

IMPLEMENTATION OF BLENDED LEARNING IN TRAINING

PENERAPAN *BLENDED LEARNING* DALAM PELATIHAN

Agus Akhmadi

Balai Diklat Keagamaan Surabaya
agusakhmadi63@gmail.com

ABSTRACT

Improving the quality of human resources is an important issue in training. Currently, the blended learning model is the most used approach that is used and is expected to improve the quality of training. The goal of this article is to analyze the learning blended model as a training strategy in training institutions. The research method using literature review from journals, focusing on the question of why blended learning is needed, how the characteristic is, how to implement it, and how effective this method is. This article analysis concludes that blended learning is needed to improve the quality and quantity of training. This training model combines face-to-face and online training approaches and practices. With a mixed learning strategy, the training become more flexible. The blended learning model can make it easier for participants to access theory and training materials, increase the learning motivation and independence of participants that leads the class to be more effective. This blended learning model can be applied as a training model in educational institutions. To improve the quality of blended learning during session, it is necessary to have adequate informatics infrastructure technology facilities and the independence of the participants.

Keywords: *E-learning, Blended learning, training.*

ABSTRAK

Peningkatan mutu sumberdaya manusia menjadi isu penting dalam pelatihan. Saat ini model *blended learning* merupakan pendekatan pelatihan yang banyak digunakan dan diharapkan dapat meningkatkan kualitas pelatihan. Kajian ini bertujuan menganalisis model blended learning sebagai strategi pelatihan di lembaga pelatihan.

Metode penelitian menggunakan kajian pustaka terhadap jurnal, berfokus pada pertanyaan mengapa *blended learning* diperlukan dalam pelatihan, bagaimana karakteristik *blended learning*, bagaimana penerapan blended learning dalam pelatihan, dan bagaimana efektifitas blended learning.

Analisis kajian ini menyimpulkan bahwa blended learning diperlukan untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas pelatihan. Model pelatihan ini memadukan pendekatan pelatihan tatap muka dan online serta praktek. Dengan strategi pembelajaran campuran maka pelatihan menjadi fleksibel. Model *blended learning* dapat memudahkan peserta dalam mengakses materi dan bahan pelatihan, meningkatkan motivasi belajar dan kemandirian peserta sehingga pelatihan lebih efektif. Model *blended learning* ini dapat diterapkan sebagai model pelatihan pada lembaga kediklatan. Untuk meningkatkan kualitas *blended learning* dalam pelatihan perlu sarana prasarana teknologi informatika yang memadai dan kemandirian peserta.

Kata Kunci: *E-learning, Blended learning, Pelatihan.*

PENDAHULUAN

Peningkatan mutu sumberdaya manusia pendidik dan tenaga teknis pendidikan dan keagamaan merupakan tugas pelatihan yang penting untuk terus dikembangkan dan ditingkatkan. Pelatihan menjadi salah satu alternatif yang diharapkan dapat meningkatkan kualitas guru maupun tenaga teknis keagamaan sebagai sumberdaya yang kompeten dan efektif melaksanakan tugas sesuai fungsinya.

Peningkatan kompetensi dapat dilakukan dengan pelatihan sebagai upaya terstruktur dan sistematis guna mencapai peningkatan *knowledge*, *skill*, dan *attitude* (Sumaryati, 2013), baik dalam meningkatkan kapasitas individu, organisasi, dan kelompok melalui belajar mandiri, bimbingan di tempat kerja, dan praktek kerja atau magang. Untuk meningkatkan kapasitas tersebut, diperlukan strategi pelatihan yang efektif, yang didasarkan pada hasil analisis kebutuhan, dilakukan dengan metode dan desain pelatihan yang berkualitas serta evaluasi pelatihan, sehingga pelatihannya terukur, efisiensi dan efektifitas.

Saat ini pelatihan banyak dilakukan dengan strategi jarak jauh atau daring (dalam jaringan internet) dan sebagian dengan tatap muka atau luring (luar jaringan). Pelatihan daring menjadi solusi pembelajaran ketika terjadi hambatan pembelajaran tatap muka karena bencana alam yang menerapkan kebijakan *social distancing* yang membatasi interaksi langsung dan kerumunan.

Dalam kondisi apapun, pengembangan sumberdaya manusia merupakan aktifitas yang terus menerus dilakukan manusia sepanjang hayatnya untuk meningkatkan kualitas hidup. Menurut Basri, (2013), dengan belajar maka terjadi perubahan tingkah laku atau penampilan melalui berbagai kegiatan. Konsep belajar tidak mengenal waktu, kapan dan dimana belajar, karena menjadi kebutuhan manusia, sehingga manusia tidak boleh putus belajar walaupun ada halangan.

Saat ini pelatihan daring (*e-learning*) menjadi alternatif pelatihan dalam situasi pandemi, maupun era revolusi industri 4.1. Pelatihan daring pada dasarnya adalah pembelajaran yang dilaku-

kan secara virtual melalui aplikasi elektronik dan komputer. Dalam teori pembelajaran, setiap pembelajar perlu menyadari bahwa pembelajaran memiliki sifat yang kompleks karena melibatkan aspek pedagogis, psikologis, dan didaktis secara bersamaan, sehingga *e learning* perlu direncanakan, dilaksanakan, serta dievaluasi sebagaimana pembelajaran pada umumnya. Majid (2011), menyebutkan bahwa pembelajaran terkait dengan proses penyusunan materi pelajaran, penggunaan media pengajaran, penggunaan pendekatan dan metode pengajaran, dan penilaian dalam suatu alokasi waktu untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan.

Pelatihan daring perlu perencanaan mendasarkan metode tertentu, misalnya teori belajar konstruktivisme yang menjadikan peserta aktif, materi pelatihan memberikan stimulus untuk belajar dari kompetensi yang dibutuhkan. Media pembelajaran yang mempermudah proses pelatihan, pendekatan dan metode yang sesuai kebutuhan (Abdullah, 2018).

Praktek pelatihan daring yang efisien efektif untuk mencapai kualitas sumber daya manusia yang berkualitas masih menghadapi banyak hambatan. Menurut (Ansah, 2020), hambatannya adalah; peserta pelatihan pasif sehingga pelatih kesulitan menganalisis pemahaman peserta. Konsentrasi kegiatan pelatihan pecah akibat gangguan eksternal. Kesulitan melakukan kolaborasi antarpeserta sehingga keterikatan menjadi rendah. Infrastruktur jaringan internet lemah sehingga mengganggu penyelenggaraan pelatihan. Penelitian Akhmadi (2020) pada pelatihan jarak jauh pada guru, menunjukkan bahwa konteks dan input pelatihan menunjukkan kategori sedang sehingga kurang mengoptimalkan *e-learning*, hal ini menunjukkan bahwa terdapat hambatan pelatihan *e-learning*, diantaranya ketercukupan sarana prasarana pada pelatihan *e-learning*. Hasil *e-learning* juga belum memuaskan, walaupun materi pelatihan tersedia cukup memadai, dapat diunduh kapanpun dan dimanapun namun tingkat penggunaan materi *e-learning* masih tergolong rendah, hal ini dimungkinkan karena kurangnya interaksi yang dibutuhkan peserta, karena pada hakekat-

nya peserta butuh teman dan butuh feedback dalam pelatihan (Hartono, Marhadi S, Dona F, 2019).

Peningkatan kompetensi guru dan tenaga fungsional pendidikan sangat dibutuhkan, namun banyak yang belum mendapat kesempatan pelatihan untuk pengembangan kompetensinya, sementara pelatihan tatap muka banyak terhenti karena kondisi pandemi, maka pengembangan sumberdaya manusia semakin jauh dari kecukupan. Menghadapi masalah seperti ini, perlu kajian tentang bagaimana strategi pelatihan yang efektif untuk meningkatkan kompetensi guru dan tenaga fungsional lainnya di lingkungan kediklatan.

Sebagaimana dinyatakan (Japar, 2020) bahwa kegiatan pelatihan pada Balai Pendidikan dan Pelatihan Keagamaan akan berbeda daripada tahun-tahun sebelumnya karena modelnya lebih variatif. Model pelatihan yang akan dilaksanakan adalah pelatihan reguler, sistem pelatihan jarak jauh, pelatihan di wilayah kerja (PDWK), pelatihan di wilayah kerja dengan dana *cost sharing* dan pelatihan kerja sama. Pelaksanaan pelatihan dengan menerapkan *blended* (campuran).

Blended learning merupakan model pelatihan yang mencampurkan pembelajaran klasikal tatap muka secara konvensional dengan pembelajaran secara online baik secara independen maupun secara kolaborasi dengan menggunakan sarana prasarana teknologi informasi dan komunikasi (Prayitno, 2015). Sebagai model pelatihan yang baru akan dilaksanakan di balai diklat, maka kajian artikel ini adalah berfokus pada pertanyaan mengapa perlu *blended learning* dan bagaimana *blended learning* dalam pelatihan. Rumusan masalah kajian ini adalah: Mengapa *blended learning* diperlukan dalam pelatihan?, Bagaimana karakteristik *blended learning* dalam pelatihan?, Bagaimana penerapan *blended learning* pada pelatihan?, Bagaimana efektifitas *blended learning* pada pelatihan?.

Analisis masalah penerapan *blended learning* dalam pelatihan ini dilakukan dengan menggunakan metode studi pustaka. Pengumpulan data dalam penelitian pustaka menggunakan buku teks, jurnal dan periodical (Nazir, 2014). Analisis data terhadap tema kajian adalah dengan membaca keterangan terkait *blended learning*,

mengumpulkan sumber bahan kajian, mengutip informasi, mencatat hal-hal penting, menyimpulkan hasil yang diperoleh dan melakukan interpretasi (Nazir, 2014). Penggunaan berbagai jurnal dan literatur diharapkan dapat menjawab beberapa masalah *blended learning* yang akan dilaksanakan.

PEMBAHASAN

Pelatihan jarak jauh berperan dalam pelatihan bagi peserta maupun widyaiswara. Pembelajaran daring memberikan layanan yang menarik dan efektif, namun dalam pelaksanaannya terdapat beberapa masalah Bilfaqih, (2015). Penelitian Dindin, (2020) bahwa *e-learning* diterima oleh peserta didik sebagai model pembelajaran menggunakan berbagai media pembelajaran, sehingga peserta dipermudah proses pembelajaran dan pembimbingannya. Namun *elearning* memiliki hambatan seperti jaringan internet yang tidak stabil, kuota terbatas yang mengganggu pembelajaran.

Pelatihan daring merupakan hal yang relatif baru, sistem pembelajaran daring diterapkan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat akan layanan pelatihan berbasis teknologi, menciptakan suatu lingkungan belajar maya (*virtual learning environment*) sehingga penyelenggaraan pelatihan efektif.

Penyelenggaraan pelatihan sering menghadapi masalah, misalnya bencana pandemi COVID-19, dimana pelatihan langsung tatap muka dialihkan menjadi pelatihan jarak jauh (online). Dalam pelatihan jarak jauh, peserta seringkali mengalami kesulitan dalam memahami materi pelatihan dan mengerjakan tugas pelatihan yang diberikan melalui modul maupun media jejaring internet lainnya. Kesulitan peserta tidak dapat diselesaikan peserta sendiri karena interaksi dengan pelatih maupun peserta lain sangat kurang.

Pelatihan membutuhkan adanya komunikasi dan interaksi antara peserta, pelatih dan sumber belajar. Proses interaksi antar peserta dan dengan pelatih penting, karena pelatihan merupakan proses interaksi dua arah. Peserta memerlukan umpan balik dan sebaliknya pelatih juga memerlukan

kan umpan balik dari peserta. Dengan interaksi ini akan didapat hasil yang efektif, pelatihan dapat meningkatkan kompetensi pegawai.

Pelatihan yang dilaksanakan merupakan kebutuhan dasar dalam mengatasi kekurangan kompetensi baik pada ranah pengetahuan, sikap dan keterampilan pegawai terutama di era revolusi industri 4.0. Namun, pelatihan jarak jauh yang banyak dilakukan ini terdapat kendala yaitu: [a] sarana pembelajaran (HP atau computer) kurang sesuai untuk kegiatan e-learning, [b] alat yang kurang mendukung kebutuhan e-learning, [c] keterbatasan kuota untuk berinteraksi secara normal dalam pembelajaran, [d] jaringan yang putus, sehingga harus mencari jaringan dan putusnya aliran listrik. Hal ini menjadi penghambat dalam pelatihan jarak jauh (Afif Rahman Riyanda, Kartini Herlina, B. Anggit Wicaksono, 2020). Menurut Akhmadi, (2020) kendala pelatihan jarak jauh adalah masih kurangnya peralatan pembelajaran, person pelatihan belum terampil menjalankan perangkat e-learning, sumber daya, dan keterbatasan teknologi untuk penyelenggaraan pelatihan jarak jauh.

Untuk mengatasi masalah e-learning tersebut, *blended learning* dilaksanakan untuk menyempurnakan sistem pelatihan jarak jauh. Thorne menggambarkan *blended learning* sebagai pelatihan yang mengintegrasikan perangkat teknologi dan inovatif pembelajaran online dengan interaksi dan partisipasi dalam pembelajaran tradisional (Thorne, 2003). Sedangkan menurut (Tucker, 2012), "*Blended learning* merupakan satu kesatuan yang kohesif (berpadu/melekat), yang memadukan atau menggabungkan pembelajaran tradisional tatap muka dengan komponen online".

Blended learning dapat dijadikan alternatif model pelatihan karena [1] berkontribusi pada pengembangan strategi interaktif pelatihan, yang tidak hanya menyebarkan konten namun juga interaksi komunikasi pelatih dan peserta melalui umpan balik yang lebih baik dan lebih cepat, [2] akses belajar dimana saja dan kapan saja disesuaikan dengan kemampuannya, [3] efektifitas biaya karena peserta terutama guru dan pegawai secara permanen sibuk dan waktu

terbatas karena tugas (Sukarno, 2020).

Model *blended learning* merupakan kombinasi antara pembelajaran tatap muka dengan model pembelajaran berbasis e-learning, sehingga diharapkan dapat membuat peserta lebih termotivasi untuk mengikuti pelatihan. Dengan "*blended learning* proses pembelajaran campuran tatap muka dengan online menjadi pengalaman belajar yang unik". (Glazer, 2012).

Menurut Bersin (2004) *blended learning* mengkombinasikan berbagai "media" pelatihan (teknologi, aktivitas, dan jenis kegiatan) untuk membuat program pelatihan yang optimal untuk peserta. *Blended* ini berarti bahwa pelatihan yang diselenggarakan oleh instruktur dilengkapi dengan format elektronik lainnya yang diperlukan dalam pelatihan.

Dalam konteks pembelajaran, *blended learning* mengkombinasikan karakter pelatihan tradisional dengan pelatihan elektronik seperti pembelajaran berbasis *web*, *streaming video*, komunikasi audio *synchronous* dan *asynchronous*. Konsep *blended learning* digambarkan sebagai



Gambar 1 Konsep *blended learning* (Henzi, 2004)

berikut (Henzi, 2004)

Penggunaan *Blended learning* oleh para guru, dosen, instruktur pelatihan menurut Graham karena ada enam alasan yaitu: kekayaan pedagogis, akses ke pengetahuan, interaksi sosial, agensi pribadi, efektifitas biaya, dan kemudahan revisi (Graham, 2006). Campuran (*blended*) tatap muka dengan online dalam pelatihan diharapkan dapat mengoptimalkan pembelajaran dengan meminimalisir kekurangan yang terjadi pada masing-masing strategi tersebut.

Karakteristik *blended learning*

Pembelajaran dengan pendekatan *blended learning* sudah lama digunakan terutama dengan penemuan komputer. Pembelajaran awalnya adalah tatap muka dan interaksi pengajar dan pelajar secara langsung, setelah ada mesin cetak, pendidik memanfaatkan media cetak. Demikian juga saat ditemukan media audio visual, sumber belajar menggabungkan antara pengajar, media cetak, dan audio visual.

Blended learning yang muncul setelah berkembang teknologi informasi, memfasilitasi siswa dengan berbagai sumber belajar yang dapat diakses baik *offline* maupun *online*. Pembelajaran dilakukan dengan menggabungkan tatap muka, teknologi cetak, teknologi audio, audio-visual, komputer, dan teknologi *m-learning* (*mobile learning*).

Blended learning memiliki enam unsur yaitu: tatap muka, belajar mandiri, aplikasi, tutorial, kerjasama, dan evaluasi. [1] Tatap Muka; Pembelajaran dengan pengajar sebagai sumber belajar utama, dilakukan sebelum ditemukannya teknologi cetak, audio visual, dan komputer. [2] Belajar Mandiri; memanfaatkan sumber belajar yang dapat diakses oleh peserta secara mandiri, karena sumber-sumber tersebut tidak hanya terbatas pada sumber belajar yang disediakan pengajar, namun yang ada di perpustakaan, sumber belajar di lingkungan sekitar lembaga pendidikan dan sumber-sumber belajar di perpustakaan seluruh dunia. [3] Aplikasi; Aplikasi dalam pembelajaran berbasis *blended learning* dapat dilakukan melalui pembelajaran berbasis masalah, dimana peserta pelatihan secara aktif mendefinisikan masalah, mencari berbagai alternatif pemecahan, dan melacak konsep, prinsip, dan prosedur yang dibutuhkan untuk memecahkan masalah. [4] Aplikasi teknologi; dalam *blended learning* disediakan aplikasi untuk meningkatkan keterlibatan peserta dalam pelatihan dan peran instruktur diperlukan sebagai tutor. [5] Tutorial; Peserta pelatihan aktif menyampaikan masalah yang dihadapi dengan instruktur berperan sebagai tutor yang membimbing. [6] Kerjasama; dalam pelatihan berbasis *blended*, peserta bekerja sama, memadukan belajar mandiri

dan berkolaborasi sehingga peserta terampil berkolaborasi. [7] Evaluasi; dalam *blended learning* evaluasi melibatkan otoritas pengajar, penilaian diri oleh peserta dan penilai peserta lain. Penilaian didasarkan pada proses dan hasil yang dilakukan melalui penilaian evaluasi kinerja berdasarkan portofolio.

Penerapan *Blended Learning* Dalam Pelatihan

Blended e-learning telah digunakan untuk penyelenggaraan pendidikan terbuka dan jarak jauh. Awalnya Universitas Terbuka menyelenggarakan pendidikan jarak jauh tanpa teknologi informasi dan komunikasi, namun berikutnya menggabungkan pembelajaran konvensional dan pembelajaran menggunakan teknologi informasi.

Menurut Setiawan (2019) pembelajaran *blended learning* merupakan pembelajaran berbasis *active learning* yang sangat baik untuk diimplementasikan pada pendidikan tinggi, dengan kriteria utama yang harus disiapkan yaitu kesiapan fasilitas sistem dan perencanaan yang matang, pengembangan konten yang lengkap dan menarik, monitoring dan evaluasi secara rutin pada proses pembelajaran.

Optimalisasi pembelajaran dilakukan dengan mereplikasi unsur-unsur yang biasa dijalankan dalam sistem pembelajaran klasikal/ konvensional, misalnya dimulai dari perumusan tujuan yang operasional dan dapat diukur, ada persepsi atau pre-test, membangkitkan motivasi, menggunakan bahasa yang komunikatif dan sederhana, uraian materi yang jelas, contoh-contoh konkrit, problem solving, tanya jawab, diskusi, post-test, hingga penugasan dan kegiatan tindak lanjutnya.

Penerapan *blended learning* merupakan alternatif untuk mengatasi kelemahan-kelemahan pembelajaran online dan pembelajaran tatap muka dalam rangka menghasilkan rangkaian pembelajaran yang efektif, efisien, dan menyenangkan bagi peserta pelatihan dengan tidak menggeser teori-teori pembelajaran lama (Abdullah, 2018). Berbagai riset oleh para peneliti menunjukkan bahwa mekanisme pembelajaran *blended learning* mempunyai pengaruh hasil yang tinggi dibandingkan dengan

pembelajaran online atau tatap muka, oleh karena itu dalam merancang pembelajaran perlu melibatkan berbagai pihak yang terkait, antara lain: pengajar, ahli materi, ahli komunikasi, programmer, dan seniman Silahuddin (2015).

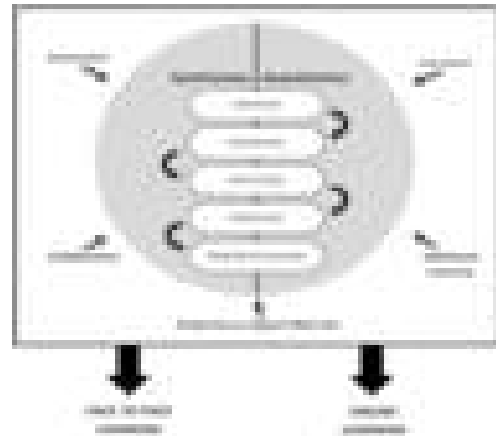
Driscoll (2002) mengidentifikasi *blended learning* menjadi empat yaitu [1] mencampur atau mengaduk teknologi pembelajaran yang sebenarnya untuk menciptakan efek pembelajaran dan kerja yang harmonis, [2] menggabungkan segala bentuk teknologi pembelajaran seperti video tape, CD-ROM, pelatihan berbasis web, film dengan tatap muka bersama instruktur, [3] menggabungkan pendekatan pedagogis seperti kognitivisme, konstruktivisme, behaviorisme untuk menghasilkan pembelajaran untuk menghasilkan pelatihan yang optimal baik menggunakan teknologi maupun tidak, [4] menggabungkan atau mencampur mode teknologi yang berbasis web seperti kelas virtual langsung, pembelajaran kolaboratif, streaming video, audio dan teks.

Terdapat model *blended learning*, yaitu penggabungan waktu, tempat, orang dan sumber-sumber kegiatan belajar. Kegiatan pelatihan dilakukan melalui proses: [1] Perencanaan, [2] desain, [3] implementasi, [4] tinjauan dan [5] perbaikan. Kegiatan Perencanaan dilakukan untuk menganalisis kebutuhan mata pelatihan. Mendesain dan mengembangkan pelatihan berupa menyusun bahan ajar gabungan bahan tradisional dan online. Pelaksanaan atau Implementasi adalah bahan atau materi yang didesain diimplementasikan di pelatihan. Selanjutnya mereview *blended learning* dengan mengamati efektivitas pelatihan. Perbaikan didasarkan kelemahan dalam implementasi untuk selanjutnya diperbaiki. (Muhammad Yaumi, 2017).

Implementasi *blended learning* menggunakan beberapa pola dengan perbandingan antara tatap muka dan online adalah 25/75, 50/50, 75/25. Pertimbangan merancang komposisi pembelajaran adalah penyediaan sumber belajar yang cocok untuk berbagai karakteristik peserta agar pelatihan lebih menarik, efektif dan efisien. Penggunaan pola tergantung dari kompetensi yang dibutuhkan, tujuan pelatihan, karakteristik

peserta, karakteristik dan kemampuan peserta dan sumberdaya yang tersedia. (Abdullah, 2018).

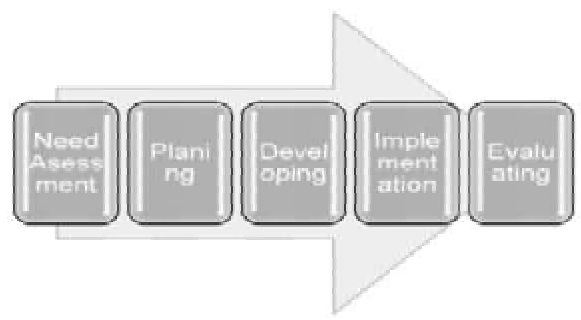
Implementasi *blended learning* menurut Wahyuningsih meliputi lima kunci dengan lima



Gambar 2 Implementasi Model *Blended Learning* (Wahyuningsih, 2013)

langkah, meliputi fase orientasi, organisasi, investigasi, presentasi, analisis/evaluasi. (Wahyuningsih, 2013).

Menurut Aditia Rachman, Yusep Sukrawan, Dedi Rohendi, (2019) Model *blended learning* memuat lima langkah proses pembelajaran yaitu performance support materials, self paced learning, live event, collaboration, dan assessment.



Gambar 3 Langkah kegiatan *Blended Learning* (Risky Setiawan, dkk, 2019)

Sedangkan (Risky Setiawan, Djemari Mardapi, Afis Pratama, Syahri Ramadan, 2019) menyatakan langkah kegiatan *blended learning* adalah (1) *Need Assessment*.

Berdasarkan pendapat Risky Setiawan, Djemari Mardapi, Afis Pratama, Syahri Ramadan,

(2019), maka dalam pelatihan, lima langkah kegiatan *blended learning* mulai *need asesment*, *planing*, *developing*, *implementation* dan *evaluating*. *Need Assessment* pelatihan adalah menilai kebutuhan peserta maupun proses pelatihan. Analisis kebutuhan tersebut meliputi: [a] mengidentifikasi kemampuan awal peserta, [b] mendeskripsikan capaian pelatihan peningkatan kompetensi peserta, [c] mengidentifikasi dan penjabaran tujuan yang akan dicapai, [d] mendeskripsikan hasil kinerja instruktur dan [e] mendeskripsikan kesulitan-kesulitan kelemahan implementasi kegiatan. *Planning* (perencanaan) pelatihan, meliputi kegiatan [a] menetapkan tujuan pelatihan. [b] memilih strategi pelatihan, [c] strategi pengelolaan, [d] mengembangkan sumber belajar. *Developing* pelatihan, yaitu pembuatan dan pengembangan sumber daya manusia dan media pelatihan. Identifikasi sumber daya manusia pelaku pelatihan, identifikasi sumber belajar yang ada di dalam lembaga pelatihan dan identifikasi sumber belajar di luar lembaga seperti internet, video, audio visual, komputer, smartpone. *Implementation*, yaitu pelaksanaan pelatihan berbasis *Learning Management System* dengan *blended learning*. *Evaluating*, yaitu evaluasi formatif untuk mengukur keterpahaman peserta pelatihan, dan memperbaiki model *blended*.

Pengembangan pelatihan dengan *blended learning* dapat dilakukan dengan skema pembelajaran sebagai berikut:



Gambar 4 Skema pelaksanaan model *Blended Learning* (Prayitno, 2015)

Pelaksanaan pelatihan dengan *blended learning* diawali dengan dengan registrasi peserta

pelatihan. Registrasi peserta pelatihan dapat dilak sanakan secara online melalui website atau dengan formulir yang dapat diunduh di website balai pelatihan yang dikirim melalui email. Setelah berhasil registrasi, peserta diberi akses mengunduh materi pelatihan dan mengikuti Orientasi Pelatihan (OP) terkait teknis pelatihan.

Pelatihan dapat dibagi dalam kegiatan *In Service Learning 1* (In 1), *Off Learning* (On) atau *Face to Face* (F2F) dan *In Service Learning 2* (In 2). Pada *In Service Learning 1*, peserta melaksanakan pelatihan secara online tanpa adanya tatap muka, peserta melakukan kegiatan belajar mandiri atau membaca materi pelatihan yang sudah diunduh di website. Pada *Off Learning* atau *Face to Face* peserta mengikuti pembelajaran tatap muka berupa penguatan pembelajaran melalui diskusi, penugasan dan evaluasi awal setelah kegiatan *In Service Learning 1*. Selanjutnya dilakukan *In Service Learning 2*, kegiatan peserta pelatihan sama dengan *In Service Learning 1* yaitu belajar secara online, peserta pelatihan melakukan review pembelajaran, menyerahkan tugas dan mengikuti evaluasi hasil pelatihan. Peserta yang dinyatakan lulus dapat memperoleh sertifikat pelatihan (Prayitno, 2015).

Implementasi *blended learning* dioptimalkan dengan pembenahan sistem aplikasi *e-learning* yang mudah, fasilitator dan instruktur pembelajaran, waktu pelaksanaan yang sesuai kebutuhan pelatihan serta mengadaptasi pembelajaran konvensional dalam pelatihan. Sebelum melaksanakan *Blended Learning*, instruktur perlu menyiapkan kebutuhan pembelajaran terutama platform teknologi *Blended Learning*. *Kebutuhan pelatihan dengan blended adalah Group Miling List* (seperti Yahoo, Google+), *Web Blog, Social Media* (Facebook, Twitter, Instagram), Aplikasi-aplikasi *Learning Management Systems* (Moodle, Edmodo, Quipper, classroom) (Prayitno, 2015).

Efektifitas *Blended Learning*

Beberapa penelitian tentang *blended learning* telah dilakukan. Risky Setiawan dkk, dalam penelitiannya tentang Efektivitas *Blended*

Learning Dalam Inovasi Pendidikan Era Industri 4.0 pada Mata Kuliah Teori Tes Klasik, menyimpulkan bahwa *blended learning* merupakan pembelajaran berbasis *active learning* yang sangat baik untuk diimplementasikan pada pendidikan tinggi.

Optimalisasi *blended learning* dilakukan dengan [1] kesiapan fasilitas sistem dan perencanaan yang matang, [2] pengembangan konten yang lengkap dan menarik, [3] monitoring dan evaluasi secara rutin pada proses pembelajaran (Risky Setiawan, Djemari Mardapi, Afis Pratama, Syahri Ramadan, 2019).

Sarah Bibi, Handaru Jati, (2015) dalam penelitian Efektivitas Model *Blended Learning* Terhadap Motivasi menyimpulkan bahwa metode *blended learning* telah terbukti secara efektif meningkatkan motivasi belajar siswa.

Suji Ardianti, Dwi Sulisworo, Yudhiakto Pramudya, (2019), menyimpulkan bahwa *blended learning* berbasis pendekatan *stem education* berbantuan schoology terbukti dapat meningkatkan *critical thinking skill* pada materi fluida dinamik. Ningsing menyatakan bahwa model pembelajaran *blended* efektif dalam meningkatkan hasil belajar (Ningsih, 2016). Menurut Ningsih, model *blended learning* layak digunakan untuk proses pembelajaran karena dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Hermawanto, Kusairi, & Wartono menemukan bahwa penerapan model *blended* efektif meningkatkan kualitas pembelajaran, yaitu dapat meningkatkan minat, motivasi, dan hasil belajar (Hermawanto, Kusairi, & Wartono, 2013). Pembelajaran *blended* terbukti mampu mewujudkan suasana belajar yang mandiri berpusat pada siswa, interaksi pembelajaran *blended learning* membuat peserta semangat dalam belajar (Muhammad Taufik Hidayat, Teuku Junaidi, Muhammad Yakob, 2020). Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan *blended*

learning memiliki pengaruh positif terhadap pemahaman siswa. Model *blended learning* dapat digunakan oleh pendidik dan pelatih untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

PENUTUP

Simpulan

Blended learning diperlukan dalam pelatihan untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas pelatihan. Model pelatihan *blended* ini memadukan pendekatan pelatihan tatap muka dan online serta praktek dengan berbagai strategi.

Strategi pembelajaran *blended* mewujudkan pelatihan yang fleksibel antara model daring berbantuan luring. *Blended learning* dapat memudahkan peserta dalam mengases materi dan bahan pelatihan, meningkatkan motivasi belajar dan kemandirian peserta sehingga pelatihan lebih efektif.

Model *blended learning* dapat diterapkan sebagai salah satu model pelatihan pada lembaga kediklatan. Untuk optimalisasi *blended learning* dalam pelatihan diperlukan dukung sarana prasarana teknologi informatika yang memadai dan kemandirian peserta.

Saran

Perlu dukungan kebijakan lembaga penyelenggara dengan penyiapan sarana prasarana agar pelaksanaan *blended learning* terlaksana secara optimal.

Pelatihan *blended* memadukan pendekatan tatap muka dan online serta praktek, sehingga perlu kesiapan widyaiswara sebagai fasilitator yang kompeten dalam hal teknologi informasi komunikasi dan pemanfaatan media pembelajaran.

Peserta pelatihan juga perlu kesiapan dalam hal teknologi informasi komunikasi sehingga pembelajaran *blended* berjalan efektif. [α]

DAFTAR PUSTAKA

- Glazer, F. S. (2012). *Blended Learning: Across the Disciplines, Across the Academy*. Virginia: Stylus Publishing.
- Abdullah, W. (2018). Model Blended Learning dalam Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran. *FIKROTUNA*:

Jurnal Pendidikan dan Manajemen Islam Volume 7, Nomor 1, Juli 2018; p-ISSN 2442-2401; e-ISSN 2477-5622, 856-866.

- Aditia Rachman, Yusep Sukrawan, Dedi Rohendi. (2019). PENERAPAN MODEL BLENDED LEARNING DALAM PENINGKATAN HASIL BELAJAR MENGGAMBAR OBJEK 2 DIMENSI. *Journal of Mechanical Engineering Education, Vol. 6, No. 2, Desember 2019, 145-152.*
- Afif Rahman Riyanda, Kartini Herlina, B. Anggit Wicaksono. (2020). Evaluasi Implementasi Sistem Pembelajaran Daring Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. *KRA-ITH Humaniora Vol 4 No 1 Maret 2020, 66-71.*
- Akhmadi, A. (2018). Kesiapan Widyaiswara dalam Penerapan e-learning BDK Surabaya. *Jurnal Kewidyaiswaraan Volume 3 No 2 2018.*
- Akhmadi, A. (2020). Evaluasi Pelatihan Jarak Jauh dimasa Pandemi. *Inovasi, Jurnal Diklat Keagamaan Vol 14 No 2, Mei-Agustus 2020, 136 - 144.*
- Ansah, S. (2020). *Empat Masalah yang sering terjadi dalam Pelatihan Kerja Daring.* Jakarta: Indonesiainside.id.
- Basri, H. (2013). *Landasan Pendidikan.* Bandung: Pustaka Setia.
- Bersin, J. (2004). *The Blended Learning Book: Best Practices, Proven Methodologies, and Lessons.* San Francisco: John Wiley & Sons.
- Bilfaqih, Y., & Qamaruddin. M.N. (2015). *Esensi Pengembangan Pembelajaran Daring.* Yogyakarta: Deepublish.
- Dindin, Jamaluddin, Teti Ratnasih, Heri Gunawan, Epa Paujiah. (2020). *Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid-19 Pada Calon Guru: Hambatan, Solusi Dan Proyeksi.* Bandung: LPPM UIN SGD.
- Driscoll, M. (2002). *Blended Learning: Let's Get BBlended Learning: Let's Get beyond the Hype.* IBM Global Services. http://www-07.ibm.com/services/pdf/blended_learning.pdf.
- Ekawati, E. N. (2018). Application of Blended Learning with Edmodo Application Based on PDEODE Learning Strategy to Increase Student Learning Achievement. *Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA Vol. 8, No. 1, April 2018, 7-16 -ISSN: 2088-351X.*
- Graham, C. R. (2006). Blended Learning Systems: Definition, Current Trends, and Future Directions. Dalam C. & Bonk, *Handbook Of Blended Learning: Global Persepektives, Local Designs.* San Fransisco CA: Pfeiffer Publishing.
- Hartono, Marhadi S, Dona F. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Blended Learning Pada Mata Kuliah Logika dan Penalaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia Vol 4 No 2 Bln September, 84 - 89.*
- Henzi, a. &. (2004, Feb 1). "Reflections On The Use Of Blended Learning". Diambil kembali dari http://www.ece.salford.ac.uk/proccedings/pers/ah_o4.rtf.
- Hermawanto, Kusairi, & Wartono. (2013). Pengaruh Blended Learning terhadap Penguasaan Konsep dan Penalaran Fisika Peserta Didik Kelas X. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia, 9 (57), 67-76.*
- Japar. (2020). *Pastikan Pelaksanaan Pelatihan tak terkendala, Majalah Ampel Denta Volume 7, 2 Juli 2020.* Surabaya: BDK Surabaya.
- Majid, A. (2011). *Perencanaan Pembelajaran.* Bandung: Remaja Rosadakarya.
- Marta, R. (2018). Evaluasi Implementasi Pembelajaran Keterampilan Komputer Dan Pengolahan Informasi (KKPI). *Kpi Berbasis E-Learning. jurnal teknologi informasi dan pendidikan, 11(1), 2620 – 6390.*
- Muhammad Abdi Rahman, Rustan Amarullah, dan Kemal Hidayah. (2020). Evaluasi penerapan model pembelajaran e-learning pada pelatihan dasar calon pegawai negeri sipil. *Jurnal Borneo Administrator, Vol. 16 No. 1, April 2020, 201-216.*
- Muhammad Taufik Hidayat, Teuku Junaidi, Muhammad Yakob. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Blended Learning dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Tradisi Lisan Aceh. *Jurnal Mimbar Ilmu, Vol. 25 No. 3, 2020 P-ISSN: 1829-877X E-ISSN: 2685-9033, 401-410.*
- Muhammad Yaumi, M. D. (2017). Desain Blended Learning: Model Pemaduan Sumber Belajar Online dan Tradisional. *Prosiding Konferensi Nasional 6 Asosiasi Program Pascasarjana Perguruan Tinggi Muhammadiyah 'Aisyiyah* (hal. 135-145). Sulawesi Selatan: APPPTMA.

- Nazir, M. (2014). *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Ningsih, & J. (2016). Hasil Belajar Mahasiswa Melalui Penerapan Model Blended Learning Pada Mata Kuliah Persamaan Diferensial. *Jurnal Pendidikan RAFA*, 2(1), 1-11.
- Prayitno, W. (2015, Juli 10). *Penerapan Blended Learning dalam Pengembangan PDiklat bagi Pendidik dan Tenaga Kependidikan*. Diambil kembali dari lmpjogja.kemdikbud.go.id: <http://lmpjogja.kemdikbud.go.id/tag/blended-learning/>
- Rahman, E. F. (2020, 8 18). *Kendala pembelajaran Daring*. Diambil kembali dari Kompasiana: <https://www.kompasiana.com/erifauzi/5ed3d896097f3622406be497/5-kendala-siwa-menghadapi-pembelajaran-daring?page=all>
- Risky Setiawan Dkk. (2019). EFEKTIVITAS BLENDED LEARNING DALAM INOVASI PENDIDIKAN ERA INDUSTRI 4.0 PADA MATA KULIAH TEORI KLASIK. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan Volume 6, No. 2, Oktober 2019 (148-157) Online: [http://journal.uny.ac.id/inJournal Inovasi Teknologi Pendidikan ISSN 2407-0963 \(print\), ISSN 2460-7177 \(online\)](http://journal.uny.ac.id/inJournal%20Inovasi%20Teknologi%20Pendidikan)*, 148 - 157.
- Risky Setiawan, Djemari Mardapi, Afis Pratama, Syahri Ramadan. (2019). Efektivitas Blended Learning Dalam Inovasi Pendidikan Era Industri 4.0 Pada Mata Kuliah Teori Tes Klasik. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 148-157.
- Sarah Bibi, Handaru Jati. (2015). Efektivitas Model Blended Learning Terhadap Motivasi Dan Tingkat Pemahaman Mahasiswa Mata Kuliah Algoritma Dan Pemrograman. *Jurnal Pendidikan Vokasi, Vol 5, Nomor 1, Februari 2015*, 74-87.
- Silahuudin. (2015). Penerapan e-learning dalam inovasi pendidikan. *Jurnal Ilmiah CIRCUIT, I (1)*, 48-59.
- Suji Ardianti, Dwi Sulisworo, Yudhiakto Pramudya. (2019). Efektivitas Blended Learning Berbasis Pendekatan Stem Education Berbantuan Schoology Untuk Meningkatkan Critical Thinking Skill Pada Materi Fluida Dinamik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Kaluni Volume 2 – 2019 26 Januari 2019* (hal. 240-246). Yogyakarta: UAD.
- Sukarno. (2020). *Blended Learning sebuah Alternatif Model Pembelajaran Mahasiswa Program S1 Kependidikan Bagi Guru dalam Jabatan*. Solo: UNS.
- Sumaryati, S. (2013). Peningkatan Kompetensi Profesional Guru Melalui Pelatihan Model-Model Pembelajaran Inovatif. *Inotek, Volume 17, Nomor 2, Agustus*, 140-150.
- Suyono, H. (2011). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Thorne, K. (2003). *Blended Learning; How to Integrate Online and Traditional Learning*. United States: Kogan Page Publishers.
- Tucker, C. R. (2012). *Blended Learning in Grades 4–12*. London: Corwin Press.
- Vaughan, N. (2007). Perspectives on Blended Learning in Higher Education. *Internasional Journal on E-Learning. Vol.6, No.1*, 81–94.
- Wahyuningsih, D. (2013). *Implementasi Blended Learning By The Constructive Approach (BLCA) untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Kemandirian Belajar Mahasiswa dalam Matakuliah Interaksi Manusia dan Komputer Prodi Teknologi Pendidikan FIP UNY*. Yogyakarta.