



FAKTOR-FAKTOR YANG BERPENGARUH TERHADAP IMPLEMENTASI *BLENDED LEARNING* DI JURUSAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN UNIVERSITAS NEGERI MALANG

Ananda Dwi Ramadani, Sulthoni, Agus Wedi

Universitas Negeri Malang –Malang

Email: Anandadr97@gmail.com

Article History

Received: 8 Mei 2019

Accepted: 12 Juni 2019

Published: 15 Juni 2019

Keywords

*Blended Learning,
Faktor, Implementasi*

Abstrak

Blended Learning adalah suatu revolusi dalam pendidikan berbasis teknologi internet yang mampu dimanfaatkan untuk pendidikan demi menunjang pembelajaran. *Blended learning* gabungan dari pembelajaran *face to face* dengan mengombinasikan *e-learning*. Dalam pelaksanaan *blended learning* pebelajar masih terlihat mengalami kesulitan dalam mengerti bagaimana *blended learning* yang dituntut untuk mandiri. Pebelajar masih menganggap tanpa kehadiran pembelajar dikatakan masih belum terjadinya proses pembelajaran. Perlu adanya komposisi yang tepat dalam mengelola strategi, *online*, *offline* dan tatap muka. Sehingga perlu mengetahui faktor apa saja yang berpengaruh dalam implementasinya dan bisa mengoptimalkan *blended learning* agar berjalan dengan efektif dan efisien. Penerapan *blended learning* sudah diatur pada Pedoman Pendidikan UM, kesiapan dosen dan mahasiswa dalam penerapannya menjadi hal yang berpengaruh. Sarana dan prasarana yang memadai juga menjadi faktor penentu keberhasilan penerapan *blended learning*.

PENDAHULUAN

Di abad 21 perkembangan teknologi melaju dengan pesat. Utamanya dalam teknologi informasi dan komunikasi. Tentunya dengan perkembangan itu memudahkan manusia berkomunikasi tanpa batas kapan dan dimanapun. Seorang pakar yaitu McLuhan (1965) berbicara tentang teknologi baru menjanjikan terhadap kaum manusia akan terbentuknya “jendela dunia”, dan teknologi informasi, komunikasi baru akan membentuk “desa dunia”. Dunia semakin kecil dengan adanya teknologi informasi dan komunikasi. Dengan perkembangannya teknologi berdampak pula bagi dunia pendidikan.

Di era digital ini dengan memanfaatkan teknologi dan komunikasi pembelajar mendapatkan informasi yang sedang dibutuhkan untuk membantu pembelajaran. Pembelajaran kini juga sudah berinovasi, tentunya dengan memanfaatkan teknologi yang didapat dan semakin berkembang setiap waktunya. Pembelajar bisa mendapat informasi yang dicari untuk membantu kegiatan pembelajaran. Informasi tentang metode ajar, media ajar, dan sumber belajar yang bisa menjadikan kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik, tidak monoton sehingga dapat memberikan motivasi pada pembelajar untuk terus menyimak dalam kegiatan pembelajaran.

Proses pembelajaran yang identik dengan pertemuan kelas atau tatap muka dirasa pebelajar saat ini membosankan, disaat internet telah menjadi kebutuhan sehari-hari untuk mereka. Sebuah inovasi pembelajaran hadir dengan menggunakan perkembangan teknologi, utamanya dengan hadirnya internet. Merubah pola belajar yang tidak bisa dibatasi oleh jarak dan waktu untuk mendapatkan informasi. *Blended Learning* adalah suatu revolusi dalam pendidikan berbasis teknologi internet yang mampu dimanfaatkan untuk pendidikan demi menunjang pembelajaran. *Blended learning* gabungan dari pembelajaran *face to face* dengan mengombinasikan *e-learning*.

Dengan *blended learning* guru dapat memberikan inovasi pada proses pembelajaran karena bila tidak memberikan inovasi maka guru tidak akan memperoleh hasil pembelajaran yang tidak diharapkan dan dimasa depan pula peran guru akan dapat tergantikan oleh teknologi, seperti yang diungkapkan oleh Direktur Diktis, Prof. Dr. Dede Rosyada (Berita Diktis: 2014; dalam Sari, 2014: 134) bahwa pembelajaran dengan sistem konvensional tatap muka (*face-to-face*) saat ini masih kurang sesuai dengan perkembangan teknologi di era 21 dan bersifat instruksional.

Blended Learning sebuah pembelajaran yang mengkombinasikan kelebihan pada pembelajaran tatap muka dan *e-learning*. Saat pertemuan kelas tentunya pebelajar bisa langsung bertemu dengan pembelajar. Sehingga interaksi sosialnya masih terjalin karena masih membutuhkan panduan dalam pembelajaran (Akkoyunlu dan Soylu, 2006). Pebelajar dapat berinteraksi dengan pembelajar maupun teman kelas sehingga akan secara langsung mendapat feedback dari hasil pembelajaran. Sementara pembelajaran online, pembelajaran dapat dilakukan sepanjang waktu dimanapun pembelajaran bisa diakses sepanjang waktu dan dimana saja (Akkoyunlu dan Soylu, 2008).

Dalam meningkatkan kualitas pembelajaran disini pebelajar dan pembelajar harus saling bekerja sama untuk sama-sama mencapai tujuan pembelajaran lebih baik dan lebih menarik dan tentunya lebih bisa dimengerti. Tujuan dari pembelajaran *blended learning* adalah membuat pebelajar yang memiliki karakteristik berbeda agar mampu belajar secara mandiri, berkelanjutan dan meningkat sepanjang hidup, sehingga belajar akan menjadi lebih mengena, efisien dan menyenangkan (Dwiyo, 2010). Pebelajar dan pengajar atau fasilitator bekerja sama untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan tujuan agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dimengerti oleh pebelajar.

Pada implementasi *blended learning* terdapat faktor-faktor yang berpengaruh sehingga penerapannya mampu berjalan sesuai dengan tujuannya. Faktor-faktor yang berpengaruh yaitu : 1) pedoman, 2) sumber daya manusia, 3) lingkungan belajar.

Dalam pelaksanaan *blended learning* pebelajar masih terlihat mengalami kesulitan dalam memahami bagaimana *blended learning* yang dituntut untuk mandiri. Menurut dosen pengampu pebelajar masih menganggap tanpa kehadiran pembelajar dikatakan masih belum terjadinya proses pembelajaran. Dan saat pembelajaran berlangsung mahasiswa masih belum sepenuhnya merasa fokus dengan pembelajarannya. Maka dari itu perlu adanya komposisi yang tepat dalam mengelola strategi, *online*, *offline* dan tatap muka. Sehingga penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan faktor apa saja yang berpengaruh dalam implementasinya dan bisa mengoptimalkan *blended learning* agar berjalan dengan efektif dan efisien.

METODE

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan penelitian jenis kualitatif. Penelitian kualitatif yaitu penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata dan bahasa yang bertujuan untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek peneliti misal, perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, secara holistik, pada suatu hal khusus yang nyata dan dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah (Moleong, 2016).

Penelitian kualitatif dilakukan pada kondisi wajar dan bersifat penemuan. Dalam penelitian ini peneliti merupakan instrument kunci. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian deskriptif. Dalam penelitian ini untuk mendeskripsikan (memaparkan) faktor yang berpengaruh terhadap implementasi *blended learning*. Oleh karena itu, dalam penelitian ini peneliti tidak bermaksud untuk menguji hipotesis.

Objek penelitian ini adalah faktor-faktor yang berpengaruh terhadap pelaksanaan *blended learning* di jurusan Teknologi Pendidikan. Penelitian ini dilakukan di Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang. Sumber data yang diambil oleh peneliti adalah mahasiswa angkatan 2016 yang sedang mengikuti perkuliahan Lingkungan Belajar. Wawancara kepada dosen pengampu mata kuliah yang menerapkan pembelajaran *blended learning*, dan enam mahasiswa *blended learning* beberapa mahasiswa angkatan 2016 yang sedang mengikuti mata kuliah lingkungan belajar. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi.

Instrumen wawancara yang digunakan dalam penelitian ini meliputi : (a) kebijakan dalam menerapkan *blended learning*, (b) Sumber daya manusia meliputi dosen dan mahasiswa , dan (c) lingkungan belajar. Keterampilan guru menurut Kusni (2010), kompetensi guru dalam *blended learning* diantaranya : (1) Guru perlu memiliki keterampilan dalam menyelenggarakan *E-learning*, (2) guru perlu menyiapkan referensi digital yang dapat diacu oleh siswa, (3) guru perlu merancang referensi yang sesuai atau terintegrasi dengan tatap muka, dan 4) guru perlu menyiapkan waktu untuk mengelola pembelajaran berbasis internet misalnya untuk mengembangkan materi, mengembangkan instrumen asesmen dan menjawab berbagai pertanyaan yang diajukan oleh siswa. Materi dan aplikasi terdiri dari media yang digunakan oleh guru dalam mengelola dan melaksanakan kegiatan tatap muka, online dan offline. Pengumpulan data, dalam mengungkap faktor lingkungan belajar peneliti akan melakukan observasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada pembelajaran *blended learning* sangat memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran dari mana dan kapan saja (*time and place flexibility*). Mengingat sumber belajar yang sudah dikemas secara elektronik dan tersedia untuk diakses oleh murid melalui internet, maka murid dapat melakukan interaksi dengan sumber belajar ini kapan saja dan dari mana saja. Demikian juga dengan tugas-tugas kegiatan pembelajaran, dapat diserahkan kepada pengajar begitu selesai dikerjakan dan murid tidak terikat ketat dengan waktu dan tempat kegiatan pembelajaran sebagaimana halnya pada pendidikan konvensional. Pada implementasinya ada faktor yang membuat *blended learning* berjalan dengan semestinya.

Faktor Pedoman Pendidikan

Dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 mengamanahkan bahwa pendidikan nasional seharusnya dapat mengembangkan dan membentuk watak masyarakat yang bermartabat agar menjadi pribadi yang beriman, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Dengan berlakunya undang-undang tentang sistem pendidikan dibutuhkan peningkatan terhadap mutu pendidikan di Indonesia. Peningkatan mutu tersebut harus di dukung dengan seluruh elemen-elemen penting khususnya stakeholder yang dimohon bisa menanamkan sikap yang baik, individu yang terampil dan memiliki pengetahuan yang luas agar mampu bersaing pada perkembangan zaman yang semakin berkembang dan kompleks ini.

Temuan peneliti berdasarkan data yang diperoleh bahwa penerapan *blended learning* di Jurusan Teknologi Pendidikan sudah ada sejak 2005. Pada tahun 2005 diberi nama pembelajaran jarak jauh. Pada awalnya Teknologi Pendidikan melakukan kuliah jarak jauh dengan UNDIKSA (Universitas Pendidikan Ganesha Bali). Pada tahun 2008 dibuatlah situs *e-learning* yang bersitus e-learning.um.ac.id namun tidak beroperasi baru pada tahun 2010 digunakan. Pada tahun ajaran 2018/2019 secara resmi sudah diatur pada Pedoman Pendidikan Universitas Negeri Malang. Sudah tidak hanya di Teknologi Pendidikan saja yang menggunakan pembelajaran dengan *blended learning*.

Penerapan *blended learning* di Jurusan Teknologi Pendidikan sudah ada sejak 2005. Pada tahun 2005 diberi nama pembelajaran jarak jauh. Pada awalnya Teknologi Pendidikan melakukan kuliah jarak jauh dengan UNDIKSA (Universitas Pendidikan Ganesha) Bali. Pada tahun 2008 dibuatlah situs e-learning yang bersitus e-learning.um.ac.id namun tidak beroperasi baru pada tahun 2010 digunakan. Pada tahun ajaran 2018/2019 secara resmi sudah diatur pada Pedoman Pendidikan Universitas Negeri Malang. Sudah tidak hanya di Teknologi Pendidikan saja yang menggunakan pembelajaran dengan

blended learning. Dalam penerapan *blended learning* ini sudah diatur pada pedoman pendidikan Universitas Negeri Malang pada pasal 25 tentang Sistem Pengolaan Pembelajaran ,yang berbunyi sebagai berikut :

1. Pengelolaan pembelajaran di UM dikelola dalam satu Sistem Pengelolaan Pembelajaran (SIPEJAR).
2. SIPEJAR merupakan satu sistem layanan pembelajaran yang memfasilitasi dosen dan mahasiswa untuk menyelenggarakan perkuliahan.
3. Perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran yang dipersiapkan oleh dosen dapat berupa perkuliahan tatap muka dan/atau daring.
4. Perkuliahan daring dapat dilaksanakan maksimal 30% dari jumlah pertemuan dalam satu semester.

Aktivitas belajar (tugas, portofolio, evaluasi) dan aktivitas pembelajaran (jurnal, presensi) direkam pada SIPEJAR

Sumber Daya Manusia

Di jurusan Teknologi pendidikan, dosen yang menggunakan *blended learning* merupakan dosen yang memiliki kemampuan dan latar belakang yang berpengaruh dalam implementasi *blended learning*. Dari hasil data dokumentasi yang peneliti dapat kegiatan profesionalnya sejak tahun 2005 hingga 2019 sekarang berhubungan dengan inovasi teknologi untuk pendidikan tentang pembelajaran. Menulis jurnal nasional dan internasional tidak sedikit yang bertema tentang inovasi teknologi pembelajaran. Dengan pengalaman yang didapat tentunya dosen sangat mengerti pembelajaran dengan menggunakan *blended learning*.

Keberhasilan suatu pembelajaran salah satunya ialah dosen. Dosen ialah komponen yang menentukan. Secara langsung dosen yang berhadapan dengan mahasiswa. Dosen berperan sebagai motivator, implementator dan bahkan sebagai desainer pembelajaran atau perencana. Sebagai perencana dosen diharuskan untuk menguasai secara tepat kurikulum yang berlaku, karakteristik mahasiswa, fasilitas dan sumber daya yang ada, sehingga semuanya dijadikan komponen-komponen dalam menyusun rencana dan desain pembelajaran

Sebagaimana diungkapkan (Kusni, 2010) bahwa dalam menunjang *blended learning*, aspek ketrampilan dosen meliputi: (1) dosen memiliki ketrampilan dalam menyelenggarakan *E- learning*, hal tersebut sangat penting karena dosen sebagai pelaksana dan penanggung jawab pembelajaran dengan dimilikinya ketrampilan tersebut maka, sudah bisa dipastikan *blended learning* akan berjalan dengan baik dan efektif, (2) dosen perlu merancang referensi yang sesuai atau terintegrasi dengan tatap muka. Selain ketrampilan dalam menyelenggarakan e-learning dalam *blended learning* dosen juga di tuntut untuk mampu mengelola pembelajaran tatap muka dengan baik.

Lebih jauh lagi, *blended learning* hanya dapat berhasil dilaksanakan jika peserta didik memiliki pengetahuan yang cukup, dan siap untuk digunakan, teknologi baru diperkenalkan. Peserta didik harus dilatih dan dilengkapi untuk menavigasi teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan dalam pembelajaran *blended* (Harris, et al,2009). Mahasiswa memiliki kemampuan multitasking supaya lebih cepat dan lebih bisa menyesuaikan diri. Mahasiswa memiliki kemampuan dalam menyesuaikan apa yang mereka pelajari.

Mahasiswa menyatakan senang mengikuti pembelajaran dengan model *blended learning*. Mereka yakin dengan pemahamannya dan puas dengan pembelajaran yang diikuti. Kepuasan mahasiswa ini umumnya diungkapkan karena model ini mempermudah mahasiswa dalam memahami materi pembelajaran. Mereka merasa puas dengan adanya sumber belajar yang bisa diakses kapan saja dan dimana saja. Hal ini sejalan dengan temuan Demirci (2010: 27) yang mengungkapkan bahwa pembelajaran *blended learning* berupa pemberian tugas rumah secara online mendapat respon positif dari siswa. Siswa menyatakan bahwa pembelajaran ini efektif dalam memudahkan mahasiswa belajar dan memotivasi siswa untuk belajar.

Mahasiswa harus beradaptasi dengan teknologi, instruktur harus diajarkan untuk menggunakan teknologi untuk secara efektif memfasilitasi belajar siswa. Sikap, kesiapan, dan keterampilan teknologi fasilitator saja samasama penting, karena semua faktor ini mempengaruhi bagaimana berhasil mereka

menggunakan, mengembangkan, dan memperbarui alat berbasis teknologi dan sumber daya dalam operasi.

Lingkungan Belajar

Dalam mencapai keberhasilan dalam menerapkan *blended learning*, lingkungan merupakan salah satu faktor penunjang. Tempat dan lingkungan belajar yang nyaman memudahkan siswa untuk berkonsentrasi. Untuk mendapatkan hasil belajar yang lebih baik harus adanya lingkungan yang tepat agar mahasiswa bisa menikmati proses belajar yang dikerjakan.

Lingkungan belajar merupakan kawasan bersama seluruh isinya yang saling berhubungan dengan kegiatan belajar. Lingkungan belajar perlu dirancang agar mendukung kegiatan belajar sehingga dapat meningkatkan kenyamanan individu individu yang menempati lingkungan tersebut untuk melakukan kegiatan belajar.

Menurut Rita Maryana (2010) lingkungan belajar merupakan sarana bagi siswa dapat mencurahkan dirinya untuk beraktivitas, berkreasi, hingga mereka mendapatkan sejumlah perilaku baru dari kegiatannya itu. Dengan kata lain, lingkungan belajar berarti “laboratorium” atau wadah bagi siswa untuk mencari, bereksperimen dan menggambarkan diri untuk mendapatkan konsep dan informasi baru sebagai wujud dari hasil belajar.

Sarana dan prasarana yang ada di jurusan Teknologi Pendidikan dalam menerapkan *blended learning* ini sudah mendukung penerapannya. Hanya saja terdapat beberapa gangguan sejaris teknis yang sedikit menghambat tapi bisa diatasi, seperti koneksi wifi yang tidak stabil/lemot. Komputer yang bisa digunakan pun sudah mencukupi dibanding yang komponennya tidak lengkap. Dalam pelaksanaannya *blended learning* memerlukan kesiapan organisasi dan sumber teknis yang cukup (Tabor, 2007). Jika salah satu item tidak terpenuhi dengan baik maka *blended learning* akan berjalan dengan tidak maksimal. Sarana dan prasarana merupakan faktor yang terpenting dalam pengimplementasian *blended learning*. Media dan sumber-sumber belajar yang diberikan pun mengikuti perkembangan jaman. Mengikuti apa hal yang baru. Sehingga sumber-sumber belajarnya selalu *up to date*.

SIMPULAN

Blended Learning merupakan salah satu inovasi teknologi pendidikan terbaru dalam perkembangan globalisasi dan teknologi, yang menggabungkan pembelajaran tradisional tatap muka dan pembelajaran online (*elearning*). *Blended learning* merupakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan daya tarik pada proses pembelajaran tatap muka (*face-to-face*) dan sangat sesuai untuk diterapkan di era digital. *Blended learning* di Jurusan Teknologi Pendidikan sudah diterapkan sejak tahun 2005. Kebijakan penggunaan *blended learning* saat telah di atur pada pedoman pendidikan Universitas Negeri Malang tahun 2018/2019. Sehingga penerapannya telah di naungi oleh Universitas. Sumber daya manusia menjadi salah satu faktor berpengaruh pada implementasi *blended learning*. Dosen yang menerapkan *blended learning* merupakan dosen yang berkompeten dan menguasai pembelajaran *blended learning*. Dosen menjadi kunci suksesnya penerapan *blended learning*. Mahasiswa juga menjadi kunci sukses penerapan *blended learning*, karena pembelajaran *blended learning* mengharuskan mahasiswa siap belajar mandiri. Lingkungan belajar merupakan wilayah dengan segenap isinya yang saling berhubungan dengan kegiatan belajar sangat berpengaruh terhadap penerapan *blended learning*. Sarana prasarana dan penunjang yang ada pada jurusan tentunya dapat mendukung penerapan *blended learning*.

DAFTAR RUJUKAN

- Akkoyunlu, B. & Soyly, M.Y. 2006. A Study on Students' Views about Blended Learning Environment. Turkish Online Journal of Distance Education-TOJDE July 2006 ISSN 1302-6488 Volume: 7 Number: 3 Article: 3
- Akkoyunlu B. and Soyly M. Y, 2008. A Study of Student's Perceptions in a Blended Learning Environment Based on Different Learning Styles, Educational Technology & Society, 11 (1), 183-193. Department of Computer Education and Instructional Technology, Hacettepe University, Turkey

- Demirci, N. 2010. Web-Based vs. Paper-Based Homework to Evaluate Students' Performance in Introductory Physics Courses and Students' Perceptions: Two Years Experience. *International Journal on E-Learning*, 9(1), 27-49.
- Dwiyogo, Wasis D. 2010. Pembelajaran Blended Learning. (Online), (http://id.wikibooks.org/wiki/Pembelajaran_Berbasis_Blended_Learning). diakses pada 14 April 2019
- Fitriana, Nurin.(2017).Penerapan Model Pembelajaran Blended Learning Pada Mata Kuliah Pemisahan Kimia Materi Kromatografi Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar. *Erudio (Journal of Educational Innovation)*, Volume 4, Nomor 1, Desember 2017
- Kusni, M. 2010. Implementasi Sistem Pembelajaran Blended Learning pada Matakuliah AE3121 GetaranMekanik di Program Aeronotika dan Astonotika, Seminar Tahunan Teknik Mesin
- Moelong, Lexy J.2007. Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standart nasional Pendidikan Pasal 1 (Bandung: Nuansa Mulia, 2008), 90.
- Pedoman Pendidikan Universitas Negeri Malang Tahun Akademik 2018/2019. Diterbitkan oleh Biro Akademik, Kemahasiswaan, Perencanaan, Informasi, dan Kerjasama (BAKPIK) Universitas Negeri Malang
- Prasetyo, Aries Alfian., P, Cahyo S., Wirawan, I Made. (2016). Kajian Keterlaksanaan Blended Learning Pada Program TKJ di SMK. *TEKNO*, Vol 25 Maret 2016, ISSN : 1693-8739
- Rita Mariyana, dkk., Pengelolaan Lingkungan Belajar, (Jakarta: Kencana Media Group, 2010. Rita Mariyana, dkk., Pengelolaan Lingkungan Belajar, (Jakarta: Kencana Media Group, 2010.
- Sari, Milya. (2014). Blended Learning, Model Pembelajaran Abad ke-21 di Perguruan Tinggi. *Ta'dib*, Volume 17, No. 2 (Desember 2014)
- Sofiana, Nina.(2015). Implementasi Blended Learning Pada Mata Kuliah Extensive Listening. *Jurnal Tarbawi* Vol. 12. No. 1. Januari - Juni 2015 ISSN : 2088-310
- Wardani, Deklara Nanindya., Toenlioie, A.J.E., Wedi, A. (2018). Daya Tarik Pembelajaran Di Era 21 Dengan Blended Learning. *Jurnal Teknologi Pendidikan JKTP* Volume 1, Nomor 1, April 2018
- Tabor, S. 2007. Narrowing the distance: Implementing a hybrid learning model for information security education. *The Quarterly Review of Distance Education*, 8(1), 47-57