

MODEL BLENDED LEARNING SEBAGAI STRATEGI PEMBELAJARAN DI ERA DIGITAL

¹ Bahraini Choliddiya Uddin*, ²Noorma Dewi Firnanda, Yuliastutiek

Pendidikan Agama Islam

Universitas Sunan Giri Surabaya

¹bahrainicholiddiya@gmail.com, ²noormafirnanda2@gmail.com, ³yuliakamila@gmail.com.

Abstract

This study encourages discussion about how education should be positioned in the digital era and changing times. Researchers conducted a library survey to find several important parts in the teaching and learning process in the era of computers and the internet. In other words, the way students learn in the digital era is different from the way they learned in the past. This generation consists of individuals who have digital characteristics. Different from previous generations, students in this digital era were born and grew up with direct exposure to the digital world. Therefore, as learning partners, teachers must be able to create learning activities that enable students to obtain more information from the time they have. Combining face-to-face learning, face-to-face with technology, and information-based online learning is one way to achieve learning goals. In addition, the blended learning method has been proven to increase student satisfaction regarding learning and learning outcomes. This is because students have understood the flow of learning from the start and understand what is expected of them as well as the conditions for achieving goals and final assignments. Collaboration-based learning combines online and face-to-face learning. This means that implementation depends on technology. Schools wishing to implement this method must also have the equipment, infrastructure and financial support necessary for the technology. To utilize technology in learning activities, teachers must be able to evaluate and utilize data to improve student learning outcomes. With the blended teaching model, flexible learning really helps students because every lesson can be accessed anytime and anywhere. In addition, learning times and conditions can be adjusted to students' daily activities.

Keywords: Blended Learning, study, strategy

Abstrak

Kajian ini mendorong diskusi tentang bagaimana seharusnya pendidikan diposisikan di era digital dan perubahan zaman. Peneliti melakukan survei perpustakaan untuk menemukan beberapa bagian penting dalam proses belajar mengajar di era komputer dan internet. Dengan kata lain, cara belajar siswa di era digital berbeda dengan cara belajar di masa lalu. Generasi ini terdiri dari individu-individu yang memiliki ciri-ciri digital. Berbeda dengan generasi sebelumnya, pelajar di era digital ini lahir dan tumbuh dengan paparan langsung terhadap dunia digital. Oleh karena itu, sebagai mitra belajar, guru harus mampu menciptakan kegiatan pembelajaran yang memungkinkan siswa memperoleh informasi lebih banyak dari waktu yang dimilikinya. Menggabungkan pembelajaran tatap muka, tatap muka dengan teknologi, dan pembelajaran online berbasis informasi merupakan salah satu cara untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, metode blended learning terbukti meningkatkan kepuasan siswa mengenai pembelajaran dan hasil belajar. Hal ini dikarenakan siswa telah memahami alur pembelajaran sejak awal dan memahami apa yang diharapkan dari dirinya serta syarat-syarat untuk mencapai tujuan dan tugas akhir. Pembelajaran berbasis kolaborasi memadukan pembelajaran daring dan tatap muka. Artinya implementasinya bergantung pada teknologi. Sekolah yang ingin menerapkan metode ini juga harus memiliki peralatan, infrastruktur, dan dukungan keuangan yang diperlukan untuk teknologi tersebut. Untuk memanfaatkan teknologi dalam kegiatan pembelajaran, guru harus mampu mengevaluasi dan memanfaatkan data untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan model blended teaching, pembelajaran yang fleksibel sangat

membantu siswa karena setiap pembelajaran dapat diakses kapan saja dan dimana saja. Selain itu, waktu dan kondisi pembelajaran dapat disesuaikan dengan aktivitas siswa sehari-hari.

Kata Kunci : Blended Learning, belajar, strategi

PENDAHULUAN

Teknologi informasi dan komunikasi, disingkat ICT, merupakan bagian dari integral dari kehidupan sehari-hari. Teknologi yang ada seperti telepon seluler dan jejaring sosial online seperti Facebook, Instagram, Twitter telah merevolusi cara orang dalam berkomunikasi dan mencari berbagai informasi. Eggen dan Kosak (2012: 27) berpendapat bahwa kemampuan teknis merupakan keterampilan dasar terpenting kedua setelah aktivitas lain seperti membaca, menulis, dan berhitung. TIK memberikan dampak yang sangat besar terhadap siswa yang memiliki fasilitas internet, telepon seluler, dan SMS sebagai kebutuhan sehari-hari. Banyak siswa yang sudah menggunakan media sosial seperti Facebook dan Twitter. Artinya, siswa dengan adanya internet mereka tidak hanya menggunakan sebagai alat komunikasi belaka, melainkan siswa saat ini sudah paham teknologi sehingga mereka dapat menggali berbagai informasi di dalamnya, namun guru tidak boleh menghiraukan siswa saat penggunaan hp melainkan guru harus memantau aktivitas siswa agar tidak disalahgunakan oleh siswa. Penggunaan Teknologi di Kelas juga dapat dijadikan sebagai Pendekatan yang baik antara guru dan siswa dengan mengintegrasikan teknologi dan pendidikan untuk menjembatani kesenjangan yang ada.

Di era TIK, kita berhadapan dengan siswa yang lahir dan tumbuh besar di zaman yang modern pada era digital, sehingga mau tidak mau guru juga harus sadar dan mulai membuka mata dengan adanya teknologi (LPTK) sebagai lembaga yang melahirkan guru/guru potensial. Lembaga pendidikan juga harus membekali guru dan calon gurunya untuk bersedia mengikuti perkembangan zaman dengan memanfaatkan teknologi khususnya TIK, karena tantangan yang dihadapi oleh guru masa depan terkait TIK sangat diperlukan dan tidak mengenal usia semua diwajibkan mengikuti perkembangan zaman dan mempelajari teknologi. (Eggen dan Kauchak (2012: 27-28)) menekankan bahwa standar sekolah pada abad 21 atau abad digital untuk guru dan siswa. Terkait dengan teknologi. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran Guru harus mempersiapkan siswanya menghadapi kehidupan di era digital, yang antara lain mencakup penggunaan pengetahuan tentang teknologi dan pembelajaran serta teknologi agar siswa dapat merasakan pembelajaran tingkat lanjut, agar dapat meningkatkan kreativitas, dan inovasi dalam menghadapi teknologi dalam lingkungan virtual. Salah satu cara guru/tutor dapat meningkatkan pelayanannya dalam situasi virtual dan tatap muka (online) adalah melalui penggunaan model blended learning atau yang biasa disebut (MBL).

METODE PENELITIAN

Dalam menyusun jurnal ini, penulis menentukan teknik penulisan yaitu penelitian kepustakaan yang artinya segala kegiatan yang berkaitan dengan teknik penimbunan bahan pustaka. Pustaka penelitian ini menggunakan sumber pustaka untuk memperoleh data penelitian. Kegiatan penelitian ini tidak memerlukan penelitian langsung di lapangan, melainkan hanya pada bahan koleksi perpustakaan.

Dalam menyusun jurnal ini, penulis menentukan metode penulisan yaitu penelitian kepustakaan yaitu segala kegiatan yang berkaitan dengan teknik pelestarian bahan pustaka. Perpustakaan penelitian ini menggunakan sumber pustaka untuk mengambil data penelitian. Kegiatan penelitian ini tidak memerlukan penelitian langsung di lapangan, namun cukup melibatkan koleksi perpustakaan.

Banyak orang percaya bahwa penelitian perpustakaan memerlukan membaca dan meneliti buku sebelum menarik kesimpulan. Tidak perlu meneliti. Baca saja banyak buku tentang topik penelitian. Anda dan Anda akan melihat hasilnya. Informasi primer yang diperoleh dari penelitian ini diperoleh dari buku-buku perpustakaan, laporan penelitian, buku-buku, laporan penelitian, jurnal ilmiah, dan informasi sekunder yang diperoleh dari menggali informasi yang dapat diperoleh dari internet,

ensiklopedia, dan dari berbagai sumber baik cetak maupun elektronik yang diperoleh dalam bentuk dari Ini ada hubungannya dengan masalah tersebut Kemudian, merakitnya menjadi alat pemecahan masalah yang praktis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Model

Model adalah suatu bentuk susunan yang sistematis Belajar itu sendiri, sebaliknya, adalah penempatan dalam suatu lingkungan di mana terjadi proses interaksi untuk memperoleh sesuatu Di sisi lain, model pembelajaran sendiri merupakan pendekatan khusus dalam dunia pendidikan dan mencakup beberapa unsur pendidikan seperti buku, film, kurikulum, dan program lainnya. Model pembelajaran juga menjelaskan cara belajar yang baik dan efisien. Model pembelajaran sendiri merupakan suatu rancangan yang dikembangkan secara khusus dan sistematis berdasarkan penelitian teoritis dan gagasan dasar tentang bagaimana siswa berproses dalam belajarnya untuk mencapai tujuan pembelajaranyang maksimal dan efektif..

Dalam proses pembelajaran yang dilakukan ini akan disediakan mekanisme interaksi dalam lingkungan pembelajaran untuk membantu proses belajar siswa dalam mencapai hasil belajar yang memuaskan. Model pembelajaran ini mengandung beberapa unsur-unsur yang terdiri dari sintaksis, sistem sosial, prinsip respon, sistem pendukung, dan instruksional serta efek samping untuk mengatur kembali pengembangan model pembelajaran.

a. Landasan Model Blended

Model gabungan ini diharapkan dapat memberikan solusi pemecah masalah guna pengembangan model pembelajaran yang ada pada lembaga pendidikan yang masih menerapkan pembelajaran tatap muka atau luring sebagai kebiasaan dan kebiasaan kegiatan sekolah. Secara teoritis pengembangan didasarkan pada model pembelajaran dan dibagi menjadi empat kelompok. Bagian pengembangan ini mencakup bilangan-bilangan matematika, penerapannya dalam pembelajaran memerlukan penjelasan, kemudian setiap model matematika berbentuk persentase yang menjelaskan penggunaan aktivitas dunia nyata yang dilakukan sebagai ukuran pembelajaran.

b. Unsur-Unsur Blended Learning

Blended learning, demikian sebutannya, menggabungkan dua jenis pembelajaran, yaitu tatap muka dan e-learning jangka panjang, dan terdiri dari empat komponen utama: (a) pembelajaran tatap muka, (b) pembelajaran mandiri, (c) magang, dan (d) tutorial. (e) Kerjasama, dan (f) Penilaian. Menggunakan Metode Pengajaran Tatap Muka Pelajaran ini diajarkan secara tenang dengan guru berperan sebagai guru utama, seperti pada masa sebelum berkembangnya teknologi percetakan digital, audiovisual, dan komputer. Guru membekali siswa dengan bahan pembelajaran dan menilainya dengan menggunakan berbagai metode seperti bertanya, berdiskusi, instruksi, demonstrasi, dan penugasan. Semuanya terjadi pada hari yang sama. Akibatnya setiap siswa mempelajari materi yang sama pada lokasi dan waktu yang sama. Misalnya, seorang guru dapat memberikan pekerjaan rumah yang menjadi mata pelajaran yang perlu dipelajari siswa di kelas, atau siswa dapat bekerja sebagai sukarelawan di kelas.

Dengan sumber pengajaran yang berdiri sendiri ini, sebagian besar guru memerlukan dua buku atau lebih sebagai sumber pengajaran. Blended learning melibatkan sejumlah sumber belajar yang ada di internet yang dapat diakses oleh siswa, karena sumber belajar tidak hanya mencakup sumber belajar yang dimiliki oleh guru dan perpustakaan institusi, tetapi juga sumber belajar yang terdapat di perpustakaan di seluruh penjuru dunia. multimedia dan sumber belajar lainnya.

1) Pembelajaran Berbasis Masalah

Pembelajaran campuran dapat diterapkan di ruang kelas yang ada melalui pembelajaran berbasis masalah, di mana siswa dapat belajar berdasarkan masalah dunia nyata untuk memahami dan mengeksplorasi konsep, ide, dan prosedur yang perlu mereka akses untuk menghasilkan solusi. untuk permasalahan yang ada. Hal ini sangat berbeda dengan pendidikan tradisional, dimana konsep, sila, dan prosedur harus dijelaskan di awal dan permasalahan diselesaikan di akhir. Konsep demi konsep dijelaskan lebih mendalam karena siswa masih belajar dan belum memiliki pengetahuan yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah. Melalui pendekatan pembelajaran berbasis masalah ini, siswa secara aktif mendefinisikan masalah dengan mengidentifikasi unsur-unsurnya, mencari solusi potensial, dan menyelidiki konsep, ide, dan prosedur yang diperlukan untuk mengatasi masalah dalam proses pembelajaran.

2) Pembelajaran Tutorial

Program pembelajaran berbasis komputer memerlukan aktivitas tatap muka, namun karakteristiknya sangat berbeda dengan pembelajaran tatap muka tradisional. Sepanjang kursus, instruktur bertindak sebagai pemandu dan siswa secara aktif mengkomunikasikan permasalahan yang dibahas. Banyak program yang dijalankan oleh universitas dengan menggunakan berbagai metodologi pembelajaran interaktif berbasis komputer. Perusahaan menawarkan konten CD-ROM pendidikan dan konten web pendidikan. Meskipun kemajuan teknologi dapat meningkatkan semangat belajar siswa, peran guru sebagai pendidik utama tetap penting dan terpenting.

3) Pembelajaran Kolaborasi

Pendekatan interdisipliner, produk kolektif masa depan akan ditambahkan sebagai hasil upaya kolaboratif. Salah satu aspek terpenting dalam pendidikan campuran adalah kolaborasi. Hal ini jelas berbeda dengan pengajaran tatap muka, dimana semua siswa dalam satu kelas akan ditempatkan di bawah bimbingan seorang guru. Menurut pendekatan pembelajaran campuran, siswa bekerja secara mandiri sambil belajar secara kolaboratif, menjadikan jenis pengajaran ini berbeda dari pengaturan kelas tradisional. Penilaian harus didasarkan pada proses dan hasil yang mungkin dicapai dengan mengevaluasi portofolio karya siswa. Selain itu, penilaian harus mempertimbangkan tidak hanya pekerjaan siswa itu sendiri tetapi juga pekerjaan siswa lain serta pengamatan guru. Blended learning jelas tidak sama dengan pengajaran di kelas tradisional.

2. Blended Learning

Secara sederhana blended learning berarti gaya belajar yang mengandung unsur memadukan, atau menggabungkan gaya belajar yang satu dengan gaya belajar yang lain. Blended learning mengacu pada gaya belajar siswa yang mencakup berbagai unsur-unsur yang merupakan perpaduan atau kombinasi antara satu gaya belajar dan gaya belajar lainnya. Blended learning merupakan salah satu model belajar yang dapat menarik perhatian siswa dalam proses belajar dalam pendidikan terkini dalam perkembangan globalisasi dan teknologi dengan memanfaatkan teknologi yang ada model blended ini sangat terbantu. Sudah banyak lembaga atau praktisi yang mengembangkan dan memberikan definisi dalam bahasa mereka sendiri, sesuai dengan klasifikasi praktik blended learning itu sendiri. Model ini dirasa sangat berpengaruh terhadap aktivitas belajar siswa karena dengan adanya model ini siswa cenderung tidak bosan dan memiliki variasi dalam belajarnya. Definisi blended learning menurut Driscoll (2002) merujuk pada empat konsep yang berbeda yaitu :

- a. Blended learning merupakan pembelajaran yang mengkombinasikan atau menggabungkan proses belajar menggunakan berbagai teknologi berbasis web, untuk mencapai tujuan pendidikan dan hasil yang maksimal.
- b. Blended learning merupakan kombinasi dari berbagai pendekatan pembelajaran (seperti behaviorisme, konstruktivisme, kognitivisme) agar guru juga dapat menciptakan lingkungan yang nyaman dalam pembelajaran untuk menghasilkan suatu pencapaian pembelajaran yang optimal dan efektif dengan atau tanpa teknologi pembelajaran.
- c. Blended learning juga merupakan kombinasi banyak format teknologi pembelajaran, banyak media pembelajaran seperti kahoot, quiziz, video tape, CD-ROM, web-based training, film) dengan pembelajaran tatap muka yang lebih menarik dan menyenangkan.
- d. Blended learning menggabungkan teknologi pembelajaran dengan perintah tugas kerja aktual oleh guru untuk menciptakan pengaruh yang baik pada pembelajaran dan pekerjaan agar siswa dapat memecahkan masalah yang telah diberikan oleh guru.

Graham¹ menyebutkan definisi Blended learning yang paling sering dikemukakan, adalah :

- a. definisi yang mengkombinasikan berbagai modalitas media pembelajaran dalam proses belajar mengajar guna terciptanya efektivitas belajar
- b. definisi yang mengkombinasikan berbagai metode-metode pembelajaran, teori belajar, dan dimensi pedagogis guna menciptakan pembelajaran yang menyenangkan
- c. definisi yang mengkombinasikan antara pembelajaran online dengan face-to-face (pembelajaran tatap muka) agar tercipta pembelajaran yang kondusif.

Berdasarkan kumpulan dan definisi yang telah dijelaskan, MBL dalam artikel ini mengacu pada definisi ketiga yang diajukan oleh Driscoll dan Graham. Menurut definisi tersebut, MBL adalah praktik pendidikan yang menggabungkan fitur-fitur pembelajaran tradisional dan e-learning, dengan menyatukan kegiatan pembelajaran tatap muka. Pendekatan ini menyoroti tantangan dan prinsip-prinsip teoritis serta model pembelajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan menarik. Secara teknis, pengembangan model blended learning melibatkan integrasi beberapa model pembelajaran tatap muka yang dilaksanakan baik secara daring maupun luring.

1) Model pembelajaran tatap muka on-line dan off-line .

Berdasarkan klasifikasi dan definisi yang telah dijelaskan sebelumnya, dalam tulisan ini, MBL merujuk pada definisi ketiga yang diajukan oleh Driscoll dan Graham. MBL adalah bentuk pembelajaran yang mengintegrasikan fitur-fitur pembelajaran tradisional dan e-learning, yang melibatkan kombinasi antara pembelajaran tatap muka dan pembelajaran daring dengan memperhatikan berbagai teori, pendekatan, dan model pembelajaran demi mencapai tujuan pembelajaran. Dari segi teknis, pengembangan model pembelajaran blended learning melibatkan gabungan antara model pembelajaran tatap muka yang dilaksanakan dalam konteks online dan offline.

2) Model pembelajaran menggunakan modul elektronik

Pengembangan bauran juga berkaitan dengan materi pendidikan yang digunakan, dan salah satu materi yang digunakan adalah modul dalam kemasan elektronik agar lebih menarik. Dalam pembelajaran berbasis web, modul elektronik disebut sebagai materi yang berdiri sendiri atau materi yang dibundel untuk siswa Materi belajar mandiri Materi yang berdiri sendiri juga berisi latihan – latihan yang harus diselesaikan siswa untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman siswa dan mengukur kemajuan belajarnya. Dalam blended learning, siswa menggunakan materi berbasis web serta materi modul elektronik selama proses pembelajaran.

3) Model pembelajaran menggunakan teks, audio, video dan multimedia

Perkembangan Materi Pendidikan dengan Penggunaan Media/Teknologi: Website dan Multimedia (Versi Sederhana) Perkembangan teknologi membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, termasuk dalam hal materi pembelajaran. Salah satu perkembangan yang pesat adalah penggunaan media/teknologi, khususnya website dan multimedia. Hal ini memberikan banyak manfaat bagi proses belajar mengajar, seperti:

- a) Materi Pembelajaran Lebih Kaya:
 - Berbagai format informasi menarik seperti animasi, simulasi, dan permainan edukatif.
 - Siswa belajar dengan lebih bervariasi dan sesuai gaya belajar mereka.
- b) Motivasi Belajar Meningkat:
 - Media pembelajaran yang menarik dan interaktif.
 - Siswa lebih tertarik dan fokus dalam mengikuti pembelajaran.
- c) Pemahaman Materi Lebih Baik
 - Video dan animasi membantu memvisualisasikan konsep abstrak.
 - Simulasi dan permainan edukatif membantu belajar dengan cara praktis.
- d) Aksesibilitas Meningkat
 - Website dan multimedia dapat diakses kapan saja dan di mana saja jadi lebih fleksibel.
 - Siswa belajar dengan fleksibel dan sesuai waktu dan tempat mereka berada.
 - Siswa dengan keterbatasan fisik atau geografis dapat mengikuti pembelajaran.
- e) Mengembangkan Blended Learning:
 - Model pembelajaran yang Dimana model ini menggabungkan pembelajaran tatap muka dan pembelajaran online.
 - Materi pembelajaran berbasis web diakses sebelum, selama, dan setelah tatap muka.
 - Siswa belajar lebih mandiri dan bertanggung jawab.

Dengan membandingkan model pembelajaran daring dengan tatap muka, diharapkan dapat meningkatkan proporsi waktu belajar mandiri baik daring maupun luring. Oleh karena itu, jika satu semester hanya berlangsung selama lima bulan, maka proses pembelajaran daring membutuhkan waktu kurang lebih empat bulan untuk diselesaikan dalam satu minggu. Selama pengajaran berbasis web, siswa terlibat dalam aktivitas berikut selain mengakses materi pendidikan: Berpartisipasi melalui obrolan, email, atau forum diskusi Siswa dapat mengajukan pertanyaan atau berbagi pengetahuan mereka dengan guru, mentor, atau sesama siswa. 2) Menyelesaikan tugas Ada beberapa tugas yang diberikan siswa, antara lain tugas individu dan kelompok. Tiga Jawablah Pelajaran Untuk setiap topik, siswa diharapkan mempelajari beberapa pelajaran. 4) Memposting gambar, video, dan konten lainnya di Internet. Berkomunikasi dengan sarjana dari negara lain. Seperti yang dijelaskan pada model pembelajaran tatap muka,

3. Kelebihan Blended Learning

MBL atau lebih dikenal dengan model *blended learning* sering berkemunculan sebagai solusi atas problematika yang terjadi pada saat keberlangsungan proses belajar didalam forum maupun di *outdoor*, daring maupun *offline*. namun dari beberapa metode juga mempunyai sisi *positive* maupun *negative*. Sisi *positive* terkait dengan metode ini pada saat melakukan anatarhubungan secara spontan dan langsung dari guru kepada murid bahkan yang lainnya. Keberlangsungan interaksi ini mewujudkan energi yang kuat dengan pendidik. Sedangkan keberlangsungan belajar yang tercipta juga terdapat sisi *negative* yaitu adanya batasan antara forum untuk belajar dan juga *timer* sehingga

guru kurang nyaman maka dari itu keberlangsungan belajar terhambat dan kurang efektif. Menurut Rusman sisi *positive* KBM secara daring sebagai berikut.

- a. Setiap individu mempunyai kemungkinan yang cukup untuk belajar apapun tanpa adanya batasan ruang dan waktu sekalipun maka dari itu tersedianya akses “kapanpun dimanapun dan *in the world*”
- b. biaya operasional setiap siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran menjadi lebih terjangkau
- c. pengawasan terhadap perkembangan siswa jadi lebih mudah; rancangan pembelajaran berbasis web memungkinkan dilakukannya kegiatan pembelajaran yang sudah terpersonalisasi
- d. materi pembelajaran bisa diperbaharui secara lebih mudah.

Namun demikian pembelajaran berbasis web juga mempunyai kekurangan, yaitu

- a. keberhasilan pembelajaran berbasis web bergantung pada kemampuan dan motivasi pembelajaran
- b. akses untuk mengikuti pembelajaran dengan menggunakan web seringkali menjadi masalah bagi pembelajar
- c. pembelajar cepat merasa bosan dan jenuh jika mereka tidak mengakses informasi, dikarenakan tidak terdapatnya peralatan yang memadai dan bandwidth yang cukup;
- d. dibutuhkan panduan bagi pembelajar untuk mencari informasi yang relevan, karena informasi yang terdapat di dalam web sangat beragam dengan menggunakan pembelajaran berbasis web, pembelajaran terganggu jika terdapat keterbatasan dalam fasilitas komunikasi.
- e. Satu kelemahan terbesar dalam pembelajaran online adalah amat kurangnya interaksi langsung antara pendidik dengan peserta didik maupun antara sesama peserta didik.

4. Keuntungan Blended Learning

Dengan berkembangnya teknologi pendidikan, Setiap metode pembelajaran tidak cocok untuk setiap jenis kursus. Ini karena masing-masing teknologi memiliki kelebihan. Teknologi percetakan adalah alat pendidikan yang serbaguna yang bisa dipergunakan “any time and any where” tanpa listrik. Meskipun komputer modern memiliki keunggulan dalam memungkinkan pembelajaran yang lebih interaktif melalui penggabungan format digital seperti teks, gambar, film, dan animasi, ketergantungannya pada daya membatasi mobilitasnya. Dalam beberapa kasus, pembelajaran audio lebih efektif daripada pembelajaran video. Oleh karena itu, setiap teknologi memiliki keistimewaan sebagai bentuk tujuan pembelajaran tertentu dan ciri-ciri khusus domain tertentu. Oleh sebab itu, suatu cara pemaaran pada saat pembelajaran mungkin efektif untuk diterima siswa tetapi tidak untuk siswa yang suda melapaui kelulusan, dan sebaliknya. Oleh hal itu, cara penyampain saat pembelajaran yang disesuaikan dengan tolak ukur atau daya kemapuan agar dapat diterima siswa.

Pembelajaran campuran atau metode blended learning adalah metode yang paling cocok untuk mencukupi hal yang dibutuhkan saat belajar semua siswa yang mempunyai keistimewaan karakteristik yang berbeda-beda. Metode ini memungkinkan keberlangsungan belajar di kelas yang lebih terspesialisasi untuk melengkapi segala kebutuhan pembelajaran Anda dengan cara yang paling membuahkan hasil, lebih punya sebuah kegunaan, dan menarik.

Sejumlah isi positif yang dapat diambil maafaatnya pada pembelajaran yang mengarah ke sebuah kalborasi metode pembelajaran bagi lembaga berlatar belakang pendidikan atau sebuah pelatihan yaitu:

- a. memperbesar jangkauan pembelajaran/pelatihan
- b. tidak menyulitkan saat di praktekkan
- c. ketepatan biaya
- d. hasil yang cukup maksimal

- e. sesuai dengan hal yang dibutuhkan saat pembelajaran
 - f. menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan
5. Peran Pengajar dalam Pembelajaran Blended Learning

Dalam pelaksanaan KBM menimplementasikan *blended learning*, peran guru sangat diperlukan untuk manajemen belajar dengan cermat. Yang pasti, Pendidik harus memahami informasi dengan baik. Seorang pemberi ilmu tidak hanya harus mahir mengajarkan secara *face-to-face*, tetapi juga harus mahir membuat sumber belajar mengimplementasikan komputer (seperti *software Ms Word dan Ms PowerPoint*), memiliki akses internet, dan dapat menggabungkan metode pembelajaran lebih dari satu atau menyambungkan metode satu dengan metode yang lain. Seorang guru dapat mempraktekkan pada saat pembelajaran *face-to-face* atau yang sering disebut belajar *offline* maupun KBM secara *online*. Alat pembelajaran yang menggabungkan *e-learning*, pembelajaran menggunakan laptop ataupun komputer, dan pembelajaran tatap muka juga dapat digunakan dalam kombinasi ini. Siswa harus diberikan bimbingan belajar sejak dimulainya agar mereka memiliki inovasi serta kemauan yang tinggi pada saat belajar dengan metode apapun yang berguna untuk belajar di masa yang akan datang.

Peran seorang yang memberikan ilmu atau guru sangat diperlukan untuk dapat mengendalikan apa saja pokok ilmu yang akan dijelaskan dalam keberlangsungan KBM yang menggunakan cara serta bahan ajar *blended learning*. Karena peningkatan sistem tingkat perekonomian dan kesejahteraan masyarakat di seluruh dunia, pembelajaran berbasis campuran sangat penting untuk diterapkan pada sistem belajar. Untuk mencapai semua ini, peran *future teacher* yang memiliki kemampuan untuk mengelola pembelajaran dengan cara *blended learning* adalah kuncinya.

6. Faktor Sukses Blended Learning

Faktor-faktor seperti faktor mahasiswa menentukan keberhasilan pembelajaran *blended learning*. Pertimbangan tentang kebutuhan, mengolah sebuah pengharapan, dan tingkat mencerna ilmu pada siswa sangat penting untuk kesuksesan pengembangan dan pelaksanaan kumpulan materi pembelajaran *blended learning*.² Untuk memastikan bahwa peserta didik siap, motivasi Stewart harus dipertimbangkan³, siswa yang mempunyai kemampuan menyelesaikan permasalahan saat pembelajaran menjadi sebuah kemundiran.⁴ Mitchell percaya bahwa sikap dan motivasi siswa dalam konteks belajar virtual (*e-learning*) sangat penting; ini adalah komponen yang memengaruhi penerimaan dan partisipasi siswa.⁵

Sangat berguna untuk menggerakkan ekspektasi siswa, serta mengutamakan argumen yang terdapat kekurangan pekerjaan di kelas berarti kurangnya interaksi. Selain itu, pembelajaran *blended learning* dapat mencapai puncak keberhasilan jika siswa mempunyai cukup pengetahuan dan mempunyai kesiapan serta bisa menggunakan ilmu pengetahuan berbasis teknologi. Seorang siswa juga mampu melatih dirinya sendiri untuk mengolah informasi bersifat *update* serta menjadikan teknologi peran penting dalam kemajuan pembelajaran. Siswa dituntut mengolah komunikasi terhadap kecanggihan teknologi terutama pada saat pembelajaran yang mempunyai pendasaran *blended learning*.

Lembaga merupakan faktor yang sangat diperlukan untuk mencapai tujuan . layanan yang tepat dan baik mempunyai tujuan yang baik juga misalnya untuk melengkapi kebutuhan yang ada agar dapat memenuhi kebutuhan primer seorang peserta didik. Menyediakan alatataupun kebutuhan lainnya agar pengembangan materi sangat tepat dan cermat. Ini termasuk menyediakan sumber daya komunikasi untuk mendorong instruktur dan calon pengguna akhir untuk berpartisipasi secara aktif dan memahami sepenuhnya program pembelajaran blended.

Fokus komunikasi harus pada hasil, bukan penggunaan teknologi. Ini harus membantu pengembang dan pengguna berkomunikasi satu sama lain dan membantu orang-orang yang ikut serta memegang keuntungan dari sumber yang sudah disediakan. Siswa harus beradaptasi dengan teknologi, dan guru harus dididik untuk menggunakan teknologi untuk membantu siswa belajar. Perspektif, kesiapan, dan keterampilan teknologi fasilitator memengaruhi bagaimana mereka menggunakan, mengembangkan, dan memperbarui alat dan sumber daya berbasis teknologi dalam operasi.⁶

Untuk kesuksesan blended learning, persyaratan teknologi harus dipenuhi. Stewart menyatakan bahwa konten dan metode belajar dinilai untuk aksesibilitas dengan mempertimbangkan kecepatan koneksi, bandwidth, dan firewall.⁷ Sloman mengusulkan bahwa fokus harus beralih dari teknologi semata-mata ke metode dan gaya pembelajaran. Teknologi hanya harus dipertimbangkan sebagai alat yang membantu siswa belajar.⁸

7. Pembelajaran di Era digital

Jangka waktu lima tahun terakhir, berkaitan dengan lingkup pendidikan di Indonesia berubah dengan sangat cepat. Pengajaran di kelas mengalami perubahan bukan hanya karena perubahan dalam kurikulum dan standar sekolah; ada juga faktor lain. Pengajaran sebelumnya dikuasai oleh guru yang dianggap sebagai "sumber ilmu" dan sangat berpengaruh, sehingga perlu diubah. Hal yang diubah inilah yang menyebabkan alokasi waktu berubah dengan cepat. Guru harus mengubah jadwal pelajaran jika sebelumnya mereka merencanakan pelajaran untuk tema tertentu selama waktu tertentu.

Siswa sebagai seorang yang menerima perkembangan pembelajaran di era teknologi tidak lagi merasa pasif atau monoton, jadi perubahan alokasi waktu pengajaran sangat penting. Siswa lebih suka belajar di luar ruang kelas karena ingin kemenangan dipihaknya dalam artian jadi yang terbaik merupakan tujuan siswa di kelas di semua mata pelajaran. Akibatnya, siswa mungkin sudah tahu mengenai topik yang akan dipaparkan sebelum guru mengajarkannya di forum yang tersedia. Perubahan ini tidak dapat dihindari lagi. Siswa wajib menerima arahan atau materi yang terbimbing sehingga siswa mempunyai ketrampilan yang berkalaborasi dengan pengetahuan akademik yang berguna untuk belajar di masa depan. Dengan paradigma ini, guru dapat lebih memfasilitasi siswanya dalam setiap kelas.

Untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik, inovasi pengajaran harus terus ditingkatkan. Interaksi sosial guru dan siswa saat ini seolah tidak memiliki batas, untuk pembelajaran di dalam forum maupun diluar forum. Jika hal yang sudah di ubah tidak ini tidak diperhitungkan dengan cermat, mereka akan menghasilkan kultur pembelajaran yang tidak sejalan. Di masa lalu, jika siswa belajar dengan konsep *outdoor* akan menimbulkan terdapat kesenjangan antara guru sebagai pemapar materi dan siswa mendapatkan ilmu tersebut. Siswa dari bermacam-macam tingkatan

sekarang dapat menjumpai apa pun yang mereka inginkan dengan pendidikan online. Model ini tampaknya dapat menembus dinding yang membedakan materi pelajaran dan ruang kelas.

Adanya internet untuk jaman sekarang sangat memiliki daya tarik yang kuat⁹ seakan menjadi pesaing berat untuk guru pada saat pembelajaran. Bahkan dengan bantuan internet, semakin banyak siswa yang dapat menghabiskan waktu di kelas. Fenomena saat ini jelas berbeda dari lima hingga sepuluh tahun sebelumnya. Saat seorang pendidik dijadikan satu-satunya komponen yang diharapkan, model belajar di era pengembangan daya internet perlu di perhitungkan dengan cara keterlibatan elemen baik *in door* maupun *out door* disekolah. Sehingga kemajuan teknologi tidak mengganggu potensi siswa yang belajar dengan cara manual, kemajuan teknologi harus diimbangi dengan kekuatan di sektor lain. Perbedaan yang jelas ini perlu diperhatikan dengan serius. Oleh karena itu, kedua pendekatan ini sangat memengaruhi pengetahuan dan keterampilan yang dikuasai siswa.

Selain itu, guru harus meningkatkan kualitas pegajar, efisiensi, dengan bantuan internet, semakin banyak siswa yang dapat menghabiskan waktu di kelas. Fenomena saat ini jelas berbeda dari lima hingga sepuluh tahun sebelumnya. Oleh karena itu, kedua pendekatan ini sangat memengaruhi pengetahuan dan keterampilan yang dikuasai siswa, membuatnya mudah dipahami dan menarik siswa. Sistem pendidikan yang berkualitas tinggi juga memainkan intruksi ang menjadikan sistem tersebut sebagai kewajiban untuk meninggikan kualitas pembelajarana dalam mengelola metode *blended learning* pada pendidikan di Indonesia.¹⁰

8. Blanded Learning sebagai Strategi dalam Pembelajaran di Era Digital

Perlu diingat bahwa kegiatan belajar merupakan sseseorang ayang aktif dalam hal berfikir secara logis berbeda dengan hal pengajaran. Kata pengajaran di prakarsai dan lebih dikuasai oleh seorang yang berkewajiban untuk memberikan ilmu kepada siswa, maka pembelajaran merupakan kegiatan yang dipersembahkan oleh seorang guru dan diberikan sepenuhnya kepada peserta didik untuk menggali, mengelola, dan mengembangkan informasi baru.¹¹

Agar siswa tidak tersesat saat melakukan kegiatan belajar bersama di kelas, pendidik harus memastikan fokus pada frame work ini. Kualitas Kemitraan konstruktif antara guru dan siswa memungkinkan pengukuran kualitas pembelajaran. Bagi seorang pendidik, kemampuan menyajikan materi baru perlu dimiliki dengan sangat baik, jika tidak maka peserta didik akan cenderung lebih cepat bosan karena materi yang ditampilkan tidak memiliki nilai kebaruan. Inilah yang membedakan cara belajar siswa milineal dengan cara belajar siswa dahulu. Kursi tidak banyak berubah. Contoh yang digunakan di kelas, bagaimanapun, harus relevan dan relevan. Nuansa penting ini dibuat untuk membantu siswa memahami tema dengan lebih cepat.¹²

Seorang guru harus memanfaatkan persamaan kurikulum yang ada di baragm jenis tingkat pendidikan di Indonesia, yang ditetapkan secara nasional, untuk memaksimalkan kemampuan siswa mereka dalam proses pembelajaran Fokus kegiatan siswa harus tetap ada selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, desain kurikulum saat ini harus dapat diartikan bahkan harus dimengerti seorang guru ke dalam bentuk yang ringkas, tidak menyulitkan, dapat diukur, fleksibel, dan berpendapat secara rasional dan diterima di semua kalangan. Kurikulum yang terdapat banyak

sekali kebijakan akan membatasi "gerak" siswa.¹³ Dengan metode ini, siswa ditugaskan untuk mendapati serta sampai ke titik pemahaman dari sumberbelajar yang telah dijelaskan pada saat kegiatan belajar. Dengan metode ini, mereka tidak lagi harus berdiam samapai terdengar intruksi agar mendapati informasi dari guru mereka; sebaliknya, mereka memiliki kesempatan untuk menjumpai ilmu serta mendapatkan wawasan baru melalui materi dan *design* yang telah dipersiapkan dan juga dirakit sebelumnya oleh guru.

Kemandirian dalam diri juga harus ditanamkan dan pendalaman ilmu pada peserta didik. Seorang pendidik harus mendorong dan mendukung kemandirian belajar siswa apa pun yang mereka miliki. Percaya diri dalam berfikir dan mengatasi permasalahan dalam belajar tidak berarti lari dari tanggung jawab pendidik untuk membantu siswa belajar. Sebaliknya, ini bertujuan untuk mendorong kreativitas, tanggung jawab, dan pemikiran kritis. Metode ini akan memungkinkan siswa untuk menemukan pola belajar yang terorganisir dan konsisten dengan norma yang berjalan pada kurikulum telah ditentukan di era digital.

Dasar pemikiran dalam proses KBM harus diubah. Karena saat ini ada guru yang memaparkan dan menggapu di kelas, kebiasaan belajar mengajar harus diubah. KBM bertujuan untuk membantu siswa berkembang. Jika pengajaran hanya dikuasai oleh guru, hasilnya akan berbeda. Merencanakan dan mencapai tujuan akan terbatas pada kemampuan guru. paradigma proses KBM harus diubah. Karena saat ini ada guru yang memaparkan di kelas, kebiasaan belajar mengajar harus diubah. KBM bertujuan untuk membantu siswa berkembang. Jika proses terbimbingnya dikuasai oleh guru, hasilnya akan berbeda. Target dan cara akan terbatas pada kemampuan guru. Namun, dengan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada kegiatan pembelajaran, guru akan berusaha semaksimal mungkin untuk membuat berbagai pendekatan dan strategi yang berbeda untuk memastikan bahwa proses pembelajaran dinikmati oleh semua siswa. Pendekatan ini akan mengajarkan siswa untuk berpikir kritis, konstruktif, dan dapat menjawab pertanyaan yang muncul selama proses pembelajaran.¹⁴

untuk membantu siswa belajar di kelas serta cara berfikir yang logis. Jika metode ini diterapkan dengan akurat, siklus KBM akan bergerak dengan cermat jika variasi belajar lebih menarik dan lebih inovatif. Bukan sebaliknya, karena guru tidak dapat menggunakan teknologi informasi dengan baik, sehingga siswa tidak dapat menggunakannya dengan baik.

Di era informasi, pendekatan pembelajaran seharusnya memungkinkan siswa untuk belajar secara instan. Ini mungkin menurunkan perbedaan antara sekolah luar dan dalam. Siswa belajar di zaman sekarang tidak hanya melihat dan mempelajari materi di kelas; siswa juga belajar mengarsipkan dan menyatukan informasi dari berbagai sumber yang tidak terbatas di ruang kelas. Selain itu, siswa generasi milenial lebih suka mencetuskan apa yang mereka ketahui secara spontanitas tanpa harus mempertimbangkan atau mempersiapkan terlebih dahulu seperti siswa generasi sebelumnya. Tentu saja, ide yang tepat diperlukan untuk menggabungkan kemampuan baru ini. Pendekatan ini akan membuat posisi sebagai pelajar yang menerima ilmu pembelajaran dianggap memiliki suatu kepentingan, mereka yang mendapat faktor dorongan dan semangat yang tinggi sehingga dapat menuntaskan tugas belajar dengan sempurna.¹⁵

Materi pelajaran dapat disampaikan kepada lebih banyak orang dengan strategi pengajaran yang cocok. Hal tersebut berpengaruh pada hubungan dan komunikasi yang ada antara guru sebagai melatih, membimbing dan siswa sebagai seorang yang menerima didikan. Oleh karena itu, kemampuan siswa sebagai peserta yang menerima didikan dapat berkembang bahkan di forum

pengetahuan yang tidak biasa dengan pola yang tepat. Guru dapat menembus seluruh ruang keilmuan dimana awal mulanya hanya dijumpai dan didapat dengan menghampiri secara tepat dan cepat dengan keleluasaan model pembelajaran yang dia ajarkan kepada siswanya. Lokus dan fokus model pembelajaran dan pengajaran berbeda. Oleh sebab itu, sangat diperlukan faktor penting bagi guru untuk mengambil tanggung jawab mereka dan memanfaatkannya dengan baik.¹⁶

Pendidikan seharusnya diglobalisasi dengan empat prinsip: kebebasan, kepemilikan pribadi, perdagangan, dan kelompok. Jika manajemen sekolah mengikuti keempat prinsip ini, akan ada persaingan yang sangat kuat di antara sekolah yang berusaha maju. Sebagai sekolah terbaik di masyarakat, sekolah akan berkompetisi atau berlomba-lomba untuk meningkatkan pelayanan pendidikannya. Tidak dapat dipungkiri bahwa berbagai materi pendidikan telah dipaparkan. Di mulai dari mempercepat kualitas kelas hingga menambahkan strategi belajar untuk pengelompokan kecil yang sudah sesuai dengan masing-masing kemampuan yang membutuhkan bimbingan. Hal ini menyebabkan pembelajaran *offline* yang tidak hanya dipaparkan pada sebuah materi di dalam forum ataupun cukup berpacu di sekolah. Ini berarti bahwa kita harus dapat memilih pendekatan yang paling cocok untuk membantu ketidakcukupan belajar secara pribadi. Oleh karena itu, pilihan *blended learning*.

Teknologi pembelajaran telah terbukti membantu belajar dengan memberikan pengetahuan, pemecahan masalah, berbagai sumber belajar, dan kebutuhan informasi pendidikan terbaru. Pada era digital saat ini, strategi *blended learning* sangat penting karena fleksibel. Partisipasi siswa dapat terjadi tidak berpacu dalam sebuah waktu dalam artian jika mereka merasa nyaman bisa terjadi kapanpun, tanpa hambatan waktu atau tempat, yang mendapati alokasi *time* yang tepat untuk mengolah daya berfikir secara otodidak. Di era digital ini, sistem pembelajaran campuran sangat mungkin untuk diterapkan. Dengan berkembangnya teknologi dan informasi bagi masyarakat, kekurangan belajar dapat menghasilkan solusi dengan jiwa kemauan yang tinggi dari guru.

Apapun model pembelajaran, strategi, atau teknik pembelajaran yang digunakan dengan benar akan meningkatkan peluang belajar, meningkatkan kualitas pendidikan, dan mendorong pembelajaran secara berkelanjutan. Bersama-sama belajar bukanlah satu-satunya solusi untuk masalah belajar. Namun, di tengah pesatnya kemajuan teknologi dan informasi di era digital ini, bergabung menjadi solusi penting untuk masa kini.

KESIMPULAN

Pembelajaran siswa di era digital berbeda dari yang dilakukan oleh generasi sebelumnya. Siswa yang lahir, tumbuh, dan dewasa saat ini memiliki hubungan bersifat tanpa perantara dengan dunia yang berbau teknologi canggih, maha hal telah disebutkan mendapat jenis informasi yang mereka peroleh berbeda dari siswa yang lahir, tumbuh, dan dewasa. Oleh karena itu, sebagai partner dalam belajar, guru dapat membuat kegiatan pembelajaran yang memungkinkan siswa memperoleh lebih banyak informasi daripada jumlah waktu yang disediakan.

Pembelajaran campuran, juga dikenal sebagai Pembelajaran campuran adalah sebuah metode pembelajaran yang mempertemukan belajar mengajar dengan cara *face-to-face* dengan pembelajaran berbasis TI yang dilakukan secara *online*. Pendekatan ini lebih banyak digunakan di Indonesia daripada pendekatan pembelajaran tradisional berbasis kelas klasik, di mana inovasi dan teknik ceramah ditambahkan untuk mencapai tujuan siswa.

Dengan demikian, tulisan ini diharapkan dapat memberi inspirasi dan digunakan sebagai acuan atau petunjuk untuk menggerakkan perkara tanggung jawab sebagai seorang yang mendidik, baik dalam hal perencanaan, pelaksanaan, maupun evaluasi proses belajar mengajar secara keseluruhan.

DAFTAR PUSTAKA

- Afif, Nur. "Pengajaran dan Pembelajaran di Era Digital." *IQ (Ilmu Al-qur'an): Jurnal Pendidikan Islam* 2, no. 01 (1 Januari 1970): 117–29. <https://doi.org/10.37542/iq.v2i01.28>.
- Baldwin-Evans, K. *Key Steps to implementing a succesful blended learning strategy*. industrial and commercial training, 2006.
- Dewi Salma Prawiradilaga. *Mozaiik Teknologi Pendidikan: Elearning*. Jakarta: Kencana, 2013.
- Dhitta Putri Saraswati. *Mendidik Pemenang Bukan Pecundang*. Yogyakarta: PT. Bentang Pustaka, 2016.
- Graham, C. R. *Blended Learning Systems*. San Francisco: CA: Pfeiffer, 2006.
- Harris, P. Connolly, J & Feney, L. *Blended Learning*. industrial and commercial training, 2009.
- Harsanto, Budi. *Inovasi Pembelajaran di Era Digital*. Bandung: UNPAD Press, 2017.
- Idris, Husni. "Pembelajaran Model Blended Learning." *Jurnal Ilmiah Iqra'* 5, no. 1 (25 Februari 2018). <https://doi.org/10.30984/jii.v5i1.562>.
- Ismayani, Ani. *Cara Mudah Membuat Aplikasi Pengajaran Berbasis Android dengan Thunkble*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2018.
- Mitchell, A, & Honore, S. *Criteria for successful blended learning*. industrial and commercial training, 2007.
- Mohammad Khozin. *Santri Milenial*. Jakarta: Bhuana Ilmu Populer, 2018.
- Rusman, D, Kurniawan, C. Riyana. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012.
- Sloman, M. *Making Sense of blanded learning*. industrial and commercial training, 2007.
- Stewart, J. M. *A Blended e-learning approach to intercultural training*. industrial and commercial training, 2002.
- Sucipto, Sucipto. "PENINGKATAN SELF REGULATED LEARNING MAHASISWA DI ERA DIGITAL MELALUI PEMBELAJARAN BLENDED LEARNING." *Jurnal Ilmiah Soulmath : Jurnal Edukasi Pendidikan Matematika* 5, no. 1 (14 November 2017): 31–41. <https://doi.org/10.25139/sm.v5i1.455>.
- Sunarto, Winastwan. *PAKEMATIK: Setrategi Pembelajaran TIK*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2018.
- Tabor, S. W. *Narrowing the distance: Implementing a hybrid learning model for information security education*. Quarterly Review of Distance Education, 2007.
- Yusuf Hadi Miyarso. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana, 2016.