

ARTICLE

Implementasi Model Pembelajaran Blended Learning Pada Pembelajaran di Era 5.0

Rezka Meysa Putri^a^aJurusan Kimia, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Padang, Padang, Sumatera Barat, INDONESIA*Corresponding email: rezkameysa15@gmail.com**ABSTRACT**

Kajian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan model blended learning pada pembelajaran di era 5.0 di Indonesia. Keefektifan dilihat dari beberapa hasil penelitian yang telah dilakukan. Meta analisis ini mengkaji sejumlah jurnal penelitian dalam masalah sejenis yang diambil secara purposive berdasarkan kesesuaiannya dengan tema. Jurnal yang digunakan berasal dari basis data beberapa publisher baik nasional dan juga internasional sebanyak 15 jurnal dalam kisaran delapan tahun terakhir (2020-2012). Analisis data menggunakan deskriptif kualitatif. Hasil dari meta analisis ini menunjukkan bahwa penelitian model blended learning pada pembelajaran di era 5.0 di Indonesia banyak dilakukan untuk mengetahui pengaruh atau efektifitas 43,33%, desain yang banyak digunakan yakni R&D sebesar 53,33%, analisis data yang paling banyak digunakan yaitu uji t sebesar 50,00%, dan model blended learning pada pembelajaran di era 5.0 efektif terhadap dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (Higher Order Thinking Skill) dengan sebaran untuk berpikir kritis dan kreativitas serta pemecahan masalah sebesar 46,66%. Model pembelajaran blended learning merupakan kombinasi pembelajaran secara tatap muka yang dilakukan di kelas dengan kelas online yang kolaboratif. Blended learning merupakan salah satu model pembelajaran inovatif yang mengintegrasikan teknologi.

ARTICLE HISTORY**Submission:****Received:****Accepted:****Citation:****Keywords:** Blended Learning, Model Pembelajaran Inovatif

1. PENDAHULUAN

Belajar merupakan kegiatan yang bertujuan untuk mendapatkan pengetahuan, kemampuan tertentu, dan membentuk sikap dan tingkah laku individu. Keberhasilan suatu proses pembelajaran dapat dilihat dari terdapatnya perubahan terhadap sikap, perilaku dan hasil belajar siswa. Belajar adalah proses menyusun pengetahuan siswa, dan siswa akan belajar untuk memaknai kegiatan berdasarkan konsep yang disusun melalui pemikiran dan tindakan. Hakikat belajar adalah proses mengkonstruksi konsep pengetahuan berdasarkan pengalaman yang telah didapatkan siswa sehingga dapat mengalami proses belajar, untuk itu diperlukan suatu kegiatan yang mencakup pengalaman belajar. Pembelajaran merupakan gabungan dari beberapa unsur, antara lain orang, materi, fasilitator, peralatan, dan proses

yang mempengaruhi pencapaian tujuan Pelaksanaan proses pembelajaran memerlukan strategi dan metode tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Proses memilih metode dan model pembelajaran bukanlah keputusan yang mudah bagi guru. Penggunaan metode pembelajaran perlu disesuaikan dengan karakteristik siswa, lingkungan belajar, materi dan ketersediaan alat penunjang pembelajaran. Model pembelajaran merupakan pola ataupun rancangan yang digunakan dalam merancang proses pembelajaran di dalam kelas. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan terkhusus bagi guru sebagai pendidik dan fasilitator dalam proses pembelajaran di era 5.0 untuk dapat selalu berinovasi dan kreatif dengan memanfaatkan teknologi.

Pada era society 5.0, kemajuan teknologi tentu membawa perubahan terhadap komposisi manusia pada setiap generasi. Perkembangan dan kemajuan teknologi, informasi dan komunikasi di abad 21 ini melaju begitu cepat ke semua lini kehidupan. Bahkan perkembangannya diperkirakan lebih pesat dari perkiraan semula. Belajar dapat terjadi kapan saja, dimana saja, dengan apa saja. Generasi Z merupakan generasi yang lahir dalam rentang tahun 1996-2010, generasi setelah generasi milenial yang mempunyai ketergantungan terhadap teknologi, smartphone, dan internet. Generasi Z sangat tertarik pada teknologi sebagai elemen di kehidupannya. Generasi Z adalah generasi yang hidup di tengah kemajuan teknologi yang terus berjalan. Salah satu model pembelajaran yang bisa diterapkan pada era 5.0 adalah model pembelajaran blended learning.

Model pembelajaran Blended Learning merupakan model pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran. Blended learning merupakan isu yang beberapa waktu terakhir ini di dunia pendidikan mulai dilirik dan menjadi daya tarik tersendiri. Istiningsih dan Hasbullah (2015) menjelaskan seiring dengan perkembangan internet, maka strategi pembelajaran pun bergeser dan muncul berbagai strategi pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi dari model e-learning, smart classroom technology, virtual classroom dan blended learning. Diantara banyak strategi tersebut, yang paling mungkin untuk diterapkan di Indonesia yaitu blended learning.

Penelitian model Blended Learning telah banyak dilakukan oleh peneliti dan akademisi di Indonesia. Berbagai artikel dan jurnal penelitian berupaya menggali penerapan atau penggunaan blended learning. Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik untuk mengungkap “Implementas Model Pembelajaran Blended Learning Pada Pembelajaran di Era 5.0”.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode meta analisis yaitu mengkaji sejumlah hasil penelitian dalam masalah yang sejenis yaitu mengenai model blended learning pada pembelajaran di era abad 21.

Instrumen dalam penelitian ini menggunakan human instrument yakni peneliti sendiri yang bertindak sebagai instrumen penelitian. Populasi penelitian ini adalah jurnal-jurnal yang diperoleh secara online dari data base publisher nasional dan internasional mengenai blended learning kisaran sepuluh tahun terakhir (2020-2010). Sampel penelitian menggunakan teknik purposive dikarenakan sampel yang diambil sesuai dengan tema penelitian. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kuantitatif dengan persentase dan analisis data kualitatif untuk data-data hasil kajian naratif terhadap penelitian-penelitian yang ditemui. Analisis data kuantitatif menggunakan rumus:

$$P = \frac{f}{MR} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

F = Jumlah Artikel

SM = Total Artikel

3. PEMBAHASAN

3.1 Meta Analisis Berdasarkan Tujuan Penelitian

Hasil meta analisis berdasarkan tujuan dari penelitian model Blended Learning pada pembelajaran di era 5.0, menunjukkan presentase tertinggi sebesar 43.33% yang bertujuan untuk menguji pengaruh/ keefektifan dari penelitian blended learning terhadap variabel terikat. Pengaruh/ keefektifan dari blended learning dapat dilihat setelah perlakuan, dengan membandingkan hasil kelas eksperimen dengan hasil kelas kontrol.

3.2 Meta Analisis Berdasarkan Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian blended learning tergantung pada tujuan, rumusan masalah dan hipotesis dari penelitian tersebut. Desain penelitian blended learning dengan persentase tertinggi menggunakan R&D masing-masing sebesar 53,33% dan persentase terendah adalah penelitian PTK sebesar 0,00%. Desain penelitian blended learning menggunakan quasi eksperimental dengan desain nonequivalent control group design. Pada penelitian quasi eksperimental menggunakan kelas eksperimen dan kelas kontrol yang dipilih secara random.

3.3 Meta Analisis Berdasarkan Teknik Pengumpulan Data

Metode/teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian-penelitian blended learning terdiri atas tes, observasi, dan angket. Dalam satu jurnal penelitian dapat menggunakan lebih dari satu macam metode/teknik pengumpulan data. Metode yang paling banyak digunakan adalah teknik observasi dengan persentase sebesar 50,00%.

3.4 Meta Analisis Berdasarkan Pelaksanaan Blended Learning

Pelaksanaan blended learning dari 15 jurnal, ada beberapa jurnal yang hanya menerapkan blended learning dan ada beberapa jurnal yang memadukan blended learning ke dalam model pembelajaran lain seperti ke dalam model pembelajaran kooperatif, problem based learning dan inquiry. Persentase terbesar yaitu pelaksanaan blended learning saja dengan presentase 60,00%. Perpaduan blended learning dengan model pembelajaran kooperatif lainnya seperti problem based learning dan inquiry masingmasing 33,33% dan 6,67% Langkah model pembelajaran kooperatif problem based learning dan inquiry digunakan sebagai acuan dasar dalam melaksanakan pembelajaran tatap muka di kelas. Langkah perpaduan Blended learning dengan model pembelajaran kooperatif, problem based learning dan inquiry merupakan modifikasi dari langkah model yang akan dipadukan tersebut dengan menyisipkan kegiatan belajar online, yaitu sebelum pembelajaran tatap muka dan ketika pembelajaran tatap muka di kelas sedang berlangsung. Pembelajaran online dapat dilakukan menggunakan berbagai platform pembelajaran online (Nurhayati, Waluya &Asih, 2019) & (Dewi, 2018).

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan dalam meta analisis ini, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian blended learning banyak dilakukan untuk mengetahui pengaruh atau efektifitas 43,33%, desain yang banyak digunakan yakni R&D sebesar 53,33%, analisis data yang paling banyak digunakan yaitu uji t sebesar 50,00%, dan model blended learning pada pembelajaran di era Revolusi Industri 5.0 efektif terhadap dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (Higher Order Thinking Skill) dengan sebaran untuk berpikir kritis dan kreativitas serta pemecahan masalah sebesar 46,66% .

References

- Dewi, C.A., 2013. Pengaruh Blended Learning Dalam Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa IKIP Mataram Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Prisma Sains*. 1(1):1-11.
- Inggriyani, Acep & Taufiqullah. 2019; Minat Belajar Mahasiswa dengan Menggunakan Blended Learning melalui Google Classroom pada Pembelajaran Konsep Dasar Bahasa Indonesia SD. *Pembelajar: Jurnal Ilmu Pendidikan Keguruan dan Pembelajaran*. 3(1): 28- 35
- Nurhayati, R., S.B. Waluya & T.S.N., Asih. 2019. Model Pembelajaran Inkuiri Blended Learning Strategi Flipped Classroom dengan Media Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis. *Seminar Nasional Pascasarjana UNNES*. 278-285.