

Blended Learning : Solusi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di Era Digital

Ria Lestari

Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Medan

surel: rialestari1194@gmail.com

Abstrak

Kehidupan di abad ke-21 ada pada masa era digital yang menuntut berbagai keterampilan yang harus dikuasai seseorang. Terpenting dalam era ini adalah melek tiga literasi: literasi data, literasi teknologi dan literasi manusia. Sejalan dengan itu pencapaian pembelajaran pada era digital ini dilakukan dengan memperbaiki kualitas pembelajaran, membantu siswa mengembangkan partisipasi, menyesuaikan personalisasi belajar, menekankan pada pembelajaran berbasis proyek/masalah, mendorong kerjasama dan komunikasi, meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, membudayakan kreativitas dan inovasi dalam belajar, menggunakan sarana belajar yang tepat, mendesain aktivitas belajar yang relevan dengan dunia nyata, memberdayakan metakognisi, dan mengembangkan pembelajaran student-centered. Berbagai keterampilan harus secara eksplisit diajarkan. Secara singkat, pembelajaran pada era digital ini yang memiliki prinsip pokok bahwa pembelajaran harus berpusat pada siswa, bersifat kolaboratif, kontekstual, dan terintegrasi dengan masyarakat. Peran guru dalam melaksanakan pembelajaran sangat penting dalam mewujudkan masa depan anak bangsa yang lebih baik. Tulisan ini dimaksudkan untuk mengelaborasi bagaimana dunia pendidikan menangkap ide pada era digital, sekaligus mencari solusinya. Dalam hal yang lebih spesifik, tulisan ini akan menunjukkan bagaimana pembelajaran “Blended Learning” yang direkomendasikan dunia pendidikan seluruh dunia bisa dioperasionalkan dalam konteks sekolah dan kampus di Indonesia.

kata kunci: blended learning, era digital,

A. Pendahuluan

Abad ke-21 sering disebut dengan era digital, suatu era perkembangan teknologi komputer dan internet yang sangat pesat. Teknologi komputer dan internet mempercepat pertukaran barang dan jasa, mobilitas manusia, akses informasi dan pengetahuan. Dalam bidang pendidikan sistem manajemen pendidikan (sistem informasi, evaluasi diri, tata kelola, laporan kinerja, dll) dan proses pembelajaran sudah menggunakan aplikasi komputer dan internet. Dalam konteks kelas, kehadiran internet melahirkan model pembelajaran daring (*online learning*) dengan corak yang beragam, seperti *web-bases learning*, *virtual learning*, *virtual class*, *mobile learning*, *blended learning*, dll (Nakayama, Mutsuura & Yamato, 2014; Millčević, e al., 2017). Penggunaan model-model pembelajaran daring telah mempercepat proses belajar peserta didik. Bahkan dalam konteks tertentu, penggunaan komputer dan internet dalam sistem manajemen pendidikan dan pelaksanaan pembelajaran menjadi salah satu parameter kemajuan lembaga pendidikan.

Pendidikan tidak bisa tinggal diam dan stagnan dalam memahami fenomena maraknya era digital. Pendidikan sebagai penyedia layanan sumber daya manusia (SDM) harus mampu melihat kecenderungan ini sebagai sebuah tantangan. Mulai dari absensi guru, pembelajaran menggunakan laptop, LCD dan *smartphone*, serta evaluasi berbasis komputer yang dikenal dengan nama Ujian Nasional Berbasis Komputer (UNBK).

Hasil survei dari Kementerian Komunikasi dan Informatika tahun 2014, dari 30 juta anak usia 10-19 tahun menunjukkan bahwa 52 persen responden dalam mengakses internet sudah menggunakan ponsel (Masitoh, 2017). Hal ini diperkuat dengan data

penggunaan *smartphone* pada tahun 2016 di mana Indonesia menempati posisi ke 5 dunia pengguna *smartphone*. Berdasarkan data tersebut, pendidik memiliki peran yang besar dalam rangka mengawal peserta didik mengikuti perkembangan zaman. Perkembangan zaman yang mengubah manual menjadi digital bisa disikapi oleh pendidik dengan mengembangkan konsep literasi digital dalam pembelajaran yang disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku.

B. Pembahasan

1. Pembelajaran Bahasa dan Sastra

Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling memengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. (Hamalik, 2014:57). Pembelajaran sebagai suatu sistem atau proses membelajarkan subjek didik atau pembelajar yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dievaluasi secara sistematis agar subjek didik atau pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien (Komalasari, 2013:3). Dick dan Carrey dalam Uno (2011:91) menjelaskan bahwa tujuan pembelajaran adalah untuk menentukan apa yang dapat dilakukan oleh anak didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Maka dari itu rumusan tujuan pembelajaran harus jelas dan dapat diukur, berbentuk tingkah laku. Kunci utama dalam tujuan pembelajaran adalah peserta didik, pelajaran, dan pendidik, karena dilihat dari kebutuhan peserta didik yang ditentukan hasil belajar dengan kaitan terhadap kurikulum yang diterapkan.

Dalam pembelajaran apapun termasuk dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia, pendidik pada abad ke 21 ini diharuskan mampu membelajarkan peserta didik ke dalam ranah literasi digital. Literasi digital yaitu ketertarikan, sikap dan kemampuan individu menggunakan teknologi digital dan alat komunikasi untuk mengakses, mengelola, mengintegrasikan, menganalisis dan mengevaluasi informasi, membangun pengetahuan baru, membuat dan berkomunikasi dengan orang lain agar dapat berpartisipasi secara efektif dalam masyarakat.

2. Blended Learning: Konsep dan Implementasi

Blended learning adalah sebuah istilah yang tidak terlalu baru dalam pembelajaran. Ada tiga pembelajaran yang terjadi dalam pembelajaran kita : (1) face to face learning atau tatap muka, (2) fully online system, yaitu pembelajaran yang 100% menggunakan online dan komputer dan (3) mencampurkan antara face to face dengan online system yang kita sebut Blended Learning. “Blended” yang berarti campuran adalah pembelajaran yang mencampurkan tatap muka dengan sistem online, sehingga muncul istilah blended. Jadi, Blended learning adalah solusi yang paling tepat diterapkan dalam dunia pendidikan untuk diaplikasikan dalam pembelajaran di era digital ini.

Di samping face to face yang menjadi model pembelajaran klasik, online bisa dijadikan model yang memperkuat pembelajaran peserta didik. Jika melihat dari Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI), satu SKS adalah 50 menit tatap muka, 50 menit tugas mandiri dan 50 menit tugas terstruktur, maka blended learning adalah solusinya. 50 menit face to face, dan 100 menit menggunakan online system. Dalam konteks dikdasmen maka 50 menit bisa diturunkan menjadi 45 menit untuk SMA, 40 Menit untuk SMP dan 35 menit untuk SD. Walau dalam implementasinya, perlu ada rekonstruksi sistem pembelajaran yang teliti dimana sikap, pengetahuan dan keterampilan per jenjang perlu didesain ulang.

Blended learning dalam konteks face to face, sepertinya kita bisa menggunakan pembelajaran klasik. Hal ini dimaksudkan agar inkuri dapat mendukung dan sejalan dengan online learning system. Bila ekspositori, maka pembelajaran face to face tidak akan seiring

dan seirama dengan online learning. Dalam konteks online system, ada beberapa yang bisa dilakukan pendidik. Dari mulai penggunaan teknologi yang sangat sederhana ke teknologi yang lebih rumit.

Pertama bila yang dipilih adalah dengan menggunakan teknologi sederhana adalah dengan menggunakan M-learning atau mobile learning. Beberapa aplikasi yang telah mendukung M-learning telah dikuasai oleh pendidik saat ini semaca WA Group, BBM, dan beberapa aplikasi dari smartphone. Bahkan dengan speck smartphone saat ini, e-mail pun dapat dikoneksikan melalui HP.

Kedua penggunaan teknologi yang lebih rumit semacam menggunakan web based learning. Web based ini bisa digunakan dengan menggunakan dua cara: cara individual dan atau institusional. Kalau cara individual yaitu dengan mengembangkan web pendidik secara mandiri. Web mandiri bisa digunakan untuk blended learning. Bila menggunakan web institusional, maka kita bisa menggunakan web institusional sebagai web resmi. Pendidik bisa membuat sub-domain dalam web-nya. Interface dalam web bisa didesain sedemikian rupa sesuai dengan kecenderungan disiplin ilmu mata kuliah/pelajaran yang diampu. Namun, bila setiap pendidik tidak memiliki banyak waktu untuk itu, maka bisa menggunakan Learning Management System (LMS) yang didesain secara institusional. Semacam membuat sistem pembelajaran online terpadu (SPOT) atau bisa menggunakan jasa aplikasi pihak ketiga, maka bisa menggunakan aplikasi Edmodo atau aplikasi LMS lain yang sejenis. Yang paling penting dalam blended learning adalah keseriusan pendidik untuk menggunakan jaringan online sebagai basis pendidikannya. Apabila pendidik tidak konsisten dalam jaringan online, maka blended learning tidak akan berjalan dengan baik.

Disamping itu pendidik juga harus mampu menterjemahkan disiplin ilmu yang diampu sehingga bisa diinterpretasikan dalam menu atau widget yang akan ditampilkan dalam web. Pendidik bisa memperbaiki tampilan (interface) sepanjang waktu dalam proses pembelajarannya. Peserta didik akan menjadikan web yang dibangun gurunya/dosennya sebagai pengganti face to face. Pembelajaran seperti ini akan memiliki sifat limitless, time boundless, whenever, wherever, dan free creativity. Yang paling penting adalah membuat interkoneksi pendidik-peserta didik dan mendesain web sebagai media komunikasi multi-arah.

3. Manfaat Blended Learning dalam Pembelajaran di Era Digital

Apa yang telah dilakukan oleh Indonesia dalam sistem pembelajaran era digital? Sejak 2015, Kementerian Ristek Dikti yang menaungi perguruan tinggi di Indonesia telah merancang dan mengimplementasikan *idREN*. *idREN* adalah kependekan dari Indonesia Research and Education Network. Ekosistem ini dibuat untuk membuat jejaring pendidikan tinggi Indonesia yang akan melakukan pembelajaran online system. System ini sudah diterapkan diberbagai kampus, ada UI, ITB, UM, UNY, UNES, UMY yang terdaftar di jaringan ini. Untuk mengorganisasi pembelajaran, sistem yang dibuat adalah *SPADA*. *SPADA* adalah akronim dari Sistem Pembelajaran Daring Indonesia dengan masuk ke laman <http://kuliahdaring.ristekdikti.go.id>. Dengan menggunakan *SPADA* ini, diharapkan warga Indonesia berpartisipasi dalam pendidikan tinggi lebih besar, karena sistem ini tidak membutuhkan gedung, listrik yang mahal, akomodasi yang ribet dan tentu saja tidak dana yang mahal. Cukup perguruan tinggi mempersiapkan infrastruktur pembelajaran online mulai dari administrasi perkuliahan, konten perkuliahan, dosen digital dan sistem evaluasi yang sangat teknologis. Hal ini pun telah dilakukan oleh perguruan tinggi luar negeri yang mulai masuk ke Indonesia. Kampus top five dunia semisal MIT dan Harvard di USA, atau Cambridge di Inggris sudah mulai masuk ke Indonesia. Mereka tidak memindahkan kampus mereka ke Indoneisa, cukup mereka menjalankan pendidikannya melalui online system. Jadi ini efektif, efisien dan memperluas market yang menguntungkan.

Dalam konteks pendidikan dasar dan menengah, sistem ini pun akan segera diadopsi. Kalau dahulu ada SMP atau SMA Terbuka dengan sistem pembelajaran jarak jauh melalui modul, maka SPADA telah membuat sistem ODL (online distance learning) atau biasa disebut PJJ (Pembelajaran Jarak Jauh). Sistem ini akan diatur standar mutunya melalui peraturan menteri dengan pertimbangan (1) SDM, (2) Peserta didik, (3) tata kelola dan biaya, (4) sarpras, (5) penjaminan mutu internal dan eksternal dan (6) capaian dan penyelenggaraan pembelajaran. Memang selama ini lembaga yang paling berpotensi adalah pendidikan tinggi, namun lambat laun dikdasmen akan segera mengikutinya. Hal ini sudah dimulai melalui UNBK, Ujian berbasis aplikasi smartphone, ruangguru.com yang menjadi bimbel online dan lain sebagainya. Artinya, pembelajaran dalam era akan segera *booming* dan diimplementasikan di semua jenjang pendidikan. Selain itu literasi digital juga menjadi bagian dari rencana jangka panjang UNESCO. Dalam *roadmap* UNESCO (2015-2020), literasi digital menjadi pilar penting untuk masa depan pendidikan. Literasi digital menjadi basis pengetahuan, yang didukung oleh teknologi informasi yang terintegrasi. Selanjutnya, kreativitas pengajar sangat strategis untuk pengembangan pendidikan di era ini.

4. Tantangan Pembelajaran dalam Era Digital

Ada beberapa tantangan yang membuat dunia pendidikan kita sulit beradaptasi dengan semua yang serba digital.

Pertama SDM guru dan dosen yang kurang melek dalam literasi teknologi. Mereka disebut “Digital Immigrant” yaitu sebutan sebagai warga pendatang bagi dunia digital. Yang mereka hadapi adalah anak muda yang sudah sangat dekat dunia digital yang kita sebut dengan “Native Digital” yaitu, istilah penduduk asli di dunia digital. Para pendidik merasa kehabisan energi untuk mengejar literasi data dan teknologi karena energi mereka tidak terlalu cukup untuk mengadaptasi dua literasi ini.

Kedua, literasi digital dan data adalah literasi yang sangat luas dan sangat cepat berubah. Data yang deras dan berhamburan di dunia digital membutuhkan energi yang sangat melelahkan untuk dianalisis. Membedakan *the truth* dan *hoax*, menelusuri mana yang *referenced* dan *unreferenced*, menyimpulkan kebenaran yang *single* atau yang *multiple* adalah beberapa kesulitan dalam era ini. Hal inilah yang membuat pendidik kesulitan untuk *move up*. Teknologi yang dahulu hanya *computer applied* sederhana, sekarang sudah menjadi ribuan teknologi yang tidak terkejar oleh pendidik. Android sebagai *market leader* dalam perangkat lunak telah memberdayakan semua orang untuk berperan serta dalam membangun teknologi perangkat lunak. Hingga produknya sangat banyak dan bervariasi. Begitupun, teknologi *hardware* yang sangat cepat dan kadang kita tidak bisa berpikir untuk menghentikannya. Dua inilah tantangan terbesar pendidik dalam mengikuti trend era digital. Tidak jarang pendidik *old* tidak ambisius dalam mengimplementasikan model-model pembelajaran yang *up to date*. Namun, bagi mereka yang *open minded* pasti lebih memfasilitasi generasi muda yang *native digital citizen* untuk mempelajari lebih dalam dan mereka mengikuti dari belakang.

C. Simpulan

Tujuan utama dari pembelajaran abad ke-21 era digital adalah membangun kemampuan belajar individu dan mendukung perkembangan mereka menjadi pembelajar sepanjang hayat, aktif, pembelajar yang mandiri. Pendidik sebagai fasilitator pembelajaran akan memberikan bimbingan untuk membantu peserta didik dalam mengembangkan keterampilan dan menawarkan berbagai dukungan yang akan membantu mencapai tujuan belajar mereka dengan tidak terbatas jarak dan waktu. Muncullah istilah *blended learning* yang diharapkan mampu menjawab cara pengaplikasian pembelajaran di era digital ini.

Percepatan teknologi digital menumbuhkan laju interaksi antar manusia. Koneksi internet yang semakin bagus dengan infrastruktur teknologi, mempermudah interaksi personal. Ruang komunikasi menjadi terbuka, yang hanya ada selaput tipis antara ruang privat dan ruang publik. Interaksi masif menjadikan warga di ranah digital dapat mengembangkan gagasan dan ide-ide kreatifnya. Untuk itu, pada era digital ini perlu didorong sebagai mekanisme pembelajaran, yang terstruktur dalam kurikulum, atau setidaknya terkoneksi dengan sistem belajar mengajar yang lebih baik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sesuai dengan ketetapan.

Daftar Rujukan

- Burns, K., & Polman, J. 2006. *The impact of ubiquitous computing in the internet age: How middle school teachers integrated wireless laptops in the initial stages of implementation*. *Journal of Technology and Teacher Education*, 14(2), 363-385.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2017. *Literasi digital sebagai tulang punggung pendidikan*. Diakses pada tanggal 2 November 2018 melalui <http://pustekkom.kemdikbud.go.id/literasi-digital-sebagai-tulang-punggung-pendidikan/>
- Kuswari. 2018. *Pembelajaran Abad 21*. Diakses pada tanggal 2 November 2018 melalui <http://kuswari.blogs.uny.ac.id/2018/04/11/penilaian-pembelajaran-abad-ke-21/>
- Midun, H dan Ulfa, S. 2017. "Inovasi Metode Dan Penilaian Pembelajaran Pada Pendidikan Karakter Di Era Digital" dalam *Prosiding TEP & PDs Transformasi Pendidikan Abad 21*, 17(4), 282-291
- Mubarak, A.Z. 2018. *Blended Learning: Solusi Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0*. Disajikan dalam Seminar Nasional "Manajemen Kurikulum dan Pembelajaran di Era Disruptif dan Revolusi Industri 4.0" di Hotel Sinar Rahayu 4, Pantai Pangandaran, Jawa Barat.
- Mubarak, A.Z. 2107. *Technological Pedagogical and Content Knowledge: Strategi, Peluang dan Tantangan di Era Pendidikan Teknologi Data*. Diakses pada tanggal 3 November melalui <https://zakimu.com>
- Nakayama, Minoru; Kouichi Mutsuura; Hiroh Yamamoto (2014). "Impact of Learner's Characteristics and Learning Behaviour on Learning Performance during a Fully Online Course" in *The Electronic Journal of e-Learning* , 12 (4), 394-408.
- Scott, C.L. 2015. *The Futures of Learning 1: Why must learning content and methods change in the 21st century?* UNESCO Education Research and Foresight, Paris. [ERF Working Papers Series, No. 13].
- Zubaidah, S. 2016. *Keterampilan Abad Ke-21: Keterampilan Yang Diajarkan Melalui Pembelajaran*. Disampaikan pada Seminar Nasional Pendidikan dengan tema "Isu-isu Strategis Pembelajaran MIPA Abad 21, di Program Studi Pendidikan Biologi STKIP Persada Khatulistiwa Sintang-Kalimantan Barat