

PEMBELAJARAN *BLENDED LEARNING* MELALUI *WHATSAPP GROUP* (WAG)

Bakhrul Khair Amal

Universitas Negeri Medan

Corresponding author : B4khru14m4l@gmail.com

Abstrak

Blended Learning merupakan kombinasi antara model pembelajaran tatap muka (face to face) dengan model pembelajaran berbasis e-learning. Model pembelajaran ini memfasilitasi peserta didik selama proses pembelajaran. Dengan menerapkan model Blended Learning, maka akan terjadi perubahan, dimana proses belajar tidak hanya mendengarkan uraian materi dari guru tetapi siswa dapat menggunakan fasilitas e-learning yang dapat diakses dimana saja dan kapan saja. Dengan diterapkannya model Blended Learning ini, diharapkan dapat membuat siswa lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan belajar di dalam maupun luar kelas. Akan tetapi permasalahannya adalah blended learning tidak dikenalkan dengan baik. Argumentasi yang dikemukakan adalah bahwa perkembangan profesionalisme secara umum dikarenakan banyaknya literatur yang disampaikan oleh guru ahli yang berfokus pada bagaimana seorang guru memahami materi dan bagaimana seorang guru memahami cara siswa mempelajari sebuah materi. Blended learning belum dipandang sebagai sebuah alternatif lain yang inovatif dan mampu menggeser paradigma lama tersebut.

Kata kunci: Blended Learning, Komunikasi, Belajar Mandiri, Pendidikan Akhlak.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi melaju begitu cepat ke semua sektor kehidupan. Bahkan perkembangannya diperkerakan lebih pesat dari perkiraan semula. Bila melihat sejenak, bagaimana proses belajar berlangsung dalam diri setiap individu, maka ditemukan bahwa proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara orang yang belajar dengan pesan yang dikemas dalam berbagai medium tertentu. Pesan tersebut bisa itu berupa medium yang sifatnya hanya dimanfaatkan (*by utilization*), bisa juga yang sengaja dirancang (*by design*) untuk mencapai tujuan tertentu.

Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja, dimana saja, dengan apa saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang tersebut pada aspek pengetahuannya, keterampilan, atau sikapnya. Apabila proses belajar itu dise-lenggarakan secara formal di sekolah, tujuannya adalah agar perubahan pada diri siswa berlangsung secara terencana baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan maupun sikap sesuai dengan tuntutan kurikulum yang digunakan. Penyelenggaraan proses belajar dapat dilakukan melalui beberapa model pembelajaran atau sistem pembelajaran.

Sistem pembelajaran yang digunakan pada umumnya masih menggunakan pembelajaran tatap muka, dimana guru sebagai sumber belajar utama dalam pembelajaran. Di dalam kelas, siswa hanya sebagai pendengar pasif, mendengar dan mencatat apa yang disampaikan guru. Hal ini membuat suasana belajar di dalam kelas terasa kaku, sangat membosankan dan tidak adanya komunikasi aktif antara guru dan siswa. Siswa dihadapkan pada sistem pembelajaran yang sama setiap hari, tanpa adanya sistem pembelajaran lain yang bisa memompa motivasi siswa untuk mengikuti pelajaran dengan penuh semangat. Tentu saja ini menjadi masalah serius karena berpengaruh pada pencapaian kompetensi pembelajaran. Untuk itu perlu ditanggapi beberapa permasalahan tersebut agar suasana belajar tidak berjalan kaku dan membosankan, salah satunya adalah proses pembelajaran *blended learning*.

PEMBAHASAN

Sejak awal 1990, Konsep *online learning* menurut Senge (1990) membentuk kemungkinan adanya *blended learning*. Sejak saat itu pula kajian *online learning* berkembang sedemikian rupa hingga berintegrasi dengan pembelajaran dalam kelas. Hal itu bisa dimaklumi mengingat seseorang cenderung akan mengombinasikan pengetahuan baru yang didapatnya dengan pengetahuan yang telah dimilikinya sebelumnya.

Saat ini telah berkembang dengan pesat kajian mengenai *blended learning*. Bentuk paling sederhana dari *blended learning*, menurut Garrison dan Kanuka (2004) adalah perpaduan antara aktivitas kelas fisik dan aktivitas belajar yang didukung oleh teknologi daring, dan kemudian berkembang lebih lanjut dalam integrasi aktivitas pembelajaran, peserta didik, dan pendidik. Manfaat dari *blended learning* telah diungkap dalam banyak penelitian, antara lain menurut Chellman (2000) dalam proses memfasilitasi pembelajaran *online* maupun yang berbasis kelas, menjembatani jarak antara belajar dan bekerja, mempromosikan pembelajaran kolaborasi *online*, sesuai untuk pembelajaran di perguruan tinggi, efektivitas kelompok besar siswa serta beragam, mampu beradaptasi untuk semua jenjang pembelajaran dan banyak institusi termasuk perguruan tinggi, sekolah menengah, militer dan banyak sektor lainnya.

Akan tetapi permasalahannya adalah *blended learning* tidak dikenalkan dengan baik. Argumentasi yang dikemukakan adalah bahwa perkembangan profesionalisme secara umum dikarenakan banyaknya literatur yang disampaikan oleh guru ahli yang berfokus pada bagaimana seorang guru memahami materi dan bagaimana seorang guru

memahami cara siswa mempelajari sebuah materi. *Blended learning* belum dipandang sebagai sebuah alternatif lain yang inovatif dan mampu menggeser paradigma lama tersebut.

Kajian mengenai *blended learning* akhirnya menghasilkan bermacam kesimpulan seperti manfaat, problematika dan bahkan definisi dari *blended learning* tidak dapat diikat persetujuan secara umum. Kajian *blended learning* yang menggambarkan secara jelas dan baik juga diperlukan. Selain akan memberikan perspektif yang gamblang, juga akan memberikan keyakinan bahwa *blended learning* memungkinkan untuk diaplikasikan dalam sebuah pembelajaran. Kajian *blended learning* yang spesifik dalam sebuah model tertentu meskipun akan terjebak dalam sebuah kondisi pada suatu titik, namun penjabarannya akan memberikan ruang untuk mengambil nilai-nilai yang mudah untuk dikembangkan dan dimodifikasi sesuai konteks pembelajaran yang diinginkan peneliti maupun praktisi pendidikan lainnya.

Variasi *blended learning* menurut Ansori memungkinkan pengajar maupun peserta didik untuk tetap dapat melakukan proses belajar dalam kondisi apapun dan tidak hanya berhenti pada pembelajaran di ruang kelas saja. Para ahli secara umum menyatakan bahwa terdapat empat model *blended learning*, yaitu:

a. Face to face driver model. Model driver tatap muka digunakan mana kala teknologi digunakan hanya sebagai pendukung dalam pembelajaran tradisional. Jadi pembelajaran berbasis kelas tetap merupakan pembelajaran utama, dan *online learning* hanya sebagai suplemen untuk melengkapi pembelajaran.

b. Rotation Model. Model ini merupakan kombinasi terstruktur model pembelajaran *face to face* dan pembelajaran *online*. Terstruktur maksudnya adalah, antara pembelajaran *face to face* dan pembelajaran *online* sudah memiliki jadwal sendiri. Sesi untuk pembelajaran *face to face* sudah ditentukan dan sesi pembelajaran *online* juga telah ditentukan. Dalam model ini, ke dua tipe pembelajaran benar-benar dipisahkan dan tidak ada integrasi antara satu dengan yang lainnya.

c. Flex model. Model pembelajaran *blended learning* ini memusatkan pada pembelajaran mandiri kepada peserta didik melalui *online learning*. Jadi pengajar telah menentukan fokus-fokus pembelajaran beserta haluan-haluan pembelajaran untuk dilaksanakan peserta didik saat mereka melaksanakan pembelajaran daring. Pengajar dalam model *blended learning* ini hanya sebagai fasilitator. Terkadang juga menggunakan pembelajaran tatap muka jika dibutuhkan.

d. Online lab school model. Model *blended learning* ini merupakan pembelajaran yang dilakukan dalam ruang laboratorium digital dan sepenuhnya menggunakan pembelajaran *online*. Pengajar hanya sebagai fasilitator serta memandu jalannya proses pembelajaran dalam laboratorium tersebut. Perbedaannya dengan *flex model* terletak pada tempat di mana *blended learning* tersebut dilaksanakan. *Flex model* tidak dibatasi harus dalam laboratorium digital, sedangkan *online lab school model* dilaksanakan dalam sebuah laboratorium yang dioptimalkan untuk mendukung pembelajaran *online*.

Blended Learning Melalui WHATSAPP GROUP (WAG)

Blended learning adalah salah satu revolusi di bidang pendidikan berbasis teknologi internet yang bisa digunakan untuk pendidikan jarak jauh maupun penunjang pembelajaran. Dalam pelaksanaannya meskipun sama-sama memanfaatkan teknologi internet *blended learning* tidak mewajibkan pembelajaran dengan menggunakan metode online saja, tetapi pelaksanaan pembelajaran harus tetap dikombinasikan dengan metode tatap muka.

Perpaduan *online learning* dan *face to face learning* dalam *blended learning* ditujukan untuk mengambil kelebihan yang dimiliki masing-masing model pembelajaran dari keduanya. Dalam pembelajaran *online learning*, tentu harus dipakai sebuah perangkat lunak maupun perangkat keras yang digunakan untuk mendukung terselenggaranya *online learning* sebagai bagian dari *blended learning*. Salah satu bentuk perangkat lunak yang dapat digunakan adalah dengan aplikasi *Whatsapp*.

Aplikasi *Whatsapp* ini merupakan salah satu bentuk perangkat lunak yang digunakan sebagai media sosial yang menghubungkan banyak orang dalam sebuah komunikasi audio-visual dan juga didukung kemampuan *chat* yang relatif cepat bila dibandingkan aplikasi lainnya misalkan BBM, FB *Massanger* atau *Yahoo Massanger*. Keunggulan aplikasi *Whatsapp* lainnya antara lain yaitu:

- a. Banyak digunakan terutama oleh kalangan mahasiswa (pengguna *Whatsapp* di seluruh dunia yaitu lebih dari 1 milyar orang)
- b. Mudah diinstall dalam program *smartphone* (hanya butuh beberapa tahap dalam penginstalannya)
- c. Data instalasi sangat ringan (Bila menggunakan *playstore* kurang lebih 18 Mega Bytes saja untuk mengunduh aplikasi *Whatsapp*)
- d. Dapat dibuat grup untuk komunitas tertentu (user *Whatsapp* banyak yang membuat grup dengan latar belakang tertentu, misal grup alumni sekolah, grup rekan kerja, grup teman satu kelas dan lain sebagainya)
- e. Akselerasi *chatting* yang relatif tinggi (banyak user menggunakan aplikasi *Whatsapp* karena kecepatannya dalam mengirim pesan)
- f. Dapat digunakan untuk mengirim *file*, *picture*, pesan suara, video, GPS, kiriman web/link, emoji dan lain sebagainya
- g. Dalam teks *Whatsapp* juga dapat digunakan fitur huruf tebal (*bold*), huruf miring (*italic*) dan *underline* yang sangat bermanfaat misal untuk penegasan kata dan penegasan istilah tertentu.
- h. Dapat mengetahui status penerima pesan, yaitu satu centang putih untuk tanda pesan pending, dua centang putih berarti pesan sudah diterima dan belum dibaca/dibuka, dan dua centang biru sebagai tanda pesan sudah diterima dan dibaca.

Semua hal positif yang dimiliki aplikasi *Whatsapp* tersebut pada dasarnya adalah sebagai bentuk upaya memfasilitasi pembelajaran yang optimal. Dalam prinsip teknologi pendidikan, *facilitating learning* menurut Robinson (2008) diarahkan untuk menumbuhkan pemahaman bagi peserta didik di mana peserta didik memiliki ruang relatif untuk mengontrol, menguasai dan merasa memiliki pembelajaran itu sendiri. Di samping dengan aplikasi *Whatsapp* sebagai media utama pembelajaran *online*, media pendukung lain juga dapat digunakan.

Misalkan, blog *Wordpress* sebagai rangkuman dan rujukan materi yang diajarkan, *Youtube* sebagai rujukan video yang lebih memiliki cakupan yang luas dan variatif, *Wikipedia* untuk mengetahui teori dan konsep serta definisi umum terkait dengan materi yang digunakan, serta portal media berita berbasis *online* untuk mendukung berita aktual terkait dengan materi pembelajaran (seperti *tempo.com*, *detiknews.com*, *liputan6.com* dan lain sebagainya).

Sedangkan Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran *blended learning* berbasis *Whatsapp* Group menurut Ansori, antara lain yaitu:

- a. *Software/aplikasi Whatsapp* sebagai media untuk berdiskusi dalam *online learning*.
- b. *Smartphone* digunakan sebagai *hardware* untuk instalasi aplikasi *Whatsapp*.
- c. *Paper* digunakan untuk acuan presentasi yang berbentuk makalah.
- d. Perangkat LCD Proyektor beserta komputer jinjing (laptop) sebagai media pendukung *face to face learning* dengan strategi diskusi-presentation.
- e. Aplikasi *Slide Power point* sebagai media pendukung presentasi pada pembelajaran *face to face*.
- f. Video pembelajaran yang digunakan dalam *online learning* sebagai pendukung tema diskusi yang harus ditanggapi.
- g. Aplikasi *videoshow* yang digunakan sebagai editor video untuk *smartphone android*, yang bisa dipakai untuk memotong video, efek suara, pemberian teks pada video, mempercepat/menambah durasi, efek gambar, *compressing size*, penggabungan beberapa video dan lain-lain.
- h. Portal web *online* seperti (seperti google cendikia atau wikipedia), portal berita *online* (seperti *detiknews.com*, *tempo.co*, *Kompas.com*) atau video *online* (*youtube.com*), blog (*worpress* atau *blogspot*).

Media yang digunakan di atas menurut Ansori memegang peranan kunci dalam mendukung aktivitas pembelajaran *blended learning* agar berjalan dengan baik. Khusus pada media pembelajaran yang berbentuk program *software/aplikasi*, Alessi dan Trollip (2001) menyampaikan bahwa "*Although there is much research in learning and instruction to guide us in developing instruction, the best guarantee that a program will be effective is to try it out, revise it, try it again, and so on until you get it right*". Jika merujuk pada pertimbangan tersebut tentunya media-media yang telah ditentukan di atas haruslah diuji coba dahulu kinerjanya, kemudian direvisi, diuji coba lagi sampai media tersebut benar-benar siap dipakai nantinya dalam pembelajaran.

PENUTUP

Kajian lebih kritis dan lengkap ataupun kajian mengenai penerapan *blended learning* dengan menggunakan model lain, tentunya akan semakin memperkaya keilmuan mengenai *blended learning*. Dalam penerapan aktivitas pembelajaran dan pemilihan media pembelajaran hendaknya tetap menyesuaikan konteks lingkungan yang ada dalam pembelajaran. Tidak memaksakan aktivitas dan metode tertentu menjadi langkah bijak dalam menghadirkan pengalaman belajar bagi peserta didik. Hal itu dikarenakan tidak adanya satu pun metode yang dapat digunakan untuk semua kondisi.

REFERENSI

- Akgunduz, Devrim & Orhan Akinoglu. (2016). The Effect of Blended learning and Social Media-Supported Learning On The Students' Attitude and Self-Directed Learning Skills In Science Education. *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology – April 2016, volume 15 issue 2*
- Alessi, S.M. & S. R Trollip. (2001) *Multimedia for learning: Methods and development*. Boston: Allyn & Bacon
- Avgerinou, Maria D. (2008). Blended Collaborative Learning for Action Research Training. *Journal of Open Education*, Vol 4, No.1, 2008, 88
- Banggur, Maria Dissriany Vista. (2018). Pengembangan Pembelajaran Berbasis Blended Learning Pada Mata Pelajaran Etimologi Multimedia. *Jurnal Teknologi Pendidikan Vol. 20, No. 2, Agustus 2018*
- Chellman, Carr. A. Dyer, D. & Breman, J. (2000). Burrowing through the Network Wires: does Distance Detract from Collaborative Authentic Learning? *Journal of Distance Education*, Vol.15. No.1. 2000, 39–62
- Garrison, Randy dan Heather Kanuka. (2004). Blended Learning: Uncovering its Transformative Potential in Higher Education. *Internet and Higher Education Journal*. Vol 7 No. 2, 2004, 95-105
- Rahmi, Ulfia. Desain Sistem Pembelajaran Blended Learning: Upaya Peningkatan Kualitas Pendidikan Di Indonesia. *INDONESIAN SCHOLARS JOURNAL – INSIGHT*
- Senge, P. M. (1990). *The Fifth Discipline: The Art and Practice of the Learning Organization*. New York: Doubleday
- Setyosari, Punaji. *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Jakarta : Kencana Prenadamedia Group. 2013
- Thorne, Kaye. *Blended learning : how to integrate online and traditional learning*. Great Britain and the United States: Kogan Page. 2003