
PENERAPAN BLENDED E-LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN

Budiharto¹, Suparman², Eny Dwi Lestariningsih³

123Dosen FKIP UPBJJ-UT Semarang

1budiharto@ecampus.ut.ac.id, 2Suparman@ecampus.ut.ac.id,

3Eny Dwi Lestariningsih@ecampus.ut.ac.id

ABSTRACT

Advancement in technology, information, and communication today has grown rapidly in all fields. One of them is in the field of education. This should be addressed as an exciting thing because it will impact on the progress in the field of education itself. Progress in the field of education is also determined by teachers or educators who manage the learning system. Quality learning will affect the process and educational outcomes achieved by the school and all its students. With the promulgation of Law No.14 Year 2005 on Teachers and Lecturers, the consequence teachers must qualify S1 which is linear with its field of activity. Expectations from the government after teachers qualified S1 the quality of education becomes better, it is also as a benchmark of teacher performance in the field in the learning system. In general, teachers still carry out conventional learning with the classical system with face to face. This can result in boring what else is not supported by the relevant multi-media plus teachers whose competence is still low. The phenomenon that exists in Indonesia, most schools experience fewer facilities, media, computers, CDs, Audiovisuals, and others that are very supportive of the learning process. On the other hand, international schools and schools that have advanced have fulfilled these matters. So it could be actually learning blended learning has been done. For that reason, in order to improve the quality of learning outcomes, it is necessary to apply a mixed learning system between the face-to-face model (classroom) with electronic learning system (e-learning) known as Blended e-learning.

Keyword: application, lended e-learning, quality, learning.

ABSTRAK

Kemajuan teknologi, informasi dan komunikasi dewasa ini telah berkembang dengan pesat disegala bidang. Salah satu diantaranya adalah dibidang pendidikan. Hal ini harus disikapi sebagai suatu hal yang menggembirakan karena akan berdampak pada kemajuan dibidang pendidikan itu sendiri. Kemajuan dibidang pendidikan diantaranya juga ditentukan oleh guru atau pendidik yang mengelola sistem pembelajaran. Pembelajaran yang berkualitas akan berpengaruh pada proses dan hasil pendidikan yang dicapai oleh sekolah dan segenap siswanya. Dengan diundangkan Undang-Undang No.14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, maka konsekuensinya guru harus berkualifikasi S1 yang linier dengan bidang kegiatannya. Harapan dari pemerintah setelah guru berkualifikasi S1 maka mutu pendidikan menjadi semakin baik, hal ini juga sebagai tolok ukur kinerja guru di lapangan dalam sistem pembelajarannya. Pada umumnya guru masih masih melaksanakan pembelajaran yang konvensional dengan sistem klasikal dengan *face to face*. Hal ini dapat berakibat membosankan apa lagi tidak didukung oleh multi media yang relevan ditambah lagi guru yang kompetensinya masih rendah. Fenomena yang ada di Indonesia, kebanyakan sekolah mengalami kurang fasilitas, media, komputer, CD, Audio visual dan lain lain yang sangat mendukung dalam proses pembelajaran. Dilain fihak disekolah sekolah Internasional dan sekolah yang sudah maju telah terpenuhinya hal-hal tersebut. Sehingga bisa jadi sebenarnya pembelajaran *blended learning* sudah terlaksana. Untuk itulah guna meningkatkan kualitas hasil pembelajaran maka perlu hendaknya menerapkan sistem pembelajaran campuran antara model tatap muka (*class room*) dengan sistem pembelajaran elektronik (*e-learning*) yang dikenal dengan *Blended e-learning*.

Keyword: penerapan, *blended e-learning*, kualitas, pembelajaran.

Author correspondence

Email: budiharto@ecampus.ut.ac.id

Available online at <http://ejournalunsam.id/index.php/jsnbl/index>

PENDAHULUAN

Perkembangan iptek dewasa ini telah merambah diberbagai bidang kehidupan, sehingga berdampak pada kemajuan peradaban bangsa di dunia ini. Salah satunya adalah perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang telah mewarnai kehidupan manusia dewasa ini diberbagai bidang diantaranya dibidang pendidikan. Dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi ternyata dapat berbagai keterbatasan diantaranya faktor jarak, waktu, jumlah, kapasitas, kecepatan, dll. Dibidang pendidikan sangat kelihatan pengaruh teknologi informasi dan komunikasi, misalnya dari pola pembelajaran tatap muka yang konvensional kearah pendidikan yang lebih terbuka dan bermedia (Mukhopadhyay M : 1995). Selain itu (Bishop G : 1989) meramalkan bahwa pendidikan masa mendatang akan bersifat luwes, terbuka dan dapat diakses oleh siapapun yang memerlukan tanpa pandang faktor jenis, usia maupun pengalaman pendidikan sebelumnya. Disamping itu (Mason R : 1994) berpendapat bahwa pendidikan pendatang akan lebih ditentukan oleh jaringan informasi yang memungkinkan berinteraksi dan berkolaborasi, bukannya gedung sekolah. Tony Buts (1995) mengatakan bahwa teknologi dapat meningkatkan kualitas dan jangkauan bila digunakan secara bijak untuk pendidikan dan latihan dan mempunyai arti penting bagi kesejahteraan ekonomi.

Dengan adanya teknologi informasi dan komunikasi dalam bidang pendidikan, maka dimungkinkan saat ini adanya belajar jarak jauh dengan menggunakan media internet untuk menghubungkan antara mahasiswa dan dosennya, mahasiswa dapat melihat nilai secara online, melihat tugas-tugas yang diberikan oleh dosen dsb. Walaupun hal ini ada kelemahan karena tidak dapat bertemu langsung.

Pembelajaran dimasa depan cenderung

mengubah pendidikan dari pembelajaran tradisional kearah pembelajaran abad pengetahuan dimana orang dapat belajar dimana saja (diruang kelas/kuliah, di perpustakaan, di rumah, di jalan) dan kapan saja (pagi, siang, malam) dengan siapa saja (pakar, teman, anak, keluarga, masyarakat), melalui sumber belajar apa saja (buku teks, majalah, kora, internet, CD room, radio, tv, dll).

Ciri pembelajaran pada abad pengetahuan yaitu guru sebagai fasilitator, pembimbing dan konsultan, belajar secara terbuka, fleksibel sesuai kebutuhan belajar berdasarkan masalah berorientasi pada dunia nyata, menemukan dan menciptakan, kolaboratif, berfokus pada masyarakat, hasilnya terbuka, komputer sebagai peralatan semua jenis belajar, interaksi multi media yang dinamis dan komunikasi yang tidak terbatas.

Dengan demikian maka guru yang kreatif adalah guru yang berangsur-angsur meninggalkan pola pembelajaran konvensional (dimana guru sebagai salah satu sumber melakukan pembelajaran secara face to face dalam suatu kelas. Guru hendaknya memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi yang ada secara bijaksana sesuai keadaan seklah dewasa ini. Agar pembelajaran menjadi bermakna, berkualitas dan menarik maka pembelajaran berbasis blended e-learning perlu dilaksanakan secara bertahap.

PEMBAHASAN

Pengertian Blended Learning

Secara etimologi istilah blended learning terdiri dari dua kata yaitu blended dan learning. Kata blended berarti campuran, bersama untuk meningkatkan kualitas agar bertambah baik (Collins Dictionary) atau formula suatu penyelarasan kombinasi atau perpaduan (Oxford English Dictionary) (Heinze Pricter, 2006 : 236). Learning bermakna umum yaitu belajar. Dengan demikian dapat diartikan pola pembelajaran yang

mengandung percampuran atau penggabungan antara satu pola dengan pola yang lainnya. Yang dicampurkan menurut Elenena (2006) adalah unsur pembelajaran dikelas (Classroom lesson) dengan online learning.

Blended learning merupakan strategi pembelajaran yang mengintegrasikan pembelajaran tradisional (tatap muka) dan pembelajaran jarak jauh yang menggunakan sumber belajar online dan beragam pilihan komunikasi yang dapat digunakan oleh guru dan siswa (Harding, Kaczynski dan Wood, 2005). Kurtus (2004) menyatakan bahwa blended learning adalah campuran dari berbagai strategi pembelajaran dan metode penyampaian yang akan mengoptimalkan penggunaan sumber belajar online, terutama yang berbasis web/blog, tanpa meninggalkan kegiatan tatap muka (Elliot, 2002).

Menurut Colis dan Moonen (2001) blended learning adalah campuran dari pembelajaran tatap muka dan pembelajaran online, sehingga memungkinkan pembelajaran tidak hanya terjadi di kelas saja namun juga dapat dilakukan di luar kelas. Ini menunjukkan bahwa blended learning merupakan pendekatan yang fleksibel untuk merancang program yang mendukung dan tidak tergantung oleh waktu dan tempat untuk belajar. Pembelajaran ini menawarkan beberapa kemudahan karena pembelajaran online tidak sepenuhnya menghilangkan pembelajaran tatap muka. Pembelajaran dengan blended learning ini akan lebih bermakna karena didukung oleh keragaman sumber belajar yang dapat diperoleh melalui internet. Strategi pembelajaran blended learning diterapkan atas asumsi bahwa tidak ada kelebihan mutlak dari metode tatap muka langsung maupun belajar online karena masing-masing tentu memiliki kekurangan dan kelebihan.

Selama ini metode tatap muka masih menjadi cara terbaik untuk kegiatan pembelajaran (Damajanti Kusuma

Dewi, 2008). Kelebihan utamanya adalah kuatnya interaksi antara guru dan peserta didik yang dapat menghadirkan lingkungan ideal untuk belajar. Kelemahannya adalah tidak setiap individu memiliki gaya dan kecepatan serta kebutuhan belajar yang sama. Sementara itu, pembelajaran online memiliki kelebihan dalam kekayaan sumber belajar yang sangat luas. Pembelajaran ini juga memiliki kelemahan yaitu tidak adanya interaksi langsung antara guru dan siswa. Hal ini menyebabkan unsur-unsur non verbal dalam interaksi tidak tersampaikan secara sempurna (Graham, C., Allen, S., & Ure, D, 2005).

Strategi pembelajaran blended learning diterapkan guru karena tidak semua peserta didik mampu mengikuti pembelajaran online. Selain itu, guru juga dapat memberikan perhatian lebih pada siswa yang lemah, sehingga kualitas pembelajaran akan lebih maksimal. Beberapa guru menerapkan strategi pembelajaran blended learning untuk mengurangi kegiatan tatap muka dan mengalihkannya pada pembelajaran online apabila dalam pembelajaran banyak siswa tidak hadir pada metode tatap muka.

Masing-masing siswa mempunyai gaya dan kecepatan belajar yang berbeda-beda. Dalam kegiatan pembelajaran tatap muka, ada siswa yang cepat dalam menyerap materi, adapula yang membutuhkan waktu lebih lama dibandingkan lainnya. Dengan strategi pembelajaran blended learning, peserta didik yang membutuhkan waktu lebih lama dalam menyerap materi dapat mempelajari kembali dengan mengakses secara online. Kemungkinan untuk menghadirkan pembelajaran dalam bentuk teks, gambar (diam maupun gerak) serta suara yang seringkali tidak bisa dilaksanakan dalam tatap muka akan memberikan kemudahan dalam penyerapan materi dengan lebih baik melalui pembelajaran online.

Strategi pembelajaran blended learning mengkombinasikan secara arif, relevan, dan tepat antara potensi face to face dengan potensi teknologi informasi dan komunikasi yang demikian pesat berkembang saat ini, sehingga memungkinkan terjadinya :

1. Pergeseran paradigma pembelajaran dari yang dulunya berpusat pada guru menuju paradigma baru yang berpusat pada siswa (*student centered*).
2. Peningkatan interaksi antara siswa dengan guru, siswa dengan siswa, siswa/guru dengan sumber belajar lainnya.
3. Kovergensi antara berbagai metode, media sumber belajar serta lingkungan belajar lain yang relevan.

Terdapat beberapa bentuk kontinum strategi blended learning, diantaranya sebagai berikut. Pertama, kebanyakan online penuh, tetapi ada beberapa hari tertentu dilakukan face to face baik di kelas atau di laboratorium komputer. Kedua, kebanyakan online penuh, tetapi siswa tetap belajar secara tatap muka dalam kelas atau laboratorium komputer, tetapi siswa dipersyaratkan mengikuti aktivitas online tertentu sebagai pengayaan atau tambahan. Kontinum itulah yang dapat dikembangkan dalam penerapan strategi pembelajaran blended learning. Untuk menyeimbangkan antara pembelajaran tatap muka dan pembelajaran online, guru dapat menerapkan strategi pembelajaran blended learning secara merata. Misalnya dalam satu minggu ada dua pertemuan, pertemuan pertama guru dapat menerapkan pembelajaran tatap muka dan pertemuan berikutnya guru dapat menerapkan pembelajaran online atau sebaliknya (Mohamad Noer, 2010).

UNSUR-UNSUR BLENDED LEARNING

Pembelajaran berbasis blended learning

mengkombinasikan antara tatap muka dan e-learning tinggi paling tidak memiliki 6 (enam) unsur, yaitu : (a) tatap muka, (b) belajar mandiri, (c) aplikasi, (d) tutorial, (e) kerjasama, dan (f) evaluasi.

1. Pembelajaran tatap muka dilakukan seperti yang sudah dilakukan sebelum ditemukannya teknologi cetak, audio visual, dan komputer, pengajar sebagai sumber belajar utama. Pengajar menyampaikan isi pembelajaran, melakukan tanya jawab, diskusi, memberi bimbingan, tugas-tugas kuliah, dan ujian. Semua dilakukan secara sinkron (*synchronous*), artinya semua pebelajar belajar isi pembelajaran pada waktu dan tempat yang sama. Beberapa variasi yang dilakukan, misalnya dosen membagi perkuliahan kedalam topik-topik yang harus dibahas oleh mahasiswa di depan kelas, mahasiswa membuat makalah untuk presentasi mahasiswa sebagai peserta dan melakukan klarifikasi, tanya jawab, dan memecahkan masalah. Dengan menggunakan pendekatan berpusat pada pebelajar, kuliah dilakukan dengan tutorial, buku kerja, menulis makalah, dan penilaian.
2. Pembelajaran Mandiri dalam pembelajaran tatap muka, untuk mengakomodasi perbedaan individual kemudian berkembang dengan memberikan tugas belajar mandiri melalui pembelajaran menggunakan modul, sekarang di sekolah digunakan Lembar Kerja Siswa. Tujuannya tentu agar siswa yang berlainan karakteristik kecerdasannya akan belajar sesuai dengan kecepatan belajarnya. Dalam sumber belajar untuk pembelajaran mandiri ini, kebanyakan pengajar memerlukan buku teks 2 atau lebih sebagai sumber belajar. Dalam pembelajaran berbasis blended learning akan banyak sumber belajar yang harus diakses oleh pebelajar,

karena sumber-sumber tersebut tidak hanya terbatas pada sumber belajar yang dimiliki pengajar, perpustakaan seluruh dunia. Pengajar yang profesional dan kompeten dalam disiplin ilmu tentu dapat merancang sumber-sumber belajar mana saja yang dapat diakses untuk mengkombinasikan dengan buku, multi media, dan sumber belajar lain. Pembelajaran Berbasis Masalah Aplikasi dalam pembelajaran berbasis blended learning dapat dilakukan melalui Pembelajaran Berbasis Masalah Masalah. Melalui pembelajaran berbasis masalah, pebelajar akan belajar berdasarkan masalah yang harus dipecahkan, kemudian melacak konsep, prinsip, dan prosedur yang harus diakses untuk memecahkan masalah tersebut. Ini berbeda dengan pembelajaran konvensional, yang ditahap awal disajikan konsep, prinsip, dan prosedur yang diakhiri dengan menyajikan masalah, asumsinya, pebelajar dianggap belum memiliki pengetahuan prasyarat untuk memecahkan masalah, sehingga konsep-konsep tersebut disajikan terlebih dahulu. Melalui pembelajaran berbasis masalah, pebelajar akan secara aktif mendefinisikan masalah, mencari berbagai alternatif pemecahan, dan melacak konsep, prinsip, dan prosedur yang dibutuhkan untuk memecahkan masalah tersebut.

3. Tutorial

Pembelajaran Tutorial Program pembelajaran berbasis komputer memerlukan kegiatan tutorial tatap muka, namun sifat tutorial berbeda dengan pembelajaran tatap muka konvensional. Pada tutorial, pebelajar yang aktif untuk menyampaikan masalah yang dihadapi, seorang pengajar akan berperan sebagai tutor yang membimbing. Sejumlah program

universitas menggunakan berbagai pembelajaran interaktif komputer. Perusahaan menyediakan pembelajaran berbasis CD-Room dan konten online. Meskipun aplikasi teknologi dapat meningkatkan keterlibatan pebelajar dalam belajar, peran pengajar masih diperlukan sebagai tutor.

4. Kerjasama

Pembelajaran Kolaborasi Kerjasama atau kolaborasi merupakan salah satu ciri penting pembelajaran masa depan yang lebih banyak mengedepankan kemampuan individual, namun kemampuan ini kemudian disinergikan untuk menghasilkan produk, karena produk masa depan, apalagi produk komputer baik berupa perangkat keras maupun perangkat lunak yang kompleks, diperlukan pendekatan interdisipliner. Oleh karena itu produk masa depan adalah produk yang dihasilkan dari kegiatan kolaborasi. Keterampilan kolaborasi harus menjadi bagian penting dalam pembelajaran berbasis blended learning. Hal ini tentu berbeda dengan pembelajaran tatap muka konvensional yang semua pebelajar belajar di dalam kelas yang sama di bawah kontrol pengajar, dalam pembelajaran berbasis blended, maka pebelajar bekerja secara mandiri dan berkolaborasi. Oleh karena itu, tagihan dalam pembelajaran ini akan berbeda dengan pembelajaran tatap muka.

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

pebelajar, maupun penilaian pebelajar lain.

Klasifikasi Blended Learning untuk memahami e-Learning beberapa ahli mengklasifikasi berdasarkan karakteristik. Pada umumnya pembelajaran e-Learning atau online adalah “asynchronous”, dimana pengajar/guru/dosen/ instruktur dan orang yang belajar siswa tidak bertemu disaat yang sama. Ranganathan, Negash, dan Wilcox, (2007) membagi empat jenis klasifikasi e-Learning yaitu :1. E-Learning tanpa kehadiran dan tanpa komunikasi, 2. e-Learning tanpa kehadiran tetapi dengan komunikasi, 3. e-Learning dikombinasikan dengan kehadiran sesekali, 4. e-Learning digunakan sebagai alat dalam mengajar di kelas. Berdasarkan empat klasifikasi tersebut, kemudian dikembangkan menjadi enam jenis e-Learning yang disajikan sebagai berikut:

Tipe I : Pembelajaran tatap muka pembelajaran dilakukan dengan adanya kehadiran fisik pengajar yang melakukan presentasi materi secara fisik tetapi tidak melakukan komunikasi elektronik. Ini merupakan tipe kelas tatap muka di kelas secara tradisional. Pengajar atau instruktur dan orang yang belajar secara fisik hadir di kelas setiap saat penyajian materi pembelajaran. Komunikasi antara pebelajar dan pengajar terjadi di kelas secara bersama-sama, dalam waktu dan tempat yang sama. Pembelajaran ini dimasukkan sebagai e-learning karena walaupun pembelajaran lebih didominasi oleh kegiatan tatap muka, namun sudah menggunakan media elektronik sebagai kegiatan penyampaian sisi pembelajaran, misalnya melalui slide Power Point, klip video, dan multi media untuk memberikan penjelasan dan contoh-contoh isi pembelajaran.

Tipe II : Pembelajaran Mandiri Pembelajaran dilakukan tanpa presentasi dan kehadiran pengajar dan tanpa komunikasi elektronik, artinya pebelajar belajar sendiri. Pendekatan ini disebut sebagai belajar mandiri (self-learning). Pebelajar menerima isi/materi pembelajaran melalui belajar sendiri. Tidak ada orang yang membantu dalam format belajar mandiri, juga tidak ada komunikasi elektronik antara pebelajar dan pengajar/instruktur. Dalam format ini e-learning pelajar biasanya menerima konten pra-rekaman atau mengakses arsip rekaman konten. Komunikasi antara pebelajar dan pengajar tidak dilakukan. Contoh pembelajaran tipe ini, isi disampaikan pada pebelajar menggunakan media rekaman seperti CD Room atau DVD.

Tipe III : Pembelajaran Tidak Sinkron Pembelajaran dilakukan tanpa kehadiran pengajar namun dilakukan dengan komunikasi elektronik yang tidak sinkron (asynchronous). Yang dimaksud dengan tidak sinkron adalah komunikasi elektronik antara pengajar dan pebelajar tidak dilakukan pada waktu dan tempat yang sama. Dalam format ini, pengajar dan pebelajar tidak secara bersama-sama bertemu dalam suatu ruang yang sama. Namun, pengajar dan pebelajar melakukan komunikasi yang dapat dilakukan melalui email dan pebelajar tidak perlu hadir secara fisik di kelas. Contoh jenis ini adalah pembelajaran e-Learning dengan menggunakan ruang kelas tradisional dimana pengajar dan pebelajar pada saat yang sama menggunakan email.

Tipe IV : Pembelajaran Sinkron

Pembelajaran dilakukan secara maya dan komunikasi elektronik yang sinkron (synchronous). Format ini disebut sinkron, karena pengajar dan pebelajar selalu hadir secara real-time, walau tidak ada kehadiran fisik. Teknologi yang digunakan untuk komunikasi sinkron mencakup semua teknologi yang digunakan dalam e-learning asynchronous selain dilakukan real-time e-learning juga penggunaan instant messaging, chat, live audio, pengajar dan pebelajar bertatap muka melalui video, disertai dengan chatting.

Tipe V : Blended Learning Tidak Sinkron Pembelajaran dilakukan dengan kehadiran pengajar sesekali dan komunikasi elektronik yang dikombinasikan atau campuran (Blended/Hybrid-asynchronous). Ini adalah format e-learning blended atau hybrid dengan kehadiran pengajar sesekali. Dalam format ini komunikasi elektronik digunakan dalam format asinkron dan sinkron. Kehadiran pengajar yang kadang-kadang dimana beberapa pertemuan dilakukan dengan kehadiran fisik (yaitu tatap muka) dan pada pertemuan yang dilakukan tanpa kehadiran pengajar (asynchronous). Kehadiran fisik pengajar mirip dengan kelas tatap muka tradisional, dimana baik pengajar maupun pebelajar secara fisik hadir di kelas. Contoh tipe ini, isi pembelajaran disampaikan kadang-kadang melalui pertemuan tatap muka dan melalui teknologi e-learning yang dilakukan secara tidak sinkron.

Tipe VI : Pembelajaran Blended Learning Sinkron Pembelajaran dilakukan dengan kehadiran pengajar dan dengan komunikasi elektronik (Blended/Hybrid-sinkron). Dalam format ini komunikasi elektronik dikemas

dalam format asinkron dan sinkron. Kehadiran pengajar dapat dilakukan bergantian antara fisik dan virtual. Beberapa pertemuan kelas dilakukan dengan kehadiran fisik (dalam ruang kelas tradisional yaitu tatap muka langsung) dan pertemuan lainnya dilakukan secara maya (sinkron). Dalam format ini pebelajar dan pengajar selalu bertemu disaat yang sama, kadang-kadang secara fisik dan waktu lainnya melalui tatap maya. Contoh tipe ini adalah tempat pengajar dan pebelajar menggunakan kelas untuk beberapa waktu dan menggunakan live audio/video untuk pertemuan maya. Pertemuan pada yang lain dikombinasi tatap muka dan tidak tatap muka. Dalam blended/hybrid learning kehadiran fisik dan virtual dapat dikombinasi (dicampur) dengan format tidak sinkron dan sinkron. Jumlah waktu tatap muka dapat sangat bervariasi dari program pembelajaran yang satu ke program lainnya. Beberapa kali melakukan pertemuan kelas tatap muka pertama dan terakhir dalam satu semester. Pembelajaran Blended dapat dilakukan dengan dua puluh lima persen melalui kehadiran pengajar dan tujuh puluh lima persen tanpa kehadiran. Ada juga yang melakukan pembelajaran dengan lima puluh persen tatap muka dan lima puluh persen melalui e-learning. Demikian pula, ada yang melakukan seratus persen kehadiran tatap muka dengan kombinasi kehadiran fisik dan maya. Meskipun tidak ada standar proporsi kehadiran tatap muka dan ketidakhadiran secara fisik, namun yang pasti dalam pembelajaran berbasis blended learning selalu mengkombinasi kegiatan tatap muka dan e-learning sebagai upaya untuk memfasilitasi terjadinya belajar (Ranganathan, Negash, dan Wilcox, 2007).

PENERAPAN BLENDED LEARNING

Blended Learning seharusnya dipandang sebagai pendekatan pedagogis yang menerapkan berbagai pendekatan pembelajaran ketimbang dilihat dari seberapa besar delivery system antara face to face dibandingkan dengan secara online. Blended learning seharusnya mengkombinasikan secara arif, relevan dan tepat antara potensi face to face dengan potensi teknologi informasi dan komunikasi yang demikian pesat berkembang saat ini sehingga memungkinkan:

1. Terjadinya pergeseran paradigma pembelajaran dari yang dulunya lebih berpusat pada guru menuju paradigma baru yang berpusat pada siswa (student centered learning).
2. Terjadinya peningkatan interaksi atau interaktifitas antara siswa dengan guru, siswa dengan siswa, siswa/guru dengan konten, siswa/guru dengan sumber belajar lainnya.
3. Terjadinya konvergensi antar berbagai metode, media sumber belajar serta lingkungan belajar lain yang relevan.

Sebenarnya, blended learning juga dapat dipandang sebagai suatu kontinum antar tatap muka konvensional sampai dengan online penuh. Dengan demikian ada beberapa bentuk kontinum blended learning, diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Online penuh, dimana tidak ada face to face sama sekali.
2. Online penuh, tapi ada option/pilihan untuk melakukan face to face walaupun tidak dipersyaratkan.
3. Kebanyakan online penuh, tapi ada beberapa hari tertentu dilakukan face to face baik di kelas atau di lab atau ditempat kerja langsung (jika itu on the job training).
4. Kebanyakan online penuh, tapi siswa tetap belajar konvensional dalam kelas atau lab setiap hari.

5. Kebanyakan belajar konvensional di kelas atau lab, tapi siswa dipersyaratkan mengikuti aktifitas online tertentu sebagai pengayaan atau tambahan.
6. Pembelajaran konvensional penuh, walaupun ada aktifitas online walaupun tidak dipersyaratkan bagi siswa untuk mengikutinya.
7. Full pembelajaran konvensional.

Begitulah kontinum blended learning sebenarnya. Jika anda telah menggunakan kombinasi di atas, maka anda akan tahu dalam level kontinum mana pembelajaran yang sedang anda lakukan. Namun demikian, jika ingin melihat lebih jauh contoh penerapan blended learning untuk kesemua level tersebut diatas, silakan download hasil researchnya.

Blended e-learning kini banyak digunakan oleh para penyelenggara pendidikan terbuka dan jarak jauh. Kalau dahulu hanya Universitas Terbuka yang diizinkan menyelenggarakan pendidikan jarak jauh, maka ini dengan terbitnya surat keputusan Menteri Pendidikan Nasional No. 107/U/2001 (2 Juli 2001) tentang penyelenggaraan program pendidikan tinggi jarak jauh, maka perguruan tinggi tertentu yang mempunyai kapasitas menyelenggarakan pendidikan terbuka dan jarak jauh menggunakan blended e-learning, juga telah diizinkan menyelenggarakannya. Lembaga-lembaga pendidikan non-formal seperti kursus-kursus, juga telah memanfaatkan keunggulan blende e-learning ini untuk program-programnya.

Secara spesifik dalam pendidikan guru blended e-learning memiliki makna sebagai berikut :

1. Blended e-learning merupakan penyampaian informasi, komunikasi, pendidikan, pelatihan-pelatihan tentang materi keguruan baik sustansi materi pelajaran

- maupun ilmu pendidikan secara online.
2. Blended e-learning menyediakan seperangkat alat yang dapat memperkaya nilai belajar secara konvensional (model belajar konvensional, kajian terdapat buku teks, CD-Room dan pelatihan berbasis komputer) sehingga dapat menjawab tantangan perkembangan globalisasi.
 3. Blended e-learning tidak berarti menggantikan model belajar konvensional di dalam kelas, tetapi memperkuat model belajar tersebut melalui pengayaan konten dan pengembangan teknologi pendidikan.
 4. Kapasitas guru amat bervariasi tergantung pada bentuk isi dan penyampaiannya. Makin baik keselarasan antar konten dan alat penyampai dengan gaya belajar, maka akan lebih baik kapasitas siswa yang pada gilirannya akan memberi hasil yang lebih baik.
 5. Memanfaatkan jasa teknologi elektronik. Dimana guru dan siswa, siswa dan sesama siswa atau guru dan sesama guru dapat berkomunikasi dengan relatif mudah dengan tanpa dibatasi oleh hal-hal yang protokoler.
 6. Memanfaatkan keunggulan komputer (digital media dan computer networks).
 7. Menggunakan bahan ajar bersifat mandiri (*self learning materials*) disimpan di komputer sehingga dapat diakses oleh guru dan siswa tanpa saja dan dimana saja bila yang bersangkutan memerlukannya.
 8. Memanfaatkan jadwal pelajaran, kurikulum, hasil kemajuan belajar dan hal-hal yang berkaitan dengan administrasi pendidikan dapat dilihat setiap saat di komputer.

SIMPULAN

Dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi diberbagai

bidang khususnya dibidang pendidikan, maka sudah waktunya teknologi informasi dan komunikasi yang canggih untuk mengelola pendidikan di Indonesia. Hal ini sebagai upaya menjawab tantangan perkembangan zaman, untuk mengejar ketertinggalan Indonesia dari negara-negara lain yang lebih maju. SDM Indonesia sekarang masih ada pada urutan 108 dari 166 negara, dan masih tertinggal dibanding negara-negara ASEAN seperti Singapura (urutan 27), Brunei Darussalam (urutan 37), Malaysia (urutan 57), Thailand (urutan 92), Philipina (urutan 97) hal ini berdasarkan Indeks Pembangunan Manusia (IPM) atau HDI. Rendahnya IPM bangsa Indonesia menunjukkan rendahnya daya saing terhadap bangsa-bangsa lain. Sudah menjadi keharusan bagi bangsa Indonesia untuk meningkatkan daya saing bangsa Indonesia dengan cara meningkatkan IPM melalui bidang pendidikan, khususnya peningkatan kualitas dalam pembelajaran bagi guru-guru kepada siswa-siswanya.

Kualitas pembelajaran akan berpengaruh pada kualitas lulusan sehingga dapat mengejar ketertinggalan dari bangsa lain. Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran guru hendaknya kreatif, akomodatif, sensitif dan dinamis untuk menyesuaikan terhadap perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Dalam pembelajaran yang konvensional (tatap muka) hendaknya bergeser atau berkembang kearah blended learning. Hal ini menuntut Dinas Pendidikan untuk berpacu menjadikan fasilitas yang dibutuhkan terkait dengan alat-alat yang diperlukan dalam pembelajaran blended learning. Guru senantiasa berupaya untuk terampil dalam penggunaan media pembelajaran yang berbasis elektronik, agar dapat mengemban tugas semaksimal mungkin dalam rangka pembelajaran blended learning.

DAFTAR PUSTAKA

- Mason, R. , (1994). Using communication,Media in Open and Flexible Learning, London : Kagan Page.
Pcahyono.blogspot.com
Raganathan, S.S., Negash and M.V.Wilcox,Sandypress.com
Rusman dkk, (2010). Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi, Bandung : PT Raja Grafindo Persada.
www.suniscome.50
webs.com/data/doownload/031/tugas makalah tentang teknologi informasi
www.teknologipendidikan.net/2008/11/27/contoh penerapan-blended –learning
http//id.wiki/Pembelajaran-Berbasis-Blended-Learning