

(UIN Imam Bonjol
Padang, Sumatera
Barat, Indonesia)

Tarikhuna

TARIKHUNA: JOURNAL OF HISTORY AND HISTORY EDUCATION
ISSN: 2777-1105 (PRINT), 2797-3581 (ONLINE)
VOLUME 3 NO. 2, NOVEMBER 2021

PEMBELAJARAN SEJARAH INDONESIA BERBASIS PADA MODEL PEMBELAJARAN BLENDED LEARNING

RANI NOVIYANTI¹, TAUFIK²

^{1, 2} Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, Indonesia

Submitted:

September 24, 2021

Revised:

October 26, 2021

Published:

November 30, 2021

CONTACT

Correspondence

Email:

rasyaraninew@gmail.com

Address:

Jl. Nangka Raya No.58 C,
RT.5/RW.5, Tj. Bar., Kec.
Jagakarsa, Kota Jakarta
Selatan, Daerah Khusus
Ibukota Jakarta 12530

KEYWORDS

Pembelajaran Sejarah;
Blended Learning.

ABSTRACT

Pembelajaran di masa pandemi covid-19 telah menghadirkan model pembelajaran berbasis digital. Model pembelajaran blended learning merupakan perpaduan pembelajaran luring maupun daring. Penelitian ini bertujuan dalam menjelaskan pentingnya model pembelajaran blended learning dalam pembelajaran sejarah serta contoh rancangan pelaksanaannya pada pembelajaran sejarah. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kepustakaan yang banyak mengandalkan pengolahan data dari sumber tertulis. Sumber data utama yang digunakan yakni kurikulum dan silabus, sedang data sekundernya adalah buku maupun jurnal yang berkaitan dengan model blended learning. Teknik pengumpulan data menggunakan kartu data melalui fara frasa. Teknik analisis data dilakukan dengan analisis interaktif model Miles dan Huberman. Hasil penelitian menunjukkan wacana mengenai pentingnya diterapkan model pembelajaran blended learning karena mampu memberikan optimalisasi peserta didik dalam pembelajaran sejarah, kemudian memberikan contoh rancangan dalam pelaksanaan yang berupa perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang diterapkan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan yang ada di Indonesia tidak dapat dilepaskan oleh masuknya perkembangan serta pengaruh global yang selalu mengiringi pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Adanya globalisasi menghadirkan perubahan-perubahan yang signifikan di berbagai bidang dalam upaya pemenuhan kebutuhan mengenai standarisasi pendidikan global. Sebagai upaya memenuhi standard kualitas tersebut, maka sekolah di Indonesia terpaksa membuat perubahan-perubahan yang diarahkan kepada tuntutan atas peningkatan kualitas sumber daya manusianya (SDM).

Pendidikan karakter adalah suatu upaya yang dijalankan oleh pihak sekolah dalam membentuk, mengarahkan, serta membimbing perilaku peserta didik sesuai dengan nilai-nilai yang berlandaskan pada norma-norma tertentu (Aqib, 2011). Penanaman nilai dan norma tersebut pada akhirnya akan menentukan pembentukan kepribadian dan moral peserta didik yang juga dipengaruhi oleh lingkungan sekitar mereka, baik lingkungan formal, informal, serta nonformal. Pendidikan karakter diperlukan untuk membekali peserta didik dalam mengantisipasi tantangan ke depan yang dipastikan akan semakin berat dan kompleks sebagai upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia (SDM).

Sekolah mempunyai tanggung jawab moral dalam mendidik peserta didik menjadi pintar dan berkarakter. Tugas sekolah tidak hanya mengajar, tetapi juga mendidik sehingga peserta didik memiliki kemampuan kognitif dan memiliki nilai afektif yang baik. Pendidikan karakter ditujukan dalam peningkatan mutu penyelenggaraan serta hasil pendidikan di sekolah yang mengacu pada pencapaian pembentukan karakter serta akhlak mulia peserta didik secara utuh, sesuai dengan standar kompetensi lulusan (Fathurrohman dkk, 2013). Melalui pendidikan karakter diharapkan peserta didik mampu secara mandiri meningkatkan dan menggunakan pengetahuannya, mengkaji dan menginternalisasi serta mempersonalisasi nilai-nilai karakter dan akhlak mulia sehingga terwujud dalam perilaku sehari-hari.

Adanya pandemi Covid 19 telah menghasilkan dampak yang signifikan terhadap segala sendi kehidupan manusia, khususnya dalam dunia pendidikan. Pendidikan di masa pandemi memaksa adanya perubahan secara drastis mengenai pola dan model pembelajaran, dari yang pada umumnya bersifat konvensional dan tradisional, menjadi pembelajaran yang berbasis digital. Pendidikan di masa ini tidak lagi berada di dalam kelas, melainkan pendidikan yang berbasis digital dengan bantuan media pembelajaran berbasis daring.

Pada masa pengimplementasian model pembelajaran daring ini, maka guru menjadi komponen yang utama dalam proses pendidikan. Proses pendidikan masih dapat berjalan sekalipun tidak dilengkapi dengan sarana dan prasarana yang memadai. Namun pada kenyataannya pendidikan tidak akan berjalan dengan baik tanpa hadirnya sosok guru, pendidikan yang baik memerlukan guru yang baik pula. Hal semacam ini merupakan sebuah kodrat dan esensi dari pendidikan itu sendiri. Maka dari itu, pada masa awal pandemi, banyak diadakan pelatihan dan pembekalan bagi guru yang masih belum memahami mengenai pembelajaran berbasis digital yang

sifatnya daring tersebut. Penggunaan model pembelajaran semacam ini sebetulnya sudah ada sejak awal dekade 2000an, namun sifatnya hanya sebatas pembelajaran yang diadakan oleh pihak tertentu saja yang bukan menjadi umum. Model pembelajaran ini masuk ke dalam kategori pembelajaran campuran atau *blended learning*.

Blended learning merupakan sebuah inovasi model pembelajaran yang mencampurkan antara pembelajaran tatap muka (luring) dan pengajaran *online* (daring). Model pembelajaran ini memberikan keuntungan dari segi fleksibilitas bagi guru dan peserta didik dalam memilih waktu dan tempat untuk mengakses materi pembelajaran. Kombinasi ini tetap memegang elemen interaksi sosial dimana adanya interaksi antara guru dan peserta didik, pengajaran bisa dilakukan secara tatap muka maupun *online*, menggabungkan modalitas instruksional (media pembelajaran), dan menggabungkan metode pembelajaran.

Model pembelajaran *blended learning* mulai populer dalam 20 tahun terakhir di Indonesia dengan semakin mudahnya akses teknologi informasi dan komunikasi sehingga semakin memudahkan pembelajaran dilakukan secara *online*. Idris (2011) mengemukakan bahwa, dengan pembelajaran *blended learning* mampu meningkatkan hasil belajar dan bermanfaat untuk meningkatkan hubungan komunikasi pada tiga mode pembelajaran tradisional, yang *blended*, dan yang sepenuhnya *online*. *Blended learning* ke depan akan menjadi solusi model pembelajaran pasca pandemic covid-19. Pandemic ini telah mengubah sistem pembelajaran pada lembaga pendidikan tinggi yang proses pembelajarannya full tatap muka untuk beralih menuju pembelajaran *online*. Di sisi lain, pembelajaran full *online* juga banyak mengalami kendala.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, maka diperlukan upaya untuk menyosialisasikan terkait pembelajaran *blended learning* sebagai solusi dalam menerapkan model pembelajaran yang efektif dan efisien di masa pandemi covid 19 seperti saat ini. Atas dasar itu pula, maka perlu dilakukan kajian mengenai tata cara perencanaan hingga penilaian terhadap model pembelajaran *blended learning* yang dilakukan oleh guru. Hasil kajian ini diharapkan mampu menjadi gambaran dalam pengembangan model *blended learning*.

II. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang sifatnya adalah studi kepustakaan. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sumber primer dan sekunder, dimana sumber primer yang digunakan adalah kurikulum 2013 dan silabus mengenai pembelajaran Sejarah Indonesia di Sekolah Menengah Atas (SMA), lalu untuk sumber sekundernya adalah sumber cetak berupa buku, jurnal, dan artikel yang membahas mengenai pembelajaran sejarah Indonesia beserta model pembelajaran *blended learning*.

Di dalam kajian ini, penulis menggunakan instrumen pengumpulan data berupa kartu data. Kartu data memiliki fungsi dalam mencatat perolehan data yang telah didapat agar nantinya dapat lebih memudahkan penulis untuk mengklasifikasikan data yang telah diperoleh (Sari, 2020). Data-

data yang penulis dapatkan kemudian dicatat serta difara frasekan kembali menggunakan kata-kata yang penulis olah sendiri. Teknik analisis data dilakukan dengan mereduksi data, menyajikan data, dan memberikan kesimpulan terhadap data.

III. RESULT AND DISCUSSION

3.1 Model Pembelajaran

Kata model berasal dari bahasa latin yakni *Mold* yang berarti cetakan. Model dapat merupakan suatu tiruan atas suatu benda, sistem, maupun kejadian yang sesungguhnya yang sekadar berisi informasi penting yang dianggap penting untuk dikaji lebih dalam. Brings dalam Harjanto (2008) mengemukakan bahwa model adalah seperangkat prosedur yang tersusun secara urut dalam menghasilkan suatu proses, yang di dalamnya terkait penilaian kebutuhan, pemilihan media, dan evaluasi atau penilaian. Makna secara khususnya, model adalah suatu pola atau sistem yang harus dijalankan.

Menurut Gagne dalam Susanto (2014) mengemukakan bahwa belajar dapat didefinisikan sebagai proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Belajar juga merupakan suatu proses adaptasi perilaku yang bersifat progresif. Adapula menurut Slameto (2003), belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Model pembelajaran menurut Suprijono (2015) yakni sebuah pola yang digunakan sebagai pedoman atau tolok ukur dalam merencanakan pembelajaran di dalam kelas maupun tutorial (latihan). Selanjutnya, model pembelajaran didefinisikan sebagai suatu rencana atau pola yang bisa dimanfaatkan dalam membuat pola kurikulum, merancang bahan-bahan pelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas dan lainnya (Suprijono, 2015). Dengan demikian, maka model pembelajaran merupakan keseluruhan proses dari mulai perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi dalam proses belajar mengajar. Implementasi dari suatu model pembelajaran hendaknya mengaitkan semua komponen pembelajaran seperti kurikulum, strategi, media, metode, maupun evaluasi pembelajaran.

3.2 Pembelajaran Sejarah

Konsep pembelajaran menurut Corey (Sagala, 2010) merupakan "sebuah proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan dirinya turut serta ke dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respon terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subset khusus dari pendidikan". Lingkungan belajar hendaknya dikelola dengan baik karena pembelajaran memiliki peranan penting dalam pendidikan. Sejalan dengan pendapat Sagala (2010) bahwa pembelajaran adalah "membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan"

Pembelajaran sejarah adalah studi yang menjelaskan tentang manusia dimasa lampau dengan semua aspek kegiatan manusia seperti politik, hukum, militer, sosial, keagamaan, keilmuan, dan lainnya. Pembelajaran Sejarah adalah aktivitas belajar mengajar yang memuat tentang peristiwa masa lampau yang berkaitan erat dengan masa kini. Pembelajaran sejarah diharapkan dapat membangun kesadaran, pengetahuan, wawasan dan nilai. Pembelajaran sejarah mempunyai peranan dalam upaya pembentukan karakter bangsa dan menanamkan nilai budaya. Pembelajaran sejarah tidak hanya memberikan gambaran tentang masalah tetapi juga melatih peserta didik untuk berpikir kritis (Sapriya, 2017).

Sejarah adalah ilmu tentang manusia dalam dimensi ruang. Sejarah tidak mempelajari masa lampau sebagai objek studi, tetapi mempelajari sumber-sumber sejarah atas peninggalan dari masa lampau. Seperti dokumen, arsip, catatan dll. Dalam proses pembelajaran, materi pelajaran sejarah dapat dilihat pada dua hal yaitu pengetahuan sejarah sebagai bagian dari pengetahuan budaya dan pengetahuan sejarah sebagai bagian dari ilmu sosial (Kuntowijoyo, 1995).

Tujuan pembelajaran sejarah di SMA yaitu 1) Menanamkan semangat cinta tanah air, 2) Mengetahui peristiwa-peristiwa proses terbentuknya negara Indonesia, 3) Meningkatkan rasa persatuan dan kesatuan bagi peserta didik dan 4) Mengetahui proses peradaban manusia Indonesia, dan masyarakat dunia dari masa dulu hingga sekarang (Kuntowijoyo, 1995). Maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sejarah merupakan pembelajaran dengan mata pelajaran sejarah yang tujuan utamanya yakni memahami peristiwa-peristiwa penting di masa lalu dan diharapkan dapat membentuk karakter cinta tanah air pada peserta didik.

Pembelajaran sejarah memiliki peranan yang sangat penting terhadap pembentukan watak, sikap, dan perkembangan bangsa yang bermakna sebagai pembentukan bangsa Indonesia yang mempunyai rasa kebangsaan, intelektual, menghargai perjuangan bangsanya serta rasa nasionalisme. Menurut Sapriya (2012) pembelajaran sejarah memiliki cakupan materi sebagai berikut: (1) mengandung nilai-nilai kepahlawanan, keteladanan, kepeloporan, patriotisme, nasionalisme, dan semangat pantang menyerah yang mendasari proses pembentukan watak dan kepribadian peserta didik; (2) memuat khasanah mengenai peradaban bangsa-bangsa termasuk peradaban bangsa Indonesia; (3) menanamkan kesadaran persatuan dan persaudaraan serta solidaritas untuk menjadi pemersatu bangsa dalam menghadapi ancaman disintegrasi; (4) memuat ajaran moral dan kearifan yang berguna dalam mengatasi krisis multidimensi yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari; (5) menanamkan dan mengembangkan sikap bertanggung jawab dalam memelihara keseimbangan dan kelestarian lingkungan hidup.

3.3 Blended Learning

Blended learning berasal dari kata *blended* dan *learning*. *Blend* artinya campuran dan *learning* artinya belajar. *Blended learning* menggabungkan pembelajaran tatap muka (*face to face*) di kelas dan pembelajaran daring (online) untuk meningkatkan pembelajaran mandiri secara aktif oleh mahasiswa dan mengurangi jumlah waktu tatap muka (*face to face*) di kelas. Menurut

Husamah (2014), *blended learning* merupakan pembelajaran yang menggabungkan berbagai cara penyampaian, model pengajaran, serta berbagai media teknologi yang beragam. Oleh karena itu, mahasiswa diharapkan menjadi pembelajar yang aktif dan dapat memahami materi.

Blended learning merupakan salah satu isu pendidikan terbaru dalam perkembangan globalisasi dan teknologi. Banyak institusi atau praktisi yang telah mengembangkan dan memberikan definisi dengan bahasa mereka sendiri, sesuai dengan tipologi praktek *blended learning* itu sendiri. Menurut Rusman (2013) bahwa *blended learning* sebagai kombinasi karakteristik pembelajaran tradisional dan lingkungan pembelajaran elektronik atau *Blended Learning*, dengan menggabungkan seperti pembelajaran berbasis web, streaming video, komunikasi audio synkronous, dan asynkronous dengan pembelajaran tradisional tatap muka.

Blended learning merupakan model pembelajaran gabungan antara pembelajaran tatap muka dan pembelajaran secara *online*. Idris (2011) mengemukakan bahwa, model pembelajaran *blended learning* merupakan model pembelajaran yang mengkombinasikan metode pengajaran *face to face* dengan metode pengajaran dengan bantuan komputer baik secara *online* maupun *offline* untuk membentuk suatu pendekatan pembelajaran yang terintegrasi. Definisi tersebut memberikan pemahaman bahwa, *blended learning* merupakan model pembelajaran kombinasi dengan mencampur model lama (tradisional) dengan model kekinian yang berbasis komputer. Model ini muncul sebagai akibat dari keterbatasan pembelajaran yang dilakukan secara *full face to face* atau *full* berbasis komputer. Edward et al., (2018) menyatakan bahwa, *blended learning* merupakan istilah baru sebagai hasil inovasi di bidang pendidikan karena perluasan penggunaan teknologi di ruang kelas dan pengaruhnya terhadap praktik di ruang kelas tersebut. *Blended learning* merupakan pendekatan instruksional inovatif dimana pendidik dan peserta didik belajar, berbagi, menyampaikan pengetahuan dan keterampilan melalui tatap muka dan *online*.

Garrison & Vaughan (2008) mengemukakan bahwa, *blended learning* merupakan desain ulang yang mendasar dari struktur dan cara-cara dalam belajar dan pembelajaran. *Blended learning* merupakan instruksi yang berlangsung dalam pengaturan ruang kelas tradisional yang ditambah dengan aktivitas berbasis komputer atau *online* yang dapat menggantikan tatap muka di dalam kelas. Definisi ini memiliki pemahaman yang sama dengan definisi sebelumnya bahwa, *blended learning* merupakan sebuah model pembelajaran yang memadukan/mencampur antara pembelajaran klasikal dengan pembelajaran berbasis komputer sehingga keterbatasan proses pembelajaran klasikal dapat teratasi dengan pembelajaran secara *online*.

Lebih lanjut, Sivapalan (2017) menekankan bahwa, *blended learning* tidak hanya menghubungkan teknologi kepada pembelajaran tradisional dengan menggunakan teknologi digital, tetapi harus dilihat sebagai kesempatan untuk mengubah model pembelajaran diproduksi, direncanakan, dan disampaikan melalui perpaduan fisik dan virtual. Jadi, *blended learning* dilakukan dengan menggabungkan komponen terbaik dari pendidikan di kelas dengan komponen

terbaik dari internet sehingga proses belajar mengajar menjadi dinamis, peserta didik dapat belajar secara mandiri dengan kemampuan adaptasi yang baik.

Oleh karena *blended learning* adalah model campuran, maka terdapat beberapa komposisi yang digunakan. Komposisi yang sering digunakan yaitu 50/50 yang artinya dari alokasi yang disediakan, 50% untuk kegiatan tatap muka dan 50% dilakukan secara online. Namun demikian, ada pula yang menggunakan komposisi 75/25 atau 25/75. Pertimbangan komposisi yang digunakan bergantung pada analisis kompetensi yang hendak dicapai, tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, interaksi tatap muka, karakteristik, lokasi, dan kemampuan pengajar serta ketersediaan sumber daya (Idris, 2011). Komposisi lain menyebutkan bahwa, *dalam blended learning* peserta didik menyelesaikan 80% secara *online* dan 20% dengan tatap muka atau sebaliknya, 80% melalui tatap muka dan 20% dilakukan secara *online*. Atas dasar itu, pendidik bisa memilih komposisi yang tepat untuk diterapkan dalam pembelajaran yang didasarkan pada analisis kebutuhan.

Blended Learning bermakna pola pembelajaran yang mengandung unsur pencampuran, atau penggabungan antara satu pola pembelajaran dengan pola pembelajaran yang lainnya. *Blended learning* merupakan salah satu isu pendidikan terbaru dalam perkembangan globalisasi dan teknologi. Banyak institusi atau praktisi yang telah mengembangkan dan memberikan definisi dengan bahasa mereka sendiri, sesuai dengan tipologi praktek *blended learning* itu sendiri (Sari, 2014). *Blended learning* memiliki urgensi tersendiri atas perkembangan dunia global dalam cakupan bidang pendidikan. Bibi, *et. al.* (2015) menjelaskan bahwa *blended learning* merupakan kombinasi instruksi dari dua model pengajaran dan pembelajaran yang terpisah secara historis: Sistem pembelajaran tradisional dan sistem pembelajaran terdistribusi. Ini menekankan peran sentral dari teknologi berbasis komputer dalam pembelajaran campuran.

Kemudian *blended learning* diartikan sebagai perpaduan atau kombinasi dari berbagai pembelajaran yaitu mengkombinasikan pembelajaran tatap muka (*face to face*) dengan konsep pembelajaran tradisional yang sering dilakukan oleh praktisi pendidikan dengan melalui penyampaian materi langsung pada siswa dengan pembelajaran *online* dan *offline* yang menekankan pada pemanfaatan teknologi (Abdullah, 2018). Lebih lanjut Chamila *et. al.* (2018) menjelaskan bahwa pembelajaran campuran menggabungkan tatap muka dengan sistem pengiriman jarak jauh, tetapi ini lebih dari sekadar menampilkan halaman dari situs web di layar kelas. Hakikat dari pembelajaran *blended* adalah mengerahkan daya dan upaya dalam rangka memberikan pembelajaran daring dan luring yang lebih bervariasi dan efektif.

Berdasarkan berbagai pemaparan definisi di atas, maka dapat dikemukakan bahwa *blended learning* meruakan model pembelajaran yang menggabungkan pembelajaran tatap muka secara langsung (luring) dengan model pembelajaran jarak jauh (daring) yang memanfaatkan ruang digital seperti zoom, google meet, google classroom, dan sebagainya. Esensi dari pembelajaran campuran ini adalah pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student center learning*). Selanjutnya,

tujuan dilaksanakannya pembelajaran *blended learning* adalah 1) membantu pendidik dalam mengembangkan proses belajar sesuai dengan gaya belajar serta perangkat belajar dalam kegiatan pembelajaran, 2) menyediakan peluang praktis bagi pendidik dan sejawatnya untuk pembelajaran mandiri, bermanfaat, dan berkembang, 3) meningkatkan fleksibilitas bagi pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran.

M.Carman (2005) menjelaskan ada lima kunci untuk melaksanakan pembelajaran dengan *blended learning*, yaitu:

a. Live Event (Pembelajaran Tatap Muka)

Pembelajaran langsung atau tatap muka secara sinkronous dalam waktu dan tempat yang sama ataupun waktu sama tetapi tempat berbeda. Pola pembelajaran langsung masih menjadi pola utama yang sering digunakan dosen dalam mengajar. Pola pembelajaran ini perlu didesain sedemikian rupa untuk mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan mahasiswa.

b. Self-paced Learning (Pembelajaran Mandiri)

Pembelajaran mandiri (*self-paced learning*) memungkinkan mahasiswa dapat belajar kapan saja dan dimana saja secara daring (*online*). Adapun konten pembelajaran perlu dirancang khusus baik yang bersifat teks maupun multimedia, seperti: video, animasi, simulasi, gambar, audio, atau kombinasi semuanya. Selain itu, pembelajaran mandiri juga dapat dikemas dalam bentuk buku, via web, via mobile, streaming audio, maupun streaming video.

c. Collaboration (Kolaborasi)

Kolaborasi dalam pembelajaran *blended learning* dengan mengkombinasikan kolaborasi antar dosen maupun kolaborasi antar mahasiswa. Kolaborasi ini dapat dikemas melalui perangkatperangkat komunikasi, seperti forum, chatroom, diskusi, email, website, dan sebagainya. Dengan kolaborasi ini diharapkan dapat meningkatkan konstruksi pengetahuan maupun keterampilan dengan adanya interaksi sosial dengan orang lain.

d. Assessment (Penilaian atau Pengukuran Hasil Belajar)

Penilaian (*assessment*) merupakan langkah penting dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Penilaian dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana penguasaan kompetensi yang telah dikuasai oleh mahasiswa. Selain itu, penilaian juga bertujuan sebagai tindak lanjut dosen dalam pelaksanaan pembelajaran. Adapun dosen sebagai perancang pembelajaran harus mampu meramu kombinasi jenis *assessment online* dan *offline* baik yang bersifat tes maupun non tes.

e. Performance Support Materials (Dukungan Bahan Belajar)

Bahan ajar merupakan salah satu komponen penting dalam mendukung proses pembelajaran. Penggunaan bahan ajar akan menunjang kompetensi mahasiswa dalam menguasai suatu materi. Dalam pembelajaran dengan *blended learning* hendaknya dikemas dalam bentuk digital maupun cetak sehingga dapat diakses oleh peserta belajar baik secara

offline maupun daring (online). Penggunaan bahan ajar yang dikemas secara daring (online) sebaiknya juga mendukung aplikasi pembelajaran daring (online).

Kelima kunci di atas memiliki keterkaitan dan pengaruh yang signifikan dalam kegiatan pembelajaran dengan blended learning. Dengan kelima kunci tersebut, pembelajaran yang didesain dengan model pembelajaran blended learning diharapkan dapat dilaksanakan sesuai dengan tujuan pembelajaran sehingga berlangsung dengan efektif dan efisien.

Pada hakikatnya, kelima kunci yang telah dipaparkan di atas tidak dapat dipisahkan satu dengan yang lainnya. Menggabungkan dan menghubungkan kelima poin di atas merupakan kunci dalam melaksanakan proses belajar mengajar dengan model *blended learning* yang mampu dijalankan secara efektif dan efisien. Jika pembelajaran dibuat dengan model seperti pemaparan di atas, maka pembelajaran dapat dicapai dan berkualitas.

Selanjutnya, pembelajaran *blended learning* hendaknya dibuat untuk memudahkan peserta didik dan pendidik dalam menjalankan proses pendidikan serta proses belajar mengajar yang baik. Proses pelaksanaan pembelajaran yang baik maka akan didapatkan tujuan pendidikan yang saling menguntungkan. Pradnyana (2013) menyebutkan tujuan dari dilaksanakannya pembelajaran *blended learning* adalah:

1. Membantu peserta didik dalam berkembang lebih baik di dalam proses belajar, sesuai dengan gaya belajar dan preferensi dalam belajar.
2. Menyediakan kesempatan praktis dan realistis bagi pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran secara mandiri, bermanfaat, dan berkembang.
3. Peningkatan fleksibilitas jadwal bagi peserta didik dengan dikolaborasikannya aspek terbaik dari tatap muka dan daring.
4. Kelas tatap muka dapat digunakan dalam melibatkan peserta didik pada pengalaman yang berkesan dan interaktif. Sedangkan pembelajaran daring memberikan peserta didik konten belajar berbasis multimedia yang menarik yang mampu meningkatkan daya kognisi peserta didik.
5. Mengatasi permasalahan pembelajaran yang memerlukan penyelesaian berdasarkan penggunaan metode pembelajaran yang variatif.

Haughey (1998) mengungkapkan jika terdapat tiga model dalam melakukan pengembangan pada pembelajaran *Blended Learning*, yakni model *web course*, *web centric course*, dan *web enhanced course*:

1. *Model web course* yakni penggunaan internet dalam keperluan pendidikan, dimana peserta didik dan pendidik terpisah secara penuh dan tidak memerlukan adanya tatap muka secara langsung. Seluruh bahan ajar, diskusi, konsultasi, penugasan, latihan, ujian, dan kegiatan pembelajaran lainnya sepenuhnya disampaikan melalui Internet.
2. *Model web centric course* merupakan penggunaan internet yang mengkolaborasi antara belajar jarak jauh (daring) dan tatap muka (luring). Sebagian materi disampaikan

melalui internet menggunakan perantara media atau platform digital, dan sebagian lagi melalui tatap muka yang fungsinya saling melengkapi. Dalam model ini pendidik boleh memberikan petunjuk dan acuan pada peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran melalui web yang telah dibuatnya atau platform yang telah disediakan. Peserta didik juga diberikan acuan dalam mencari sumber lain dari situs-situs yang relevan. Dalam tatap muka, peserta didik dan pendidik lebih banyak diskusi mengenai temuan materi yang telah dipelajari melalui internet tersebut.

3. *Model web enhanced course* yakni penggunaan internet sebagai penunjang dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilakukan di kelas. Oleh karenanya, peran pendidik dalam hal ini dituntut untuk menguasai teknik mencari informasi di internet, menyajikan materi melalui web yang menarik dan diminati, melayani bimbingan dan komunikasi melalui Internet, dan kecakapan lain yang diperlukan.

Kelebihan dalam melaksanakan model pembelajaran *blended learning*, yakni: hemat waktu, murah, pembelajaran lebih efektif dan efisien, mudah diakses, pembelajaran dapat diakses secara mandiri, dapat memanfaatkan materi belajar secara daring, dapat berkomunikasi antara guru dan murid di luar jam belajar formal, pendidik lebih menghemat tenaga dalam mengajar, banyak tersedianya sumber belajar, optimalisasi pembelajaran meningkatkan daya tarik. Kemudian kekuarangan dari dilaksanakannya pembelajaran *blended learning* yakni sulit diterapkan jika sarana kurang mendukung, tidak meratanya fasilitas yang dimiliki tiap individu peserta didik, serta akses internet dan listrik yang masih kurang merata di Indonesia.

Urgensi Penerapan Blended Learning

Di masa pandemi dan setelah pandemi covid 19, membuat perencanaan pembelajaran senantiasa harus diperhatikan sekalipun diberlakukannya program belajar dari rumah. *Blended learning* dipilih sebagai sebuah solusi atas pembelajaran di masa pandemi dan setelahnya, namun tetap harus memperhatikan aspek-aspek yang dipaparkan di atas. Model belajar *blended learning* mampu menghadirkan pembelajaran yang bermakna karena tetap dipantau oleh pendidik.

Dalam kaitannya dengan pembelajaran dari selama dan setelah masa pandemi covid 19, aspek yang harus diperhatikan adalah perencanaan, tujuan, bahan ajar, kebutuhan, serta media daring untuk pelaksanaan pembelajaran. Hal semacam ini sangat penting untuk ditentukan sebelum dilaksanakannya pembelajaran daring. Banyaknya media daring dalam pembelajaran seperti google meet, zoom, google classroom, edmodo, dan sebagainya diharapkan mampu mempermudah peserta didik dan pendidik untuk terlibat dalam pembelajaran. Pada hal semacam ini perlu diadakannya kesepakatan antara pendidik dan peserta didik dalam memilih media pembelajarannya.

Menurut Akmal, *et al* (2021) terdapat beberapa kendala dalam penerapan konsep belajar jarak jauh yang mengandalkan infrastruktur digital diantaranya: 1) siswa dan guru sebagian besar tidak sepenuhnya siap untuk melakukan pembelajaran online karena masalah teknis seperti

stabilitas akses internet, ketersediaan jaringan internet, dan masalah keuangan; selain itu aspek *digital competence* atau *digital literacy* juga penting untuk mengoperasikan pembelajaran jarak jauh dengan model blended learning.

Pembelajaran campuran di masa depan tentunya akan menjadi sebuah solusi dalam pemerataan pendidikan, khususnya di Indonesia. Pemerintah dalam mencanangkan program ini hanya perlu menyiapkan infrastruktur penunjang seperti listrik dan jaringan internet sebagai hal terpenting. Ketidak merataan pembangunan infrastruktur digital dalam penyelenggaraan pendidikan berbasis jaringan dapat menyebabkan terjadinya ketimpangan kualitas pendidikan sebagaimana yang dikemukakan oleh Akmal, *et al*, (2021): “*Consequently, in along-term effect, the unbalanced preparation of online learning could be resulted in digital divided which rose the inequality of the education quality among the learners.*” Pembelajaran campuran juga akan menjadi sebuah pembelajaran yang dianggap biasa di masa depan, guru di sini hanya perlu menyiapkan keterampilan digital saja dalam memberikan pembelajaran yang menarik dengan penggunaan media yang bervariasi.

IV. CONCLUSION

Blended learning adalah model campuran, maka terdapat beberapa komposisi yang digunakan. Komposisi yang sering digunakan yaitu 50/50 yang artinya dari alokasi yang disediakan, 50% untuk kegiatan tatap muka dan 50% dilakukan secara online. Namun demikian, ada pula yang menggunakan komposisi 75/25 atau 25/75. Pertimbangan komposisi yang digunakan bergantung pada analisis kompetensi yang hendak dicapai, tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, interaksi tatap muka, karakteristik, lokasi, dan kemampuan pengajar serta ketersediaan sumber daya.

Terdapat lima kunci untuk melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Blended Learning*, yakni: 1) Pembelajaran tatap muka, 2) Pembelajaran mandiri, 3) Kolaborasi, 4) Evaluasi hasil belajar, dan 5) Dukungan hasil belajar. Dari kelima prinsip tersebut, satu sama lain saling memengaruhi dan berkaitan sehingga terciptanya keberhasilan dalam melaksanakan pembelajaran *blended*.

Dalam kaitannya dengan pembelajaran selama dan setelah masa pandemi covid 19, *blended learning* memerlukan beberapa aspek yang harus diperhatikan seperti perencanaan, tujuan, bahan ajar, kebutuhan, serta media daring untuk pelaksanaan pembelajaran. Hal ini sangat penting untuk ditentukan sebelum dilaksanakannya pembelajaran daring. Banyaknya media daring dalam pembelajaran seperti google meet, zoom, google classroom, edmodo, dan sebagainya diharapkan mampu mempermudah peserta didik dan pendidik untuk terlibat dalam pembelajaran. Pada hal semacam ini perlu diadakannya kesepakatan antara pendidik dan peserta didik dalam memilih media pembelajarannya.

REFERENCES

- Abdullah, W. (2018). Model Blended Learning Dalam Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Manajemen Islam*. Vol. 7, No. 1. Pp. 855-866.
- Akmal, A., Fikri, A., Rahmawati, T., Hendri, Z., & Sari, N. (2021). Measuring Online Learning Readiness During Corona Virus Pandemic: an Evaluative Survey on History Teachers and Students. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*. Vol 5, No 1 (2021).
- Aqib, Zainal. (2011). *Pendidikan Karakter: Membangun Perilaku Positif Anak Bangsa*. Bandung: Yrama Widya.
- Bibi, S, dan Handaru Jati. (2015). Efektivitas Model Blended Learning Terhadap Motivasi Dan Tingkat Pemahaman Mahasiswa Mata Kuliah Algoritma Dan Pemrograman. *Jurnal Pendidikan Vokasi*. Vol. 5. No. 1. Pp. 74-87.
- Carman, M. Jared. (2002). *Blended Learning Design: Five Key Ingredients*. Director, Product Development Knowledge Net. 2.
- Chamilia, *et.al.* (2018). The impact of teaching oriental music using blended learning approach: An experimental study. *Malaysian Journal of Learning and Instruction*, 16(1), 81-103.
- Edward, C. N., Asirvatham, D., & Johar, M. G. M. (2018). Effect of blended learning and learners' characteristics on students' competence: An empirical evidence in learning oriental music. *Education and Information Technologies*, 23, 2587–2606.
- Garrison, D. R, & Vaughan, N. D. (2008). *Blended Learning in Higher Education: Framework Principles and Guidelines*. San Fransisco. Joyes. Bass.
- Harjanto. (2008). *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Haughey, M. dan Anderson, T. (1998). *Networking Learning: The Pedagogy of the Internet*. Montreal: Cheneliere/McGraw-Hill.
- Idris, Husni. (2011). Pembelajaran Model Blended Learning. *Jurnal Iqra*. Vol. 5. No. 1. 61-73.
- Kuntowijoyo. (1995). *Pengantar Ilmu Sejarah*. Yogyakarta: Yayasan Bentang Budaya.
- Pradnyana, P.B., Marhaeni, A.A.I.N., & Candiasa, I.M. (2013). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 3.
- Sapriya. (2017). *Pendidikan IPS*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sari, Milya. (2016). Blended Learning, Model Pembelajaran Abad Ke-21 Di Perguruan Tinggi. Ta'dib, *Jurnal Fakultas Pendidikan dan Pelatihan Guru, Universitas Batusangkar*, 17(2), 126-136.

- Sari, Milya. (2020). Penelitian Kepustakaan (Library Research). *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*. Vol. 6. No. 1. Pp. 41-53.
- Sivapalan, S. (2017) *Sustainability, blended learning and the undergraduate communication skills classroom: negotiating engineering undergraduates' expectations and perceptions*. On the Horizon, 25 (1). pp. 7-23.
- Slameto. (2003). Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suprijono, Agus. (2015). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- _____. (2013). *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Susanto, Ahmad. (2014). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Grup.