

MENGGAGAS PENDEKATAN *BLENDED LEARNING* DI SEKOLAH DASAR

Suhartono

suhartono@ecampus.ut.ac.id

UPBJJ-UT Semarang

Abstrak

Pembelajaran tatap muka oleh sebagian siswa sekolah dasar dianggap sudah tidak menarik. Media pembelajaran berupa buku, globe, dan lainnya yang dipelajari siswa di kelas, dalam versi yang berbeda telah dapat diakses oleh siswa secara cepat dan mudah di internet. Media pembelajaran yang ada di internet umumnya diformat dengan lebih menarik, dapat dipelajari secara interaktif, dan jenis medianya beragam. Kondisi ini seharusnya menginspirasi guru untuk berinovasi dalam menyajikan materi pembelajaran di kelas. Inovasi dimaksud adalah mengakomodasi kegemaran siswa mengakses internet di luar kelas dan menggabungkannya dalam pembelajaran tatap muka di dalam kelas. Bentuk inovasi ini disebut dengan istilah *Pendekatan blended learning*. Ada dua model *blended learning*, yaitu model *on-line* atau *hybrid learning*) untuk sekolah dasar yang siswanya sudah akrab dengan komputer dan akrab dengan internet dan *blended off-line Learning* untuk sekolah dasar yang siswanya belum akrab dengan internet (pedesaan). Dengan dua model ini menunjukkan bahwa *blended learning* dapat dilaksanakan di sekolah dasar baik untuk sekolah yang sudah tersambung dengan internet maupun yang belum. Dengan *blended learning* ini diharapkan siswa dapat belajar secara mandiri, pembelajaran menjadi menarik (sesuai dengan kegemaran siswa mengakses internet) dan bermakna (menggunakan beragam media online).

Kata Kunci: *Pendekatan pembelajaran, blended learning, dan sekolah dasar.*

A. LATAR BELAKANG

Anak-anak usia sekolah dasar (usia 6-12 tahun) dewasa ini terlahir pada era digital. Hampir semua perangkat bermain (*game*) yang digunakan anak-anak berbasis tombol yang ada pada komputer. Demikian pula cerita animasi (film kartun), musik, dan tontonan lainnya, bisa diakses anak-anak dengan pencet tombol lalu muncul berbagai pilihan film dalam layar monitor. Dengan pencet tombol pula anak-anak bisa memulai bermain game, menikmati musik, cerita dan lainnya dari aplikasi dalam komputer baik yang langsung terkoneksi dengan internet maupun yang sudah diunduh atau telah diinstall sebelumnya.

Anak-anak juga bisa mengakses berbagai media belajar yang tersedia di internet. Di dalam internet banyak tersedia media belajar baik yang tersaji dalam bentuk narasi, foto, gambar, diagram, grafik, dan lainnya yang disajikan secara interaktif, dalam bentuk animasi, video, atau audio visual lainnya. Dengan demikian media belajar yang ada di media internet dirasakan oleh siswa lebih bermakna karena tersaji seperti benda atau peristiwa nyata dalam kehidupan / otentik. Oleh sebab itu sebagian besar anak-anak

lebih tertarik belajar secara online melalui internet daripada belajar secara tatap muka di kelas.

Sayangnya belajar melalui internet yang dilakukan anak-anak berlangsung tanpa kontrol baik oleh guru maupun oleh orang tua siswa. tidak berdasarkan pada kurikulum, tidak terarah, tidak jelas targetnya, dan tidak diakui hasilnya sebagai bagian dari hasil evaluasi belajar di sekolah. Belajar melalui internet merupakan kegiatan sampingan, tidak terjadwal dan hanya dilakukan oleh siswa yang memiliki inisiatif untuk menanbah wawasan keilmuan. Sebagian siswa yang lain mengakses internet hanya sebatas berpetualang pada situs-situs yang berisi game dan film-film kartun yang menarik perhatiannya.

Berkaitan dengan kegemaran anak-anak mengakses internet seperti diuraikan di atas, maka guru perlu berinovasi dalam memilih dan menetapkan pendekatan pembelajaran. Inovasi pendekatan pembelajaran yang diyakini dapat mengakomodasi kegemaran siswa dalam mengakses internet adalah pendekatan *blended learning*. *Blended learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan pembelajaran tatap muka dan pembelajaran jarak jauh dengan memanfaatkan sumber belajar *on-line* dalam pilihan yang beragam. (Harding, Kaczynski dan Wood dalam Charman: 2005). Pendekatan *blendeng learning* ini sudah banyak digunakan di perguruan tinggi dan sekolah-sekolah baik SLTP maupun SLTA yang dilakukan oleh dosen atau guru-guru yang kreatif dan gemar memanfaatkan media belajar dari internet. Sedangkan di sekolah dasar belum banyak dilakukan karena banyak guru sekolah dasar yang belum akrab dengan media belajar berbasis *on-line*.

Media belajar telah banyak tersedia dalam internet. Kemendikbud pun sudah mengembangkan beragam media belajar berbentuk video (*youtube*) dan bentuk materi virtual lainnya (<http://video.kemdikbud.go.id/>) Bahkan banyak pula secara perseorangan guru, dosen, dan masyarakat yang peduli pada pendidikan telah mengembangkan media belajar dan artikel-artikel pendidikan yang dapat digunakan sebagai referensi dan sebagai pengayaan materi yang baik untuk diajarkan dan dipelajari siswa, termasuk siswa sekolah dasar. Media belajar tersebut mudah diakses dan diunduh baik oleh guru maupun siswa. Sayangnya masih banyak guru (terutama guru sekolah dasar) yang belum memanfaatkan media ini dengan berbagai alasan, seperti belum tersedianya komputer yang tersambung dengan jaringan internet dan masih ada sebagian guru yang belum akrab dengan media online ini. Sementara sebagian siswanya telah terbiasa mengakses internet baik di rumah atau di warung-warung internet (*warnet*) baik untuk bermain game maupun mengakses berbagai materi belajar yang sesuai dengan tugas-tugas pembelajaran di sekolah.

Dari uraian di atas mengisyaratkan kepada para pemangku kepentingan pendidikan di sekolah dasar, baik guru maupun jajaran dinas pendidikan untuk mulai mengakomodasi kegemaran siswa mengakses internet dalam kegiatan pembelajaran. Pendekatan pembelajaran yang dapat memadukan pembelajaran tatap muka di kelas dan media belajar yang ada di internet adalah *blended learning*. Dengan pendekatan ini diharapkan pembelajaran menjadi menarik dan bermakna. Pembelajaran menarik karena dapat mengakomodasikan kegemaran siswa mengakses internet dan bermakna karena

pembelajaran memanfaatkan beragam media belajar seperti gambar, foto, teks, dan video yang banyak tersedia di internet.

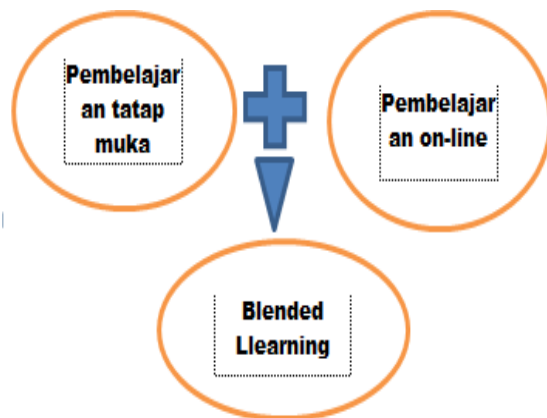
Dengan *blended learning*, kegemaran siswa mengakses internet sebagai media belajar dapat diprogramkan berdasarkan kurikulum oleh guru, terkontrol pelaksanaan, dan dapat disiapkan alat evaluasinya. Dengan demikian kegiatan siswa mengakses internet menjadi terarah sesuai dengan kurikulum sekolah yang diprogramkan untuk dipelajari dan dikaji siswa. *blended learning* dapat menciptakan kegiatan belajar yang menarik, interaktif, beragam, dan bermakna. Dengan *blended learning* siswa dapat belajar dengan jumlah waktu yang lebih banyak karena siswa dapat belajar di luar jam tatap muka di luar kelas.

Berdasarkan uraian di atas, maka masalah yang muncul adalah bagaimana pendekatan *blended learning* dapat diterapkan di sekolah dasar? Apakah *blended learning* dapat diterapkan di sekolah dasar yang siswanya belum akrab dengan internet? Apakah guru-guru sekolah dasar dapat melaksanakan pembelajaran dengan *blended learning*? Berdasarkan masalah yang muncul tersebut, maka yang menjadi tujuan dari makalah ini adalah untuk mendeskripsikan : (1) bagaimana *blended learning* dapat diterapkan di sekolah dasar, (2) mendeskripsikan model-model *blended learning* yang dapat diterapkan di sekolah dasar, dan (3) mendeskripsikan langkah-langkah pendekatan *blended learning* dalam pembelajaran di sekolah dasar. Dengan demikian, maka diharapkan makalah ini dapat memberikan referensi kepada guru-guru Sekolah Dasar yang ingin berinovasi dalam menggunakan “*blended learning*” sebagai pendekatan pembelajaran.

B. BLENDED LEARNING

Blended learning berasal dari kata *blended* (perpaduan) dan *learning* (pembelajaran). Dengan kata lain *Blended learning* dapat dimaknai sebagai pembelajaran kombinasi, yaitu kombinasi pembelajaran secara tatap muka di kelas dan pembelajaran secara *online* dengan menggunakan aplikasi komputer yang tersambung dengan internet. Beberapa ahli mendefinisikan *Blended learning* dengan redaksi yang berbeda-beda, tetapi dalam konsep yang sama atau hampir sama. Harding, Kaczynski dan Wood (Charman, 2005) menjelaskan bahwa *Blended learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang menggabungkan pembelajaran konvensional (tatap muka) dan pembelajaran jarak jauh dengan sumber belajar online dengan berbagai pilihan media (teks, gambar, diagram, suara, video) yang dapat diakses oleh guru dan siswa dari internet.

Harriman (2004) dan Williams, (2003) memaknai *Blended learning* sebagai penggabungan pembelajaran dengan beberapa cara penyampaian untuk memberikan pengalaman yang efektif dan efisien kepada siswa. Yang digabungkan dapat berupa teknologi pengajaran, seperti pengajaran pembelajaran tatap muka, pengajaran



dengan video, dengan CD-Romm, dengan filem, yang sumbernya diunduh dari internet. Penyajiannya di kelas dapat secara on-line atau secara on-line.

Semler (2005) mengatakan bahwa: *blended learning* merupakan penggabungan pembelajaran dan tatap muka. Penyelesaian tugas-tugas pembelajaran oleh siswa dapat dilakukan di kelas dan

di luar kelas secara mandiri. Dengan demikian pengalaman belajar siswa semakin luas karena siswa menggunakan berbagai sumber atau berbagai media atau baik media yang ada di kelas maupun media yang diakses dari media online. Dengan demikian pembelajaran menjadi semakin bermakna bagi siswa.

Dengan *blended learning* kualitas atau mutu pembelajaran dapat ditingkatkan. Hooper, (1992); Saunders & Klemming, (2003), mengungkapkan bahwa *blended learning* dapat meningkatkan kompetensi siswa di bidang sosial dan meningkatkan percaya diri. (Byers, 2001) dalam (Kendall, 2001), menyebutkan bahwa *blended learning* dapat meningkatkan keterampilan menggali informasi. Dampaknya prestasi siswa akan meningkat. Dengan *blended learning* dapat guru dapat semakin bijak, yaitu dapat menghargai perbedaan-perbedaan diantara siswa. Guru dapat memahami siswa yang dapat belajar dengan cepat dan dapat menerima siswa yang memerlukan waktu lama dalam belajar. *Blended learning* memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkomunikasi dengan siswa dan guru baik dalam dalam satu sekolah maupun dengan siswa dan guru dari sekolah lain ketika sedang mempelajari materi pembelajaran yang sama.

Pembelajaran dengan *Blended learning* memungkinkan terjadinya pertemuan virtual antara guru dan siswa pada waktu dan tempat yang berbeda, tetapi mereka dapat saling memberikan balikan atas hasil kerjanya. Siswa dapat bertanya, atau menjawab suatu isue pembelajaran seperti dalam tatap muka. Aktivitas ini disebut dengan istilah *virtual instructor led training, training* atau aktivitas pembelajaran virtual dengan guru yang sebenarnya tetapi berhubungan secara maya karena antara guru dan siswa berada di tempat yang berbeda. *Blended learning* dapat dilaksanakan dengan memanfaatkan berbagai media seperti *tele conference, telephone, WA, Face book, dan blog dalam chatting* secara online.

1. Unsur-unsur Blended Learning

Blended learning mengkombinasikan antara tatap muka dan *e-learning*. Dengan demikian unsur-unsur yang ada di dalam pembelajaran *Blended learning* meliputi kedua

ranah pembelajaran tersebut. Unsur-unsur dimaksud adalah (a) tatap muka di kelas (b) belajar mandiri di luar kelas, (c) pemanfaatan aplikasi (web), (d) tutorial, (e) kerjasama, dan (f) evaluasi. Peran guru dalam pembelajaran dalam pendekatan *Blended learning* adalah sebagai fasilitator dan meditor dalam mengelola unsur-unsur tersebut. Guru bekerja dengan memberikan penjelasan kepada siswa dalam belajar mandiri. Guru memberikan penjelasan cara memanfaatkan aplikasi yang berisi sumber belajar yang ada di dalam internet. Dengan kata lain bahwa pembelajaran dengan *Blended learning* sama dengan pembelajaran tatap muka ditambah dengan pemanfaatan web sebagai sarana komunikasi pembelajaran mandiri di luar kelas.

2. Pengembangan Blended Learning

Ada dua model pengembangan *blended learning*. Oleh Semler (2005) disebutkan bahwa *blended learning* dapat diaplikasikan ke dalam dua model pembelajaran, yaitu:

- a. model *off-line* kegiatan pembelajaran dilaksanakan secara tatap muka dengan peningkatan atau penambahan media pembelajaran yang telah diunduh sebelumnya dari internet seperti video, gambar, dan informasi lain yang sesuai dengan materi yang sedang dibelajari (*off-line*). Guru melaksanakan pembelajaran tatap muka dengan media online yang telah diunduh sebelumnya.
- b. model campuran (*hybrid learning*) model ini langsung tersambung dengan internet secara “*on-line*” Model ini memadukan pembelajaran tatap muka di kelas dengan pembelajaran secara *on-line* atau terlambung langsung internet (*on-line*)

Dari kedua model di atas memberikan gambaran kepada semua guru sekolah dasar bahwa *blended learning* dapat digunakan di sekolah dasar. Jika para siswanya sudah terbiasa mengakses internet maka dapat digunakan model kedua, yaitu model online (*hybrid learning*). Sebaliknya jika para siswanya belum terbiasa mengakses internet, maka guru dapat menggunakan model pertama, yaitu model *off-line*.

3. Penyajian Pembelajaran dengan Blended Learning

Joliffe, Ritter, & Stevens, 2001). menjelaskan bahwa penyajian *blended e-learning* dapat dilakukan dengan pada awalnya guru melaksanakan pembelajaran tatap muka (*face to face*), dilanjutkan penugasan online untuk di kerjakan di rumah secara mingguan disertai dengan komunikasi atau konsultasi secara online jika siswa memerlukan, dan diakhiri dengan evaluasi tatap muka atau ujian tulis di kelas. Dengan penyajian seperti ini, siswa mempunyai kesempatan untuk mengembangkan diri serta bertanggung jawab terhadap diri sendiri. Sajian ini tentu bukan harga mati. Guru SD dapat memodifikasi model penyajian ini sesuai dengan kondisi siswa, lingkungan, belajar, dan sarana dan prasarana yang ada.

Dalam hal penyajian ini guru sekolah dasar juga masih perlu mempertimbangkan model apa yang digunakan, yaitu model *on-line (hybrid e-learning)* atau model *off-line*. Kedua model ini tentu menghendaki model penyajian yang berbeda. Hal lain yang perlu diperhatikan dalam penyajian pembelajaran dengan “*blended learning*” adalah dalam hal perencanaan. Kerres and De Witt (2003) menyarankan agar dalam menyusun perencanaan dengan *blended learning*, guru perlu memperhatikan 3 hal, yaitu isi

(*conten*), interaksi antara siswa dan guru (*communication*), dan penciptaan kondisi mental dalam rangka membantu memetakan posisi siswa dalam kelas (*construction*). Dengan demikian, dalam merencanakan pembelajaran guru perlu memikirkan tentang isi atau materi apa yang akan diajarkan sesuai dengan kurikulum, komunikasi seperti apa yang akan dibangun dalam pembelajaran, dan penciptaan kondisi mental seperti apa agar masing-masing pihak (guru-siswa) dapat berinteraksi di dalam pembelajaran.

Jared M. Carman (2005), menyebutkan lima kunci sukses dalam mengembangkan *Blended learning*. Lima kunci tersebut memberikan gambaran bagaimana guru dapat sukses menggunakan *blended learning* dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran. Adapun ke-5 kunci tersebut adalah:

- a. **Live Event**, yaitu bahwa guru akan sukses dalam meningkatkan pembelajaran dengan *blended learning* jika guru dapat melakukan sinkronisasi antara pembelajaran tatap muka dan pembelajaran virtual dalam waktu dan tempat yang sama secara langsung di kelas (*live classroom*) ataupun dalam waktu sama tetapi tempat berbeda (*virtual classroom*) yang dirancang dengan baik untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- b. **Self-Paced Learning**, yaitu bahwa guru akan sukses dalam meningkatkan pembelajaran dengan *blended learning* jika guru dapat melakukan pengkombinasian pembelajaran tatap muka dan pembelajaran mandiri (*self-paced learning*) baik dalam bentuk *text-based* maupun *multimedia-based* (video, animasi, simulasi, gambar, audio, atau kombinasi dari media tersebut) yang dapat diakses secara online (via *web* atau via *mobile device* dalam aplikasi: *streaming audio*, *streaming video*, *e-book*, yang dapat diakses oleh siswa kapan saja dan di mana saja, untuk diakses secara *offline* dalam bentuk CD, dan cetak.
- c. **Collaboration**, yaitu bahwa guru akan sukses dalam meningkatkan pembelajaran dengan *blended learning* jika guru dapat membangun kolaborasi yang baik antara guru dan siswa dalam satu sekolah atau antara guru dan siswa dari berbagai sekolah lain melalui tool-tool komunikasi yang dibangun dalam bentuk *chatroom*, forum diskusi, *email*, *website/webblog*, *mobile phone*, atau *WA*, untuk pendalaman materi, pemecahan masalah atau tugas proyek. Dengan kolaborasi ini, wawasan keilmuan siswa akan semakin luas karena melibatkan berbagai pihak dengan beragam sumber belajar.
- d. **Assessment**, yaitu bahwa guru akan sukses dalam meningkatkan pembelajaran dengan *blended learning* jika guru dapat mengombinasikan beberapa jenis *assessment* bersifat tes atau non-tes, atau tes otentik (*authentic assessment*) dalam bentuk proyek ataupun produk yang dapat dilaksanakan baik secara *online* atau *offline* sehingga *assessment* yang diikuti siswa menjadi lebih fleksibel.
- e. **Performance Support Materials**, yaitu bahwa guru akan sukses dalam meningkatkan pembelajaran dengan *blended learning* jika guru dapat menyusun pembelajaran secara digital, baik model *offline* (dalam bentuk CD, MP3, dan DVD) maupun *online* (melalui website) dan semua perangkat pembelajaran telah terinstal dengan baik.

4. Implementasi Blended-Learning di Sekolah Dasar

Uraian terdahulu mengisyaratkan kepada kita bahwa *Blended learning* dapat diterapkan dalam pembelajaran di sekolah dasar, baik sekolah tersebut sudah tersambung

atau belum jaringan internet. Syarat mutlak yang harus ada adalah bahwa di SD tersebut harus sudah ada komputer, guru dan siswa dapat mengoperasikan dan dapat mengakses internet. Untuk sekolah yang telah memiliki jaringan internet, guru dapat menggunakan model *hybrid e-learning*, yaitu guru dapat menyelenggarakan pembelajaran tatap muka yang dikombinasikan dengan media online. Sedangkan untuk sekolah yang belum tersambung dengan jaringan internet, guru dapat melakukannya secara “*off-line*”, yaitu dengan guru telah mengunduh terlebih dahulu media pembelajaran yang akan digunakan. Baik model *on-line* maupun *off-line* dalam pelaksanaannya perlu didesain secara baik. Ada beberapa model yang dapat digunakan sebagai media pengembangan *blended learning*, salah satunya adalah model ADDIE (*analysis design development implementation and evaluation*) yang dikemukakan Dick, Carey, and Carey (2001). Pelaksanaannya terdiri dari tujuh fase: Masing-masing fase dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. *Fase Analisis*: pada awal kegiatan guru perlu melakukan kegiatan analisis, dengan mengidentifikasi karakteristik belajar dan kebutuhan siswa, lingkungan tempat pembelajaran, serta mengecek sumber daya yang tersedia. Analisis ini juga digunakan untuk mengetahui karakteristik siswa terkait dengan informasi demografis dan kemampuan siswa dalam memanfaatkan komputer, kondisi sekolah dan media pembelajaran yang tersedia, serta mempelajari isi kurikulum untuk menentukan materi yang akan diajarkan. Dengan analisis ini, guru juga dapat menetapkan tujuan dan aktivitas belajar apa yang akan dikembangkan.
- b. *Fase desain (Perancangan)*: Setelah analisis selesai dilakukan, aktivitas guru selanjutnya adalah membuat perencanaan tentang bagaimana materi akan diajarkan, di mana proses pembelajaran akan dilakukan (di dalam / di luar kelas), pendekatan pembelajaran apa yang akan digunakan, struktur materi apa yang akan disajikan, bagaimana pelaksanaannya, dan produk apa yang diharapkan dapat dihasilkan siswa. Dalam fase ini langkah-langkah kegiatan pembelajaran harus sudah disusun secara jelas. Media yang digunakan serta prosedur penggunaannya juga harus jelas. Bagaimana evaluasi akan dilakukan juga harus siap. Media online seperti web, blog atau lainnya juga sudah harus terinstal dengan baik dan siap digunakan.
- c. *Fase Penyusunan dan Pengembangan*. Pada fase ini guru menyiapkan segala media yang telah dirancang pada perancangan yang telah disusun sebelumnya..
- d. *Fase uji coba*. Perencanaan yang sudah disusun perlu diujicobakan. Hal ini dimaksudkan agar pembelajaran dengan “*blended learning*” yang sudah dirancang dapat diketahui kelayakannya untuk digunakan di kelas.
- e. *Fase Implementasi*: Pada fase ini guru melaksanakan *blended learning* di kelas dengan menggunakan berbagai perangkat *on-line* atau *off-line* yang sudah dipersiapkan sebelumnya. Ada beberapa hal yang dapat digunakan dalam fase ini, misalnya aplikasi yang sudah terinstal dengan baik. *Software* pendukung lain, seperti *Front Page* untuk menampilkan teks, gambar, dan penggalan video, serta software lainnya yang mendukung kegiatan evaluasi.
- f. *Fase Evaluasi*: Pada fase ini berisi aktivitas mengumpulkan semua informasi yang ada selama proses pelaksanaan pembelajaran, termasuk hasil tes serta hambatan-hambatan selama pelaksanaan pembelajaran. Dengan evaluasi ini guru dapat menilai apakah

program *blended learning* sudah baik atukah masih jelek. Guru dapat menilai hambatan-hambatan apa yang ada dan bagaimana hambatan itu dapat diatasi.

- g. *Fase Umpan Balik*: Umpan Balik atau Feedback merupakan kegiatan memberikan balikan atas hasil pembelajaran, baik hasil tes, *performence*, *product*, *projek*, dan *autentic test*. Balikan ini didasarkan pada hasil tes formatif, hasil *pretest*, dan masukan dan saran dari teman sejawat atau dari para ahli. *Feedback* digunakan sebagai bahan perbaikan sebelum *blended learning* benar-benar diterapkan.

Semua fase di atas dapat dilakukan oleh guru-guru untuk pembelajaran di sekolah dasar. Tentu dengan modifikasi-modifikasi seperlunya agar dapat sesuai dengan situasi dan kondisi sekolah. Guru yang berpengalaman akan mudah melakukan penyesuaian-penyesuaian tersebut. Guru tidak perlu membuat web sendiri karena web telah tersedia di internet.

Implementasi *blended learning* di sekolah dasar sebenarnya telah dapat dimulai. Dengan memperhatikan kegemaran sebagian siswa yang sudah terbiasa mengakses internet, baik melalui komputer yang tersambung internet, aipet, handphon berbasis arduid, dan alat komunikasi lainnya *Blended learning* seharusnya sudah dapat dimulai digunakan sebagai pendekatan pembelajaran. Media belajar yang tersedia di internet berbentuk foto, gambar, film animasi, dan video, banyak ragamnya dan mudah diakses, dapat diunduh secara bebas (*free*). Sajian *Blended learning* tidak rumit sehingga setiap guru dimungkinkan mampu menggunakannya.

5. Panduan Pengimplementasian Blended Learning di Sekolah Dasar

Ada beberapa cara sebagai panduan bagi guru sekolah dasar yang ingin memulai pembelajaran dengan *blended learning* Prima Suci R. (2013). Dalam makalahnya berjudul *Blended Learning dan Peluangnya*, mengemukakan beberapa panduan tentang pengimplementasian *blended learning* untuk pendidikan usia dini. Dalam makalah ini panduan tersebut diadopsi dengan beberapa penyesuaian agar dapat diimplementasikan di sekolah dasar. Panduan tersebut diantaranya:

- a. Guru menyiapkan beberapa video pembelajara, teks, foto, suara, atau gambar yang sesuai dengan isi kurikulum yang telah diunduh dari internet, kemudian disimpan di flasdist atau di folder dalam komputer. Guru dapat menggunakan sumber belajar tersebut dalam pembelajaran tatap muka di kelas. Cara yang ditempun guru ini sudah termasuk pelaksanaan *blended learning*, tetapi belended learning dengan model of-line.
- b. Guru mengembangkan materi pembelajaran dan tugas-tugas evaluasi (tes) sesuai dengan isi kurikulum. Materi ini dapat juga berupa materi yang diunduh dari internet, kemudian disimpan dalam CD-room,. Materi dalam CD tersebut dibagikan kepada siswa untuk dipelajari dan tugas-tugasnya dipelajari dan dikerjakan di rumah dengan bantuan orang tua, Ini juga pembelajaran dengan “*blended Learning*” model “*off-line*”.
- c. Guru memanfaatkan WA (*Whatsapp*), *group email*, *group facebook* sebagai media belajar. Di dalam media tersebut guru dapat memasukkan materi inisiasi, tugas-tugas diskusi, dan tes untuk dikerjakan siswa di rumah dengan bantuan orang tua, Atau

dikerjakan bersama teman lain baik satu sekolah atau dari beberapa sekolah. Model ini juga termasuk *blended learning* dengan model *hybrid learning* atau online

- d. Guru mempelajari beragam materi yang ada di internet sesuai dengan materi yang ditetapkan dalam kurikulum dan memanfaatkannya sebagai materi suplemen dalam pembelajaran tatap muka di kelas.

Guru dan kepala sekolah dapat memulai penggunaan *blended learning* ini sesuai dengan situasi dan kondisi siswa dan kemampuan guru dalam mengakses internet melalui media komputer. Guru sekolah dasar dapat memulainya. Jika ada kesulitan tentu guru dapat berlatih bersama teman sejawat baik teman dalam satu sekolah, dalam kelompok kerja guru (KKG), atau melalui pelatihan-pelatihan yang dapat diselenggarakan oleh jajaran dinas pendidikan. Dapat pula bekerja sama dengan Lembaga Penjamin Mutu Pendidikan (LPMP) atau dengan institusi lain yang sudah mengembangkan “*blended learning*” dalam pembelajarannya di sekolah.

6. Prinsip-prinsip dasar Pengembangan Blended Learning

Blended Learning memadukan pembelajaran tatap muka dan *e-learning*. Media belajar *on-line* yang tersedia di internet dapat digunakan secara langsung atau diunduh terlebih dahulu untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran tatap muka di kelas. Prima Suci R. (2013). telah mengembangkan beberapa prinsip dasar pengembangan media e-learning untuk anak usia dini. Prinsip-prinsip tersebut dapat diadopsi sebagai bahan pengembangan *blended learning* di sekolah dasar. Penulis mencoba mengadopsi dengan beberapa penyesuaian antara lain sebagai berikut:

- a. Pendekatan *blended learning* pada prinsipnya dapat digunakan untuk membiasakan anak belajar mandiri. Tentu saja dengan kontrol guru dan orang tua. Dengan belajar secara mandiri menjadi terbiasa mengeksplorasi bermacam-macam ilmu pengetahuan dasar untuk mengembkn dirinya.
- b. Penerapan pembelajaran dengan *blended learning* pada prinsipnya sama dengan tahap-tahap pembelajaran tatap muka, yaitu melalui tahapan pendahuluan, penyampaian informasi dan materi dasar, partisipasi peserta, dan evaluasi untuk mengetahui pencapaian pembelajaran. Pendahuluan yang terkait dengan *blended learning* bentuknya berupa kegiatan memperkenalkan media *e-learning* yang dimanfaatkan serta petunjuk penggunaan dan petunjuk pendampingan bagi orang tua maupun guru/instruktur. Sedangkan tahapan lainnya pada prinsipnya sama dengan isi tahapan-tahapan yang ada pada pembelajaran tatap muka.
- c. Materi dasar yang dikembang pada penerapan *blended learning* pada prinsipnya sama dengan materi dasar yang dikembangkan dalam pembelajaran tatap muka, hanya sumbernya ditambah dengan sumber atau media belajar yang diunduh dari internet. Kemampuan dasar yang dikembangkan di SD tetap mencap materi yang berkaitan dengan aspek sikap, pengetahuan dan keterampilan. Dan pengembanga keterampilan membaca, menulis, dan berhitung..
- d. Materi pelajaran yang disajikan melalui pendekatan *blended learning* pada prinsipnya disajikan secara bertahap dari bentuk abstrak ke bentuk konkret yang disampaikan dalam bentuk multimedia interaktif seperti audio, video, teks, alat bantu (tool),

koneksi (link), dan animasi. Agar peserta dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, sistem dilengkapi dengan simulasi-simulasi yang memungkinkan peserta untuk mengeksplor pemahaman mereka. Alur materi dan simulasi dirancang sedemikian rupa agar anak belajar mulai dari pemahaman yang sederhana hingga ke pemahaman kompleks.

- e. Peran orang tua dan guru pada prinsipnya sama dengan ketika siswa belajar secara tatap muka, yaitu berperan sebagai fasilitator yang membantu anak usia SD dalam memanfaatkan e-learning yang telah dikembangkan. Hal ini dimaksudkan agar anak mengetahui tata cara pemanfaatan media e-learning tersebut dengan benar sekaligus dapat membantu untuk memberikan penjelasan di saat anak tersebut menemukan hal yang tidak dipahaminya. Oleh karena itu, pemanfaatan e-learning untuk anak SD tetap harus dalam pengawasan dan pendampingan orang tua maupun pendidik/instruktur.
- f. Pada prinsipnya guru dapat memberikan beberapa contoh konsep media pembelajaran e-learning untuk anak SD. Caranya dengan memperkenalkan web e-learning yang berisi gambar-gambar, audio dan video pembelajaran, dan aplikasi interaktif, lainnya untuk mengembangkan beberapa keterampilan dasar yang perlu dikuasai siswa SD, misalnya keterampilan membaca, menulis, dan menghitung.
- g. Pada tahap permulaan guru dapat menunjukkan dalam web, bahwa di dalam web pembelajaran terdapat beragam sumber belajar. Sumber belajar tersebut dapat disimpan di flashdisk agar dapat dipelajari kembali secara off-line di rumah bersama orang tuanya.
- h. Dalam web, guru harus disediakan petunjuk penggunaan yang lengkap dan mudah dipahami oleh anak dan pendampingnya (orang tua maupun orang dewasa lainnya). Bentuk web juga harus tersaji sederhana, simpel, dan menarik dengan warna yang cerah tetapi tetap natural. Ukuran huruf dan konten menyesuaikan dengan usia siswa SD, yaitu dengan ukuran huruf lebih besar untuk siswa kelas awal dan lebih kecil (ukuran normal untuk siswa kelas tinggi).
- i. Bentuk evaluasi dalam web perlu disediakan kunci dan skor untuk feedback pencapaian anak pada dalam belajar melalui e-learning, misalnya guru dapat menggunakan *software hot potatoes* yang dapat diselesaikan siswa sendiri atau dengan pendampingan orang tua atau orang dewasa lainnya, dan secara otomatis siswa langsung mengetahui jawabannya..

C. KESIMPULAN

Berdasarkan uraian terdahulu dapat disimpulkan bahwa “*blended learning*” dimungkinkan dapat dilaksanakan di sekolah dasar terutama sekolah dasar yang telah memiliki perangkat komputer baik yang terlag tersambung dengan internet maupun yang belum dan guru dan siswanya telah dapat menggunakan komputer dan mengakses media pembelajaran yang ada di internet. *blended learning* dapat diterapkan di sekolah dasar dengan dua cara yaitu secara *on-line* dan secara *off-line*. *blended learning* sangat disarankan untuk segera dilaksanakan di sekolah dasar karena *blended learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang diharapkan menarik dan bermakna. Menarik karena pembelajaran dapat mengakomodasi kegemaran siswa mengakses internet dan

bermakna karena menggunakan beragam media dan sumber belajar. Di samping itu *blended learning* dapat memberi kesempatan kepada siswa belajar mandiri di luar kelas dengan bantuan orang atau orang dewasa lain yang ada di sekitar siswa. *Blended learning* memungkinkan siswa memperluas wawasan keilmuan karena media belajarnya bersifat global (*on-line*) dan dapat berkolaborasi dengan siswa dan guru di sekolah sendiri atau guru dan siswa dari sekolah lain sehingga wawasan keilmuan siswa akan semakin luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Carman, Jared M. 2009. *Blended Learning Design: Five Key Ingredients*, Director, Product Development Knowledge Net, October 2002 www.brandon-hall.com. Erişim tarihi: 15 February 2009 dalam http://www.ubicc.org/files/pdf/1_355.pdf diunduh 12 Juli 2016
- Chaeruman,Uwes A. *5 Kunci Meramu Blended Learning secara Efektif*. Dalam <http://www.teknologipendidikan.net/?p=499> diunduh 24 Juli 2016
- Dick, W, Carey. L. Carey. J.O. 2001. *The Systematic Design of Instruction*- Addison - Wesley Educational Publisher Inc. Dalam <http://novitatraining.com/wp-content/uploads/2012/05/Instructional-Design-Models.pdf>. diunduh 25 Juli 2016
- Harriman, G. (2004). What is Blended Learning? E-Learning Resources. http://www.grayharriman.com/blended_learning.htm, diakses tanggal 26 Juli 2016
- Hooper, S. (1992). Cooperation Learning And Computer-Based Instruction. Educational Technology Research And Development, 40(3), 21–38. Dalam [Http://Staff.Uny.Ac.Id / Sites/ Default/Files/Lain-Lain/Pujianto-Spd-Mpd/Blended%20 cooperative%20e-Learning%20\(Bcel\)...Pdf](Http://Staff.Uny.Ac.Id / Sites/ Default/Files/Lain-Lain/Pujianto-Spd-Mpd/Blended%20 cooperative%20e-Learning%20(Bcel)...Pdf) diunduh 27 Juli 2016
- Joliffe, A., Ritter, J., & Stevens, D. (2001). The online learning handbook: Developing and using web-based learning.Kogan Page: Springer. Dalam <http://redfame.com/journal/index.php/jets/article/viewFile/1372/1463> diunduh, 28 Juli 2016
- Kemendikbud. *Tv Edukasi Video Pembelajaran* dalam (<http://video.kemdikbud.go.id/>)
- Kendall, M. (2001). Teaching Online To Campus-Based Students: The Experience Of Using Webct For The Community Information Module At Manchester Metropolitan University. Education For Information, 19(4), 325–346. Dalam [Http://Staff.Uny.Ac.Id/Sites/Default/Files/Lain-Lain/Pujianto-Spd-Mpd/Blended%20cooperative%20e-Learning%20\(Bcel\)...Pdf](Http://Staff.Uny.Ac.Id/Sites/Default/Files/Lain-Lain/Pujianto-Spd-Mpd/Blended%20cooperative%20e-Learning%20(Bcel)...Pdf) Diunduh 29 Juli 2016
- Kerres, M., & De Witt, C. (2003). A Didactical Framework For The Design Of Blended Learning Arrangements. Journal Of Educational Media, 28(2/3), 101–113.Dalam [Http://Staff.Uny.Ac.Id/Sites/Default/Files/Lain-Lain/Pujianto-Spd-Mpd/Blended%20 cooperative%20e-Learning%20\(Bcel\)...Pdf](Http://Staff.Uny.Ac.Id/Sites/Default/Files/Lain-Lain/Pujianto-Spd-Mpd/Blended%20 cooperative%20e-Learning%20(Bcel)...Pdf)

- Prima Suci R. 2013. *Dalam makalahnya berjudul Blended Learning Dan Peluangnya* dalam <https://primazip.wordpress.com/2013/06/10/blended-learning-dan-peluangnya/> diunduh 10 Agustus 2016
- Semler, S. 2005. *Use Blended Learning to Increase Learner Engagement and Reduce Training Cost.* (Online) dalam http://www.learningsim.com/content/lsnews/blended_learning1.html. Diunduh 11 Agustus 2016
- Singh, H. (2003). Building effective blended learning Programs. *Educational Technology*, 43 (6), 51-54 dalam <http://www.irrodl.org/index.php/irrodl/article/viewFile/618/1241> diunduh 13 Agustus 2016