

PENGEMBANGAN STRATEGI PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA BERBASIS *BLENDED LEARNING*

Sukardi Ks¹ dan Sri Harjo²
sukardi@ecampus.ut.ac.id¹, dan sharjo@ecampus.ut.ac.id²
UPBJJ-UT Semarang

Abstrak

Perkembangan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang sangat pesat menuntut setiap guru untuk mengikuti kemajuan teknologi itu kalau tidak mau dikatakan gaptek (gagap teknologi). Teknologi berupa *tablet*, *smartphone*, *netbook* dan sejenisnya sudah menjadi menu sehari-hari bagi generasi anak-anak sekarang. Informasi dan jenis *game* atau permainan apa saja termasuk hal-hal yang sebenarnya tidak boleh dilihat secara bebas dapat diakses dengan sekali pencet atau sentuh. Sulit diwujudkan seorang guru dapat menginspirasi para anak-anak didiknya apabila dia selalu tertinggal dalam hal kemajuan TIK. Kepintaran anak-anak didik dalam bermain atau mengakses internet harus dapat dimanfaatkan oleh para guru dalam mengembangkan strategi dalam pembelajaran. Salah satu strategi pembelajaran yang mendukung pemanfaatan kemajuan teknologi adalah strategi pembelajaran berbasis *blended learning*. Dengan *blended learning*, guru dapat mengubah tradisi ketergantungan kepada buku teks, gambar-gambar yang mungkin sudah usang atau membosankan. Anak-anak dibuat menjadi bersemangat dalam pembelajaran sehingga dapat mengembangkan pengetahuan secara individual atau kelompok dalam menjelajahi dunia pengetahuan melalui internet. Materi pembelajaran bahasa Indonesia yang sementara ini kurang diminati anak didik dan sebagian guru karena kesulitan dalam mencari strategi pembelajaran yang menarik dapat memilih alternatif menggunakan strategi pembelajaran *blended learning*. Dengan strategi pembelajaran *blended learning* guru dituntut untuk selalu berinovasi di dalam menyiapkan rencana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak didiknya. Penggunaan strategi pembelajaran berbasis *blended learning* diharapkan dapat menciptakan pembelajaran bahasa Indonesia yang variatif, dapat menggali daya pikir, dan kreativitas para anak didik.

Kata Kunci: Strategi Pembelajaran, *Blended Learning*

A. PENDAHULUAN

Inovasi strategi dalam pembelajaran sebagai sarana yang penting dalam menghidupkan kondisi kelas selalu diupayakan oleh para pendidik. Dengan strategi pembelajaran yang tepat maka kompetensi pembelajaran yang telah dirumuskan dapat tercapai. Sebaliknya apabila guru terpaku hanya pada mengajar tanpa mempertimbangkan strategi apa yang tepat untuk menstranformasikan ilmu pengetahuan, maka anak akan menjadi bosan dalam mengikuti pembelajaran. Perasaan bosan para anak didik berdampak pada pembelajaran menjadi tidak menarik. Anak menjadi diam, tidak kreatif, dan pasif dalam mengikuti pembelajaran.

Dalam realitasnya, banyak guru yang di dalam merancang pembelajaran tidak mempertimbangkan model, metode, strategi pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi monoton, anak didik tidak bersemangat. Guru memasuki ruang kelas langsung memerintahkan ketua kelas mengambil buku paket, selanjutnya guru melanjutkan pembahasan terhadap materi berikutnya. Ini terjadi dari hari ke hari, minggu ke minggu hingga satu semester. Kalaupun hal demikian yang terjadi sudah barang tentu kondisi pembelajaran akan membosankan. Anak menjadi jenuh selalu melihat buku paket dan alat peraga yang tidak menarik atau mungkin sudah kusut, sebab warisan dari kakak kelas yang tidak pernah diperbarui.

Kemajuan dunia bidang teknologi dan informasi yang pesat dapat menjadikan guru tertinggal dalam dunia teknologi informasi. Guru yang tidak mengikuti perkembangan dunia informasi dan teknologi sudah dapat dipastikan menjadi guru yang tidak diidolakan para anak didiknya. Guru yang yang diidolakan anak didik pada umumnya berperilaku baik dan yang dapat menginspirasi para anak didiknya. Guru yang dapat menginspirasi anak didiknya salah satunya senantiasa mengikuti perkembangan informasi dan perkembangan teknologi di dunia luar sekolah.

Ditemukannya *smartphone*, *gadget*, *netphone* menjadikan dunia serba terbuka. Para anak didik akrab dengan benda-benda yang cerdas itu. Mereka dapat membuka situs-situs yang ada di internet, misalnya tentang permainan, berita, atau mungkin situs yang sebenarnya tidak diperbolehkan untuk anak-anak hanya dengan pencet atau sentuh layar. Kepemilikan terhadap benda cerdas itu sebagai suatu kebanggaan sehingga walaupun dalam jam pembelajaran masih menyempatkan bermain *game*, *sms*, atau *chatting* sesama temannya. Kesukaan terhadap benda itulah yang harus dimanfaatkan oleh guru dalam pembelajaran.

Salah satu strategi pembelajaran yang dapat menimbulkan semangat belajar anak didik, yaitu memadukan antara pembelajaran yang sudah ada dan kesukaan anak didik terhadap terhadap sarana komunikasi yang dimiliki adalah strategi pembelajaran *blended learning*. Model *blended learning* merupakan gabungan dua lingkungan belajar, yaitu pembelajaran tatap muka di lingkungan tradisional dan teknologi pembelajaran online dengan biaya rendah tetapi sebagai cara efektif dalam mengirimkan pengetahuan dalam dunia global (Sukarno, 2013). Dengan *blended learning* guru dapat mengarahkan kesukaan dan kemahiran anak dalam menggunakan sarana komunikasi yang dia miliki terhadap tugas-tugas mata pelajaran yang dibahas di dalam kelas tatap muka.

Materi pembelajaran bahasa Indonesia yang sementara ini kurang diminati anak didik dan sebagian guru karena kesulitan dalam mencari strategi pembelajaran yang menarik dapat memilih alternatif menggunakan strategi pembelajaran *blended learning*. Dengan strategi pembelajaran *blended learning*, menuntut guru untuk belajar dengan teknologi komunikasi dan informasi. Guru tidak akan terpancang lagi kepada buku paket atau buku teks lainnya. Guru dituntut untuk selalu berinovasi di dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak didiknya. Semua hambatan yang ada misalnya materi, waktu, tempat, dan cara evaluasi dapat dijumpai melalui strategi pembelajaran *blended learning*. Dengan menggunakan pembelajaran berbasis *blended learning* diharapkan pembelajaran bahasa Indonesia akan lebih menarik minat para anak didik di kelas.

1. Peran Guru dalam Pembelajaran

Pesatnya berbagai perubahan terutama dalam dunia teknologi informasi komunikasi (TIK) yang merambah ke berbagai sendi kehidupan dan telah menggeser paradigma lama menjadi paradigma baru. Tidak luput pula sektor pendidikan harus merespon kemajuan di dunia luar itu, kalau tidak mau dikatakan bahwa produk pendidikan formal selalu tertinggal dengan kemajuan dunia teknologi di luar atau di masyarakat. Oleh karena itu dunia pendidikan harus berani melakukan terobosan berupa inovasi di berbagai sektor, antara lain dengan mengembangkan kurikulum baru, mengembangkan berbagai metode dan model pembelajaran yang bersifat kekinian.

Di dalam rangka menciptakan produk atau lulusan sekolah yang berkualitas, peran guru sangat dominan dalam mewujudkannya. Guru sudah dikatakan ketinggalan jaman apabila dia merasa cukup tugasnya manakala sudah menyampaikan ilmu pengetahuan kepada anak didiknya. Guru sekarang dituntut dapat menciptakan kondisi pembelajaran yang dapat membelajarkan subjek didik agar kompetensi pembelajaran yang dirumuskan dapat tercapai, bukan hanya sekedar menyampaikan materi pelajaran saja. Dengan begitu, mengajar memerlukan suatu strategi pembelajaran yang tepat. Kualitas pembelajaran tergantung pada pemilihan strategi pembelajaran yang tepat. Misalnya seorang guru akan mengajarkan menulis puisi, strategi apakah yang akan dilakukan dalam pembelajaran itu. Guru di dalam merancang Rencana Pembelajaran (RP) harus sudah menentukan model atau pendekatan pembelajaran apa yang akan digunakan, metode apa saja yang akan digunakan, alat peraga seperti apa yang akan disiapkan, bagaimana penataan kelas pembelajarannya. Strategi pembelajaran yang tepat dapat mengeksplorasi dan mengembangkan kreativitas dan sikap inovatif anak didik.

Strategi pembelajaran merupakan langkah-langkah untuk penentuan dan pengurutan kondisi dalam kegiatan pembelajaran (Syamsul Ma'arif, 2011). Strategi pembelajaran merupakan suatu pendekatan dalam mengorganisasikan komponen-komponen pembelajaran yang dibutuhkan dalam mencapai kompetensi pembelajaran. Lebih lanjut dijelaskan bahwa strategi pembelajaran yang baik adalah strategi yang mampu mengkondisikan segala aspek perbedaan peserta didik baik menyangkut kecerdasan, perbedaan individu, latar belakang, kemampuan dan segala aspek yang ada pada anak didik.

Aspek kecerdasan, baik kecerdasan intelektual, emosional, spiritual dan yang lain anak di sekolah sering kurang dipertimbangkan oleh guru, padahal perkembangan kecerdasan yang lain pada usia anak itu tidak terbatas. Guru belum dapat menjangkau dan mengolah kecerdasan anak didik secara optimal, sehingga hasil yang dicapai kurang maksimal. Salah satu faktor penyebabnya adalah guru di dalam menentukan strategi dalam pembelajaran kurang merangsang dan menantang dalam pengembangan kecerdasan yang dimiliki anak.

Kenyataan di lapangan banyak lulusan yang ketika di sekolah dia pendiam, kemampuan menerima pelajaran biasa-biasa saja, tetapi setelah mereka di masyarakat menjadi anak yang sukses dan berhasil dalam meniti karier. Ini artinya bahwa sebenarnya apabila guru dapat mengembangkan strategi pembelajaran yang dapat menggali potensi kecerdasan yang dimiliki anak didik bukan tidak mungkin anak-anak akan menjadi anak yang cerdas ketika di sekolah. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa ada anak yang

memiliki kecerdasan tinggi namun karena strategi pembelajaran yang ditentukan guru kurang sesuai dengan perkembangan anak menjadikan anak didik tersebut berada pada tingkat bawah. Namun sebaliknya, ada anak yang memiliki kecerdasan biasa-biasa saja dapat berhasil dalam pembelajaran karena strategi pembelajaran yang digunakan guru sesuai dengan kebutuhan anak didik itu.

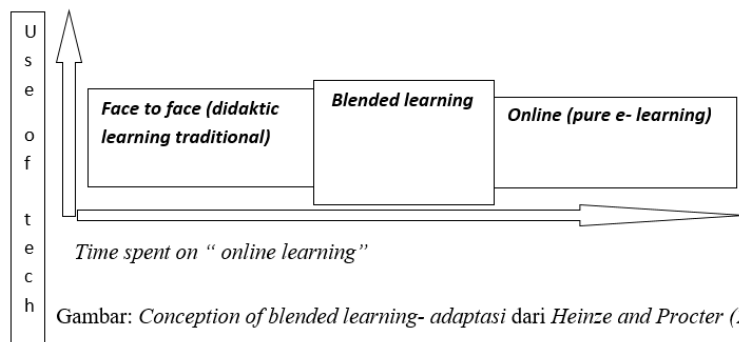
Tidak dapat dipungkiri, bahwa kenyataan di lapangan bahwa pola pendidikan di Indonesia selama ini masih cenderung mematkan kreativitas anak. Pendidikan menuntut anak didik untuk selalu patuh dan kurang memberikan kebebasan untuk bersikap kritis dan rasional. Pendidikan mengarah kepada cara berpikir tertib tidak dibiasakan memberikan kesempatan anak untuk merespon atau menolak sesuatu secara bebas. Akibatnya kondisi pembelajaran menjadi statis, stagnan dan akhirnya anak menjadi buntu dalam berpikir dan bertindak.

Untuk menjembatani kondisi seperti itu perlu adanya reformasi di segala bidang termasuk di dalamnya sektor pendidikan, karena pendidikan adalah faktor utama dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Reformasi itu difokuskan kepada kurikulum, metode, dan pendekatan, serta strategi pembelajaran yang dapat memotivasi anak didik di dalam pembelajaran. Pola-pola lama yang selama ini membelenggu anak untuk berpola pikir kritis, responsif, kreatif, dan inovatif segera ditinggalkan. Dalam hal ini guru sangat penting kedudukannya dan sebagai aktor utama untuk mewujudkannya di dalam pembelajaran.

2. *Blended Learning*

Model *blended learning* merupakan gabungan dua lingkungan belajar. Di satu pihak ada pembelajaran tatap muka di lingkungan pembelajaran tradisional, di pihak lain ada lingkungan pembelajaran yang mulai tumbuh dan berkembang dengan cara-cara eksponensial sebagai teknologi baru yang memungkinkan diperluas untuk komunikasi dan interaksi (Sukarno, 2013). Lebih lanjut dijelaskan, bahwa secara umum *blended learning* memiliki tiga makna antara, yaitu 1) perpaduan/integrasi pembelajaran tradisional dengan pendekatan berbasis *web-online*, 2) kombinasi media dan peralatan (misalnya buku teks) yang digunakan dalam lingkungan *e-learning*, dan 3) kombinasi dari sejumlah pendekatan belajar-mengajar terlepas dari teknologi yang digunakan. Dalam hal ini *blended learning* dianggap sebagai integrasi pembelajaran tatap muka dan metode pembelajaran dengan pendekatan *online*.

Menurut Koochang (2009), *blended learning is defined as a mix for traditional face to face instruction and e-learning* (Sukarno, 2013). Senada dengan pendapat yang telah dikemukakan, Muhammad Noer (2010) menjelaskan bahwa *blended learning* adalah metode pembelajaran yang memadukan pertemuan tatap muka dengan materi online secara harmonis. Perpaduan antara training konvensional di mana trainer dan trainee bertemu langsung dengan training online yang bisa diakses kapan saja, di mana saja 24 jam sehari, 7 hari seminggu. Model *blended learning* dalam pembelajaran ini dapat digambarkan sebagai berikut.



Dalam pelaksanaannya, *blended learning* mencakup beberapa bentuk alat pembelajaran, seperti *real time* kolaborasi, perangkat lunak, program berbasis *web online*, dan elektronik yang mendukung sistem kinerja dalam tugas lingkungan belajar dan pengetahuan *Learning Management System (LMS)*. Model *blended learning* berisi berbagai aktivitas kegiatan, termasuk belajar tatap muka, *e-learning*, dan kegiatan belajar mandiri. Tujuan *blended learning* adalah untuk menggabungkan pengalaman belajar tatap muka dengan pengalaman belajar secara *online*. Secara keseluruhan *blended learning* terealisasi dengan integrasi atau campuran antara *e-learning*, alat dan teknik pengiriman tugas dengan pengajaran tatap muka tradisional.

Lebih lanjut dijelaskan bahwa bentuk lain dari *blended learning* adalah pertemuan *virtual* antara *trainer* dengan *trainee*. Mereka mungkin saja berada di dua dunia berbeda, namun bisa saling memberi *feedback*, bertanya, atau menjawab. Semuanya dilakukan secara *real time*. Sebagian menyebutnya dengan *long distance instructed learning*, yang lain menyebutnya *virtual instructor led training – training* yang dipandu oleh instruktur betulan secara virtual karena antara peserta dan instruktur berada di tempat yang berbeda. Apapun namanya, model pembelajaran ini memanfaatkan teknologi IT lewat media *video conference*, *phone conference*, atau *chatting online*.

Secara etimologi istilah *blended learning* terdiri dari dua kata *blended* dan *learning*. Kata *blend* berarti “campuran, bersama untuk meningkatkan kualitas agar bertambah baik” (*Collins Dictionary*), atau formula suatu penyesuaian kombinasi atau perpaduan. Sedangkan *learning* memiliki makna umum, yaitu belajar, dengan demikian sepintas mengandung makna pola pembelajaran yang mengandung unsur percampuran, atau penggabungan antara satu pola dengan pola lainnya. Elenena Mosa (2006) menyampaikan bahwa yang dicampurkan adalah dua unsur utama, yakni pembelajaran di kelas (*classroom lesson*) dengan *online learning* (Baso Paremang, 2012). *Blended learning* ini sebagai model pembelajaran merupakan isu pendidikan terbaru dalam perkembangan globalisasi dan teknologi.

3. Karakteristik *Blended Learning*

Menurut *Sharpen* (2006), karakteristik *Blended Learning*, adalah:

- 1) Ketetapan sumber suplemen untuk program belajar yang berhubungan selama garis tradisional sebagian besar melalui institusional pendukung lingkungan belajar virtual.
- 2) Transformatif tingkat pelaksanaan pembelajaran didukung oleh rancangan pembelajaran

sampai mendalam. 3) Pandangan menyeluruh tentang teknologi untuk mendukung pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan diatas, karakteristik *Blended Learning* adalah sumber suplemen dengan pendekatan tradisional juga mendukung lingkungan belajar virtual melalui suatu lembaga, rancangan pembelajaran yang mendalam pada saat perubahan tingkatan pelaksanaan pembelajaran dan pandangan tentang semua teknologi digunakan untuk mendukung pembelajaran. Penerapan suatu model pembelajaran harus berdasarkan teori belajar yang cocok untuk proses pembelajaran agar kelangsungan proses tersebut dapat sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan.

Berdasarkan komponen yang ada dalam *blended learning* maka dapat dinyatakan bahwa teori belajar yang mendasari model pembelajaran tersebut adalah teori belajar konstruktivisme (*individual learning*). Teori ini membuat pelajar membangun pengetahuan, berfikir, mencari alasan, dan diwujudkan dengan bentuk yang unik melalui hubungan dengan yang lain. Pelajar belajar dihadapkan kepada penyelesaian masalah yang nyata, pelajar berkelompok pada suatu kegiatan di dalam membangun pengetahuan. Pengajar juga masuk ke dalam pembelajaran berperan sebagai pelajar dan bersama-sama dengan siswanya. Bentuk tugas juga akan diolah, dievaluasi, dan disusun di dalam rangka membangun pengetahuan yang baru.

4. Perangkat *Blended Learning*

Secara terminologis maka *blended learning* menekankan pada penggunaan internet seperti pendapat Rosenberg (2001) menekankan bahwa *blended learning* merujuk pada penggunaan teknologi internet untuk mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan.

Secara spesifik dalam pembelajaran model *blended-learning* hal-hal penting yang dipertimbangkan para guru sebagai berikut.

- a. *Blended learning* merupakan penyampaian informasi, komunikasi, pendidikan, pelatihan-pelatihan tentang materi keguruan baik substansi materi pelajaran maupun ilmu pendidikan secara online.
- b. *Blended learning* menyediakan seperangkat alat yang dapat memperkaya nilai belajar secara konvensional (model belajar konvensional, kajian terhadap buku teks, CD-ROM, dan latihan berbasis komputer) sehingga dapat menjawab tantangan perkembangan globalisasi.
- c. *Blended learning* tidak berarti menggantikan model belajar konvensional di dalam kelas, tetapi memperkuat model belajar tersebut melalui pengayaan content dan pengembangan teknologi pendidikan.
- d. Kapasitas guru amat bervariasi tergantung pada bentuk isi dan cara penyampaiannya. Makin baik keselarasan antarcontent dan alat penyampai dengan gaya belajar, maka akan lebih baik kapasitas siswa yang pada gilirannya akan memberi hasil yang lebih baik.
- e. Memanfaatkan jasa teknologi elektronik. Guru dan siswa, siswa dan sesama siswa atau guru dan sesama guru dapat berkomunikasi dengan relatif mudah dengan tanpa dibatasi oleh hal-hal yang protokoler.
- f. Memanfaatkan keunggulan komputer (digital media dan komputer networks).

- g. Menggunakan bahan ajar bersifat mandiri (*self learning materials*) disimpan di komputer sehingga dapat diakses oleh guru dan siswa kapan saja dan di mana saja bila yang bersangkutan memerlukannya.
- h. Memanfaatkan jadwal pembelajaran, kurikulum, hasil kemajuan belajar dan hal-hal yang berkaitan dengan administrasi pendidikan dapat dilihat setiap saat di komputer.

Pendapat Haughey (1998) tentang pengembangan *blended learning* mengungkapkan bahwa terdapat tiga kemungkinan dalam pengembangan sistem pembelajaran berbasis internet, yaitu: 1) *Web course* adalah penggunaan internet untuk keperluan pendidikan, yang mana peserta didik dan pengajar sepenuhnya terpisah dan tidak diperlukan adanya tatap muka. 2) *Web centric course* adalah penggunaan internet yang memadukan antar belajar jarak jauh dan tatap muka (konvensional). 3) Model *web enhanced course* adalah pemanfaatan internet untuk menunjang peningkatan kualitas pembelajaran yang dilakukan di kelas.

Ada tiga hal dampak positif penggunaan internet dalam pendidikan yaitu: (1) peserta didik dapat dengan mudah mengambil mata kuliah di mana pun di seluruh dunia tanpa batas intuisi atau batas negara. (2) peserta didik dapat dengan mudah belajar pada para ahli di bidang yang diminatinya. (3) kuliah/belajar dapat dengan mudah diambil diberbagai penjuru dunia tanpa bergantung pada universitas/sekolah tempat si mahasiswa belajar.

Di dalam aplikasinya pada pembelajaran bahasa Indonesia, misalnya membahas ragam puisi. Ada puisi lama, puisi baru. Pada saat tatap muka guru bersama siswa membahas puisi lama dan puisi baru. Selanjutnya untuk memperkaya wawasan para siswa, guru menugaskan kepada siswa agar mencari ciri-ciri puisi lama dan baru dengan cara menjelajahi internet. Hasil dari penjelajahan internet itu dilaporkan pada pertemuan tatap muka.

5. Konsep Tutorial dalam *Blended Learning*

Tutorial adalah suatu proses pemberian bantuan dan bimbingan belajar dari seseorang kepada orang lain, baik secara perorangan maupun kelompok. Dalam konsep ini, tutorial merupakan layanan belajar yang memungkinkan terjadinya proses pembelajaran dengan karakteristik yang berbeda, seperti dosen yang berfungsi sebagai fasilitator kegiatan belajar bukan sebagai pengajar.

Sebagaimana yang dikemukakan oleh Gagne (1984) belajar yang efektif mempunyai kriteria sebagai berikut: (1) melibatkan pembelajaran dalam proses belajar; (2) mendorong munculnya keterampilan untuk belajar mandiri (*learn how to learn*); (3) meningkatkan pengetahuan dan keterampilan pembelajaran; (4) memberi motivasi untuk belajar lebih lanjut.

Sedangkan Darmodihardjo (1998) mengemukakan bahwa tutor dalam pelaksanaan tugasnya memiliki peran yang meliputi; (1) sebagai motivator, (2) sebagai fasilitator, (3) sebagai pembimbingan dan evaluator, (4) pengembangan materi pelajaran, (5) pengelola proses belajar mengajar, (6) agen pembaruan. Sementara itu Muhammad Zen (2000:69-70) mengemukakan bahwa tugas tutor selaku pengajar meliputi; (1) sebagai informator, (2) sebagai organisator, (3) sebagai motivator, (4) sebagai pengarah,

(5) sebagai inisiator, (6) sebagai transmiter, (7) sebagai fasilitator, (8) sebagai mediator, (9) sebagai evaluator.

Jenis-jenis tutorial yang disediakan adalah tutorial tatap muka (TTM) dan tutorial *on-line*.

a. Tutorial Tatap Muka

Dalam program PJJ S1 PGSD ini semua mata kuliah diberikan bimbingan tutorial tatap muka, yaitu 8 kali pertemuan dalam satu semester. Pada pertemuan ke-3, ke-5, dan ke-7 mahasiswa diberikan tes tugas tutorial. Selain itu diberikan tugas-tugas partisipasi.

b. Tutorial *Online*

Tutorial ini dilakukan dengan bantuan jaringan komputer. Model tutorial *online* adalah model tutorial yang menggunakan jaringan komputer. Materi diberikan dalam bentuk naskah tutorial yang dapat diakses di mana saja mahasiswa berupa tanpa harus bertatap muka dengan tutor. Dalam model ini, tutor harus mempersiapkan naskah tutorial yang memungkinkan terjadinya interaksi antar tutor dan mahasiswa. Naskah tutorial online dinamakan inisiasi, disiapkan tutor sebanyak 8 inisiasi untuk 8 pertemuan. Pada pertemuan ke-3, ke-5, dan ke-7 diberikan tugas tutorial yang harus dikerjakan mahasiswa. Selain itu, partisipasi secara aktif dari mahasiswa juga sangat diperlukan karena mempengaruhi nilai akhir tutorial.

Keterkaitan strategi *blended learning* dengan konsep tutorial adalah karena tutor di dalam pembelajaran berperan bukan sebagai pengajar, tutor berperan sebagai fasilitator yang membantu para siswa di dalam pembelajaran. Dengan demikian guru dalam pembelajaran diharapkan dapat memerankan dirinya sebagai fasilitator ketika menerapkan *blended learning*.

Selanjutnya strategi *blended learning* ini memiliki beberapa keuntungan, yaitu

- a. Para siswa memperoleh kesempatan untuk membangun kebersamaan dalam memecahkan masalah. Pada pertemuan tatap muka para siswa dapat berkomunikasi dengan cara berdialog terbuka untuk mendiskusikan permasalahan yang diberikan guru.
- b. Memberikan manfaat yang berbeda bagi para siswa. Teori pedagogi sekarang menyatakan bahwa pembelajaran yang hanya berfokus pada pemberian informasi tidak efektif bagi para siswa untuk retensi jangka panjang (Salmon, 2000). Dengan kata lain para siswa dilatih untuk mempelajari materi dengan cara baru dalam memenuhi kepentingan individu, sehingga dapat meningkatkan keterampilan di dalam mentransfer ilmu/ teori ke dunia nyata.
- c. Memberikan kesempatan kepada para siswa di dalam menjalin komunikasi dengan sesama siswa tetapi juga dengan para guru atau tutor. Selain itu, para siswa lebih banyak memiliki sumber daya yang tersedia dan koneksi kepada orang-orang yang berbeda dalam bidang yang sama.

6. Strategi Pembelajaran

Mata pelajaran Bahasa Indonesia diberikan sejak anak tingkat SD sampai dengan perguruan tinggi dengan nama Mata Kuliah Dasar Umum (MKDU). Mata pelajaran ini dengan jumlah jam cukup banyak. Apabila guru tidak cerdas menyiasati dalam menyusun

rencana pembelajaran (RP), maka sudah pasti anak akan menjadi bosan atau jenuh dalam mengikuti pembelajaran. Agar anak tidak jenuh, maka salah satu caranya, guru harus kreatif dalam menentukan strategi pembelajaran.

Strategi pembelajaran yang dipilih harus memenuhi keperluan dalam belajar dan sesuai dengan suasana kelas serta anak didik. Ada anak yang memiliki kecerdasan tinggi namun karena strategi pembelajaran yang dipilih guru kurang sesuai dengan perkembangan anak didik tersebut berada di tingkat bawah. Namun sebaliknya ada anak yang memiliki kecerdasan sedang-sedang saja dapat berhasil dalam pembelajaran karena strategi pembelajaran yang digunakan sesuai dengan kebutuhan anak didik tersebut.

Strategi pembelajaran yang baik adalah strategi yang mampu mengondisikan segala aspek perbedaan peserta didik, baik yang berkaitan dengan kecerdasan, perbedaan individu, latar belakang, kemampuan dan segala aspek yang ada pada anak didik (Syamsul Maarif, 2011). Sedangkan Tabrani (1993) yang mengutip pendapat Newman dan Logan (1989) menyatakan bahwa strategi dasar pembelajaran meliputi empat hal, yaitu:

- a. Pengidentifikasi dan penetapan spesifikasi dari kualifikasi tujuan yang akan dicapai.
- b. Pertimbangan dan pemilihan cara pendekatan utama yang dianggap ampuh untuk mencapai sasaran.
- c. Pertimbangan dan penetapan langkah-langkah yang ditempuh sejak titik awal pelaksanaan sampai titik akhir pencapaian sasaran.
- d. Pertimbangan dan penetapan tolok ukur untuk mengukur taraf keberhasilan sesuai dengan tujuan yang dijadikan sasaran.

Jika dilihat dari perspektif komponen yang ditekankan, strategi pembelajaran dibagi menjadi tiga macam, yaitu:

- a. Strategi pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered learning*). Guru menjadi pusat dari kegiatan dalam pembelajaran. Guru menjadi aktor utama, disamping menjadi satu-satunya sumber. Peserta didik hanya sebagai objek.
- b. Strategi pembelajaran yang berpusat pada anak didik (*student centered learning*). Orientasi pembelajaran mengarah pada aktivitas anak didik. Peserta didik yang menjadi subjek sekaligus objek pembelajaran. Strategi ini sekarang sedang dikembangkan.
- c. Strategi berpusat pada materi pembelajaran (*matter centered learning*). Strategi ini menerapkan langkah-langkah kegiatan pembelajaran berpusat pada pencapaian subjek matter yang telah ditentukan. Aktivitas anak didik di kelas tidak penting. Para siswa didrill sedemikian rupa untuk menguasai materi yang telah ditentukan guru.

Jenis strategi pembelajaran yang lain, di antaranya sebagai berikut:

- a. Strategi pembelajaran ekspositori, yaitu strategi pembelajaran yang menekankan pada proses penyampaian materi secara verbal oleh guru kepada sekelompok siswa dengan maksud agar siswa dapat menguasai materi pelajaran secara optimal.
- b. Strategi pembelajaran inkuiri, yaitu strategi pembelajaran yang menekankan pada proses mencari dan menemukan. Peran siswa dalam strategi ini adalah mencari dan menemukan sendiri materi pelajaran, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator dan pembimbing siswa dalam belajar.

- c. Strategi pembelajaran kontekstual (*contextual teaching and learning*), yaitu strategi pembelajaran yang bertujuan memotivasi siswa untuk menguasai materi pelajaran yang dipelajari dengan mengaitkan materi tersebut dengan konteks kehidupan mereka sehari-hari, sehingga mereka memiliki pengetahuan/keterampilan yang secara fleksibel dapat diterapkan dari satu permasalahan ke permasalahan yang lain (Syamsul Maarif, 2011)

Melihat berbagai pengertian dan jenis strategi yang telah dipaparkan dapat dinyatakan bahwa strategi pembelajaran memiliki posisi sangat penting dalam pembelajaran. Strategi pembelajaran dapat dimaknai sebagai suatu cara yang disusun secara sistematis dan matang untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan dalam rencana pembelajaran.

7. Pengembangan *Blended Learning*

Salah satu alternatif pengembangan strategi *blended learning* dalam pembelajaran bahasa Indonesia dapat dilakukan dengan langkah-langkah berikut ini.

a. Tahap perencanaan

Pada tahap ini guru menyiapkan atau menyusun rencana pembelajaran yang berisi: Tujuan/ kompetensi pembelajaran, menentukan materi/pokok bahasan, menentukan metode, menentukan langkah-langkah kegiatan, menentukan alat dan media pembelajaran, menentukan sumber belajar, dan penilaian.

Dalam perencanaan pembelajaran *blended learning* hal-hal yang perlu dipertimbangkan, yaitu:

- 1) Tahap pembelajaran tatap muka formal (*formal live face to face*), guru merancang pokok bahasan atau materi yang dibahas sesuai yang terdapat dalam buku teks
- 2) Tahap pembelajaran tatap muka informal (*informal face to face*), yaitu siswa diberikan tugas berupa lembar kerja siswa secara kelompok. Para siswa berdiskusi kelompok mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.
- 3) Tahap belajar mandiri (*self paced learning*), pada tahap ini siswa diberi kesempatan memanfaatkan internet untuk memecahkan masalah yang sesuai dengan pokok bahasan
- 4) Tahap *Asynchronous*, yaitu para siswa menggunakan email dalam melaksanakan proses pembelajaran dan evaluasi terhadap penguasaan materi atau pokok bahasan. Guru dapat memberikan penilaian dan komentar kepada setiap siswa melalui email.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan *blended learning* dapat dilakukan dengan langkah-langkah berikut ini.

- 1) Guru menjelaskan materi dan contoh-contoh yang terdapat dalam buku paket yang sesuai dengan kurikulum.
- 2) Guru menggunakan internet dengan membuka salah satu website dan memilih materi yang dibahas untuk dijelaskan kembali kepada para siswa.
- 3) Siswa diberi latihan materi yang terdapat di *website*, diberikan soal-soal dan diberikan kesempatan untuk menjawab. Setelah semua dijawab, para siswa diminta meng-klik

“cek jawaban”. Hal ini untuk memberikan gambaran sejauh mana penguasaan siswa terhadap materi yang dibahas (tahap *self paced learning*).

- 4) Siswa dibentuk kelompok 5-6 orang, diberi tugas membuat *power point* yang menarik tentang materi (*informal live face to face blended learning*)
- 5) Setiap kelompok mempresentasikan hasil kerja kelompoknya. Setiap anggota menjelaskan *slide* satu per satu agar semua tampil.
- 6) Setiap kelompok harus menyajikan, misalnya 4 soal tentang materi pada akhir sajian kelompok. Soal tersebut dijawab oleh semua kelompok *audience* dalam bentuk tertulis dan dikoreksi oleh kelompok penyaji.
- 7) Setelah selesai proses di kelas, guru memberikan tugas kepada siswa untuk mengakses soal yang berkaitan materi. Siswa dapat menyelesaikan tugas ini di mana saja dengan waktu penyelesaian yang sudah ditentukan.
- 8) Siswa mengirimkan soal yang telah di *down load* beserta jawabannya ke alamat email guru. Guru memberikan penilaian kepada setiap jawaban siswa. Guru dapat memberikan penguatan dengan kata-kata yang motivatif dan masukan kepada siswa.
- 9) Jawaban yang telah diberi nilai dan komentar dikirim kembali kepada siswa lewat email. Ini adalah tahap *blended learning asynchronous*, yaitu guru dan siswa bisa tetap berkomunikasi tentang materi di luar jam tatap muka. (Lis Sholihah dkk, --)

B. KESIMPULAN

Dari uraian yang telah dikemukakan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan strategi *blended learning* menuntut guru untuk berinovasi dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran. Karena *blended learning* bersinggungan dengan internet, mau tidak mau guru juga dituntut untuk memperdalam pengetahuan dan keterampilan dalam mengoperasikan internet. Di pihak lain, para siswa juga dituntut untuk lebih bersemangat dalam belajar teknologi informasi dan komunikasi agar semua tugas yang diberikan oleh guru dapat dikerjakan. Kelemahan yang ditemukan adalah guru dituntut menyusun rencana pembelajaran secara rinci, mencakup misalnya, handout, kontrak pembelajaran, tugas-tugas baik berupa tugas tatap muka maupun tugas *online*. Selain itu, sekolah dituntut menyediakan sarana yang lain, seperti komputer, internet, dan lain-lain yang diperlukan untuk menunjang terselenggaranya *blended learning*.

DAFTAR PUSTAKA

- Auliya Umri. *Blended Learning dalam Pembelajaran*. -----: -----
- Baso Paremang. *Blended Learning dalam Pembelajaran, Makalah tidak diterbitkan*. ----
----: ---
- Koohang, A. (2009). *A Learner Centered Model for Blended Learning Design*. *International Journal of Innovation and Learning*. 6 (1), 76-91.
- Muhammad Noer. (2010). *Blended Learning Mengubah Masa Depan Kita dalam Belajar*.

Sukarno. _____. *Blended Learning Sebuah Alternatif Model Pembelajaran Mahasiswa S1 Program Kependidikan bagi Guru dalam Jabatan*. Makalah tidak Diterbitkan.

Syamsul Ma'arif. (2011). *Guru Profesional Harapan dan Kenyataan*. Semarang: Walisongo Press.

Tabrani Rusyam. (1993). *Peningkatan Kemampuan Guru Pendidikan Dasar*. Bandung: Bina Budaya.