

PENGARUH PENERAPAN MODEL BLENDED LEARNING TERHADAP TINGKAT PEMAHAMAN SISWA SMP PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VII TAHUN 2019

Miftahul Jannah

Program Pascasarjana Universitas Negeri Medan
Corresponding Author: Panjaitanmifta125@gmail.com

Abstrak

Seiring dengan perkembangan zaman, kemajuan teknologi informasi dan komunikasi juga berkembang sangat pesat. Teknologi informasi dan komunikasi memberikan dampak yang besar bagi kehidupan manusia yaitu salah satunya dalam dunia pendidikan teknologi dapat meningkatkan kualitas bila digunakan secara bijak. Hal ini tentu mengisyaratkan kepada pendidik maupun calon pendidik agar mampu menerapkan cara belajar dengan menggunakan pemanfaatan teknologi yang mutakhir. Jika dahulunya pendidik menggunakan model pembelajaran konvensional yang menganggap bahwa guru sebagai orang yang serba tahu untuk menyalurkan ilmu pengetahuannya kepada siswa. Pada penggunaan model konvensional banyak ditemui kelemahan, yang berakibat pada menurunnya kualitas pembelajaran. Model pembelajaran blended learning adalah salah satu model yang baik digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Pembelajaran blended learning dapat menggabungkan pembelajaran tatap muka (face to face) dengan pembelajaran berbasis teknologi. Artinya, pembelajaran dengan pendekatan teknologi pembelajaran dengan kombinasi sumber-sumber belajar tatap muka dengan pengajar maupun yang dimuat didalam computer, hp, tv, video dan media elektronik lainnya. Pembelajaran blended learning memberikan kesempatan kepada berbagai karakteristik siswa agar terjadi belajar mandiri, berkelanjutan dan berkembang sehingga belajar akan lebih efektif, efisien, menarik dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui perbedaan tingkat pemahaman siswa antara pembelajaran model blended learning dengan pembelajaran konvensional, dan (2) mengetahui pengaruh penerapan pembelajaran model blended learning terhadap tingkat pemahaman siswa. Jenis penelitian ini adalah quasi experimental. Pengumpulan data menggunakan tes soal berbentuk pilihan ganda dan angket. Penerapan pembelajaran model blended learning diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa.

Kata kunci: Blended Learning, konvensional, tingkat pemahaman

PENDAHULUAN

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam berbagai bidang kehidupan membawa pengaruh yang sangat besar bagi kehidupan manusia salah satunya adalah dunia pendidikan guna untuk meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan. Banyak faktor yang mempengaruhi berkembangnya pendidikan salah satunya adalah melalui penggunaan teknologi yang baik. Dalam konteks inilah, pembaruan dalam bidang pendidikan dan pembelajaran perlu dilakukan terus-menerus dan harus merupakan suatu proses yang tidak pernah berhenti (never ending process). Pendidikan dan pembelajaran yang berbasiskan pada kompetensi merupakan contoh dari hasil perubahan dengan tujuan meningkatkan kualitas pendidikan dan pembelajaran.

Sesuai dengan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pengaruh teknologi dalam dunia pendidikan semakin terasa sejalan dengan keadaannya pergeseran pola pembelajaran dari tatap muka yang konvensional ke arah pendidikan yang lebih terbuka dan bermadiah (Mukhopadhyay M : 1995). Bishop G. (1989) meramalkan bahwa pendidikan masa mendatang akan bersifat luwes (fleksibel), terbuka dan dapat diakses oleh siapapun yang memerlukan tanpa pandang faktor jenis, usia maupun pengalaman pendidikan sebelumnya. Dengan adanya teknologi dalam bidang pendidikan, maka pada saat ini sudah dimungkinkan untuk diadakan belajar jarak jauh dengan menggunakan media internet untuk menghubungkan antara siswa dengan guru, melihat nilai mahasiswa secara online, mengecek keuangan, melihat jarkp-dwal kuliah, mengirimkan berkas tugas yang diberikan dosen dan sebagainya, semuanya itu sudah dapat dilakukan. Faktor utama dalam distance learning yang selama ini dianggap masalah adalah tidak adanya interaksi antara dosen dan mahasiswa. Namun demikian, dengan media internet sangat dimungkinkan untuk melakukan interaksi antara dosen dan siswa baik dalam bentuk real time (waktu nyata) atau tidak. Dalam bentuk real time dapat dilakukan misalnya dalam suatu chatroom, interaksi langsung dengan real audio atau real video dan online meeting. Interaksi yang tidak real time bisa dilakukan dengan mailing list, discussion group, newsgroup dan bulletin board. Dengan cara ini interaksi dosen dan mahasiswa di kelas mungkin akan tergantikan walaupun tidak 100%. Bentuk-bentuk materi, ujian, kuis, dan cara pendidikan lainnya dapat juga di implementasikan ke dalam web, seperti materi guru dibuat dalam bentuk presentasi di web dan dapat di download oleh siswa. Demikian pula dengan ujian dan kuis yang

dibuat oleh guru dapat pula dilakukan dengan cara yang sama. Penyelesaian administrasi juga dapat diselesaikan langsung dalam satu proses registrasi saja, apalagi didukung dengan metode pembayaran online.

Dunia memerlukan para guru dengan jumlah yang lebih banyak dengan kualitas yang lebih baik. Konferensi Dakar mengungkapkan bahwa masih ada 100 juta anak-anak yang putus sekolah mereka memerlukan para guru seiring dengan target dunia untuk pendidikan dengan jumlah 2015. Implikasinya diperlukan peningkatan ketrampilan bagi para guru yang berjumlah kurang lebih 60 juta. Dari sekian jumlah guru tersebut sebagian besar belum memenuhi standar kualifikasi yang diharapkan dalam arti kata memiliki kualitas rendah tidak memenuhi syarat sesuai yang tuntutan profesionalisme keguruan. Dalam kondisi apapun peningkatan kualitas guru perlu terus ditingkatkan sepanjang karier mereka sebagai guru jika kita menginginkan pendidikan menuju kearah kualitas dan daya saing tinggi. Untuk itu diperlukan strategi khusus yang dapat mengakomodasi karakteristik aktifitas guru yang tetap dapat melaksanakan tugas kependidikan dan keguruannya di samping terus memperoleh input pendidikan dan peningkatan kualitasnya. Salah satu memperkuat profesi pengajaran para guru adalah dengan menggunakan pendidikan jarak jauh dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (ICT).

Pembelajaran konvensional tidak lagi sepenuhnya menjadi andalan namun di tengah kemajuan teknologi saat ini diperlukan variasi metode yang lebih memberikan kesempatan untuk belajar dengan memanfaatkan aneka sumber, tidak hanya dari man power seperti halnya guru. Pembelajaran yang dibutuhkan adalah dengan memanfaatkan unsur teknologi informasi, dengan tidak meninggalkan pola bimbingan langsung dari pengajar dan pemanfaatan sumber belajar lebih luas. Konsep ini sering juga diistilahkan dengan pencampuran antara blended e-learning dengan konvensional sehingga disebut dengan blended learning

PEMBAHASAN

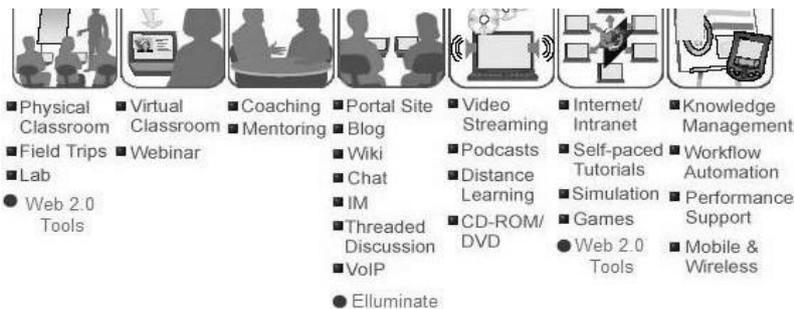
A. Konsep Blended Learning

Blended learning merupakan istilah dari bahasa inggris, yang terdiri dari dua suku kata, yaitu *blended* dan *learning*. *Blended* merupakan campuran, kombinasi yang baik. Sedangkan *learning* merupakan pembelajaran. Menurut Harding, Kaczynski dan Wood(2005), *Blended learning* merupakan pendekatan 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. Pelaksanaan pendekatan ini memungkinkan penggunaan sumber belajar *online*, terutama yang berbasis *web*, tanpa meninggalkan kegiatan tatap muka. Dengan pelaksanaan *blended learning* ini, pembelajaran berlangsung lebih bermakna karena keragaman sumber belajar yang mungkin diperoleh.

Moebis & Weibelzahl mendefinisikan Blended learning sebagai pencampuran antara online dan pertemuan tatap muka (face-to-face meeting) dalam satu aktivitas pembelajaran yang terintegrasi. Blended Learning juga berarti menggunakan sebuah variasi metode yang mengkombinasikan pertemuan tatap muka langsung di kelas tradisional dan pengajaran online untuk mendapatkan objektivitas pembelajaran (Akkoyunlu & Soyulu, 2006). Sementara itu Graham mengatakan bahwa Blended learning adalah sebuah pendekatan yang mengintegrasikan face-to-face teaching dan kegiatan instruksional berbantuan komputer (computer mediated instruction) dalam sebuah lingkungan pedagogik.

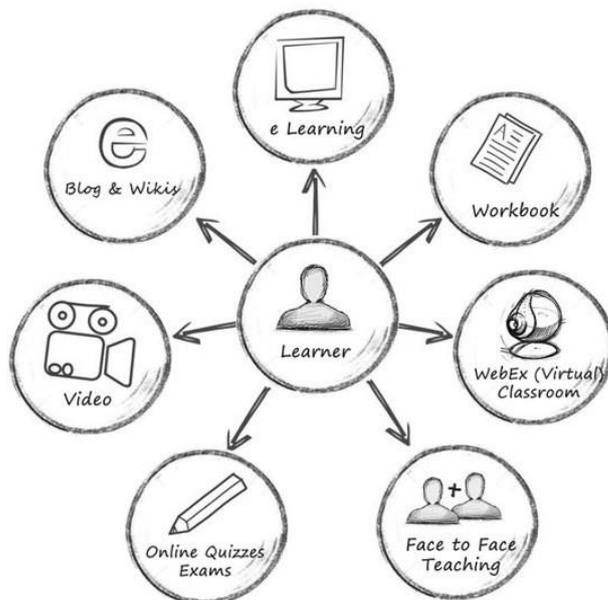
Makna asli sekaligus yang paling umum Blended learning mengacu pada pembelajaran yang menggabungkan atau mencampur antara pembelajaran tatap muka (face-to-face) dan pembelajaran berbasis komputer (online dan offline), (Dwiyogo, 2011). Menurut Thorne Blended learning adalah perpaduan dari: teknologi multimedia, CD ROM video streaming, kelas virtual, voice-mail, e-mail dan teleconference, animasi teks online dan video-streaming. Semua ini dikombinasi dengan bentuk tradisional pelatihan di kelas dan pelatihan satu-satu. Blended learning menjadi solusi yang paling tepat untuk proses pembelajaran yang sesuai tidak hanya dengan kebutuhan pembelajaran akan tetapi juga gaya belajar peserta didik.

Perlunya dan signifikan blended learning terletak pada potensinya. Blended learning merepresentasikan keuntungan yang jelas untuk menciptakan pengalaman belajar yang memberikan pembelajaran yang tepat pada saat yang tepat dan waktu yang tepat pada setiap individu. Blended learning menjadi batasan yang benar-benar universal dan global dan membawa kelompok pembelajar bersama-sama melintas budaya dan zona waktu yang berbeda. Pada konteks ini Blended learning dapat menjadi salah satu pengembangan paling signifikan pada abad 21. Menurut McDonald dalam Purtadi, istilah Blended learning biasanya berasosiasi dengan memasukkan media online pada program pembelajaran, sementara pada saat yang sama tetap memperhatikan perlunya mempertahankan kontak tatap muka dan pendekatan tradisional yang lain untuk mendukung peserta didik. Istilah ini juga digunakan saat media asynchronous seperti e-mail, forum, blog atau wikis digabungkan dengan teknologi, teks atau audio synchronous. Hal ini secara singkat seperti yang ditunjukkan Gambar 1.2.



Gambar 1.1 Hubungan Synchronous dan Asynchronous
(Sumber: Language Teaching Tips, 2013)

Purtadi menjelaskan bahwa Blended learning adalah kombinasi berbagai media pembelajaran yang berbeda (teknologi, aktivitas, dan berbagai jenis peristiwa) untuk menciptakan program pembelajaran yang optimum untuk audiens (peserta didik) yang spesifik. Istilah blended sendiri berarti bahwa pembelajaran tradisional di dukung dengan format elektronik yang lain. Program Blended learning menggunakan berbagai bentuk e-learning, mungkin digabungkan dengan pelatihan yang terpusat pada instruktur dan format langsung lainnya. Purtadi menyimpulkan bahwa Blended learning adalah penggunaan solusi pelatihan yang paling efektif, diterapkan dalam cara yang terkoordinasi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.



Gambar 1.2 Optimalisasi Face-to-face dengan Blended Learning
(Sumber: <http://www.gttconnect.com>)

B. Karakteristik Blended Learning

1. Karakteristik Blended Learning

Adapun karakteristik Blended Learning menurut Jhon Watson, (2008). yaitu :

- Pembelajaran yang menggabungkan berbagai cara penyampaian, model pengajaran, gaya pembelajaran, serta berbagai media berbasis teknologi yang beragam.
- Sebagai sebuah kombinasi pengajaran langsung (face-to-face), belajar mandiri, dan belajar mandiri via online.
- Pembelajaran yang didukung oleh kombinasi efektif dari cara penyampaian, cara mengajar dan gaya pembelajaran.
- Guru dan orangtua pembelajar memiliki peran yang sama penting, guru sebagai fasilitator, dan orangtua sebagai pendukung.

2. Tujuan Blended Learning

Blended Learning memiliki tujuan, diantaranya:

- Membantu peserta didik untuk berkembang lebih baik di dalam proses belajar, sesuai dengan gaya belajar dan preferensi dalam belajar.

- b. Menyediakan peluang yang praktis realistik bagi pendidik dan peserta didik untuk pembelajaran secara mandiri, bermanfaat, dan terus berkembang.
- c. Peningkatan penjadwalan fleksibilitas bagi peserta didik, dengan menggabungkan aspek terbaik dari tatap muka dan instruksi *online*.

3. Kategori *Blended Learning*

Blended learning memiliki dua kategori utama, yaitu :

1. Peningkatan bentuk aktifitas tatap-muka. Banyak pendidik menggunakan istilah '*blended learning*' untuk merujuk kepada penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam aktifitas tatap-muka, baik dalam bentuknya yang memanfaatkan internet (*web-dependent*) maupun sebagai pelengkap (*web-supplemented*) yang tidak merubah model aktifitas.
2. *Hybrid learning* : Pembelajaran model ini mengurangi aktifitas tatap-muka tetapi tidak menghilangkannya, sehingga memungkinkan peserta didik untuk belajar secara *online*.

C. Tahapan dalam Merancang dan Menyelenggarakan *Blended Learning*

Secara spesifik Profesor Steve Slemer (2005) dan Soekartawi (2005) menyarankan enam tahapan dalam merancang dan menyelenggarakan *Blended Learning* agar hasilnya optimal, yaitu :

1. Tetapkan macam dan materi bahan ajar.
2. Tetapkan rancangan dari *Blended Learning* yang digunakan.
3. Tetapkan format dari on-line Learning.
4. Lakukan uji terhadap rancangan yang dibuat.
5. Selenggarakan *Blended Learning* dengan baik dengan cara menyiapkan tenaga pengajar yang ahli dalam bidang tersebut.
6. Siapkan kriteria untuk melakukan evaluasi pelaksanaan *Blended Learning*.

D. Kelebihan dan Kekurangan *Blended Learning*

A. Kelebihan *blended learning*:

1. Pembelajaran terjadi secara mandiri dan konvensional, yang keduanya memiliki kelebihan yang dapat saling melengkapi.
2. Pembelajaran lebih efektif dan efisien.
3. Meningkatkan aksesibilitas. Dengan adanya *blended learning* maka peserta didik semakin mudah dalam mengakses materi pembelajaran.

B. Kekurangan *blended learning*:

1. Media yang dibutuhkan sangat beragam, sehingga sulit diterapkan apabila sarana dan prasarana tidak mendukung.
2. Tidak meratanya fasilitas yang dimiliki peserta didik, seperti komputer dan akses internet. Padahal dalam *blended learning* diperlukan akses internet yang memadai, apabila jaringan kurang memadai akan menyulitkan peserta dalam mengikuti pembelajaran mandiri via *online*.
3. Kurangnya pengetahuan masyarakat terhadap penggunaan teknologi.
4. Tidak meratanya fasilitas yang dimiliki peserta didik, seperti komputer dan akses internet.

E. Tagihan dan Tugas Kreatif *Blended Learning*

Blended learning menuntut pendidik untuk menguasai cara mengajar di kelas dengan baik, serta memiliki kemampuan teknologi yang memadai. Kemampuan teknologi yang dimaksud diantaranya adalah kemampuan mengoperasikan komputer serta *software*-nya, kemampuan menggunakan *interactive white board*, kemampuan mengelola *web*, dan kemampuan menggunakan *mobilephone*. Sedangkan peserta didik dituntut untuk memahami cara pengoperasian komputer dan memiliki kemampuan dalam mengelola *web* dan *mobilephone*.

Proses pembelajaran fisika dengan *blended learning* di sekolah dasar dan menengah memiliki perbedaan. Hal ini sesuai tugas perkembangan peserta didik di tingkat dasar dan menengah yang berbeda. Peserta didik tingkat dasar, tugas kreatif yang harus dimiliki, cukup dengan mengoperasikan komputer tingkat dasar. Proses pembelajarannya pun di dominasi oleh pembelajaran di ruang kelas. Pembelajaran di ruang kelas dilakukan dengan menyertakan berbagai eksperimen sederhana atau peragaan dari alat fisika sederhana untuk memahami konsep ipa, khususnya fisika. Sedangkan peserta didik tingkat menengah dituntut untuk dapat mengoperasikan komputer dan memiliki kemampuan dalam mengelola *web* dan *mobilephone*. Ketika tuntutan tersebut terpenuhi, maka kegiatan *Blended Learning* pun akan berjalan baik dan dapat meningkatkan kemampuan peserta didik sehingga tujuan instruksional pembelajaran dapat tercapai.

F. Strategi Calon Pendidik untuk Mengantisipasi Kebutuhan Pembelajaran

Pemenuhan kebutuhan pembelajaran di masa yang akan datang menuntut calon pendidik memiliki kemampuan teknologi selain dari kemampuan pedagogik. Hal tersebut dianggap penting untuk menunjang keprofesionalan sebagai

pendidik. Berikut adalah beberapa strategi yang dapat calon pendidik lakukan untuk mengantisipasi tuntutan pembelajaran di masa yang akan datang:

1. Melakukan pendalaman pemahaman mengenai mata pelajaran yang akan menjadi profesi pendidik kelak.
2. Mempelajari dan memahami dan peka terhadap kebutuhan pembelajaran sesuai tuntutan jaman.
3. Mempelajari menguasai bahasa asing, khususnya bahasa Inggris.
4. Mempelajari mengoperasikan komputer.
5. Mempelajari mengelola *software* dan *web*.
6. Mempelajari dan memahami model pembelajaran tatap muka dan non tatap muka, seperti *online learning* atau *mobile learning*.

PENUTUP

Blended learning merupakan salah satu model pembelajaran yang baik digunakan, karena pada model pembelajaran ini merupakan penggabungan pembelajaran face to face dengan teknologi. *Blended learning* juga dapat diartikan sebagai proses pembelajaran yang memanfaatkan berbagai macam pendekatan. Pendekatan yang dilakukan dapat memanfaatkan berbagai macam media dan teknologi. Unsur-Unsur pembelajaran berbasis *blended learning* mengkombinasikan antara tatap muka dan *e-learning* yang memiliki 6 (enam) unsur, yaitu: (a) tatap muka (b) belajar mandiri, (c) aplikasi, (d) tutorial, (e) kerjasama, dan (f) evaluasi.

Pembelajaran Blended Learning focus utamanya adalah pelajar. Pelajar harus mandiri pada waktu tertentu dan bertanggung jawab untuk pembelajarannya. Suasana pembelajaran Blended Learning akan mengharuskan peserta didik memainkan peranan yang lebih aktif dalam pembelajarannya. Peserta didik membuat perancangan dan mencari materi dengan usaha dan inisiatif sendiri. Blended Learning ini tidak berarti menggantikan model belajar konvensional di dalam kelas, tetapi memperkuat pembelajaran tersebut melalui pengembangan teknologi pendidikan.

REFERENSI

- Noer Muhammad. 2010. *Blended Learning Mengubah Cara Kita Belajar Di Masa Depan*. [online]. Tersedia: <http://www.muhammadnoer.com/2010/07/blended-learning-mengubah-cara-kita-belajar-di-masa-depan/>
- Rusman, dkk. (2011) *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Rusman. 2011. *Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: UPI
- Watson, Jhon . 2008 . *Blended Learning : The Converge of Online and Face-to-Face Education*. Diambil dari http://www.inacol.org/cms/wp-content/uploads/2012/09/NACOL_PPBlendedLearning-lr.pdf