

## **BLENDED LEARNING: TRANSISI PEMBELAJARAN KONVENSIONAL MENUJU ONLINE**

**Evhans Perdana Sinaga**

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

### **Abstrak**

Perkembangan teknologi yang sangat pesat mempengaruhi seluruh aspek kehidupan manusia termasuk dunia pendidikan. Ketersediaan informasi di dunia maya memberikan guru dan siswa ruang yang lebih luas untuk mengakses informasi tanpa batas. Hal ini mengakibatkan peralihan konsep dasar pendidikan konvensional yang melaksanakan pembelajaran melalui kegiatan tatap muka didalam kelas menjadi sesuatu yang harus dipertimbangkan kembali karena dianggap kurang efisien dan membosankan bagi siswa. Maka lahirlah sistem pembelajaran *online* yang lebih praktis, efisien dan menyenangkan bagi guru dan siswa. Namun ada beberapa hal dalam pembelajaran konvensional yang dianggap bagus sehingga tidak dapat ditinggalkan begitu saja. Atas dasar inilah muncul system pembelajaran *Blended Learning* yaitu system pembelajaran yang menggabungkan model konvensional tatap muka didalam kelas dengan system *online* yang menggunakan media internet. Model pembelajaran ini mengoptimalkan pengintegrasian komunikasi lisan yang ada pada pembelajaran tatap muka dengan komunikasi tertulis pada pembelajaran online. Pembelajaran ini dapat menunjukkan perbedaan yang lebih baik dalam segi motivasi, minat, maupun hasil belajar peserta didik dibanding metode-metode lain terutama metode dalam pembelajaran langsung, sehingga metode *Blended Learning* berhasil menjadi trend dan banyak digunakan di perguruan tinggi terkemuka di dunia. Penerapan *blended learning* pada proses pembelajaran akan membantu untuk siswa mengakomodasi gaya belajar mereka masing-masing. Mereka yang memiliki gaya belajar visual dan audio akan diberikan kesempatan memperoleh ilmu tidak hanya saat pembelajaran di kelas secara tatap muka dengan guru akan tetapi mereka juga dapat memperoleh ilmu saat berada di luar kelas secara online baik melalui internet maupun berkomunikasi dengan guru. Dengan pelaksanaan *Blended Learning* guru dapat menyesuaikan gaya mengajar dalam mempersiapkan siswa untuk menciptakan lingkungan belajar sesuai dengan gaya belajar masing-masing siswa dan dapat membantu siswa menghadapi tantangan di masa depan seiring perkembangan teknologi.

**Kata kunci:** *Blended Learning*, Pembelajaran Konvensional, Pembelajaran *Online*

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan salah satu pilar penting dalam perkembangan suatu bangsa karena melalui pendidikanlah manusia memperoleh pekerti dalam kehidupannya. Banyak negara-negara maju di wilayah Eropa, Amerika bahkan Asia yang menekankan pembangunan negaranya di bidang peningkatan kualitas sumber daya manusia terlebih dahulu melalui pendidikan sebagai fondasi dalam meningkatkan pembangunan dalam bidang lainnya. Sejalan dengan hal tersebut, Indonesia juga memiliki rumusan tujuan pendidikan nasional yang ada dalam undang-undang sistem pendidikan Nasional Indonesia No, 20 tahun 2003 sebagai berikut: Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat, bertujuan untuk berkembangnya 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 dan bertanggung jawab. Untuk mewujudkan tujuan dari pendidikan tersebut, seluruh *stakeholder* haruslah benar-benar memberikan perhatian yang serius.

Pendidikan identik dengan upaya melakukan transfer pengetahuan dengan merealisasikan program pembelajaran dalam bentuk proses belajar mengajar. Menurut Dewey (1950) pendidikan sebagai sebuah rekonstruksi atau reorganisasi pengalaman agar lebih bermakna, sehingga pengalaman tersebut dapat mengarahkan pengalaman yang ada didapat berikutnya. Sedangkan menurut Brubacher (1987) pendidikan merupakan sebuah proses pengembangan potensi, kemampuan dan kapasitas manusia yang mudah dipengaruhi oleh kebiasaan, kemudian disempurnakan dengan kebiasaan-kebiasaan yang baik untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Proses kegiatan belajar mengajar merupakan interaksi diantara peserta didik dan guru dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Sugihartono dkk (2007: 81) menyatakan bahwa implementasi berbagai model pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh para pendidik untuk menyampaikan ilmu dan pengetahuan, mengorganisasi dan menciptakan sistem lingkungan dengan berbagai metode sehingga peserta didik dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien dengan hasil yang optimal.

Proses pembelajaran yang efektif akan menjadikan peserta didik dapat aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran aktif dapat dilakukan untuk mengelola kelas dengan menggunakan berbagai metode. Guru yang mampu menerapkan berbagai metode belajar yang kreatif, bervariasi dan lebih terfokus dalam mengembangkan peserta didiknya akan menjadikan peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajarannya. Pendidikan yang bermutu harus mencakup dua orientasi yakni orientasi akademis yang menitik beratkan pada peserta didik, dan orientasi ketrampilan hidup (Life Skills) untuk memberi bekal kepada peserta didik agar dapat menghadapi kehidupan nyata atau sesungguhnya. Teknologi informasi yang telah menjadi bagian dari pembelajaran di semua jenjang pendidikan di Indonesia, sehingga menuntut sekolah agar memfasilitasi media pembelajarannya. Dunia pendidikan Indonesia di masa mendatang lebih cenderung berkembang pada bentuk pendidikan terbuka dengan menerapkan sistem pendidikan jarak jauh (distance learning). Berbagai sumber belajar bersama antar lembaga penyelenggara pendidikan dalam sebuah jaringan, penggunaan perangkat teknologi informasi interaktif seperti CDROM multimedia, dalam pendidikan secara bertahap menggantikan televisi dan video serta memanfaatkan penggunaan teknologi internet secara optimal dalam pengembangan pembelajaran. Pembelajaran-pembelajaran yang dikembangkan cenderung akan menggabungkan pembelajaran konvensional dengan pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Pembelajaran-pembelajaran yang menggabungkan antara pembelajaran konvensional dengan pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi itulah yang dikembangkan sebagai pembelajaran campuran atau lebih dikenal dengan istilah Blended Learning, yaitu menggabungkan pembelajaran konvensional (hanya tatap muka) dengan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Melalui Blended Learning sistem pembelajaran menjadi lebih luwes dan tidak kaku.

## PEMBAHASAN

### Pengertian Blended Learning

Blended Learning adalah suatu pembelajaran yang menggabungkan penerapan pembelajaran tradisional di dalam kelas dengan pembelajaran online yang memanfaatkan teknologi informasi. Istilah Blended Learning secara ketatabahasaan terdiri dari dua kata yaitu Blended dan Learning. Kata Blend berarti “campuran bersama untuk meningkatkan kualitas agar bertambah baik” (Collins Dictionary), atau formula suatu penyelarasan kombinasi atau perpaduan (Oxford English Dictionary) (Heinze and Procter, 2006: 236), sedangkan Learning memiliki makna umum yakni belajar, dengan demikian sepintas mengandung makna pola pembelajaran yang mengandung unsur pencampuran, atau penggabungan antara satu pola dengan pola yang lainnya. Yang menjadi pertanyaan adalah apa yang dicampurkan? Elenena Mosa (2006) menyampaikan bahwa yang dicampurkan adalah dua unsur utama, yakni pembelajaran di kelas dengan tatap muka secara konvensional (classroom lesson) dengan pembelajaran secara online. Blended learning adalah sebuah model pembelajaran yang menggabungkan antara pembelajaran tatap muka (face-to-face) dengan e-learning. Blended learning merupakan konsep baru dalam pembelajaran dimana penyampaian materi dapat dilakukan di kelas dan online (Bielawski dan Metcalf dalam Husamah 2014). Penggabungan yang dilakukan secara baik antara pengajaran tatap muka dimana pengajar dan pebelajar bertemu langsung dan melalui media online yang bisa diakses kapanpun. Penggabungan pembelajaran tatap muka (face-to-face) dengan e-learning tersebut disebabkan karena terbatasnya waktu dan mudah membuat siswa merasa cepat bosan dalam proses pembelajaran serta tuntutan perkembangan teknologi yang semakin luas.

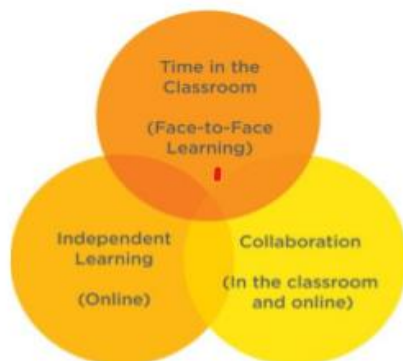
Menurut Castle and McGuire dalam Syarif, (2010: 36), elearning mampu meningkatkan pengalaman belajar sebab peserta didik dapat belajar dimanapun dan dalam kondisi apapun selama dirinya terhubung dengan internet tanpa harus mengikuti pembelajaran tatap muka (face to face learning). Blended learning adalah suatu pendekatan yang fleksibel untuk merancang program yang mendukung campuran dari berbagai waktu dan tempat untuk belajar.

Menurut Rovai and Jordan dalam Udin Saefudin Sa'ud, (2004: 3) model *Blended Learning* pada dasarnya merupakan gabungan keunggulan pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka (face to face learning) dan secara virtual (e-learning). Pembelajaran online atau elearning dalam blended learning menjadi perpanjangan alami dari pembelajaran ruang kelas tradisional yang menggunakan model tatap muka (face to face learning). Lewat model *Blended Learning*, proses pembelajaran akan lebih efektif karena proses belajar mengajar yang biasa dilakukan (conventional) akan dibantu dengan pembelajaran secara *e-learning* yang dalam hal ini berdiri di atas infrastruktur teknologi informasi dan bisa dilakukan kapanpun dan dimanapun, *Blended Learning* bukan hanya mengurangi jarak yang selama ini ada diantara peserta didik dan guru namun juga meningkatkan interaksi diantara kedua belah pihak.

Selain Blended Learning ada istilah lain yang sering digunakan di antaranya Blended e-Learning dan hybrid learning. Istilah yang disebutkan tadi mengandung arti yang sama yaitu perpaduan, percampuran atau kombinasi pembelajaran. Untuk lebih mudah memahami perbedaan istilah-istilah tersebut, Mainnen (2008) yang menyebutkan “Blended learning mempunyai beberapa alternatif nama yaitu mixed learning, hybrid learning, Blended e-learning dan melted learning (bahasa Finlandia).” Karena model pembelajaran campuran ini lebih banyak menggunakan blended e-learning pada pembelajaran dari pada tatap muka atau residensial dan tutorial kunjung, maka penulis menggunakan istilah Blended e-learning. Selain itu Heinze (2008:1 4) juga berpendapat “A better term for ‘Blended Learning’ is ‘blended Blended e-learning’.”

Pada perkembangannya istilah yang lebih populer adalah Blended e-learning dibandingkan dengan Blended Learning. Kedua istilah tersebut merupakan isu pendidikan terbaru dalam perkembangan globalisasi dan teknologi Blended

elearning. Zhao (2008:162) menjelaskan “isu Blended e-learning sulit untuk didefinisikan karena merupakan sesuatu yang baru”. Walau cukup sulit mendefinisikan pengertian Blended e-learning tapi ada para ahli dan profesor yang meneliti tentang Blended e-learning dan menyebutkan konsep dari Blended elearning. Selain itu, pada penelitian Sharpen et.all (2006:18) ditemukan bahwa “banyak institusi yang telah mengembangkan dengan bahasa mereka sendiri, definisi atau tipologi praktek blended”. Definisi dari Ahmed, et.all (2008:1) menyebutkan: “*Blended Blended e-learning, on the other hand, merges aspects of Blended elearning such as: web-based instruction, streaming video, audio, synchronous and asynchronous communication, etc: with tradisional, face-to-face learning.*”



Gambar 1. Konsep *Blended Learning*

(Sumber : <http://orangecharterschool.org/the-future-of-learning-has-arrived-at-ocs/>)

Jadi Blended Learning dapat diartikan sebagai proses pembelajaran yang memanfaatkan berbagai macam pendekatan. Pendekatan yang dilakukan dapat memanfaatkan berbagai macam media dan teknologi. Secara sederhana dapat dikatakan bahwa Blended Learning adalah pembelajaran yang mengkombinasikan antara tatap muka (pembelajaran secara konvensional, dimana antara peserta didik dan pendidik saling berinteraksi secara langsung, masing-masing dapat bertukar informasi mengenai bahan-bahan pegajaran), belajar mandiri (belajar dengan berbagai modul yang telah disediakan) serta belajar mandiri secara online. Penerapan Blended Learning tidak terjadi begitu saja. Beberapa hal yang menjadi pertimbangan yaitu karakteristik tujuan pembelajaran yang ingin kita capai, aktifitas pembelajaran yang relevan serta memilih dan menentukan aktifitas mana yang relevan dengan konvensional dan aktifitas mana yang relevan untuk online learning.

Adapun karakteristik dari *Blended Learning* yaitu:

- Pembelajaran yang menggabungkan berbagai cara penyampaian, model pendidikan, gaya pembelajaran, serta berbagai media berbasis teknologi yang beragam.
- Sebagai sebuah kombinasi pendidikan 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.
- Pendidik dan orangtua peserta didik memiliki peran yang sama penting, pendidik sebagai fasilitator, dan orangtua sebagai Pendukung

Tujuan Blended Learning

- Membantu pendidik untuk berkembang lebih baik didalam proses belajar, sesuai dengan gaya belajar dan preferensi dalam belajar.
- Menyediakan peluang yang praktis realistis bagi guru dan pendidik untuk pembelajaran secara mandiri, bermanfaat, dan terus berkembang
- Peningkatan penjadwalan fleksibilitas bagi pendidik, dengan menggabungkan aspek terbaik dari tatap muka dan instruksi
- online. Kelas tatap muka dapat digunakan untuk melibatkan para siswa dalam pengalaman interaktif. Sedangkan kelas online memberikan pendidik, sedangkan porsi online memberikan para siswa dengan konten multimedia yang kaya akan pengetahuan pada setiap saat, dan di mana saja selama pendidik memiliki akses internet

### Aplikasi Blended Learning

Menurut Jared M. Carmen dalam Charles & Graham (2005: 2), seorang President Aglint Learning menyebutkan lima kunci dalam merancang Blended Learning. Adapun ke-5 kunci tersebut yaitu:

a. Live Event

Pembelajaran langsung atau tatap muka (instructor-led instruction) secara terpadu dalam waktu dan tempat yang sama (classroom) ataupun waktu sama tapi tempat berbeda (seperti virtual classroom). Bagi beberapa orang tertentu, pola

pembelajaran langsung seperti ini masih menjadi pola utama. Namun demikian, pola pembelajaran langsung inipun perlu didesain sedemikian rupa untuk mencapai tujuan sesuai kebutuhan.

b. Self-Paced Learning

Mengkombinasikan pembelajaran konvensional dengan pembelajaran mandiri (self-paced learning) yang memungkinkan peserta didik belajar kapan saja, dimana saja dengan menggunakan berbagai konten (bahan belajar) yang dirancang khusus untuk belajar mandiri baik yang bersifat text-based maupun multimedia-based (video, animasi, simulasi, gambar, audio, atau kombinasi dari kesemuanya). Bahan belajar tersebut, dalam konteks saat ini dapat dikirim secara online (via web maupun via mobile device dalam bentuk streaming audio, streaming video, e-book, dll) maupun offline (dalam bentuk CD, cetak, dll).

c. Collaboration

Mengkombinasikan kolaborasi, baik kolaborasi pengajar, maupun kolaborasi antar peserta didik yang kedua-duanya bisa lintas sekolah/kampus. Dengan demikian, perancang Blended Learning harus meramu bentuk-bentuk kolaborasi, baik kolaborasi antar peserta didik ataupun kolaborasi antara peserta didik dan pengajar melalui alat-alat komunikasi yang memungkinkan seperti chatroom, forum diskusi, email, website/webblog, mobile phone. Tentu saja kolaborasi diarahkan untuk terjadinya konstruksi pengetahuan dan keterampilan melalui proses sosial atau interaksi sosial dengan orang lain, bisa untuk pendalaman materi, problem solving, project-based learning, dll.

d. Assessment

Tentu saja dalam proses pembelajaran jangan lupa cara untuk mengukur keberhasilan belajar (teknik assessment). Dalam Blended Learning, perancang harus mampu meramu kombinasi jenis assessment baik yang bersifat tes maupun non-tes, atau tes yang lebih bersifat otentik (authentic assessment/portfolio) dalam bentuk project, produk dll. Disamping itu, juga perlu mempertimbangkan antara bentuk-bentuk assessment online dan assessment offline. Sehingga memberikan kemudahan dan fleksibilitas peserta belajar mengikuti atau melakukan assessment tersebut.

e. Performance Support Materials

Ini bagian yang jangan sampai terlupakan ketika akan mengkombinasikan antara pembelajaran tatap muka dalam kelas dan tatap muka virtual, pastikan kesiapan sumber daya untuk mendukung hal tersebut. Bahan belajar disiapkan dalam bentuk digital, apakah bahan belajar tersebut dapat diakses oleh peserta belajar baik secara offline (dalam bentuk CD, MP3, DVD, dll) maupun secara online (via website resmi tertentu). Jika pembelajaran online dibantu dengan suatu Learning/Content Management System (LCMS), pastikan juga bahwa aplikasi sistem ini telah terinstal dengan baik, mudah diakses, dan lain sebagainya.

Menurut Haughey (1998), pengembangan Blended e-learning mengungkapkan bahwa terdapat tiga kemungkinan model dalam pengembangan sistem pembelajaran berbasis Internet, yaitu model web course, web centric course, dan web enhanced course.

a. Model Web course.

Model Web Course adalah penggunaan Internet untuk keperluan pendidikan, yang mana peserta didik dan pendidik sepenuhnya terpisah dan tidak diperlukan adanya tatap muka. Seluruh bahan ajar, diskusi, konsultasi, penugasan, latihan, ujian, dan kegiatan pembelajaran lainnya sepenuhnya disampaikan melalui Internet. Dengan kata lain model ini menggunakan sistem jarak jauh. Untuk pendidikan guru model seperti ini dapat digunakan untuk peningkatan "knowledge dan skill", memperkuat pengetahuannya tentang materi pelajaran sebagai spesifikasi keilmuannya dan memperkuat pemahaman tentang metodologi pembelajaran melalui simulasi pembelajaran yang disajikan melalui internet misalnya video streaming, video conference dan lain-lain. Intinya, semua aktivitas belajar mengajar dilakukan secara online tanpa adanya tatap muka sama sekali.

b. Model Web Centric Course

Model Web Centric Course adalah penggunaan Internet yang memadukan antara belajar jarak jauh dan tatap muka (konvensional). Sebagian materi disampaikan melalui internet, dan sebagian lagi melalui tatap muka, sedangkan fungsinya saling melengkapi. Dalam model ini pendidik bisa memberikan petunjuk pada peserta didik untuk mempelajari materi pelajaran melalui web yang telah dibuatnya. Peserta didik juga diberikan arahan untuk mencari sumber lain dari situs-situs yang relevan. Dalam tatap muka, peserta didik dan pendidik lebih banyak diskusi tentang temuan materi yang telah dipelajari melalui internet tersebut. Model ini lebih relevan untuk digunakan dalam pengembangan pendidikan guru, dilihat dari kondisi, kultur dan infrastruktur yang dimiliki saat ini. Secara substansial materi keguruan identik dengan nilai yang tidak hanya dapat ditransfer melalui pembelajaran tanpa tatap muka, melainkan diperlukan direct learning, sehingga unsur-unsur modelling dari seorang guru dapat diadaptasi dengan baik. Untuk penguasaan materi konseptual, teoritikal dan keterampilan dapat menggunakan Blended e-learning dengan sistem jarak jauh.

c. Model Web Enhanced Course

Model Web Enhanced Course adalah pemanfaatan internet untuk menunjang peningkatan kualitas pembelajaran yang dilakukan di kelas. Fungsi internet adalah untuk memberikan pengayaan dan komunikasi antara peserta didik dengan pendidik, sesama peserta didik, anggota kelompok, atau peserta didik dengan nara sumber lain. Oleh karena itu peran pendidik dalam hal ini dituntut untuk menguasai teknik mencari informasi di Internet, membimbing mahasiswa mencari dan menemukan situs-situs yang relevan dengan bahan pembelajaran, menyajikan materi melalui web yang menarik dan diminati, melayani bimbingan dan komunikasi melalui Internet, dan kecakapan lain yang diperlukan.

Berdasarkan ketiga model di atas, Model Web Course sulit untuk dikembangkan pada pembelajaran di sekolah. Hal ini dikarenakan pada model ini menerapkan pembelajaran yang penuh tanpa tatap muka. Semua aktivitas pembelajaran dilakukan secara online melalui media web pembelajaran seperti penyampaian materi pembelajaran, diskusi, ujian dan lain-lain, sedangkan dalam pembelajaran pada pendidikan dasar dan menengah masih mewajibkan adanya kegiatan tatap muka secara langsung antara peserta didik dengan pendidik.

Pada model Web Centric Course dan Web Enhanced Course lebih tepat diterapkan di sekolah-sekolah pada pendidikan dasar dan menengah. Hal ini dikarenakan pada model Web Centric Course masih menerapkan tatap muka untuk menyampaikan sebagian materi-materi pembelajarannya, dan penerapan pada model Web Enhanced Course digunakan sebagai penunjang saja dalam memberikan materi pengayaan, berkomunikasi antar peserta didik atau dengan narasumber lain yang dilakukan di luar jam pembelajaran formal.

### **Kelebihan dan Kelemahan Blended Learning**

Adapun kelebihan dari blended learning yang diungkapkan oleh Kusairi (dalam Husamah 2014: 35), yaitu:

- peserta didik leluasa untuk mempelajari materi pelajaran secara mandiri dengan memanfaatkan materi materi yang tersedia secara online
- peserta didik dapat berkomunikasi/ berdiskusi dengan pengajar atau peserta didik lain yang tidak harus dilakukan saat di kelas (tatap muka)
- kegiatan pembelajaran yang dilakukan peserta didik di luar jam tatap muka dapat dikelola dan dikontrol dengan baik oleh pengajar
- pengajar dapat menambahkan materi pengayaan melalui fasilitas internet
- pengajar dapat meminta peserta didik membaca materi atau mengerjakan tes yang dilakukan sebelum pembelajaran
- pengajar dapat menyelenggarakan kuis, memberikan balikan, dan memanfaatkan hasil tes dengan efektif.
- peserta didik dapat saling berbagi file dengan peserta didik lainnya.

Berdasarkan pemaparan Kusairi di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kelebihan dari blended learning yaitu kegiatan pembelajaran dapat dilakukan di kelas maupun diluar kelas dengan memanfaatkan teknologi untuk menambah materi pelajaran dan soal-soal yang diberikan di kelas maupun melalui online yang dikelola dan dikontrol sedemikian rupa oleh guru supaya kegiatan pembelajaran dapat berlangsung, serta komunikasi antar siswa dan antara guru dengan siswa dapat terjalin baik ketika berada di kelas maupun di luar kelas (online) dengan membentuk sebuah grup diskusi yang memanfaatkan perkembangan teknologi di era ini karena pembelajaran tanpa ada komunikasi tidak akan memberikan hasil sesuai dengan harapan baik dari guru maupun siswa. Dewey dan Moore (dalam Comey; dalam Sari, 2016) berpendapat bahwa komunikasi merupakan peranan penting dalam proses pembelajaran dan menjadi kunci dalam menciptakan lingkungan belajar yang efektif.

Kekurangan Blended Learning:

- Media yang dibutuhkan sangat beragam, sehingga sulit diterapkan apabila sarana dan prasarana tidak mendukung.
- Tidak meratanya fasilitas yang dimiliki pelajar, 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.
- Kurangnya pengetahuan masyarakat terhadap penggunaan teknologi Tidak meratanya fasilitas yang dimiliki pelajar, seperti komputer dan akses internet

### **PENUTUP**

Secara umum dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran penggabungan (blended learning), proses pembelajaran berlangsung menggunakan empat model kombinasi yakni: tatap muka, media elektronik, teks, audio, video, dan multimedia serta berbasis web. Porsi belajar mandiri dengan pembelajaran menggunakan web memiliki komposisi yang sama dengan proses tatap muka. Pembelajaran Blended Learning fokus 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 model belajar tersebut melalui pengembangan teknologi pendidikan.

### **REFERENSI**

- Carman, J.A. (2005). Blended learning Design: Five Key Ingredients. (Online). (<http://www.agilantlearning.com/pdf/Blended-Learning-Design.pdf>, diakses tanggal 15 Oktober 2019).
- Danim, Sudarwan, (1995).Media Komunikasi Pendidikan: Pelayanan Profesional Pembelajaran dan Mutu Hasil Belajar Proses Belajar Mengajar di Perguruan Tinggi Jakarta: Bumi Aksara.

- Darsono, (2015) Belajar & Pembelajaran, Semarang : CV IKIP Semarang Press, 2000 Depdiknas. 2008. Pembelajaran Tatap Muka, Penugasan Terstruktur, dan Kegiatan Mandiri Tidak Terstruktur. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas.
- E. Mayer, Richard. (2009). Multimedia Learning;Prinsip-prinsip dan aplikasi. ITS Press.
- Garrison, D. R., & Vaughan, N. D. (2008). Blended Learning in Higher Education : Framework, principles and guidelines. San Fransisco: Josey-Bass.
- Garrison, D.R. & Vaughan, N.D.( 2008). Blended learning in Higher Education. San Francisco: Jossey-Bass.
- Munir. (2009). Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. Bandung: Alfabeta.
- Ningsih, Y. L., & Jayanti. (2016). Hasil Belajar Mahasiswa Melalui Penerapan Model Blended Learning Pada Mata Kuliah Persamaan Diferensial . Jurnal Pendidikan Matematika JPM RAFA, 1-11.
- Noer, M. (2010). Blended learning Mengubah Cara Kita Belajar di Masa Depan. (Online). (<http://www.muhammadnoer.com/2010/07/blended-learning-mengubah-cara-kitabelajar-di-masa-depan>, diakses tanggal 15 Oktober 2019).
- Sa'ud, Udin Saefudin, (2008). Inovasi Pendidikan Bandung: AlfaBeta
- Sagala, Syaiful, (2006). Konsep dan Makna Pembelajaran Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sjukur, S.B.(2012). Pengaruh Blended Learning terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Tingkat SMK. Jurnal Pendidikan Vokasi. Nomor 3. Volume 2
- Slameto. (2015). Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.
- Srisakdi. (2006). Pedoman Pengembangan Bahan Ajar Berbasis web, Departemen Pendidikan Nasional
- Sudjana, N. (2013). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugihartono, dkk. (2007), Psikologi Pendidikan. Yogyakarta: UNY Press.