

Strategi Pembelajaran Masa Depan Dalam Penggunaan Blended Learning di Sekolah Dasar

Tri Maya Sari, Nita Septiani

STIT Darul Fattah Bandar Lampung, Indonesia

trimayaasari@gmail.com

Abstract

This study aims to explore the role and application of blended learning strategies in elementary school learning. Blended learning is a combination of various strategies or learning methods used to achieve learning objectives. There are three main components of a blended learning strategy, namely 1) online learning, 2) in-person meetings, and 3) independent learning. This strategy is a suitable combination for the future of learning due to the significant advancement of information and communication technology in Indonesia. The method used in this study uses a literature review approach based on relevant previous research results. The results of the study in this study obtained synthesis that the blended learning method is a very effective method and is highly recommended to be used in the current learning process.

Keywords: Strategy, Learning, Blended, Learning, Method.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi peran serta penerapan strategi pembelajaran gabungan (*blended learning*) dalam pembelajaran di sekolah dasar. *Blended learning* merupakan gabungan berbagai strategi atau metode pembelajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Ada tiga komponen utama dari strategi *blended learning*, yaitu 1) pembelajaran daring, 2) pertemuan langsung, dan 3) pembelajaran mandiri. Strategi ini merupakan kombinasi yang cocok untuk masa depan pembelajaran karena kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang signifikan di Indonesia. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kajian kepustakaan berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang relevan. Hasil kajian dalam penelitian ini diperoleh sintesis bahwa metode *blended learning* menjadi metode yang sangat efektif dan sangat direkomendasikan digunakan dalam proses pembelajaran saat ini.

Kata Kunci: Strategi, Pembelajaran, Blended, Learning, Metode.

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi saat ini mengubah ilmu pengetahuan menjadi sebuah komoditas yang sama seperti barang ekonomi lainnya. Peran teknologi informasi dan komunikasi semakin penting dan nyata dalam dunia modern saat ini. Fenomena ini dipahami karena masyarakat saat ini sedang menuju ke era masyarakat informasi atau masyarakat yang berbasis pengetahuan. Bahkan ada yang mengatakan bahwa kebutuhan teknologi digital hampir menjadi kebutuhan primer bagi kebanyakan manusia di era saat ini (Olofsson et al., 2015; Spiteri & Chang Rundgren, 2020).

Saat ini ilmu pengetahuan telah mengalami pertumbuhan yang pesat, terutama dengan komputer dan internet sebagai teknologi utama yang mendasarinya. Internet menjadi salah satu sumber belajar yang tak terbatas, menghilangkan batasan ruang dan waktu (Thomas & Palmer, 2014). Menurut Bonk & Graham (2012) internet merupakan media sekaligus sumber belajar yang sangat lengkap yang dapat digunakan oleh hampir semua siswa. Dampak dari

perkembangan ini telah menggeser pendekatan pembelajaran tradisional menuju pembelajaran masa depan yang dikenal sebagai pembelajaran abad pengetahuan (Spector, 2015). Dalam konsep ini, orang dapat belajar di berbagai tempat, entah itu di dalam kelas, perpustakaan, rumah, atau di perjalanan (Hrastinski, 2019).

Pembelajaran di era digital merupakan pembelajaran yang lebih fleksibel, terbuka, beragam, dan dapat diakses oleh siapa pun yang ingin belajar tanpa memandang usia, jenis kelamin, atau pengalaman belajar sebelumnya (Dillenbourg, 2016; Williamson, 2016). Dengan adanya internet, metode penyampaian informasi dapat dilakukan melalui berbagai media, seperti multimedia yang menggabungkan teks, diagram, gambar, video, dan suara, secara virtual (Decuypere et al., 2021). Hal itu tentu akan memperkaya kemampuan siswa dalam mentransmisikan informasi yang bermakna dari berbagai macam sumber dan kondisi yang di alaminya.

Seiring dengan kemajuan internet, strategi pembelajaran mengalami pergeseran dan munculnya berbagai strategi berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Hal itu dapat diidentifikasi dengan bergamnya sistem dan bentuk pembelajaran digital seperti model e-learning, teknologi kelas pintar, kelas maya, blended learning, dan lainnya. Pada konteks ini, penulis memilih salah satu strategi yang paling potensial untuk diterapkan di Indonesia, yaitu Blended Learning dengan menggabungkan beberapa kondisi dan sistem pembelajaran yang dapat diimplementasikan di setiap sekolah di Indonesia.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian studi kepustakaan untuk mendeskripsikan fungsi dan peran metode pembelajaran *Blended Learning*. Penelitian studi pustaka adalah hasil penelitian yang menjadi kajian teori sebagai dasar pembahasannya. Studi pustaka yaitu rangkaian kegiatan yang berkaitan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca, dan menghimpun informasi yang relevan terkait topik atau masalah yang merupakan objek pembahasan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan mengkaji buku-buku, artikel jurnal ilmiah, dan sumber lain yang memiliki kaitan dengan topik pembahasan pembelajaran *blended learning*.

PEMBAHASAN

Strategi pembelajaran dengan metode pembelajaran langsung tetap menjadi pendekatan yang paling diunggulkan dalam pembelajaran karena interaksi yang kuat antara pengajar dan siswa, yang membentuk lingkungan yang ideal untuk belajar (Kurniasih, 2017; Nadya & Santoso, 2022; Ogata et al., 2024). Namun, kelemahannya terletak pada perbedaan gaya, kecepatan, dan kebutuhan belajar yang berbeda di antara individu. Di samping penggunaan metode pembelajaran langsung, ada juga penerapan pembelajaran online.

Pembelajaran online memiliki keunggulan dalam akses ke beragam sumber belajar, memungkinkan guru dan siswa untuk mengakses berbagai sumber daya pembelajaran yang luas (Firmansyah, 2021; Santoso & Marzuki, 2020). Namun, metode ini juga memiliki kelemahan karena kurangnya interaksi langsung antara guru dan siswa, mengakibatkan ketidakersampaian elemen non-verbal dalam komunikasi (Graham et al., 2005). Pembelajaran daring kurang menghadirkan interaksi; individu merasa sendirian dan merindukan kehadiran orang lain. Meski bagi pembelajar yang tekun, hal ini bukanlah halangan. Namun,

kenyataannya menunjukkan bahwa orang sulit bertahan dalam belajar jangka panjang di depan layar komputer tanpa adanya interaksi (Santoso & Adha, 2019).

Peserta membutuhkan umpan balik dari pengajar dan sebaliknya, pengajar juga memerlukan umpan balik dari peserta. Melalui cara ini, hasil pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dapat dicapai. Manusia membutuhkan interaksi sosial dan umpan balik langsung, sebagaimana yang dirasakan saat mengikuti pelatihan konvensional di ruang kelas (Nadya & Santoso, 2021). *Blended Learning* menghilangkan perasaan kesepian ini, yang memotivasi individu untuk terus berlanjut dalam proses pembelajarannya (Gecer & Dag, 2012; Kaur, 2013).

Kajian *Blended learning*

Blended learning adalah proses penyatuan berbagai metode pembelajaran yang memadukan sumber daya virtual dan fisik (Xu et al., 2023). *Blended learning* merupakan pembelajaran yang memadukan program-program pembelajaran dalam format yang berbeda untuk mencapai tujuan yang sama (Bizami et al., 2023). Konsep ini melibatkan kombinasi dari berbagai strategi pembelajaran, menjadikannya sebagai metode pembelajaran yang mengombinasikan dua atau lebih strategi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Blended learning adalah kombinasi dari beragam strategi pembelajaran dan cara yang bertujuan meningkatkan pengalaman belajar siswa hasil dari proses pembelajaran di dalam kelas (R. H. Chen, 2022). Ini menunjukkan bahwa pendekatan ini melibatkan penggunaan variasi strategi pembelajaran dan metode pengajaran untuk memaksimalkan pengalaman belajar individu. Penerapan strategi ini memungkinkan penggunaan sumber belajar online, khususnya yang berbasis digital dengan tetap menjaga interaksi langsung antara peserta dan guru (Bidarra & Rusman, 2017; Watkins & Beckem II, 2012).

Blended learning merupakan metode pembelajaran yang menggabungkan pengajaran tatap muka dengan pembelajaran online (Alammery et al., 2014; Atmacasoy & Aksu, 2018). Berdasarkan hasil kajian penelitian terdahulu dapat disintesi bahwa *Blended learning* adalah pendekatan pembelajaran yang menggabungkan berbagai metode, alat, atau platform pembelajaran antara berbasis digital dan konvensional. Ini mencakup kombinasi antara pembelajaran tatap muka (di ruang kelas atau dalam sesi langsung dengan instruktur) dengan pembelajaran daring (melalui platform online, sumber daya digital, atau aplikasi). Pendekatan ini dirancang untuk mengoptimalkan pengalaman belajar dengan memanfaatkan keunggulan masing-masing metode belajar yang sesuai dengan diri siswa.

Blended learning memungkinkan fleksibilitas dalam pembelajaran, memungkinkan siswa untuk belajar dalam lingkungan yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Ini juga dapat mencakup variasi dalam metode pengajaran, seperti diskusi kelompok, tugas daring, konten pembelajaran interaktif, dan banyak lagi, yang dapat disesuaikan dengan karakteristik siswa dan materi yang diajarkan. Tujuan utamanya adalah menciptakan pengalaman pembelajaran yang holistik, memadukan kelebihan pembelajaran tatap muka dengan kelebihan pembelajaran daring (W. S. Chen & Tat Yao, 2016; Crawford & Jenkins, 2016). *Blended learning* juga memungkinkan pemantauan progres siswa secara lebih terperinci dan penyesuaian pendekatan pembelajaran berdasarkan kebutuhan individu.

Tabel 1. Illustration Table of The Prototypical Course Classifications.

Proportion of Content Delivered Online	Type of Course	Typical Description
0%	<i>Traditional</i>	Course with no online technology used — content is delivered in writing or orally
1-29%	<i>Web Facilitated</i>	Course which uses web-based technology to facilitate what is essentially a face-to-face course. Uses a course management system (CMS) or web pages to post the syllabus and assignments, for example
30-79%	Blended/Hybrid	Course that blends online and face-to-face delivery. Substantial proportion of the content is delivered online, typically uses online discussions, and typically has some face-
80-100%	Online	A course where most or all of the content is delivered online. Typically have no face-to-face meetings

Sumber: (Allen et al., 2007)

Berdasarkan beberapa penjelasan sebelumnya, dapat disintesis bahwa ciri khas dari *blended learning* adalah penggabungan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran daring, dengan proporsi pembelajaran daring sekitar 30-79%. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa penggabungan metode pengajaran dalam blended learning merupakan sesuatu yang pasti terjadi dan terbukti memberikan dampak signifikan terhadap keberhasilan proses pembelajaran (Albeta et al., 2023; Nurhikmah et al., 2023). Bahkan dibuktikan bahwa melalui pembelajaran blended dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa (Bhagat et al., 2023; Gómez et al., 2023; Mariam et al., 2023).

KESIMPULAN

Pendidikan masa depan merupakan pendidikan yang fleksibel, terbuka, beragam, aksesibilitas, realitas virtual, internet, multimedia, akses multi-jalur, kesetaraan peluang, pembelajaran sepanjang hayat, kolaborasi, interaktivitas, jaringan, pembelajaran jarak jauh, daring, dialog dua arah, tepat waktu, integratif, kolaboratif antar disiplin, adaptif, multidisipliner, dan kompetitif. Semua ini mencerminkan bagaimana tantangan masa depan melibatkan penggunaan teknologi yang cerdas dan tepat guna untuk menjawab kebutuhan global. Hal penting yang perlu ditekankan dan dipahami adalah bahwa *Blended Learning* bisa menjadi alternatif dalam strategi pembelajaran dengan menggabungkan pendekatan konvensional di kelas dengan pembelajaran daring untuk mencapai kemandirian dalam proses belajar. Hal itu didasari dari pelaksanaan Blended learning yang mampu menggabungkan beragam metode pembelajaran konvensional dan digital serta terbukti mampu meningkatkan hasil belajar dan pengalaman belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Alammary, A., Sheard, J., & Carbone, A. (2014). Blended learning in higher education: Three different design approaches. *Australasian Journal of Educational Technology*, 30(4). <https://doi.org/10.14742/ajet.693>
- Albeta, S. W., Islami, N., Copriady, J., & Alimin, M. (2023). Blended Learning: Learning Outcomes, Class Dynamics, and Perceptions of Students and Teachers-A Systematic Literature Review. *Educational Administration: Theory and Practice*, 29(1), 43–57.
- Atmacasoy, A., & Aksu, M. (2018). Blended learning at pre-service teacher education in Turkey: A systematic review. *Education and Information Technologies*, 23(6), 2399–2422. <https://doi.org/10.1007/s10639-018-9723-5>
- Bhagat, K. K., Cheng, C.-H., Koneru, I., Fook, F. S., & Chang, C.-Y. (2023). Students' Blended Learning Course Experience Scale (BLCES): development and validation. *Interactive Learning Environments*, 31(6), 3971–3981. <https://doi.org/10.1080/10494820.2021.1946566>
- Bidarra, J., & Rusman, E. (2017). Towards a pedagogical model for science education: bridging educational contexts through a blended learning approach. *Open Learning: The Journal of Open, Distance and e-Learning*, 32(1), 6–20. <https://doi.org/10.1080/02680513.2016.1265442>
- Bizami, N. A., Tasir, Z., & Kew, S. N. (2023). Innovative pedagogical principles and technological tools capabilities for immersive blended learning: a systematic literature review. *Education and Information Technologies*, 28(2), 1373–1425. <https://doi.org/10.1007/s10639-022-11243-w>
- Bonk, C. J., & Graham, C. R. (2012). *The handbook of blended learning: Global perspectives, local designs*. John Wiley & Sons.
- Chen, R. H. (2022). Effects of Deliberate Practice on Blended Learning Sustainability: A Community of Inquiry Perspective. *Sustainability*, 14(3), 1785. <https://doi.org/10.3390/su14031785>
- Chen, W. S., & Tat Yao, A. Y. (2016). An Empirical Evaluation of Critical Factors Influencing Learner Satisfaction in Blended Learning: A Pilot Study. *Universal Journal of Educational Research*, 4(7), 1667–1671. <https://doi.org/10.13189/ujer.2016.040719>
- Crawford, R., & Jenkins, L. (2016). Blended learning and team teaching: Adapting pedagogy in response to the changing digital tertiary environment. *Australasian Journal of Educational Technology*. <https://doi.org/10.14742/ajet.2924>
- Decuyper, M., Grimaldi, E., & Landri, P. (2021). Introduction: Critical studies of digital education platforms. *Critical Studies in Education*, 62(1), 1–16. <https://doi.org/10.1080/17508487.2020.1866050>
- Dillenbourg, P. (2016). The Evolution of Research on Digital Education. *International Journal of Artificial Intelligence in Education*, 26(2), 544–560. <https://doi.org/10.1007/s40593-016-0106-z>
- Firmansyah, F. (2021). Motivasi Belajar dan Respon Siswa terhadap Online Learning sebagai Strategi Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(2), 589–597. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.355>

- Gecer, A., & Dag, F. (2012). A blended learning experience. *Educational Sciences: Theory and Practice*, 12(1), 438–442.
- Gómez, O., García-Manzanares, M., Chicharro, D., Juárez, M., Llamazares-Martín, C., Soriano, E., & Terrado, J. (2023). Application of Blended Learning to Veterinary Gross Anatomy Practical Sessions: Students' Perceptions of Their Learning Experience and Academic Outcomes. *Animals*, 13(10), 1666. <https://doi.org/10.3390/ani13101666>
- Graham, C. R., Allen, S., & Ure, D. (2005). Benefits and Challenges of Blended Learning Environments. In *Encyclopedia of Information Science and Technology, First Edition* (pp. 253–259). IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-59140-553-5.ch047>
- Hrastinski, S. (2019). What Do We Mean by Blended Learning? *TechTrends*, 63(5), 564–569. <https://doi.org/10.1007/s11528-019-00375-5>
- Kaur, M. (2013). Blended Learning - Its Challenges and Future. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 93, 612–617. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.09.248>
- Kurniasih, T. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Langsung Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas I Sdn 006 Tri Mulya JayA. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(3), 275. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v5i3.3915>
- Mariam, S., Khawaja, K. F., Qaisar, M. N., & Ahmad, F. (2023). Blended learning sustainability in business schools: Role of quality of online teaching and immersive learning experience. *The International Journal of Management Education*, 21(2), 100776. <https://doi.org/10.1016/j.ijme.2023.100776>
- Nadya, L., & Santoso, R. (2021). The influence of the Jigsaw learning model on mutual respect attitudes for grade VIII junior high school students. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 18(1), 109–117. <https://doi.org/10.21831/jc.v18i1.29130>
- Nadya, L., & Santoso, R. (2022). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa: Sebuah Action Research. *Aksiologi: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(1), 37–50.
- Nurhikmah, H., Saman, A., Pattaufi, Sujarwo, & Mawarni, S. (2023). *Blended Learning and Computers Self-efficacy Towards Students Learning Outcomes* (pp. 106–114). https://doi.org/10.2991/978-2-494069-35-0_14
- Ogata, H., Majumdar, R., Flanagan, B., & Kuromiya, H. (2024). Learning analytics and evidence-based K12 education in Japan: usage of data-driven services for mobile learning across two years. *International Journal of Mobile Learning and Organisation*, 18(1), 15–48. <https://doi.org/10.1504/IJMLO.2024.135123>
- Olofsson, A. D., Lindberg, J. O., Fransson, G., & Hauge, T. E. (2015). Uptake and Use of Digital Technologies in Primary and Secondary Schools – a Thematic Review of Research. *Nordic Journal of Digital Literacy*, 10(Jubileumsnummer), 103–121. <https://doi.org/10.18261/ISSN1891-943X-2015-Jubileumsnummer-08>
- Santoso, R., & Adha, M. M. (2019). Inovasi Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran Berbasis Lingkungan Sosial dan Budaya. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Lampung 2019*, 568–575.
- Santoso, R., & Marzuki, M. (2020). Assessment of learning outcomes based on Google Forms to reduce paper use. In *Teacher Education and Professional Development in Industry 4.0* (pp. 296–302). CRC Press.

- Spector, J. M. (2015). *The SAGE encyclopedia of educational technology*. Sage Publications.
- Spiteri, M., & Chang Rundgren, S.-N. (2020). Literature Review on the Factors Affecting Primary Teachers' Use of Digital Technology. *Technology, Knowledge and Learning*, 25(1), 115–128. <https://doi.org/10.1007/s10758-018-9376-x>
- Thomas, M. O. J., & Palmer, J. M. (2014). *Teaching with Digital Technology: Obstacles and Opportunities* (pp. 71–89). Springer New York. https://doi.org/10.1007/978-94-007-4638-1_4
- Watkins, M., & Beckem II, J. M. (2012). BRINGING LIFE TO LEARNING: IMMERSIVE EXPERIENTIAL LEARNING SIMULATIONS FOR ONLINE AND BLENDED COURSES. *Online Learning*, 16(5). <https://doi.org/10.24059/olj.v16i5.287>
- Williamson, B. (2016). Digital education governance: An introduction. *European Educational Research Journal*, 15(1), 3–13. <https://doi.org/10.1177/1474904115616630>
- Xu, Z., Zhao, Y., Liew, J., Zhou, X., & Kogut, A. (2023). Synthesizing research evidence on self-regulated learning and academic achievement in online and blended learning environments: A scoping review. *Educational Research Review*, 39, 100510. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.edurev.2023.100510>