

DAYA TARIK PEMBELAJARAN BERBASIS *BLENDED LEARNING* DI ERA REVOLUSI 4.0

Rizka Nurlina Damanik

Program Pascasarjana Universitas Negeri Medan
Corresponding Author : rizkanurlina97@gmail.com

Abstrak

Fase ini kita sedang menghadapi revolusi industri keempat yang dikenal dengan revolusi industri 4.0. Menghadapi tantangan yang besar tersebut maka pendidikan dituntut untuk berubah juga dari konvensional menuju modern. Hal ini merupakan tantangan yang besar bagi pendidik khususnya guru dan calon tenaga pendidik. Maka guru dan calon pendidik harus terus menggali ilmu mereka untuk meningkatkan kompetensi sehingga mampu menghadapi peserta didik pada generasi milenial sekarang ini. Pembelajaran di era revolusi industri 4.0 adalah pembelajaran yang menerapkan kreativitas, berpikir kritis, kerjasama, keterampilan komunikasi, kemasyarakatan, ketrampilan teknik, dan keterampilan karakter-karakter. Pendidikan merupakan salah satu penentu keberhasilan generasi penerus bangsa. Salah satu model pembelajaran yang dipercaya mampu meningkatkan pembelajaran di era revolusi 4.0 ini ialah melalui pembelajaran inovatif. Pembelajaran inovatif ialah pembelajaran yang kreatif dengan cara baru yang dapat menciptakan proses belajar yang menyenangkan. Melalui pembelajaran inovatif siswa akan mendapat belajar dengan pengalaman belajar yang bermakna. Siswa tidak lagi pasif kedudukannya. Siswa tak lagi mengharapkan sumber ilmu yang utama didapat dari guru. Melalui pembelajaran inovatif ini akan memandirikan siswa dalam belajar. Sebab di era revolusi 4.0 teknologi semakin pesat berkembang. Pembelajaran konvensional atau tradisional tidak lagi menjadi andalan dalam proses pembelajaran. Didukung dengan kecanggihan teknologi yang berkembang maka salah satu pembelajaran inovatif dapat dikembangkan dengan pembelajaran *blended learning*. Melalui pembelajaran *blended learning* guru akan menggabungkan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran melalui media online dan hal tersebut merupakan daya tarik pembelajaran berbasis *blended learning* di era revolusi 4.0

Kata kunci: Pembelajaran Inovatif, Pembelajaran Konvensional, Pembelajaran Era Revolusi 4.0, Pembelajaran *Blended Learning*

PENDAHULUAN

Dewasa ini, proses pembelajaran di kelas secara tatap muka telah kehilangan daya tariknya di revolusi 4.0 ini. sebab pada era revolusi 4.0 kemajuan teknologi tak dapat dipungkiri. Melalui kemajuan ini terjadi perubahan pandangan di peradaban manusia sekarang ini. Banyak individu beranggapan semua yang diinginkan dapat instan, praktis mudah didapatkan. Namun dibalik kemajuan teknologi era revolusi 4.0 ini pembelajaran konvensional masih banyak digunakan oleh guru-guru. Selain praktis yakni guru hanya sebagai pusat sentral transfer ilmu pengetahuan. Pembelajaran konvensional tidak banyak mengeluarkan biaya dan persiapan yang matang dalam pembelajaran. Namun pembelajaran jenis ini telah hilang daya tariknya di era sekarang ini. generasi yang tumbuh sekarang ialah generasi milenial. Dimana siswa sekarang sangat mudah dimanapun dan kapanpun berselancar di dunia maya. Akibat kemajuan ini akan mempengaruhi pola pikir siswa. Hal itu terjadi karena sebagian siswa berpikir dengan perkembangan teknologi yang semakin luas, proses pembelajaran di era 21 dapat dilakukan secara online dengan mudah kapanpun dan dimanapun. Siswa tak lagi menanti guru untuk menjelaskan materi. Melalui *smartphone*, siswa dengan mudah mengakses materi-materi pembelajaran. Bahkan banyak tersedia web-web di internet yang dapat digunakan siswa untuk mendapat ilmu pengetahuan secara gratis. Sebut saja seperti brainly, melalui situs ini siswa dapat menanyakan soal-soal yang tidak dimengerti oleh siswa bahkan dapat berdiskusi sesama pengguna brainly. Selain dapat merubah persepsi siswa, pengaruh yang paling banyak ditemukan siswa mudah bosan dengan pembelajaran konvensional/tradisional. Siswa cenderung bosan bahkan kurang termotivasi. Sebab siswa selalu mendapatkan pembelajaran yang itu-itu saja yang cenderung tidak menarik minatnya dalam belajar. Untuk mengatasi kasus yang demikian timbulah terobosan baru untuk meningkatkan pendidikan ini semakin baik kedepannya.

Saat ini kita telah memasuki pembelajaran di era revolusi 4.0. dimana pembelajaran di era revolusi 4.0 adalah . Pembelajaran di era revolusi industri 4.0 adalah pendidikan yang bercirikan pemanfaatan teknologi digital didalam proses pembelajaran. Menghadapi tantangan yang besar tersebut maka pendidikan dituntut untuk berubah juga dari konvensional menuju modern. Oleh karena itu, di zaman modern ini pendidikan memegang peranan penting dalam menciptakan generasi-generasi bangsa yang mampu mengimbangi laju perkembangan ilmu pengetahuan, untuk menguasai itu maka siswa dituntut untuk menguasai bidang ilmu matematika. Untuk menghadapi tantangan tersebut diperlukannya sebuah pembelajaran dengan model terbaru yang dapat merubah pembelajaran konvensional menuju pembelajaran yang modern. Salah satunya dengan mengadopsi pembelajaran inovatif. Pembelajaran inovatif ialah jenis pembelajaran yang menerapkan kreasi baru. Dengan kreasi baru ini diharapkan pembelajaran akan bersifat menyenangkan bagi siswa. Jika pembelajaran

sudah menyenangkan bagi siswa, maka tidak diragukan lagi siswa akan menjadi aktif di dalam pembelajaran. Menurut Darsono (dalam Amna Emda,2017: 177) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar antara lain:

1. Cita-cita/aspirasi siswa.
2. Kemampuan siswa.
3. Kondisi siswa dan lingkungan.
4. Unsur-unsur dinamis dalam belajar.
5. Upaya guru dalam membelajarkan siswa.

Mengacu point-point diatas maka aspirasi siswa dan upaya guru dalam membelajarkan siswa memiliki peranan yang penting dalam meningkatkan pembelajaran di dalam kelas. Guru harus menampung dan mendengarkan aspirasi siswa. Sebab melalui aspirasi siswa guru dapat melakukan evaluasi pembelajaran. Begitu juga guru harus mampu memilih metode pembelajaran yang tepat untuk siswanya. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan oleh guru untuk membangkitkan motivasi belajar siswa sebagaimana yang dikemukakan oleh Wina Sanjaya (dalam Amna Emda,2017: 179) yaitu:

- a. Memperjelas tujuan yang ingin dicapai. Tujuan yang jelas dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar. Semakin jelas tujuan yang ingin dicapai, maka akan semakin kuat motivasi belajar siswa.
- b. Membangkitkan minat siswa
Beberapa cara yang dapat dilakukan untuk menumbuhkan minat siswa diantaranya: 1) Hubungkan bahan pelajaran yang akan diajarkan dengan kebutuhan siswa. 2) Sesuaikan materi pelajaran dengan tingkat pengalaman dan kemampuan siswa. 3) Gunakan berbagai model dan strategi pembelajaran secara bervariasi.
- c. Menciptakan suasana yang menyenangkan dalam belajar.
- d. Berilah pujian yang wajar terhadap setiap keberhasilan siswa.
- e. Berikan penilaian.

Berdasarkan penjelasan diatas dengan demikian diperlukannya pembelajaran inovatif, sebab melalui pembelajaran inovatif akan menumbuhkan minat siswa. Pembelajaran inovatif ini mengadopsi pembelajaran PAKEM. PAKEM merupakan model pembelajaran dan menjadi pedoman dalam bertindak mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dengan pelaksanaan pembelajaran PAKEM, diharapkan berkembangnya berbagai macam inovasi kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang partisipatif, aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (Nurdansyah & Eri Fariyatul, 2016:105). Adapun pengembangan pembelajaran inovatif ini dapat diwujudkan melalui melalui pembelajaran *blended learning*. Blended learning adalah sebuah model pembelajaran yang menggabungkan antara pembelajaran tatap muka (face-to-face) dengan e-learning (Deklara Nanindya dkk, 2018:14). Pembelajaran blended learning ini merupakan konsep baru di dalam pembelajaran dimana pembelajarannya tidak hanya monoton di dalam kelas melainkan menggabungkan antara pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran melalui media online. *Blended Learning* ini berkembang sebab berusaha mengatasi kelemahan-kelemahan pada pembelajaran tatap muka. Jika pembelajaran tatap muka guru dengan murid hanya bertemu di kelas saja tetapi dengan pembelajara blended learning ini siswa dengan mudahnya kapanpun dan dimanapun dapat belajar. *Blended learning* saat ini tengah ramai dibicarakan karena proses pembelajaran di kelas yang membosankan dan perkembangan teknologi yang semakin luas pula sehingga banyak praktisi yang mengembangkan dan memberikan pendapat mereka tentang pengertian blended learning (Deklara Nanindya dkk, 2018:14).

Terlebih lagi kita telah di era revolusi 4.0 ini perkembangan teknologi yang pesat membuat siswa berpikir proses pembelajaran tidak diharus di kelas lagi. Siswa mulai berpikir dengan memanfaatkan teknologi yang ada, proses pembelajaran juga dapat berlangsung. Sebagian siswa merasakan bahwa menggunakan model pembelajaran tatap muka di kelas terlalu kuno sehingga dengan menerapkan blended learning ini pada proses pembelajaran tidak akan ketinggalan zaman dan memberikan hasil yang baik. Akibat perkembangan teknologi yang semakin canggih, kita banyak menemukan sudah ada profesi yang sudah tergantikan di era sekarang ini. Seperti pengantar surat kini mulai perlahan hilang akibat timbulnya media-media sosial yang bermunculan sekarang ini. Media-media sosial sekarang dengan mudah dan cepatnya siapapun dapat berkomunikasi tidak peduli dimanapun ia berada.

Dengan demikian komunikasi pun semakin mudah untuk sekarang ini. Dalam pembelajaran tatap muka, komunikasi yang terjalin antara guru dengan murid terbatas waktu dan tempat. Melalui pembelajaran blended learning komunikasi siswa dengan guru dapat mudah dilakukan. Namun jika sepenuhnya komunikasi dilakukan secara online terdapat kelemahan juga yaitu yaitu intensitas bertemu antar siswa dan pengajar sangat minim serta sulit untuk dapat melakukan sosialisasi antar siswa. Maka dari itu hadirilah pembelajaran blended learning yang berusaha mengatasi kelemahan-kelemahan yang terjadi di proses pembelajaran. Blended learning menawarkan model pembelajaran yang lebih kreatif dengan cara memadukan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran via media online. Karena kita hidup di Revolusi industri 4.0 merupakan era digital ketika semua mesin terhubung melalui sistem internet atau cyber system. Situasi ini membawa dampak perubahan besar di masyarakat. Berdasarkan situasi yang kita hadapi sekarang, maka *Blended Learning* mempunyai daya tarik tersendiri di era revolusi 4.0 ini. Oleh karena itu, salah satu cara untuk memanfaatkan teknologi digital sekarang ini dengan menerapkan pembelajaran berbasis *blended learning*. Dengan demikian untuk mengatasi permasalahan siswa-siswa pada pembelajaran konvensional dilakukan yaitu dengan cara menerapkan *blended learning* sebab pembelajaran ini memiliki daya tarik tersendiri di era revolusi 4.0 ini.

PEMBAHASAN

Membangun Dunia Pendidikan di Era Revolusi 4.0

Abad ke-21 ditandai dengan era revolusi industri 4.0 sebagai abad keterbukaan atau abad globalisasi, artinya kehidupan manusia pada abad ke-21 mengalami perubahan-perubahan yang berbeda dengan tata kehidupan dalam abad sebelumnya. Dikatakan abad ke-21 adalah abad yang meminta kualitas dalam segala usaha dan hasil kerja manusia, hal ini ditandai dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat. Pendidikan di era revolusi 4.0 merupakan pendidikan yang harus merespon kebutuhan manusia dengan kemajuan-kemajuan teknologi dimana diharapkan untuk dapat memecahkan solusi dan dapat memecahkan masalah. Pendidikan di era revolusi 4.0 ini berupa perubahan dari cara belajar, pola pikir manusia serta cara bertindak seseorang. Untuk inovasi di bidang pendidikan sangatlah diperlukan di era revolusi 4.0 ini yang berguna untuk mendukung pembelajaran di era ini. Sebab untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM), dipelukannya kemampuan yang mumpuni di era revolusi sekarang ini. Pembelajaran di era revolusi industri 4.0 adalah pembelajaran yang menerapkan pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran melalui sistem ini mampu membuat proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun individu mau belajar. Maka untuk mencetak generasi-generasi penerus bangsa yang berkualitas diperlukannya lembaga pendidikan yang berkualitas dan guru untuk melakukan pembelajaran kreatif dan inovatif.

Tentunya ini akan berjalan apabila didukung dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi saat ini. Untuk menghadapi revolusi industri 4.0 diperlukannya perbaikan SDM. Adapun perbaikan SDM ini dimulai dari mengubah sifat dan pola pikir anak-anak sekarang ini agar memanfaatkan teknologi ke arah yang bermanfaat. Kemudian peran sekolah dalam mengasah dan mengembangkan bakat peserta didik, agar output yang dihasilkan berkualitas serta pengembangan kemampuan institusi pendidikan untuk mengubah model pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman saat ini yakni guru harus melek pada bidang IT/TIK. Kemudian yang tak kalah penting diharapkannya peran pemerintah agar menyiapkan fasilitas yang sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan zaman. Sebab apabila fasilitas di pendidikan ini tidak diperhatikan maka pendidikan mengalami ketertinggalan khususnya anak-anak yang bertempat tinggal jauh dari akses teknologi. Oleh karena itu untuk membangun dunia pendidikan di era revolusi 4.0 pemerintah harus menyediakan fasilitas yang memadai dalam menyambut era pendidikan 4.0 saat ini.

Pembelajaran Inovatif

Pembelajaran inovatif adalah suatu proses pembelajaran yang berbeda/sifatnya baru dengan pembelajaran pada umumnya yang dilakukan oleh guru yakni pembelajaran secara konvensional. Secara garis besar, adapun pembelajaran inovatif dapat digambarkan yaitu sebagai berikut :

1. Siswa terlibat dalam kegiatan proses pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman dan kemampuan yang mereka miliki.
2. Guru menggunakan berbagai alat bantu dan media untuk menumbuhkan semangat belajar siswa sehingga menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa.
3. Guru lebih menerapkan pembelajaran lebih kooperatif dan interaktif di dalam proses pembelajaran.
4. Guru mendorong siswa untuk menemukan caranya sendiri dalam memecahkan masalah hal ini bertujuan agar pembelajaran berhasil memandirikan siswa yakni tidak lagi mengharapkan guru sebagai orang yang satu-satunya dapat mentransfer ilmu.

Terdapat beberapa kelebihan maupun kekurangan di balik pembelajaran inovatif diantaranya sebagai berikut :

Kelebihan pembelajaran inovatif

1. Pembelajaran tidak terkesan kuno lagi melainkan menciptakan pembelajaran yang modern bahkan unik bagi siswa.
2. Pembelajaran akan terasa menyenangkan bagi siswa, dengan demikian hal ini akan membuat siswa akan aktif dalam proses pembelajaran.
3. Merangsang dan meningkatkan kemampuan- kemampuan belajar siswa.

Kekurangan pembelajaran inovatif

1. Memerlukan alokasi waktu yang lebih dan biaya bagi guru dalam menyiapkan pembelajaran ini.
2. Beberapa pokok materi di pelajaran-pelajaran sulit untuk diterapkan pada pembelajaran ini.

Pembelajaran Berbasis IT

Pembelajaran berbasis IT adalah suatu pembelajaran inovasi baru dalam proses pembelajaran yang merupakan efek dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Salah satu bentuk pembelajaran berbasis IT ialah pembelajaran *e-learning*. Kata *e-learning* terdiri dari dua bagian, yaitu 'e' yang merupakan singkatan dari 'electronica' dan 'learning' yang berarti pembelajaran. Jadi *e-learning* berarti pembelajaran dengan menggunakan jasa bantuan perangkat elektronika. Pembelajaran *e-learning* adalah sebuah sistem pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dalam proses belajar mengajar. Internet merupakan sebuah perpustakaan raksasa dunia yang didalamnya terdapat jutaan bahkan miliaran informasi atau data yang dapat berupa text, grafis, audio, animasi maupun digital konten lainnya. Dari segi informasi, internet adalah sarana yang sangat efisien dan efektif untuk melakukan pertukaran informasi jarak jauh karena internet dapat memfasilitasi berbagai macam sumber yang ingin dicari yang dibutuhkan siapapun termasuk siswa. Salah satu aktivitas yang berkaitan dengan proses pembelajaran adalah *e-learning*.

E-learning adalah salah satu bentuk penerapan teknologi informasi di bidang pendidikan dalam bentuk pembelajaran secara online (tidak bertatap muka secara langsung). Dalam paradigma pembelajaran daring, baik e-learning maupun blended learning, terdapat beberapa model kelas yang bisa digunakan, seperti model Station rotation, Lab rotation, Individual rotation, flip classroom, flex classroom, dan A La Carte (Handoko dan Waskito, 2018: 7). Menurut Siahaan (dalam Rusman, 2012: 53) ada tiga bentuk sistem pembelajaran melalui internet yang dijadikan dasar pengembangan sistem pembelajaran dengan memanfaatkan internet yaitu :

a. Suplemen (Tambahan)

Dikatakan berfungsi sebagai sublemen (tambahan), apabila peserta didik mempunyai kebiasaan memilih, apakah akan memanfaatkan materi pembelajaran elektronik atau tidak. Dalam hal ini, tidak ada kewajiban atau keharusan bagi peserta didik untuk mengakses materi pembelajaran elektronik. Sekalipun sifatnya hanya opsional, peserta didik yang memanfaatkannya tentu akan memiliki tambahan pengetahuan atau wawasan.

b. Komplemen (Pelengkap)

Dikatakan berfungsi sebagai komplemen (pelengkap), apabila materi pembelajaran elektronik diprogramkan untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima peserta didik di dalam kelas. Sebagai komplemen berarti materi pembelajaran elektronik diprogramkan untuk menjadi *reiforcement* (pengayaan) yang bersifat enrichment atau remedial bagi peserta didik di dalam mengikuti kegiatan pembelajaran konvensional. Materi pembelajaran elektronik dikatakan sebagai enrichment, apabila peserta didik dapat dengan cepat menguasai atau memahami materi pelajaran yang disampaikan guru secara tatap muka.

c. Substitusi (Pengganti)

Penggunaan internet untuk pembelajaran, di mana seluruh bahan belajar, diskusi, konsultasi, penugasan, latihan, dan ujian sepenuhnya disampaikan melalui internet. Peserta didik dan guru sepenuhnya terpisah, namun hubungan atau komunikasi antara peserta didik dengan pengajar bisa dilakukan setiap saat. Bentuk pembelajaran ini tidak memerlukan adanya kegiatan tatap muka baik untuk keperluan pembelajaran maupun evaluasi dan ujian karena semua proses belajar mengajar sepenuhnya dilakukan melalui fasilitas internet seperti *e-mail*, *chat room*, *buletin board*, dan *online conference*.

Pembelajaran Berbasis IT dengan Blended Learning di Era revolusi Industri 4.0

Era revolusi industri adalah era dimana semua kehidupan bahkan pembelajaran perlu menggunakan teknologi. Menyesuaikan dengan era revolusi industri 4.0, metode dalam Blended Learning yang di gabungkan harus sesuai dengan apa yang dibutuhkan siswa. selain itu, metode yang perlu digabungkan merupakan metode yang kekinian, dan melibatkan siswa (Muhammad Alfarizqi dkk, 2018: 91). Secara etimologi istilah *Blended Learning* terdiri dari dua kata yaitu *Blended* dan *Learning*. Menurut Heinze and Procter (dalam Rusman, dkk, 2012: 242) Kata *blend* berarti "campuran", bersama untuk meningkatkan kualitas agar bertambah baik " (Collinss Dictionary), atau formula suatu penyesuaian kombinasi atau perpaduan (Oxford Engslih Ddictionary). Sedangkan *Learning* memiliki makna umum yakni belajar, dengan demikian sepintas mnegandung makna pola pembelajaran yang mengandung unsur pencampuran, atau penggabungan antara satu pola dengan pola yang lainnya. Apa yang dicampurkan? Yang dicampurkan adalah dua unsur utama, yakni pembelajaran di kelas (*classroom lesson*) dengan *online learning* (pembelajaran secara online). Selain *blended learning* ada istilah lain yang sering digunakan diantaranya *blended learning* dan *hybrid learning*. Istilah yang disebutkan tadi mengandung arti yang sama yaitu perpaduan, percampuran, atau kombinasi pembelajaran. Supaya tidak membingungkan masalah tersebut pernah dijelaskan oleh Mainnen (2008) yang menyebutkan "*blended learning*" mempunyai beberapa alternatif nama, yaitu *mixed learning*, *hybrid learning*, *Blended e-learning* dan *meltd learning* (bahasa Finlandia)" (Rusman, dkk, 2012: 243). Karena model pembelajaran ini lebih banyak menggunakan blended learning pada buku-buku yang telah ditelaah, maka penulis menggunakan istilah Blended Learning pada pokok pembahasan.

Blended learning sebagai kombinasi karakteristik pembelajaran tradisional dan lingkungan pembelajaran elektronik atau blended e-learning menggabungkan aspek blended e-learning seperti pembelajaran berbasis web, streaming video, komunikasi audio sinkronous, dan asynkronous dengan pembelajaran tradisional "tatap muka" (Rusman, dkk, 2012: 244). Penggabungan yang dilakukan antara pembelajarantatap muka dimana pengajar dan pebelajar bertemu langsung dan melalui media online yang bisa diakses kapanpun dan dimanapun. Penggabungan pembelajaran tatap muka dengan e-learning tersebut disebabkan karena terbatasnya waktu dan tempat mudah membuat siswa merasa cepat bosan dan kesulitan dalam dalam berkomunikasi dalam proses pembelajaran serta tuntutan perkembangan teknologi yang semakin luas membuat pembelajaran Blended Learning ini diperhitungkan.

Adapun perbedaan pembelajaran tradisional dengan blended learning yaitu pada pembelajaran tradisional guru dianggap sebagai pusat sentral transfer ilmu pengetahuan sedangkan di dalam pembelajaran *blended learning* fokus utamanya adalah pelajar. Siswa dipercaya melalui pembelajaran ini akan mandiri dan bertanggung jawab untuk pembelajarannya. Suasana pembelajaran blended learning akan "memaksa" pelajar untuk aktif dalam pembelajarannya. Siswa akan mandiri dalam mencari informasi maupun materi pembelajaran, berinisiatif sendiri dan mandiri dalam belajar. Sebagai contoh dalam penerapan pembelajaran blended learning yakni Google Classromm. Dengan memanfaatkan media ini guru dapat memberikan kuis harian dengan waktu yang terbatas. Jadi siswa dituntut menyelesaikan tugas yang diberikan guru sesuai dengan waktu yang diberikan. Pendapat Haughey (1998) tentang pengembangan blended learning mengungkapkan bahwa terdapat tiga kemungkinan dalam pengembangan sistem pembelajaran berbasis internet, yaitu :

1. Web course adalah penggunaan internet untuk keperluan pendidikan, yang mana peserta didik dan pengajar sepenuhnya terpisah dan tidak diperlukan adanya tatap muka. Seluruh bahan ajar, diskusi, konsultasi, penugasan, latihan, ujian, dan kegiatan pembelajaran lainnya sepenuhnya disampaikan melalui internet.
2. 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. Fungsinya saling melengkapi.
3. 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 pengajar, sesama peserta didik, anggota kelompok, atau peserta didik dengan nara sumber lain.

Berikut di bawah ini akan dipaparkan yang menjadi kelebihan dari *blended learning* ialah sebagai berikut :

- a. Peserta didik dapat leluasa mempelajari materi pelajaran secara mandiri dengan memanfaatkan materi materi yang tersedia secara online.
- b. Peserta didik dapat berkomunikasi bahkan berdiskusi dengan guru atau peserta didik lain yang tidak harus dilakukan saat di kelas.
- c. Guru dapat menambahkan materi pengayaan melalui media online , dapat meminta peserta didik membaca materi atau mengerjakan tes yang dilakukan sebelum pembelajaran, memberikan kuis, dan memanfaatkan hasil tes dengan efektif.
- d. Mengurangi aktivitas bermain-main siswa dengan cara mengisi hal-hal bermanfaat yang dapat dilakukannya dengan gadgetnya yakni mengerjakan tugas secara online.

Dibalik kelebihan- kelebihan *blended learning*, terdapat sejumlah kekurangan-kekurangan *blended learning* diantaranya sebagai berikut :

- a. Proses pembelajaran yang hanya memanfaatkan teknologi saja tidak dapat sepenuhnya berhasil. Hal tersebut dikarenakan gaya belajar masing-masing siswa berbeda-beda.
- b. Guru tidak dapat mengontrol kegiatan siswa di luar tatap muka secara penuh.
- c. Hasil pengerjaan tugas memungkinkan siswa satu dengan yang lain saling berbagi.
- d. Siswa yang cenderung mempunyai minat belajar yang rendah kesulitan belajar secara mandiri dengan pembelajaran online ini.
- e. Tingkat akses yang baik tidak semua siswa memiliki.

Walaupun *blended learning* memiliki kekurangan, namun tetap *blended learning* ini memiliki daya tarik tersendiri. Sebab Revolusi industri 4.0 merupakan era digital ketika semua mesin terhubung melalui sistem internet atau cyber system. Melalui *blended learning*, pembelajaran ini akan mampu mengatasi tantangan-tantangan yang ada di era revolusi industri 4.0 ini. Daya tarik *blended learning* di era 4.0 ini besar karena dengan semakin luasnya perkembangan teknologi dapat mempermudah siswa dalam melakukan proses pembelajaran dimana saja dan kapan pun siswa mau. Pembelajaran *blended learning* ini mengatasi kelemahan-kelemahan dari pembelajaran konvensional. Daya tarik itu sendiri merupakan kemampuan seseorang atau suatu hal dalam memikat dan menarik seseorang untuk menyukai suatu objek (Deklara Nanindya dkk, 2018:15). Daya tarik dapat timbul karena terdapat suatu keunikan atau ciri khas terhadap sesuatu. Dalam proses pembelajaran, daya tarik perlu dimiliki supaya dapat menarik atau memikat siswa ke dalam proses pembelajaran. Maka dari itu seorang guru dituntut mempunyai daya tarik tersendiri dalam membelajarkan siswanya.

Desain Pembelajaran Ilmu-Ilmu Sosial

Ilmu Pengetahuan Sosial berbeda dengan disiplin ilmu yang monodisiplin. IPS mempunyai keterpaduan antar disiplin ilmu sosial (Arif Purnomo, dkk, 2016:14). Tujuan utama Ilmu Pengetahuan Sosial ialah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat (Hamzah B dan Abd. Rahman, 2016:173). Desain pembelajaran merupakan sebuah usaha seorang guru untuk meningkatkan kegiatan belajar mengajar sehingga dapat mewujudkan tujuan-tujuan yang telah direncanakan. Adapun dalam mendesain pembelajaran ilmu-ilmu sosial, perlu diperhatikan untuk memilih model-model pembelajaran IPS. Adapun model-model pembelajaran IPS, antara lain dengan model pembelajaran bermain peran (*role playing*). Pembelajaran IPS, teori, konsep, dan prinsip merupakan suatu kajian pada Ilmu-ilmu Sosial. Hal itu banyak mengandung keabstrakan, sehingga siswa sulit untuk memahami. Jika pembelajaran masih dilakukan secara konvensional maka siswa akan mengalami kesulitan dalam memahami materi (Sodiq Anshori, 2016: 58). Bermain peran adalah peniruan atau peragaan dari suatu kejadian dalam kehidupan nyata, dimana setiap pemain memegang peran tertentu yang melibatkan dalam suatu interaksi dengan orang lain atau suatu bagian dari suatu lingkungan yang diperankannya (Sodiq Anshori, 2016: 59). Dapat juga dikatakan bermain peran adalah perbuatan pura-pura dalam memahami suatu konsep tertentu dalam kehidupan nyata.

Model ini membantu masing-masing siswa untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial mereka dan membantu memecahkan dilema pribadi dengan bantuan kelompok (Sodiq Anshori, 2016: 60). *Role playing* berfungsi untuk :

- a. Mengeksplorasi perasaan siswa, b. Mentransfer dan mewujudkan pandangan mengenai perilaku, nilai dan persepsi siswa, c. Mengembangkan skill pemecahan masalah dan tingkah laku, serta d. Mengeksplorasi materi pelajaran dengan cara yang berbeda (Sodiq Anshori, 2016: 60). Menurut Oemar Hamalik, (dalam Sodiq Anshori, 2016: 60) Keuntungan

penggunaan pendekatan role playing dalam pembelajaran adalah : a) siswa dapat bertindak dan mengekspresikan perasaan dan pendapat tanpa kekhawatiran mendapatkan sanksi. b) siswa dapat mengurangi dan mendiskusikan isu-isu yang bersifat manusiawi dan pribadi tanpa ada kecemasan, c) siswa dapat mengidentifikasi situasi-situasi yang nyata dan dengan ide-ide orang lain. Role playing adalah: Suatu metode mengajar yang merupakan tindakan yang dilakukan secara sadar oleh sekelompok siswa dalam memperagakan secara singkat tentang materi pembelajaran dengan cara memerankan tokoh.

Benny A. Pribadi berpendapat (dalam Sodik Anshori, 2016: 62): Desain pembelajaran senantiasa berfokus pada tujuan atau kompetensi yang perlu dimiliki siswa setelah menempuh program pembelajaran. Proses dan evaluasi pembelajaran, oleh karenanya perlu dirancang dengan baik agar sesuai dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang telah ditetapkan. Desain pembelajaran memanfaatkan teori belajar, teori komunikasi, teori sistem, dan teori pembelajaran yang digunakan dalam proses yang sistematis dan sistemik untuk menjamin bahwa program pembelajaran yang dirancang mampu memfasilitasi siswa untuk mencapai kompetensi yang telah ditentukan.

Adapun dalam mendesain pembelajaran terutama pelajaran IPS hal-hal yang perlu diperhatikan ialah mulai dari konsep pembelajaran, tujuan, isi dan bahan ajar, model pembelajaran, media pembelajaran, serta evaluasi. Komponen utama dalam desain pembelajaran adalah sebagai berikut :

1. Tujuan pembelajaran (baik secara umum maupun khusus).
2. Pembelajar yakni yang perlu diketahui karakteristik peserta didik, kemampuan awal dan pra syarat.
3. Analisis pembelajaran merupakan proses analisis materi yang akan dipelajari peserta didik.
4. Strategi pembelajaran.

PENUTUP

Pembelajaran di era revolusi industri 4.0 adalah pendidikan yang bercirikan pemanfaatan teknologi digital didalam proses pembelajaran. Menghadapi tantangan yang besar tersebut maka pendidikan dituntut untuk berubah juga dari konvensional menuju modern. Oleh karena itu, di zaman modern ini pendidikan memegang peranan penting dalam menciptakan generasi-generasi bangsa yang mampu mengimbangi laju perkembangan ilmu pengetahuan, untuk menguasai itu maka siswa dituntut untuk menguasai bidang ilmu matematika. Untuk menghadapi tantangan tersebut diperlukannya sebuah pembelajaran dengan model terbaru yang dapat merubah pembelajaran konvensional menuju pembelajaran yang modern. Salah satunya dengan mengadopsi pembelajaran inovatif. Pembelajaran inovatif ialah jenis pembelajaran yang menerapkan kreasi baru. Dengan kreasi baru ini diharapkan pembelajaran akan bersifat menyenangkan bagi siswa. Terlebih lagi kita telah di era revolusi 4.0 ini perkembangan teknologi yang pesat membuat siswa berpikir proses pembelajaran tidak diharus di kelas lagi. Siswa mulai berpikir dengan memanfaatkan teknologi yang ada, proses pembelajaran juga dapat berlangsung.

Salah satu pembelajaran yang dapat menghadapi tantangan di era revolusi 4.0 ialah dengan menerapkan *Blended learning*. *Blended learning* merupakan pembelajaran yang dapat mempunyai daya tarik pada proses pembelajaran saat ini dan sangat sesuai untuk diterapkan di era revolusi 4.0 ini. *Blended learning* dapat memadukan perkembangan teknologi tanpa harus meninggalkan pembelajaran tatap muka (*face-to-face*) di kelas dengan menggabungkan pembelajaran tatap muka dengan e-learning. *Blended learning* membuat siswa dapat terus belajar dan mengikuti proses pembelajaran secara mandiri sebab dalam pembelajaran ini siswa akan memiliki peranan yang aktif di dalam belajarnya. Hal tersebut dapat menjadi peluang keberhasilan guru dan siswa pada pembelajaran. *Blended learning* juga membantu guru dalam mempersiapkan siswa untuk menciptakan lingkungan belajar sesuai dengan gaya belajar masing-masing siswa dan dapat membantu siswa menghadapi tantangan di masa depan khususnya untuk dapat berhasil bersaing dengan output-output sekolah lain. Dibalik kelebihan-kelebihan *blended learning*, terdapat sejumlah kekurangan-kekurangan *blended learning* diantaranya sebagai berikut Proses pembelajaran yang hanya memanfaatkan teknologi saja tidak dapat sepenuhnya berhasil. Hal tersebut dikarenakan gaya belajar masing-masing siswa berbeda-beda.

Dengan demikian *blended learning* memiliki daya tarik tersendiri di era revolusi industri 4.0 ini. Mengapa demikian karena era revolusi 4.0 dimana proses pembelajarannya sudah bercirikan dengan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Satu hal yang perlu ditekankan dan dipahami adalah bahwa *Blended Learning* dapat digunakan sebagai alternatif dalam strategi pembelajaran matematika karena dapat menggabungkan kegiatan pembelajaran konvensional di kelas dengan pembelajaran Online menuju kemandiri dalam belajar. Inilah yang membuat *blended learning* menjadi trend di era sekarang ini karena mempunyai daya tarik tersendiri yang tidak dipunyai oleh pembelajaran konvensional (*tatap muka secara langsung*). Peran pemerintah harus memperbaiki fasilitas yang ada agar peserta didik dapat memanfaatkan akses internet dengan mudah tanpa memandang asal ia berada demi menyongsong era revolusi 4.0 ini

REFERENSI

- Amna Emda. (2017). "Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran". *Lantanida Journal*, Vol 5 Nomor 2, 93-196.
- Arif Purnomo, dkk. (2016). "Model Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Pada Materi Kontroversi I (Controversy Issues) di (SMP) Kota Semarang". *Jurnal Sejarah*, Vol 33 Nomor 1.
- Deklara Nanindya, dkk. (2018). "Daya Tarik Pembelajaran di Era 21 Dengan Blended Learning". *Jurnal teknologi Pendidikan*, Vol 1 Nomor 1.

- Hamzah B. Uno & Abd. Rahman K .(2016). "*Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Website untuk Siswa Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri*". Jurnal Teknologi Pendidikan, Vol 18 Nomor 3.
- Handoko & Waskito. (2018). *Blended Learning : Konsep dan Penerapannya*. Padang: Lembaga Pengembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (LPTIK) Universitas Andalas
- Muhammad Alfariq,dkk. (2018). "*Model Pembelajaran Berbasis Blended Learning Dalam Meningkatkan Critical Thinking Skills Untuk Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0*". Prosiding Seminar Nasional Pendidikan.
- Rusman,dkk. (2012). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas*. Jakarta: Raja grafindo Persada.
- Sodiq Anshori. (2016). "*Pemahaman Konsep Jual Beli Dalam Pembelajaran IPS DI Sekolah Dasar Melalui Metode Role Playing*". Jurnal Ilmiah PGSD, Vol IX Nomor 1.