

DESAIN PEMBELAJARAN BERBASIS *BLANDED-LEARNING* DI PERGURUAN TINGGI

Siti Halimah

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara
Corresponding author : sithalimah@uinsu.ac.id

Abstrak

Perkembangan IPTEKS yang demikian cepat menuntut agar pembelajaran di perguruan tinggi perlu didesain sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman dan kebutuhan belajar mahasiswa. Untuk memenuhi tuntutan tersebut pembelajaran dengan menggunakan sistem *blended-learning* merupakan salah satu pilihan yang diwujudkan dalam bentuk inovasi teknologi pembelajaran yang mungkin terjadinya proses interaksi sosial saat berlangsungnya transfer pengetahuan sehingga pada akhirnya diharapkan dapat membentuk perilaku positif mahasiswa. Pelaksanaan pembelajaran *blended learning* dilaksanakan dengan mengacu pada salah satu model tertentu yang disesuaikan dengan dukungan sarana, fasilitas yang tersedia serta SDM online yang memadai. Hal terpenting lain yang harus dipersiapkan untuk mewujudkan pembelajaran dengan menggunakan sistem *blended-learning* di perguruan tinggi adalah membangun komitmen dan *mind-set* seluruh civitas akademika untuk mendukung ke arah terwujudnya program dimaksud.

Kata kunci: Desain pembelajaran, *blended-learning*, inovasi, teknologi pembelajaran, komunitas, civitas akademika

PENDAHULUAN

Perkembangan IPTEKS yang begitu pesat telah dan sedang mempengaruhi berbagai aspek kehidupan termasuk aspek pendidikan, sehingga menuntut para perancang dan pelaksana pendidikan untuk mempersiapkan rancangan proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi secara tepat guna. Ini penting dilakukan mengingat kehidupan peserta didik termasuk mahasiswa saat ini begitu akrab dan dekat dengan teknologi. Dalam keadaan demikian, proses pembelajaran perlu didesain dengan memanfaatkan teknologi (*e-learning*) guna memfasilitasi proses pembelajaran sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman dan kebutuhan belajar mahasiswa. Sebagaimana yang disampaikan Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi dalam acara Convention Center di Jakarta, tanggal 12 Mei 2018 menyatakan bahwa, lingkungan masyarakat saat ini sungguh dekat dengan pemanfaatan teknologi seperti e-banking, e-payment, e-commerce, taksi online, dan lain-lain. Karenanya, pembelajaran bagi civitas akademika hendaknya perlu didukung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk mempermudah sistem pembelajaran dengan tanpa mengurangi mutu pendidikan itu sendiri.

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran merupakan salah satu wujud inovasi teknologi pembelajaran yang berupaya mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi dengan konten pembelajaran (Naidu, 2006:1). Dalam suasana pembelajaran demikian, mahasiswa merasa *fun* dalam menyelesaikan tugas-tugas belajar dikarenakan proses belajarnya difasilitasi sesuai dengan kebutuhan dan keadaan zamannya. Selain itu, dengan berbantuan teknologi informasi mahasiswa dapat mengumpulkan informasi ilmu pengetahuan secara luas tanpa ada batasan ruang dan waktu.

Namun, perlu dipertimbangkan bahwa meskipun pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi memiliki sejumlah kelebihan, yaitu: (1) mempermudah komunikasi antara pendidik dan peserta didik; (2) pendidik dan peserta didik dapat menggunakan bahan ajar secara terstruktur dan terjadwal melalui internet; (3) peserta didik dapat belajar (meninjau) bahan ajar yang terstruktur dan terjadwal melalui internet; (4) peserta didik secara luas dapat menambah informasi yang berkaitan dengan bahan yang sedang dipelajari; (5) kegiatan diskusi antar peserta didik maupun dengan pendidik dapat dilakukan melalui internet dengan melibatkan jumlah peserta didik yang lebih banyak; (6) relatif lebih efektif terutama bagi siswa yang tinggal lebih jauh dari sekolah, (Dewi & Eveline (2008, 200-201). Namun tetap memiliki sejumlah kelemahan diantaranya: (1) adanya keterbatasan interaksi langsung antara pendidik dan peserta didik yang akan berdampak pada memperlambat pembentukan nilai (*value*) dalam proses pembelajaran; (2) memiliki kecenderungan mengabaikan aspek akademik dan sosial; (3) dapat mengubah peran pendidikan yang semula sangat ahli dalam menyampaikan informasi ilmu menjadi ahli teknik pembelajaran dengan menggunakan ICT; (4) tidak semua tempat tersedia fasilitas internet sehingga akan menghambat proses pelaksanaan pembelajaran.

Demikian juga halnya dengan pembelajaran model tatap muka (tradisional) meskipun memiliki sejumlah kelebihan yaitu: (1) penyampaian informasi dapat dilakukan dengan cepat tanpa harus ada fasilitas pendukung; (2) penyampaian materi dapat diberikan secara terurai, jelas dan sistematis; (3) memungkinkan terjadinya proses interaksi sosial saat berlangsungnya transfer pengetahuan, namun tetap memiliki kelemahan diantaranya: (1) menuntut kemampuan mendengar dan menyimak yang baik; (2) memiliki keterbatasan dalam mengontrol pemahaman peserta didik dikarenakan model ini menekankan pada komunikasi satu arah; (3) pengetahuan yang dimiliki peserta didik terbatas pada apa yang disampaikan pendidik; (4) kurang bisa melayani perbedaan pengetahuan, minat, bakat, dan gaya belajar; (5) yang dijadikan sumber utama pengetahuan adalah pendidik sehingga dirasa kurang efektif dalam mentransfer ilmu kepada peserta didik.

Berbagai kelemahan dan kelebihan dari kedua model pembelajaran di atas, perlu dijadikan pemikiran untuk merancang pembelajaran yang mampu menggabungkan kelebihan dan meminimalisir segala kekurangan-kekurangannya, dengan cara mengintegrasikan *e-learning* dalam pembelajaran tatap muka (tradisional) sehingga muncul konsep *blended learning*. Sebenarnya konsep pembelajaran *blended learning* bukanlah merupakan konsep pembelajaran yang benar-benar baru. Pemikiran menggabungkan dua pendekatan tersebut sudah termunculkan dengan adanya upaya menggunakan *e-learning* dalam kegiatan pembelajaran tatap muka guna melengkapi informasi, misalnya dengan menayangkan video berbasis satelit (*youtuber*). Hanya saja menurut Bersin, (2004:12) ketika internet dikenal banyak orang maka sejumlah orang berpikir untuk mencampurkan model pembelajaran tatap muka (tradisional) dengan pembelajaran berbasis *e-learning*. Perpaduan ini dilakukan guna melengkapi kelemahan pada pembelajaran model tatap muka (tradisional) dengan sistem *e-learning* itu sendiri. Model pembelajaran yang memadukan dua sistem ini kemudian digaungkan dengan sebutan *blended-learning*. Dengan model *blended learning*, pendidik (dosen) dan peserta didik (mahasiswa) diharapkan secara bertahap dapat beradaptasi dengan kemajuan teknologi dengan tetap didukung dengan pembelajaran tatap muka agar saat transfer pengetahuan akan terjadi proses interaksi sosial antara pendidik (dosen) dan peserta didik (mahasiswa) diharapkan dapat membentuk perilaku positif mereka.

Perkuliahan dengan memanfaatkan *e-learning* diwujudkan perlu segera selain untuk memenuhi kebutuhan belajar mahasiswa juga sebagai respon terhadap tuntutan perkembangan pembelajaran di perguruan tinggi yang bertujuan mempersiapkan para lulusannya agar bisa bersaing di era industri 4.0 sebagai era digital. Sebagaimana pernyataan Menteri Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi, Muhammad Nasir menyatakan bahwa, perguruan tinggi dalam negeri untuk segera mulai menerapkan perkuliahan jarak jauh secara *daring* atau *online*. Hal ini menjadi salah satu langkah yang harus ditempuh untuk bisa bersaing di era revolusi industri 4.0 sekaligus memberi kesempatan bagi lebih banyak orang untuk memperoleh akses ke pendidikan tinggi. (online di info-IPTEK-Dikti, 5 Agustus 2018). Selain itu, dengan memaksimalkan teknologi akan mendorong perguruan tinggi untuk meningkatkan kompetensi mahasiswanya dalam berbahasa asing terutama bahasa Inggris, yang akan menjadi modal awal ketika warga dunia semakin terkoneksi dimana literasi bahasa masuk kelas dunia.

Dalam konteks menghadapi tantangan era industri 4.0, Muhammad Nasir juga menyampaikan pesan bahwa, era industri 4.0 tantangan yang harus dihadapi bukan sekedar pemanfaatan teknologi komunikasi dan informasi. Lebih dari itu, civitas akademika dan masyarakat diharapkan memiliki literasi baru yaitu literasi teknologi, literasi data, dan literasi kemanusiaan. Sebagai bangsa yang memegang budi pekerti luhur, hendaknya sifat kemanusiaan dan kearifan akal tidak terhalang dengan kehadiran teknologi, sehingga tercipta masyarakat yang berdaya saing unggul dan berperilaku kemanusiaan." Pernyataan ini mengisyaratkan akan pentingnya memadukan sistem perkuliahan *e-learning* dengan tatap muka (tradisional) guna mempertimbangkan terjaganya transfer pengetahuan melalui *e-learning* harus diiringi dengan proses interaksi sosial yang bertujuan membentuk pribadi kompetitif yang unggul dan memiliki karakter yang kuat.

Atas dasar berbagai hal di atas, maka desain pembelajaran dengan menggunakan *blended-learning* perlu segera diwujudkan dalam sistem perkuliahan. Namun perlu diingat bahwa, untuk menjamin terlaksananya program *blended-learning* di perguruan tinggi perlu didukung oleh sarana/fasilitas internet yang memadai, SDM dan kebijakan-kebijakan yang mendorong keterlaksanaan program tersebut, misalnya dengan merumuskan peraturan, kebijakan, SOP atau pedoman yang akan ditaati dan diikuti oleh semua unsur terkait. Selain itu, hal terpenting lain yang perlu diwujudkan adalah membangun komitmen dan *mind-set* setiap unsur terkait untuk secara kuat mendorong terwujudnya program tersebut

PEMBAHASAN

1. Hakikat, Tujuan, Prinsip Desain Pembelajaran Blended-Learning

Desain pembelajaran merupakan suatu proses rencana atau *blueprint* yang menghasilkan suatu produk dengan memanfaatkan berbagai komponen pembelajaran. karenanya, desain pembelajaran merupakan suatu kegiatan perencanaan untuk menentukan kondisi belajar dan aktifitas cara-cara menggunakan berbagai sumber belajar yang erat kaitannya dengan perencanaan penggunaan berbagai media, metode, strategi, dan sumber belajar yang dirancang untuk mendukung dan mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran, serta sesuai dengan kebutuhan dan kondisi belajar peserta didik. (Seel & Rechev, 2011:30).

Dalam konteks desain pembelajaran *blended-learning*, maka pemanfaatan media yang dituju adalah dengan menggunakan fasilitas internet, memadukan strategi *daring* dan *luring*, sehingga ada dua komponen utama dalam desain pembelajaran *blended learning*, yaitu sistem pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka (*luring*) dan melalui media *e-learning* (*daring*). Ini merujuk pada pemaknaan dari kata *blended-learning* itu sendiri yang dapat *diartikan* sebagai proses menggabungkan pendekatan yang berbeda, yaitu, *face-to-face and online learning experience*. (Rossette, 2006:2).

Pelaksanaan sistem pembelajaran *blended learning* bertujuan untuk menggabungkan kelebihan yang ada dari sistem pembelajaran tatap muka dan pembelajaran *e-learning* itu sendiri dengan meminimalisir kekurangan-kekurangan dari kedua sistem pembelajaran tersebut. Oleh itu, prinsip yang harus diperhatikan dalam menjalankan sistem pembelajaran *blended learning* adalah penggunaannya perlu disesuaikan dengan kebutuhan belajar mahasiswa. (Smaldino, 2008:44). Artinya, ketika mahasiswa membutuhkan kegiatan belajar tatap muka untuk memberi penguatan terhadap pemahaman materi atau pemecahan masalah tertentu yang sekaligus juga untuk memfasilitasi proses interaksi sosial diantara mereka yang diharapkan dapat memunculkan pembentukan karakter, maka sebaiknya perkuliahan dilakukan secara tatap muka

(*luring*). Sebaliknya ketika materi perkuliahan membutuhkan sistem *e-learning* maka dilakukan pembelajaran secara *online*. Dalam konteks pembelajaran *e-learning*, Muhammad Abdul Ghofur, (2019) menganjurkan agar penerapan pembelajaran *blended-learning* dilaksanakan dengan menggunakan kerangka **Col** (*Community of Inquiry*). Kerangka ini mempunyai tiga elemen penting yaitu: elemen sosial, elemen kognitif, dan elemen pengajaran (*Community of Inquiry*).

Pada bagian lain Ghofur memaparkan bahwa, tujuan dari aspek elemen sosial adalah untuk menjamin agar setiap peserta didik bebas berekspresi secara terbuka dengan cara yang mereka sukai di dalam komunitas inkuirinya. Selain itu, peserta didik juga dapat mengembangkan hubungan pribadi dan memiliki komitmen yang kuat untuk mencapai tujuan akademis yang diharapkan. Sedangkan elemen kognitif merupakan dasar dalam proses inkuiri yang mencakup integrasi proses reflektif dan interaktif. Elemen ini bertujuan untuk memetakan pola inkuiri dalam siklus belajar dari pengalaman melalui refleksi dan konseptualisasi ke tindakan dan ke pengalaman. Sementara, elemen pengajaran merupakan elemen penting untuk menyatukan elemen sosial dan kognitif serta memastikan bahwa komunitas pembelajaran berjalan produktif. Elemen pengajaran ini merupakan bagian terpenting untuk menghasilkan desain fasilitas dan arahan terciptanya pengalaman belajar berharga.

2. Model Pembelajaran *blended-learning*

Pelaksanaan pembelajaran *blended-learning* menuntut dosen dan mahasiswa untuk dapat berkomunikasi secara interaktif dengan memanfaatkan teknologi dan komunikasi sehingga memerlukan dukungan media komputer dan internet. Ini menjadi syarat mutlak keterlaksanaan kegiatan pembelajaran *blended-learning* agar setiap mahasiswa bisa berpartisipasi pada *web* pembelajaran, menanggapi *email* dan *chatting* yang membutuhkan ketersediaan jaringan yang memadai. *Online learning* merupakan proses pembelajaran yang menggunakan jaringan komputer, terkoneksi antara satu komputer dengan komputer lainnya agar terjadi interaksi antara mahasiswa dan dosen. (Darmansyah, 2010:207)

Sistem *e-learning* merupakan model pendidikan jarak jauh yang menggunakan media elektronik sebagai media penyampaian materi dan komunikasi antara pendidik dengan pelajarnya (Wikipedia, 2009). Dengan demikian *e-learning* merupakan aktivitas pendidikan secara individu maupun kelompok yang dikerjakan secara *online* atau *offline* lewat jaringan ataupun *personal computer* serta perangkat elektronik lainnya

Keterwujudan model *blended-learning* harus didukung dengan perencanaan pembelajaran yang utuh dan aturan-aturan yang mengikat baik dosen maupun mahasiswa. Misalnya dalam wujud perencanaan pembelajaran, berbagai hal direncanakan meliputi: penyusunan SAP (silabus, kontrak, display kegiatan perkuliahan), media pembelajaran (berbasis IT/non-IT), dan evaluasi. Sedangkan dalam perencanaan aturan meliputi: aturan perkuliahan tatap muka maupun aturan perkuliahan secara *online* (kontrak perkuliahan). Bentuk aturan tatap muka, misalnya dalam bentuk aturan menyelesaikan tugas tepat waktu, kesepatan waktu melaksanakan perkuliahan dan penyelesaian tugas-tugas, dll. Sedangkan bentuk aturan perkuliahan *on-line* dan *off-line*, misalnya aturan tentang sikap dosen dan mahasiswa dalam melakukan setiap langkah dalam pembelajaran *blended-learning*, dll.

Pelaksanaan perkuliahan *blended-learning* perlu merujuk pada model tertentu, sehingga jelas tujuan dan sintaks pelaksanaannya. Muhammad Abdul Ghofur (2019) menginformasikan ada beberapa pilihan model pembelajaran *blended-learning*, yaitu:

1. *Station Rotation Blended Learning*

Sesuai dengan ciri namanya, *Station-Rotation Blended Learning*, maka pelaksanaan pembelajarannya dilakukan dari satu stasiun ke stasiun. Artinya pencapaian tujuan pembelajaran dilakukan mahasiswa dengan cara memutar stasiun-stasiun pembelajaran melalui jadwal tertentu yang mana salah satu stasiunnya menggunakan pembelajaran *online*.

2. *Lab Rotation Blended Learning*

Model pembelajaran *Lab Rotation Blended Learning* dilakukan dengan cara memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk memutar stasiun dengan menggunakan laboratorium komputer secara khusus sehingga memungkinkan dilakukannya pengaturan jadwal yang fleksibel dengan dosen.

3. *Remote Blended Learning* atau *Enriched Virtual*

Fokus kegiatan mahasiswa dalam pembelajaran *Remote Blended Learning*, adalah menyelesaikan pembelajaran secara *online*. Sedangkan pembelajaran tatap muka dengan dosen dilakukan hanya sesekali saja sesuai kebutuhan.

4. *Flex Blended Learning*

Model pembelajaran *Flex Blended Learning* ini dilakukan dengan cara di mana pembelajaran *online* merupakan inti pelaksanaan pembelajaran, meskipun tetap masih didukung oleh aktivitas pembelajaran secara *offline*. Mahasiswa akan melakukan pembelajaran di kelas nyata dengan jadwal yang fleksibel disesuaikan dengan berbagai modulis pembelajaran. Meskipun demikian, sebagian besar mahasiswa masih harus belajar di ruang kelas, kecuali untuk pekerjaan rumah. Dalam hal ini dosen perlu memberikan dukungan pembelajaran tatap muka secara fleksibel dan adaptif sesuai kebutuhan melalui kegiatan belajar seperti pengajaran kelompok kecil, proyek kelompok, dan bimbingan pribadi.

5. *The 'Flipped Classroom' Blended Learning*

Pembelajaran model ini dimulai dengan cara siswa melaksanakan pembelajaran secara *online* di luar kelas atau di rumah dengan konten-konten yang sudah disediakan sebelumnya. Kemudian dilanjutkan dengan pembelajaran di ruang kelas untuk memperdalam dan berlatih memecahkan soal-soal bersama dosen dan teman sebayanya. Pembelajaran model ini pada dasarnya masih mempertahankan format pembelajaran tradisional, hanya saja dilaksanakan dengan konteks yang baru.

6. *Individual Rotation Blended Learning*

Pembelajaran *blended learning* model ini memungkinkan mahasiswa untuk belajar dengan cara memutar melalui stasiun-stasiun, tetapi sesuai jadwal individu yang telah ditetapkan oleh dosen atau oleh algoritma perangkat lunak, sehingga para mahasiswa hanya berputar ke aktivitas yang telah dijadwalkan pada daftar putar mereka masing-masing.

Selain keenam model pembelajaran *blended-learning* di atas, masih ada beberapa model lain yang sudah mulai digunakan di beberapa lembaga pendidikan, diantaranya:

- *Project-Based Blended Learning*

Pembelajaran *blended learning* model ini dilakukan dengan cara mahasiswa melaksanakan pembelajaran secara *online* dan tatap muka serta berkolaborasi untuk merancang, mengulang, dan menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran berbasis proyek atau produk tertentu. Pembelajaran *online* ini bisa berbentuk *online* materi yang sudah disiapkan atau diakses secara mandiri pada sumber-sumber belajar yang dibutuhkan. Karakteristik utama dari pembelajaran ini adalah mutlak menggunakan sumberdaya *online* untuk mendukung keterlaksanaan pembelajaran berbasis proyek tersebut.

- *Self-Directed Blended Learning*

Model pembelajaran *Self-Directed Blended Learning* ini merupakan proses pembelajaran yang dilakukan dengan cara mengkombinasikan pembelajaran *online* dan tatap muka dalam pembelajaran inkuiri guna mencapai tujuan pembelajaran formal. Proses pembelajaran seperti ini dilakukan untuk memfasilitasi keterhubungan mahasiswa dengan dosen baik secara fisik maupun digital. Pelaksanaan pembelajarannya diarahkan sendiri oleh mahasiswa, sehingga peran pembelajaran *online* dan peran dosen berubah karena tidak ada lagi pertemuan/pembelajaran *online* formal yang harus diselesaikan. Perlu diketahui bahwa satu hal yang menjadi tantangan bagi dosen dalam pembelajaran model ini adalah bagaimana ia menilai pembelajaran dan keberhasilan pengalaman belajar mahasiswa dengan tanpa menghilangkan *autentifikasi*. Sedangkan tantangan bagi mahasiswa adalah bagaimana mencari model produk, proses, dan potensi yang dapat mendorong mereka untuk tetap konsisten dalam belajar. Selain itu mahasiswa harus memahami apa yang berhasil dan mengapa pembelajaran harus dilaksanakan dengan membuat kesesuaian dengan kondisi yang ideal. Hal lain yang perlu dipertimbangkan adalah berbabagi kemungkinan yang terjadi misalnya, beberapa mahasiswa mungkin saja tidak membutuhkan bimbingan, tetapi bisa saja yang lain membutuhkan dukungan atau bimbingan yang dilakukan melalui jalur yang sangat jelas sehingga mereka dapat menjalankan pembelajaran mereka sendiri secara otonom.

- *Blended Learning Inside-Out*

Pembelajaran model *Blended Learning Inside-Out* ini dirancang dengan cara bahwa pembelajaran akan selesai atau berakhir di luar kelas, dengan memadukan kelebihan-kelebihan tatap muka fisik dan digital dengan menerapkan model Luar-Dalam dan Dalam-Luar (*Inside-Out*). Model ini masih menonjolkan pembelajaran di kelas yang dikuatkan dengan pembelajaran *online* berupa inkuiri mandiri atau *e-Learning* formal. Bila dilihat dari pola pembelajarannya, model *Blended Learning Inside-Out* pelaksanaannya mirip dengan model pembelajaran *blended learning* berbasis proyek yang masih membutuhkan bimbingan ahli, umpan balik pembelajaran, pengajaran konten, dukungan aspek psikologis dan moral yang terjadi dari proses interaksi tatap muka setiap harinya.

- *Outside-In Blended Learning*

Pelaksanaan pembelajaran *Outside-In Blended Learning*, diawali dari lingkungan fisik dan digital non-akademik yang biasa digunakan mahasiswa setiap harinya, yang kemudian diakhiri dengan pembelajaran di ruang kelas, sehingga pembelajaran akan lebih dalam dan kaya. Karena pembelajaran di kelas tatap muka akan menjadi ajang berbagi, berkreasi, berkolaborasi, dan saling memberi umpan balik yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas pembelajaran mahasiswa.

- *Supplemental Blended Learning*

Model *Supplemental Blended Learning* dilaksanakan dengan cara mahasiswa menyelesaikan pembelajaran *online* sepenuhnya untuk melengkapi pembelajaran tatap muka mereka, atau sebaliknya pembelajaran tatap muka sepenuhnya untuk melengkapi pembelajaran yang diperoleh secara *online*, sehingga gagasan penting yang muncul disini adalah 'pelengkap'. Pencapaian tujuan pembelajaran pada intinya dipenuhi sepenuhnya dalam satu "ruang" (tatap muka atau *online*), sementara "ruang" lainnya memberikan pengalaman tambahan yang lebih spesifik bagi mahasiswa. Satu hal yang harus dipahami bahwa pengalaman tambahan ini tidak akan mereka dapatkan bila hanya menggunakan satu "ruang" saja.

- *Mastery-Based Blended Learning*

Model pembelajaran *Mastery-Based Blended Learning* dilaksanakan dengan cara mahasiswa melaksanakan pembelajaran *online* dan pembelajaran tatap muka secara bergiliran. Penyelesaian tujuan pembelajaran berbasis penguasaan, didesain dengan proporsi pembelajaran *online* dan tatap muka yang dibangun atas dasar penguasaan kompetensi tertentu, sehingga desain *assessment* menjadi sangat penting untuk setiap pengalaman belajar berbasis penguasaan.

3. Desain Pembelajaran *blended-learning* dalam Sistem SKS

Pembelajaran *blended-learning* diperguruan tinggi dilakukan dengan memperhatikan dan mengacu pada ketentuan tatap muka sks yang tercantum dalam Permenristekdikti Nomor 44 tahun 2015, pasal 17 yang menyatakan bahwa, satu sks pada proses pembelajaran berupa kuliah, responsi, atau tutorial, seminar dan praktikum sbb:



Dari ketentuan di atas, pelaksanaan *blended-learning* dalam kegiatan tatap muka perkuliahan misalnya 2 sks kegiatan belajar mahasiswa/minggu/semester dapat memilih alternatif pelaksanaan perkuliahan *luring* dan *daring* sebagai berikut:

Format 1

PERTEMUAN TATAP MUKA MINGGU KE															
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Red	Red	Red	Red	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Red	Red	Red	Red
Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Red	Red	Red	Red	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Red	Red	Red	Red

Format 2

PERTEMUAN TATAP MUKA MINGGU KE															
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Yellow	Yellow	Red	Red	Yellow	Yellow	Red	Red	Yellow	Yellow	Red	Red	Yellow	Yellow	Red	Red
Yellow	Yellow	Red	Red	Yellow	Yellow	Red	Red	Yellow	Yellow	Red	Red	Yellow	Yellow	Red	Red

Format 3

PERTEMUAN TATAP MUKA MINGGU KE															
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Yellow	Red	Yellow	Red	Yellow	Red	Yellow	Red	Yellow	Red	Yellow	Red	Yellow	Red	Yellow	Red
Yellow	Red	Yellow	Red	Yellow	Red	Yellow	Red	Yellow	Red	Yellow	Red	Yellow	Red	Yellow	Red

Format 4

PERTEMUAN TATAP MUKA MINGGU KE															
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16

Keterangan:

Luring
Daring

PENUTUP

Searah dengan perkembangan zaman era industri 4.0, mengharuskan agar proses pembelajaran di perguruan tinggi didesain dengan pengajaran konten/materi perkuliahan diintegrasikan dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sebagai inovasi teknologi pembelajaran. *Blended-learning* merupakan bagian dari inovasi pembelajaran yang memadukan kegiatan pembelajaran tatap muka dan *online*. Perpaduan dua sistem pembelajaran ini bertujuan agar saat transfer pengetahuan akan terjadi proses interaksi sosial antara pendidik dan peserta didik yang pada akhirnya diharapkan dapat membentuk perilaku positif mahasiswa.

Keterlaksanaan pembelajaran *blended-learning* harus didukung dengan sarana dan fasilitas internet yang memadai, SDM online, serta *mind-sett* seluruh unsur terkait secara serempak mendorong terwujudnya program dimaksud.

REFERENSI

Bersin, Josh. 2004. *The Blended Learning Book; Best Practices, Proven Methodologies and Lessons Learned*. United Stated: John Wiley & Sona, Inc.

Darmansyah. 2010. *Pembelajaran Berbasis Web*. Padang: UNP Press

Muhammad Abdul Ghofur, 2019. Online di <https://maglearning.wordpress.com/2019/02/03/model-model-penerapan-blended-learning/>. Diakses tanggal, 06 Oktober 2019

Peraturan Menteri Riset dan Teknologi Pendidikan Tinggi Nomor 44 tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi

Rosserte, Allison. & Frazee, R.V. 2006. *Blended Learning Oppurtunities*. <http://www.amanet.org>. American Management Assosiation.

Smaldino, Sharon E, dkk. 2007. *Instructional Technology And Media For Learning* Ninth edition. New Jersey Columbus, Ohio: PEARSON Merrill Prentice Hall

Sumarno, Alim. 2011. *Pola Diskusi dan Tingkat Interaksi Mahasiswa*. <http://blog.elearning.unesa.ac.id/alim-sumarno/pola-diskusi-dan-tingkat-interaksi-mahasiswa-dalam-pembelajaran-online>