**Blended Learning**



**DISUSUN OLEH :**

**Bonaventura Eko Wardono Imun (2105176032)**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KOMPUTER FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS MULAWARMAN**

**TAHUN AJARAN 2023/2024**

# KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan karunia kesehatan dan kesempatan sehingga penyusun dapat menyelesaikan makalah yang berjudul “Seminar Pembelajaran TIK” ini dengan tepat waktu, guna memenuhi tugas mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan dengan tujuan menambah wawasan serta pengetahuan pembaca.

Tak lupa kami ucapkan terima kasih kepada seluruh teman-teman dan semua pihak yang telah membantu menyelesaikan makalah ini.

Penyusun menyadari bahwa makalah ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh sebab itu, penyusun sangat mengharapkan kritik dan saran dari para pembaca sehingga dapat membantu menyempurnakan makalah ini. Harapannya semoga makalah yang disusun dapat bermanfaat dan berguna bagi pembaca semua, sekian, mohon maaf apabila terdapat kesalahan, akhir kata kami ucapkan terima kasih.

Samarinda, 18, febuary 2024

Penyusun Bonaventura Eko Wardono Imun

## DAFTAR ISI

[Kata Pengantar i](#_TOC_250007)

[Daftar Isi ii](#_TOC_250006)

[BAB I PENDAHULUAN 1](#_TOC_250005)

1. [Latar Belakang 1](#_TOC_250004)
2. [Rumusan Masalah 3](#_TOC_250003)
3. [Tujuan 3](#_TOC_250002)

[BAB II PEMBAHASAN 4](#_TOC_250001)

1. Konsep Blended Learning 4
2. Karakteristik Blended Learning 6
3. Model Blended learning 9
4. Kelebihan dan kekurangan Blended learning 10
5. Penerapan Blended Learning 12

[BAB III PENUTUP 14](#_TOC_250000)

KESIMPULAN 14

DAFTAR PUSTAKA 15

## BAB I PENDAHULUAN

### Latar Belakang

Blended learning telah menjadi topik yang semakin relevan dan penting dalam dunia pendidikan modern. Konsep ini menggabungkan elemen- elemen pembelajaran daring (online) dengan pembelajaran tatap muka (offline) untuk menciptakan pengalaman belajar yang holistik dan beragam. Dalam konteks globalisasi dan perkembangan teknologi informasi, pendekatan ini muncul sebagai respons terhadap tuntutan akan pembelajaran yang lebih interaktif, fleksibel, dan terjangkau.

Pendidikan telah mengalami transformasi yang signifikan dengan adopsi teknologi dalam proses pembelajaran. Namun, pembelajaran sepenuhnya daring tidak selalu menjadi solusi yang paling efektif. Terdapat tantangan dalam menjaga keterlibatan siswa, memfasilitasi interaksi antara guru dan siswa, serta memberikan pengalaman pembelajaran yang menyeluruh. Blended learning muncul sebagai strategi untuk mengatasi berbagai tantangan tersebut dengan memanfaatkan kelebihan dari kedua pendekatan pembelajaran.

Salah satu keunggulan utama blended learning adalah fleksibilitasnya. Dengan adanya komponen daring, siswa memiliki kesempatan untuk belajar kapan saja dan di mana saja sesuai dengan kebutuhan mereka. Hal ini memungkinkan mereka untuk mengatur waktu belajar sesuai dengan jadwal yang paling nyaman, serta untuk mengakses materi pembelajaran dari berbagai sumber yang berbeda. Di sisi lain, pembelajaran tatap muka masih memegang peranan penting dalam memfasilitasi interaksi antara guru dan siswa, kolaborasi antar siswa, serta pengalaman pembelajaran yang lebih menyeluruh.

Selain itu, pendekatan blended learning juga dapat memperluas aksesibilitas terhadap pendidikan. Dengan menggunakan platform daring, pembelajaran dapat diakses oleh siswa dari berbagai latar belakang dan lokasi geografis yang berbeda. Hal ini membantu mengatasi hambatan-hambatan fisik dan logistik yang seringkali menjadi kendala dalam pendidikan konvensional.

Namun, implementasi blended learning tidaklah tanpa tantangan. Diperlukan infrastruktur teknologi yang memadai, pelatihan bagi guru dalam penggunaan teknologi pembelajaran, serta dukungan dari berbagai pihak terkait. Selain itu, perencanaan pembelajaran yang matang juga menjadi kunci kesuksesan dalam menggabungkan elemen-elemen daring dan tatap muka secara efektif.

Dalam konteks pendidikan yang terus berkembang, blended learning menawarkan pendekatan yang inovatif dan adaptif untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa di era digital. Dengan memanfaatkan teknologi sebagai alat untuk meningkatkan aksesibilitas, fleksibilitas, dan interaktivitas pembelajaran, blended learning dapat menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih berharga bagi siswa di seluruh dunia.

### rumusan Masalah

* 1. Bagaimana Konsep *Blended Learning*?
  2. Apa Karakteristik *Blended Learning*?
  3. Apa Model *Blended Learning*?
  4. Apa Kelebihan dan Kekurangan *Blended Learning*?
  5. Bagaimana Penerapan *Blended Learning* ?

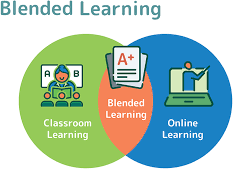
### Tujuan

* 1. Memahami Konsep *Blended Learning*
  2. Memahami Karakteristik *Blended Learning*
  3. Memahami Model *Blended Learning*
  4. Memahami Kelebihan dan Kekurangan *Blended Learning*
  5. Memahami Penerapan *Blended Learning*

## BAB II PEMBAHASAN

### Konsep blended learning

Secara etimologi istilah *Blended Learning* terdiri dari dua kata yaitu *blended* dan *learning.* Kata *blend* berarti “campuran, bersama untuk meningkatkan kualitas agar bertambah baik” (Collins *Dictionary*), atau formula suatu penyelarasan kombinasi atau perpaduan (Oxford *English Dictionary*) Pembelajaran berbasis blended learning dimulai sejak ditemukan komputer, walaupun sebelum itu juga sudah terjadi adanya kombinasi (blended). Terjadinya pembelajaran awalnya karena adanya tatap muka dan interaksi antara pengajar dan pebelajar, setelah ditemukan mesin cetak maka guru memanfaatkan media cetak. Pada saat ditemukan media audio visual, sumber belajar dalam pembelajaran mengkombinasi antara pengajar, media cetak, clan audio visual. Namun terminologi blended learning muncul setelah berkembangkanya teknologi informasi sehingga sumber dapat diakses oleh pebelajar secara offline maupun online. Saat ini pembelajaran berbasis blended learning dilakukan dengan menggabungkan pembelajaran tatap muka, teknologi cetak, teknologi audio, teknologi audio visual, teknologi komputer, dan teknologi m-learning (mobile learning).



Gambar 1 (Sumber: https://flexi.sch.id/blended-learning-adaptasi- metode-pembelajaran-dari-eropa/)

Bersin (2004) menggambarkan sejarah blended learning yang berkembang di dunia pelatihan pada awalnya juga seperti yang dilakukan pada lembaga pendidikan yaitu sumber belajar utama adalah pelatih/fasilitator. Dengan ditemukannya teknologi komputer, pelatihan dilakukam menggunakan mainframe based yang dapat melakukan kegiatan pelatihan secara individual tidak bergantung pada waktu dan materi yang sama (tidak sinkron). Perkembangan berikutnya pembelajaran yang tetap menggunakan basis komputer tetapi daya jangkaunya menjadi lebih lugas melintasi pulau dan benua karena perkembangan teknologi satelit. Demikian pula, isi pelatihan dilakukan penyebarannya melalui ROM dan internet. Saat ini pelatihan menggabungkan semua itu agar pembelajaran menjadi lebih efektif, efisien dengan, konsep kombinasi (blended).

Heinze and Procter, 2006 (dalam buku pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi). Sedangkan *learning* memiliki makna pola pembelajaran yang mengandung unsur pencampuran, atau penggabungan antara satu pola dengan pola lainnya. Apa yang dicampurkan? Elenena Mosa (2006) menyampaikan bahwa yang

dicampurkan adalah dua unsur utama, yakni pembelajaran di kelas

*(classroom lesson)* dengan *online learning.*

Sedangkan menurut Catlin R.Tucker, *“Blended learning* merupakan satu kesatuan yang kohesif (berpadu/melekat), maksudnya adalah memadukan atau menggabungkan pembelajaran tradisional tatap muka dengan komponen *online*

### Karakteristik blended learning

Adapun karakteristik dari *blended learning* yaitu:

* + 1. Pembelajaran yang menggabungkan berbagai cara penyampaian, model pembelajaran, gaya pembelajaran, serta berbagai media berbasis teknologi yang beragam.
    2. Sebagai sebuah kombinasi pembelajaran langsung (*face to face*), belajar mandiri, dan belajar mandiri via *online*.
    3. Pembelajaran yang didukung oleh kombinasi efektif dari cara penyampaian, cara mengajar dan gaya pembelajaran.
    4. Guru dan orangtua peserta belajar memiliki peran yang sama penting, guru sebagai fasilitator, dan orangtua sebagai pendukung.

Pembelajaran berbasis *blended learning* dimulai sejak ditemukan komputer, walaupun sebelum itu juga sudah terjadi adanya kombinasi *(blended)*. Terjadinya pembelajaran, awalnya karena adanya tatap muka dan interaksi antara pengajar dan pelajar, setelah ditemukan mesin cetak maka guru memanfaatkan media cetak. Pada saat ditemukan media audio visual, sumber belajar dalam pembelajaran mengombinasi antara pengajar, media cetak, dan audio visual. Namun *blended learning* muncul setelah berkembangnya teknologi informasi sehingga sumber dapat diakses oleh pembelajaran secara *offline* maupun *online*.

pembelajaran berbasis *blended learning* dilakukan dengan menggabungkan pembelajaran tatap muka, teknologi cetak, teknologi

12

### 4

audio, teknologi audio visual, teknologi komputer, dan teknologi *m- learning (mobile learning).* Dalam *blended learning* terdapat enam unsur yang harus ada, yaitu

(1) Tatap Muka, (2) Belajar Mandiri, (3) Aplikasi, (4) Tutorial, (5) Kerjasama, Dan (6) Evaluasi.

1. Tatap Muka

Sebelum adanya teknologi cetak, audio visual, dan komputer, pembelajaran melibatkan interaksi langsung antara pengajar dan siswa sebagai sumber utama pembelajaran.

1. Belajar Mandiri

Pembelajaran berbasis metode *blended learning*, terdapat banyak sumber belajar yang dapat dan harus diakses oleh peserta didik, karena sumber-sumber tersebut tidak hanya terbatas pada sumber belajar yang dimiliki pengajar atau perpustakaan lembaga pendidikannya saja, melainkan sumber-sumber belajar yang ada di perpustakaan seluruh dunia, terutama di digital.

1. Aplikasi

menyediakan platform atau alat yang memfasilitasi proses pembelajaran secara online. Aplikasi ini dapat digunakan untuk berbagai tujuan, termasuk mengakses materi pembelajaran, berinteraksi dengan sesama siswa dan guru, melakukan aktivitas pembelajaran, dan mengukur kemajuan belajar melalui berbagai jenis evaluasi. Selain itu, aplikasi juga dapat digunakan untuk mendorong keterlibatan siswa melalui fitur-fitur interaktif seperti forum diskusi, kuis online, dan tugas daring. melalui pembelajaran berbasis masalah, pelajar akan secara aktif mendefinisikan masalah, mencari berbagai alternatif pemecahan, dan melacak konsep, prinsip,

Dengan adanya aplikasi, siswa dapat belajar secara mandiri dan kolaboratif, serta mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja sesuai dengan kebutuhan mereka.

1. Tutorial

memberikan bimbingan dan dukungan kepada siswa dalam memahami materi pembelajaran, serta membantu mereka dalam menyelesaikan masalah atau kesulitan yang mereka hadapi. Tutor dalam tutorial berperan sebagai fasilitator yang membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang sulit, memberikan penjelasan tambahan, dan menjawab pertanyaan siswa. Dengan adanya tutorial, siswa dapat mendapatkan bantuan yang lebih personal dan mendalam dalam memahami materi pembelajaran, sehingga meningkatkan pemahaman dan prestasi belajar mereka.

1. Kerjasama

untuk memfasilitasi interaksi dan kolaborasi antara siswa dalam proses pembelajaran. Melalui kerjasama, siswa dapat saling berbagi pengetahuan, pengalaman, dan ide-ide, serta bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Kerjasama dalam blended learning dapat dilakukan melalui berbagai cara, seperti diskusi kelompok dalam forum daring, proyek bersama, atau aktivitas kolaboratif lainnya. Dengan kerjasama, siswa dapat belajar dari satu sama lain, mengembangkan keterampilan sosial dan kolaboratif, serta meningkatkan pemahaman mereka tentang materi pembelajaran. Kerjasama juga memungkinkan siswa untuk membangun hubungan yang kuat dan saling mendukung dalam proses pembelajaran, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan mendukung.

1. Evaluasi

untuk mengukur kemajuan belajar siswa, mengevaluasi pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran, serta memberikan umpan balik yang berguna untuk meningkatkan proses pembelajaran. Evaluasi dapat dilakukan melalui berbagai cara, termasuk ujian daring, tugas daring, diskusi online, proyek kolaboratif, dan penilaian portofolio. Tujuan dari evaluasi dalam blended learning adalah untuk memastikan bahwa siswa telah mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan dan untuk memberikan informasi yang diperlukan bagi guru untuk mengidentifikasi area yang perlu ditingkatkan dalam pembelajaran. Selain itu, evaluasi juga dapat membantu siswa untuk memantau kemajuan belajar mereka sendiri dan mengidentifikasi area di mana mereka perlu meningkatkan pemahaman mereka. Dengan adanya evaluasi yang baik, proses pembelajaran dalam blended learning dapat menjadi lebih efektif dan efisien, serta menghasilkan hasil belajar yang lebih baik bagi siswa.

### Model Blended Learning

Dalam Blended Learning secara umum terdapat 6 model, yaitu:

1. ​Face-to-Face Driver

Melibatkan siswa tidak hanya sekedar tatap muka di ruang kelas atau laboratorium, melainkan melibatkan siswa dalam kegiatan di luar kelas dengan mengintegrasikan teknologi web secara online.

1. ​Rotation

Mengintegrasikan pembelajaran online sambil bertatap muka di dalam kelas dengan pengawasan guru atau pendidik.

1. ​Flex

Memanfaatkan media internet dalam menyampaikan pembelajaran kepada siswa. Dalam hal ini siswa dapat membentuk kelompok diskusi.

1. ​Online Lab

Pembelajaran yang berlangsung di dalam ruang laboratorium komputer dengan semua materi pembelajaran di sediakan secara softcopy, dimana para peserta berinteraksi dengan guru secara online. Dalam hal ini guru dibantu oleh pengawas agar disiplin dalam belajar tetap terjaga.

1. ​Self Blend

Dalam hal ini siswa mengikuti kursus online, hal ini sebagai pelengkap kelas tradisional yang dilakukan tidak harus di dalam ruang kelas akan tetapi bisa di luar kelas.

1. ​Online Driver

Merupakan pembelajaran secara online, dimana dalam hal ini seorang guru bisa mengupload materi pembelajaran di internet, sehingga dapat mendownload/ mengunduhnya dari jarak jauh agar siswa bisa belajar mandiri di luar kelas dan dilanjutkan dengan tatap muka berdasarkan waktu yang telah disepakati

### Kelebihan dan kekurangan Blended Learning

Kelebihan Blended Learning:

1. Fleksibilitas Waktu dan Lokasi: Memungkinkan siswa untuk belajar kapan saja dan di mana saja sesuai dengan jadwal dan preferensi mereka.
2. Penggunaan Sumber Daya yang Beragam: Memanfaatkan berbagai media dan sumber daya pembelajaran, seperti video, teks, dan simulasi interaktif, untuk meningkatkan pemahaman siswa.
3. Interaktif dan Terlibat: Memfasilitasi interaksi antara siswa dan materi pembelajaran melalui diskusi online, forum, dan aktivitas kolaboratif, meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa.
4. Peningkatan Keterampilan Teknologi: Memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan teknologi yang relevan dengan dunia kerja saat ini.
5. Personalisasi Pembelajaran: Memungkinkan penyampaian materi pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan dan kecepatan belajar individu siswa.
6. Efisiensi dan Efektivitas: Menggabungkan kelebihan pembelajaran daring dan tatap muka untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih efisien dan efektif.

Kekurangan Blended Learning:

1. Tantangan Teknologi: Keterbatasan akses internet dan infrastruktur teknologi dapat menghambat proses pembelajaran bagi siswa di daerah yang kurang terjangkau.
2. Kesulitan Penyesuaian: Siswa yang tidak terbiasa dengan pembelajaran online mungkin mengalami kesulitan dalam menyesuaikan diri dengan format Blended Learning.
3. Ketidakmerataan Fasilitas: Tidak semua siswa memiliki akses yang sama terhadap perangkat dan koneksi internet yang diperlukan untuk pembelajaran online.
4. Keterbatasan Interaksi Sosial: Pembelajaran online dapat mengurangi interaksi sosial antara siswa dan antara siswa dengan guru, yang dapat mempengaruhi aspek sosial dan emosional pembelajaran.
5. Kurangnya Pengawasan: Kurangnya pengawasan langsung dari guru dalam pembelajaran online dapat mengakibatkan siswa kurang terpantau dan mendapat bimbingan yang cukup.
6. Tantangan Keterlibatan: Beberapa siswa mungkin kesulitan mempertahankan keterlibatan dan motivasi dalam pembelajaran online tanpa pengawasan langsung dari guru.

### Penerapan Blended learning

*Blended e-Learning* kini banyak digunakan oleh para penyelenggara pendidika terbuka dan jarak jauh. Kalau dahulu hanya Universitas Terbuka yang diizinkan menyelengarakan pendidikan jarak jauh, maka kini dengan terbitnya Surat Keputusan Menteri Pendidikan Nasional NO.107/U/2001 (2 juli 2001 ) tentang*‘penyelenggaraan program pendidikan tingi jarak jauh’*, maka perguruan tinggi tertentu yang mempunyai kapasitas menyelenggarakan pendidikan terbuka dan jarak jauh mengunakan *blended e-learning*, juga telah diizinkan penyelenggaraanya Materi pengajaran dan pembelajaran yang disampaikan melalui media ini mempunyai teks, grafik, animasi, simulai, audio, dan video. Perbedaan pembelajaran tradisional dengan *blended e-learning* yaitu ‘tradisional’, guru dianggap sebagai orang yang serba tahu dan ditugaskan untuk menyalurkan ilmu pengetahuan kepada pelajarnya. Sedangkan di dalam pembelajaran *‘blended e-learning’* fokus utamanya adalah pelajar. Pelajar mandiri pada waktu tertentu dan bertanggung jawab untuk pembelajarannya.

Penerapan *Blended Learning* dalam pendidikan dasar dan menengah tidak begitu dibutuhkan jika penerapannya disamakan dengan penerapan *Blended Learning* di Perguruan Tinggi. Hal ini dikarenakan adanya perbedaan pendekatanan dan metode pendidikan terutama di perguruan tinggi yang melaksanakan pendidikan jarak jauh. Pada pelaksanaan pendidikan dasar dan

menengah, harus menerapkan tatap muka dalam pembelajarannya, akan tetapi bukan berarti dalam pendidikan dasar dan menengah tidak dapat menerapkan *Blended Learning*. Pada pendidikan dasar dan menengah juga dapat menerapkan *Blended Learning*, hanya saja secara teknis pelaksanaan pembelajaran tidak dapat disamakan dengan pelaksanaan pembelajaran di perguruan tinggi yang melaksanakan pembelajaran jarak jauh.

Proses pembelajaran *Blended Learning* ini dibutuhkan pada saat penyampaian atau pemberian materi pelajaran, pemberian tugas hingga penugasan-penugasan kepada peserta didik yang dilaksanakan di luar jam sekolah.

*Blended Learning* dibutuhkan pada saat :

* Proses belajar mengajar tidak hanya tatap muka, namun menambah waktu pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi internet.
* Mempermudah dan mempercepat proses komunikasi non-stop antara pendidik dan siswa.
* Siswa dan pendidik dapat diposisikan sebagai pihak yang belajar.

Membantu proses percepatan pendidikan yang salah satunya dengan menerapkan *flip classroom* yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi

## BAB III PENUTUP

### 3.1 Kesimpulan

Blended learning adalah metode pembelajaran yang menggabungkan pembelajaran tatap muka (PTM) dan pembelajaran online (daring). Blended learning menawarkan berbagai model pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan sumber daya sekolah. Meskipun memiliki beberapa kekurangan, blended learning menawarkan solusi inovatif untuk mengatasi kesenjangan dalam pembelajaran tradisional dan memperkuat keterampilan abad ke-21. Dengan menggabungkan kekuatan PTM dan pembelajaran online, blended learning dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih optimal dan relevan bagi para siswa di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

usni Idris**.** (2011). *Pembelajaran Model Blended Learning*. Vol. 5, No. 1, Januari – Juni, 61.

Dhea Abdul Majid, (2019), PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI) Di SEKOLAH BERBASIS BLENDED LEARNING : Jurnal Pendidikan

Islam Vol. 4, No 1, Juni 2019

Adzidzah Hamzah, N., Trihani, R. O., Husaini, F., Aprilia, N., Rahmaniya, I., & Muslimah, R. P. A. (2015). Blended Learning dalam Pembelajaran PAI.