



”Tema: 6 (rekayasa sosial dan pengembangan perdesaan)”

“MODEL BLENDED LEARNING : SOLUSI PEMBELAJARAN UNTUK GENERASI Z”

Oleh

“Sofiatul Khotimah, S.Pd., M.Pd”

“Universitas Jenderal Soedirman”

“sofiatul_k@yahoo.com”

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis *model blended learning* di SMA Negeri 1 Purwokerto. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif. Informan dalam penelitian ini adalah siswa yang telah mengikuti proses pembelajaran dengan *model blended learning*. Informan ditentukan dengan teknik *purposive sampling*, sedangkan teknik analisis datanya menggunakan analisis deskriptif dan SWOT (*strenghts* (kekuatan), *weeknesses* (kelemahan), *opportunities* (peluang), dan *threats* (ancaman)). Hasil penelitian menunjukkan bahwa informan penelitian yaitu kelas X MIPA 8 lebih menyukai pembelajaran dengan *model blended learning*. Hal tersebut dikarenakan dengan pembelajaran yang mengintegrasikan antara pemakaian media gawai (*smartphone*), edmodo, dan diskusi langsung dengan guru membuat kelas lebih hidup dan meningkatkan keaktifan dan motivasi mereka dalam belajar. Oleh sebab itu, maka dapat disimpulkan *model blended learning* merupakan salah satu solusi pembelajaran untuk generasi Z di era revolusi Industri 4.0.

Kata Kunci : *Model Blended Learning, Generasi Z.*

ABSTRACT

The purpose of this research to analyze the blended learning model in SMA Negeri 1 Purwokerto. The method used in this research is descriptive analysis. Informants in this study are students who have followed the learning process with a blended learning model. Informants are determined by purposive sampling technique, while the data analysis technique uses descriptive analysis and SWOT (strengths, strengths, weaknesses, opportunities and threats). The results showed that the research informants namely class X MIPA 8 preferred learning with a blended learning model. That is because learning that integrates the use of mobile devices (smartphones), edmodo, and direct discussions with teachers makes the classroom more lively and increases their activeness and motivation in learning. Therefore, it can be concluded that the blended learning model is one of the learning solutions for Generation Z in the Industrial Revolution 4.0 era.

Keywords : *Blended Learning Model, Z Generation.*



PENDAHULUAN

Indonesia saat ini telah memasuki era *sustainable development goals* (SDG's) yang telah diresmikan pada 25 September 2015, dan berlaku hingga 2030. SDG's memiliki 17 Tujuan dengan 169 Target guna mengakhiri segala bentuk kemiskinan, mengurangi kesenjangan, dan melindungi lingkungan (BPS, 2016). Salah satu tujuan dari SDG's tersebut adalah "*Menjamin Kualitas Pendidikan yang Inklusif dan Merata Serta Meningkatkan Kesempatan Belajar Sepanjang Hayat Untuk Semua*". Tujuan tersebut merupakan tujuan ke-empat yang berfokus pada perolehan keterampilan dasar dan tinggi di semua jenjang pendidikan; akses yang lebih besar dan lebih adil terhadap pendidikan berkualitas di semua jenjang, termasuk pendidikan teknis dan kejuruan; dan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang dibutuhkan untuk berfungsi dan berkontribusi dengan baik dalam kehidupan sosial.

Era SDG's yang saat ini terjadi bersamaan dengan revolusi industri 4.0 tersebut bersamaan dengan revolusi industri 4.0 yang ditandai dengan pergeseran hampir di semua aspek kehidupan. Salah satu pergeseran tersebut salah satunya terjadi dalam bidang pendidikan yang ditandai dengan digitalisasi hampir disetiap aspek pendidikan (Meranti & irwansyah, 2018). Implementasi pendidikan untuk mewujudkan Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDG's) di era revolusi industri 4.0 seperti saat ini diperlukan integrasi antara keberadaan teknologi dengan ilmu pengetahuan agar dapat meningkatkan mutu pembelajaran. Salah satu indikator mutu pembelajaran dapat dilihat dari prestasi belajar siswa. Masih belum tercapainya prestasi belajar siswa dapat dilihat tidak tuntasnya nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang merupakan sebuah masalah dalam proses pembelajaran. Berbagai upaya untuk meningkatkan prestasi belajar terus dilakukan agar nilai KKM siswa dapat terpenuhi salah satunya melalui model pembelajaran.

Konsep model pembelajaran adalah salah satu model pembelajaran dengan pendekatan *saintific approach*. Model *blended learning* pada dasarnya menurut Trianto (2010: 51), menyebutkan bahwa model pembelajaran adalah sebuah perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial. Afandi, Chamalah, dan Wardani (2013: 16) mengatakan bahwa model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya adalah tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Model pembelajaran yang sesuai dengan era revolusi industri 4.0 adalah model *blended learning*.

Blended learning menurut Dwiyoga (2019: 59) terdiri dari kata *blended* (kombinasi/campuran) dan *learning* (belajar). Istilah lain yang juga digunakan adalah *hybrid course* (*hybrid* = campuran/kombinasi, *course* = mata kuliah). *Blended learning* adalah suatu model pembelajaran yang mengintegrasikan antara pembelajaran tatap muka (*face to face*) dengan *e-*



learning (Wardani, Toenlloe, dan Wedi, 2018). Selain itu, Graham (dalam Sari, 2014: 127) mendefinisikan bahwa *blended learning* adalah pembelajaran yang tergabung dengan media pembelajaran, pembelajaran yang menggabungkan model-model pembelajaran dan teori-teori pembelajaran, dan pembelajaran yang menggabungkan pembelajaran tatap muka (*face-to-face*) dengan pembelajaran *online*.

Thorne dalam Dwiyoga (2019: 59) juga mendefinisikan *blended learning* sebagai "It represents an opportunity to integrate the innovative and technological advances offered by online learning with the interaction and participation offered in the best of traditional learning". *Blended learning* adalah kesempatan untuk membuat menggabungkan inovasi dan teknologi yang berbasis *online* dengan interaksi dan partisipasi yang ditawarkan di pembelajaran tradisional. Dwiyoga (2019: 60) juga menambahkan bahwa pembelajaran berbasis *blended learning* adalah pembelajaran yang mengombinasikan strategi penyampaian pembelajaran yang menggunakan kegiatan tatap muka, pembelajaran berbasis komputer (*offline*), dan komputer secara *online* baik melalui internet atau *mobile learning*. Berdasarkan beberapa deskripsi diatas maka model *blended learning* dapat dikatakan sebagai model pembelajaran yang secara langsung mengintegrasikan metode tradisional dengan metode *e-learning* untuk mengefektifkan pembelajaran.

Pembelajaran dengan model *blended learning* sangat sesuai dengan karakteristik siswa saat ini, dimana terdapat fakta lain dilapangan yang menunjukkan bahwa menurut data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) penetrasi pengguna internet di Indonesia pada tahun 2017 dari sisi pendidikan, untuk S2/S3 berjumlah 88,24 persen, S1/Diploma 79,23 persen, SMA 70,54 persen, SMP 48,53 persen dan SD 25,1 persen, sedangkan tidak sekolah berjumlah 5,45 persen. Data tersebut menunjukkan bahwa saat ini penetrasi penggunaan internet di Indonesia sudah merambah jauh dikalangan akademisi, baik siswa sekolah dasar, menengah, dan mahasiswa. Selain itu perangkat yang digunakan pengguna dalam mengakses internet adalah *smartphone*. Di area urban kepemilikan *smartphone* mencapai 70,96 persen, rural urban sebesar 45,42 persen, dan *rural* sebesar 42,06 persen. Sedangkan komputer cenderung lebih sedikit digunakan, urban sebesar 31,55%, rural urban (23,42%), dan rural sebesar 23,83 persen, dan dijelaskan pada gambar 1. dibawah ini.



Gambar 1. Kepemilikan Perangkat Berdasar Karakter Kota / Kabupaten, Sumber: (APJII, 2017)

Berdasarkan realita diatas maka dapat disimpulkan bahwa penetrasi penggunaan internet dikalangan siswa, dan kepemilikan perangkat berdasar karakter/kota dapat dilihat bahwa penyebaran media digital sudah masif, dan secara tidak langsung mendukung implementasi model *blended learning* bagi generasi Z saat ini. Menurut Statistik Gender Tematik (2018) generasi Z adalah generasi yang lahir dengan rentang tahun 2001 sampai dengan 2010. Generasi Z ini merupakan peralihan dari generasi Y atau milenial pada saat teknologi sedang berkembang pesat. Oleh sebab itu, generasi Z ini sangat sesuai apabila dalam proses pembelajarannya menggunakan model *blended learning*.

Permasalahan yang terjadi di era SDG's yang bersamaan dengan Revolusi Industri 4.0 ini adalah masih rendahnya mutu pembelajaran dan penetrasi penggunaan internet dan kepemilikan perangkat *smartphone* dikalangan siswa (generasi Z). Tujuan dari penulisan ini adalah untuk memberikan solusi terkait rendahnya mutu pembelajaran di sekolah, dan memaksimalkan penetrasi penggunaan internet dan kepemilikan perangkat *smartphone* dikalangan siswa dengan model *blended learning*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 22 Agustus 2019 di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 (SMANSA) Purwokerto. Media yang digunakan dalam penelitian ini edmodo. Menurut Inel (2017) adalah situs pendidikan yang memungkinkan siswa untuk mengakses konten pembelajaran yang diunggah (bahan-bahan pembelajaran, link dan video pembelajaran, penugasan dan pemberitahuan nilai) oleh guru, serta mempermudah guru dan siswa untuk berkomunikasi dalam lingkungan kelas *online*.



Penelitian ini menggunakan metode pendekatan deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang menggunakan pengumpulan data berdasarkan faktor-faktor yang menjadi pendukung penelitian, kemudian menganalisa faktor-faktor tersebut untuk dicari perannya (Arikunto, 2010:151). Selain itu, metode pendekatan kualitatif adalah metode pengolahan data dengan cara menganalisa faktor-faktor yang berkaitan dengan obyek penelitian dengan penyajian data secara lebih mendalam terhadap obyek penelitian.

Informan dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Hal ini dikarenakan teknik *purposive sampling* adalah teknik penentuan informan berdasarkan kriteria atau pertimbangan tertentu (Prabowo dan Heriyanto, 2013). Pemilihan informan dalam penelitian ini adalah kelas yang pernah menggunakan model pembelajaran *blended learning* dengan media *edmodo*. Kemudian dilaksanakan wawancara mendalam untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Selain itu, penelitian ini juga menggunakan analisis SWOT untuk mengevaluasi *strenghts* (kekuatan), *weeknesses* (kelemahan), *opportunities* (peluang), dan *threats* (ancaman) yang ditimbulkan dalam proses implementasi model *blended learning*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMA Negeri 1 Purwokerto pada 22 Agustus 2019 dengan sampel penelitian sebanyak 35 anak yang merupakan siswa kelas X Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam (MIPA) 8. Pemilihan kelas tersebut sebagai sampel dikarenakan di SMA Negeri 1 Purwokerto hanya kelas X MIPA 8 yang pernah menggunakan model *blended learning* dalam proses pembelajaran di kelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak-anak kelas X MIPA 8 lebih menyukai pembelajaran dengan model *blended learning*. Hal tersebut dikarenakan dengan pembelajaran yang mengintegrasikan antara pemakaian media gawai (*smartphone*), *edmodo*, dan diskusi langsung dengan guru membuat kelas lebih hidup dan meningkatkan keaktifan dan motivasi mereka dalam belajar. Alasan lain mengapa interaksi tatap muka dengan virtual yang diimplementasikan dalam model *blended learning*, menurut Rusman, Kurniawan, dan Riyana (2011:285) adalah sebagai berikut:

1. Perlunya forum untuk menjelaskan maksud dan mekanisme belajar yang akan dilalui bersama secara langsung dengan semua peserta didik. Keberhasilan suatu proses pembelajaran juga ditentukan oleh pemahaman peserta didik tentang, apa, mengapa, dan bagaimana proses belajar, dan mengerjakan tugas akan berlangsung. Peserta didik juga perlu mengetahui keluaran dan kompetensi apa yang akan didapat setelah mengikuti proses pembelajaran. Berdasarkan pengalaman, menjelaskan maksud dan



mekanisme belajar merupakan langkah awal yang sangat vital. Kelancaran proses belajar selanjutnya sangat ditentukan oleh tahap ini.

2. Perlunya pemberian pemahaman sekaligus pengalaman belajar dengan mengerjakan tugas secara kelompok dan kolaboratif pada setiap peserta didik. Karena model pembelajaran yang dirancang menuntut kerja kelompok maka peserta didik perlu memiliki potensi dan komunikasi. Iklim partisipatorris dan katif terlibat dalam berbagai kegiatan perlu dikenalkan sekaligus dialami oleh setiap siswa. Untuk itu mengenal pribadi satu dengan yang lain perlu dilakukan secara langsung guna membangun suatu kelompok yang kokoh untuk proses pembelajaran virtual atau *online* selanjutnya.
3. Perlunya pemberian pelatihan secukupnya dalam menggunakan komputer atau bisa juga *smartphone* yang akan digunakan sebagai media komunikasi berbasis web atau aplikasi lain kepada setiap peserta didik. Dengan menyertakan berbagai kegiatan menggunakan komputer beserta fasilitas sistem komunikasi pendukungnya, maka setiap peserta didik harus mempunyai keterampilan dalam mengoperasikannya. Kekurang pahaman dalam mengoperasikan peralatan tersebut akan sangat berdampak pada kemungkinan rendahnya partisipasi mereka dalam berbagai kegiatan diskusi virtual selanjutnya.

Selain itu, model pembelajaran dengan *blended learning* membuat gawai (*smartphone*) yang dibawa ke sekolah menjadi lebih bermanfaat. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara secara langsung yang dilakukan dengan siswa kelas X MIPA 8 tersebut maka dapat disimpulkan bahwa generasi Z lebih menyukai pembelajaran yang berfokus pada integrasi teknologi dengan kelas tradisional (tatap muka).

PEMBAHASAN

ANALISIS SWOT (*Strenghts, Weaknesses, Opportunities, dan Threats*)

1. Kekuatan (*Strenghts*)

Model *blended learning* memiliki kekuatan (*Strenghts*) apabila dirancang dengan baik dan tepat, maka pembelajaran dengan model ini akan sangat menyenangkan, memiliki unsur interaktivitas yang tinggi, menyebabkan peserta didik lebih banyak mengingat materi pelajaran, serta menekan biaya operasional yang biasa dikeluarkan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran (contohnya, buku tulis untuk menjawab pertanyaan). Hal ini dikarenakan dengan apabila menggunakan media *blended learning* dengan rancangan yang sudah sitematis seperti penggunaan edmodo sudah terdapat lembar tugas untuk mengerjakan soal. Selain itu dengan model *blended learning* akan mengasah kemampuan



berpikir kritis siswa dengan diberlakukannya terlebih dahulu pembelajaran online yang akan memancing siswa untuk menanyakan materi pembelajaran atau isu terkait materi pembelajaran sebelum pembelajaran tatap muka. Manfaat lain yang akan diperoleh dengan model *blended learning* bagi guru adalah materi pembelajaran dapat diperbaharui secara lebih mudah. Selain itu dengan model *blended learning* akan memudahkan orang tua secara berkelanjutan dalam turut aktif dalam mendukung proses pembelajaran.

2. Kelemahan (*Weaknesses*)

Model pembelajaran *blended learning* pada dasarnya juga memiliki kelemahan seperti: a) pengajar perlu memiliki keterampilan dalam menyelenggarakan *e-learning*; b) pengajar perlu menyiapkan waktu untuk mengembangkan dan mengelola pembelajaran sistem *e-learning*, seperti mengembangkan materi, menyiapkan assesment, melakukan penilaian, serta menjawab atau memberikan pernyataan pada forum yang disampaikan oleh peserta didik; c) pengajar perlu menyiapkan referensi digital sebagai acuan peserta didik dan referensi digital dengan pembelajaran tatap muka; d) tidak meratanya sarana dan prasarana pendukung dan rendahnya pemahaman tentang teknologi, dan e) diperlukan strategi pembelajaran untuk memaksimalkan potensi *blended learning*.

3. Peluang (*Opportunity*)

Masifnya pertumbuhan teknologi di era revolusi industri 4.0 menyebabkan peluang model *blended learning* dapat menjadi pilihan dalam pemilihan model pembelajaran.

4. Ancaman (*Threats*)

Penggunaan media gawai (*smartphone*) atau komputer dalam implementasi model *blended learning* dapat mengakibatkan kurang fokusnya siswa karena saat penggunaannya siswa yang tidak bersungguh-sungguh dalam pembelajaran ada kemungkinan untuk mengakses hal lain yang tidak berkaitan dengan pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa model *blended learning* merupakan salah satu solusi pembelajaran untuk generasi Z di era revolusi industri 4.0. Hal tersebut dikarenakan di era ini generasi Z sudah terbiasa dengan media gawai (*smartphone*) yang dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran dalam implementasi model *blended learning*. Selain itu, di era ini telah menggunakan kurikulum 2013 yang menekankan pada *scientific approach* dan model *blended learning* adalah salah satu model yang sesuai dengan pendekatan tersebut. Oleh sebab itu, untuk mengatasi ancaman tersebut, maka guru perlu untuk meningkatkan empat kompetensinya yaitu, pedagogik, kepribadian, profesional dan sosialnya agar saat implementasi model *blended learning* dapat mengatasi ancaman-ancaman yang



dapat terjadi dilapangan. Selain itu, dari pihak pemerintah dan sekolah perlu meningkatkan sarana dan prasarana agar implementasi model *blended learning* dapat berjalan seefektif dan meningkatkan mutu pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada LPPM UNSOED yang telah memberikan pendanaan, dan kepada pihak-pihak yang telah membantu proses penelitian hingga dari awal hingga akhir.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, M., Chamalah, E., & Wardani, O.P. 2013. *Model & Metode Pembelajaran Di Sekolah*. Unissula Press. Semarang. 16 pp.
- APJII. 2018. Potret Zaman Now Pengguna & Perilaku Internet Indonesia! Edisi 23 – April 2018. <https://www.apjii.or.id>, Diakses pada 29 Oktober 2019.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta. Jakarta. 151 pp
- BPS. 2016. Potret Awal Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (*Sustainable Development Goals*) di Indonesia. <http://filantropi.or.id>. Diakses pada 29 Oktober 2019.
- Dwiyoga, Wasis D. 2019. *Pembelajaran Berbasis Blended Learning*. PT Rajawali Grafindo Persada. Depok. 59 – 60 pp.
- KPPA & BPS. 2018. Statistik Gender Tematik Profil Generasi Milenial Indonesia. <https://www.kemenpppa.go.id>. Diakses pada 29 Oktober 2019.
- Meranti, & Irwansyah. 2018. Kajian Humas Digital: Transformasi dan Kontribusi Industri 4.0 Pada Strategik Kehumasan. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi* 7 (1): 27-36.
- Probowo, Aan., & Heriyanto. 2013. Analisis Pemanfaatan Buku Elektronik (E-BOOK) Oleh Pemustaka di Perpustakaan SMA Negeri 1 Semarang. *Jurnal Ilmu Perpustakaan* 2 (2): 1-9.
- Rusman, Deni Kurniawan, & Cepi Riyana. 2011. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalitas Guru*. PT Rajagrafindo Persada. Jakarta. 285 pp.
- Trianto, 2010, *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*. PT Prestasi Pustaka. Jakarta. 51 pp.