audiovisual, teknologi komputer, dan teknologi m-learning (mobile learning). Model Blended learning dapat dievaluasi dengan memperhatikan enam elemen: (1) kehadiran, (2) belajar mandiri, (3) penerapan, (4) tutorial, (5) kerjasama, dan (6) evaluasi. Pada tahap terakhir yaitu evaluasi, dimana evaluasi merupakan langkah penting dalam melaksanakan proses pembelajaran. Evaluasi bertujuan untuk mengetahui tingkat kemahiran kemampuan yang telah diperoleh siswa sehingga dapat dilakukan penilaian terhadap bagaimana *model blended learning* diterapkan. Selain itu, penilaian dimaksudkan untuk mendampingi

guru dalam melaksanakan pembelajaran. Guru sebagai perancang pembelajaran harus dapat menggabungkan jenis penilaian online dan offline baik tes maupun non-tes (Ahmad Kholiqul Amin, 2017).

Menurut (Effendi dan Hendriyani, 2016), metode Borg & Gall yang digunakan untuk mengembangkan *model blended learning* interaktif ini dibagi menjadi empat tahap penelitian dalam evaluasi dan pengembangan model, seperti yang ditunjukkan pada Tabel dibawah ini.

**Tabel 8.1**  
**Langkah-Langkah Penelitian dalam Penilaian dan Pengembangan *model blended learning***

No.	Tahap Penilaian dalam <i>model blended learning</i>
1.	Survei awal dan pengumpulan informasi
2.	Menyusun perencanaan, perancangan <i>model blended learning</i> awal, dan Validasi dari ahli
3.	Uji Lapangan 1 dan Revisi
4.	Uji Lapangan 2 dan Revisi akhir

Selain dari keempat tahap diatas, Wahyudi dkk., (2018) menjelaskan bahwa saat memilih metode, media, dan materi, langkah selanjutnya adalah menggunakan ketiganya dalam kegiatan belajar *model blended learning*. Sebelum menerapkan ketiga komponen tersebut, para ahli pakar pembelajaran, media pembelajaran, dan bahan ajar harus divalidasi atau dievaluasi untuk memastikan kualitas dan kelayakan model yang dibuat. Setelah dilakukan verifikasi ahli, langkah selanjutnya adalah melakukan tes terbatas dengan rekan

(dosen) dan kelompok kecil untuk mengkonfirmasi kepraktisan model. Terdapat empat indikator yang dapat diterapkan untuk mengukur ataupun melakukan penilaian terhadap *model blended learning* yaitu:

- 1) Menganalisis bagaimana proses pembelajaran secara tatap muka
- 2) Mengidentifikasi pelaksanaan proses pembelajaran secara daring atau online
- 3) Keefektifan penggunaan media pengajaran
- 4) Materi pembelajaran / bahan pengajaran

Berdasarkan pada standar kelayakan model yang sedang dikembangkan dari segi desain pembelajaran (presence dan online), media maupun bahan ajar yang dikembangkan diklasifikasikan ke dalam kategori sangat tinggi dan kategori tinggi (61%), dan model tersebut aplikatif. Hasil *peer evaluation* dan implementasi model mengurutkan media dan materi yang dikembangkan dalam desain pembelajaran (tatap muka dan online), kategori sangat tinggi dan tinggi (skor AP 61%), dan digunakan model hands-on (Wahyudi dkk., 2018). Hasil yang didapatkan terlihat seperti pada Tabel 2 berikut:

Tabel 2. Hasil Penilaian *model blended learning*

No	Indikator	Skor Ideal	Skor Aktual	AP ( % )
1.	Menganalisis bagaimana kegiatan pembelajaran tatap muka	60	51	85%

No	Indikator	Skor Ideal	Skor Aktual	AP (%)
2.	Mengidentifikasi pelaksanaan Kegiatan pembelajaran online	55	44	80%
3.	Keefektifan penggunaan media pembelajaran	30	23	77%
4.	Bahan ajar/ materi pembelajaran	35	26	74%

Berdasarkan pada hasil penilaian tersebut dapat dilihat bahwa *model blended learning* berbasis memiliki perangkat pembelajaran yang tepat sebagai sumber belajar yang dapat diakses kapan saja, di mana saja sesuai dengan selernya. Selain itu, model ini memungkinkan siswa untuk melihat pembelajaran kreatif di dalam dan luar negeri, meniru dan menambahkan karya baru (Wahyudi dkk., 2018).

## REFERENSI

- Ahmad Kholiqul Amin 2017. "Kajian Konseptual Model Pembelajaran Blended Learning berbasis Web untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Motivasi Belajar". *Jurnal Pendidikan Edutama*, 4(2), 51-64.
- Arifin, M., dan Abduh, M. 2021. "Peningkatan Motivasi Belajar Model Pembelajaran Blended Learning". *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2339-2347.
- Batubara, H. S., Riyanda, A. R., dkk. 2022. "Implementasi Model Pembelajaran Blended Learning di Masa Pandemi Covid-19: Meta-Analysis". *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4629-4637.

<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2816>.

- Effendi, H., dan Hendriyani, Y. 2016. "Pengembangan Model Blended Learning Interaktif dengan Prosedur Borg and Gall". *International Seminar on Education (ISE) 2nd*, 62-70. <https://doi.org/10.31227/osf.io/zfajx>.
- Ferdiansyah, H., N, Z., dkk. 2021. "Penggunaan Model Blended Learning terhadap Hasil Belajar di masa Pandemi Covid-19". *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 5(2), 329-334. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v5i2.2075>.
- Husni Idris. 2011. " Pembelajaran Model Blended Learning ", 5(1), 61-73.
- Rahmat, I. 2020. "Implementasi Andragogi Platform E-learning pada Blended Learning di Universitas Negeri Padang". *Journal of Education Technology*, 4(2), 133. <https://doi.org/10.23887/jet.v4i2.24817>.
- Sutisna, A. 2016. "Pengembangan Model Pembelajaran Blended Learning pada Pendidikan Kesetaraan Program Paket C dalam Meningkatkan Kemandirian Belajar". *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 18(3), 156-168. <https://doi.org/10.21009/jtp1803.2>.
- Wahyudi, W., Anugraheni, I., dkk. 2018. "Pengembangan Model Blended Learning Berbasis Proyek Untuk Menunjang Kreativitas Mahasiswa Merancang Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar". *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 6(2), 68. <https://doi.org/10.25273/jipm.v6i2.1766>.
- Wijayanti, W., Maharta, N., dkk. 2017. "Pengembangan Perangkat Blended Learning Berbasis Learning Management System". *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-BiRuNi*, 06(April), 1-12. <https://doi.org/10.24042/jipf>.



**CAHAYA SMART NUSANTARA**