

BLENDED LEARNING SEBAGAI SARANA OPTIMALISASI PEMBELAJARAN DARING DI ERA NEW NORMAL

Medina Nur Asyifah Purnama

Institut Agama Islam Sunan Giri (INSURI) Ponorogo

medinasyiefa@yahoo.com

Abstract; *Writing this article aims to analyze in a literature review the importance of combined learning or blended learning using synchronous and asynchronous strategies as a means of optimizing the learning process in the current Covid 19 pandemic era. In this article, there are four steps taken to analyze the data, namely determining the theme to be reviewed, selecting and selecting articles according to the theme, reviewing and synthesizing literature and compiling it into a writing. The results of the literature review show that the optimization of the learning process in the current Covid 19 and New Normal pandemic era will be effective and efficient by using the blended learning method where the learning process combines the two existing strategies in blended learning, namely synchronous and asynchronous strategies. Synchronous itself is a virtual face-to-face between teachers and students at the same time but in different places using video conferencing, google meet and so on, while asynchronous is that the educational process or deepening of material can be done at any time without being limited by time so that it can use technology. communication that is developing a lot today, for example with e learning, Google classrooms, moodle and so on. so that the combination of synchronous and asynchronous strategies in online learning is expected to produce better learning products as one of the principles of online learning itself is independence, Where online learning does not mean not accompanying the learning process but instead must always direct students whenever and wherever.*

Keyword; *Blended learning, online learning, New normal era*

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 yang terjadi di seluruh belahan negara saat ini, termasuk di Indonesia telah merubah tatanan dalam berbagai bidang, termasuk pada bidang pendidikan. Semua pembelajaran mulai dari pendidikan di taman kanak-kanak sampai pada perguruan tinggi semua memperoleh dampak dari adanya pandemi saat ini. Dalam proses pendidikan misalnya, yang biasanya proses pembelajaran berjalan dengan tatap muka, maka saat ini harus merubah sistem pembelajarannya dengan pembelajaran jarak jauh (PJJ) yang dilakukan dirumah masing-masing secara *online* dengan menggunakan teknologi internet, yang tentunya masih banyak kelemahan-kelemahan atau tantangan dalam proses pelaksanaannya.

Tantangan dan masalah-masalah yang muncul dalam proses pelaksanaan daring adalah sangat kompleks, mulai dari pendidik, peserta didik, lembaga pendidikan dan juga orang tua murid. Tantangan pembelajaran daring bagi seorang pendidik adalah kurang atau belum menguasai teknologi secara baik, mencari dan menyiapkan berbagai cara atau materi yang akan diberikan agar tidak monoton tetapi bisa menciptakan pembelajaran yang inovatif sehingga bisa dipahami oleh peserta didik. Sedangkan bagi peserta didik permasalahan yang muncul pada

setiap anak adalah kuota internet yang dengan adanya daring ini tentu mengahbiskan banyak kuota, bahkan pada daerah-daerah yang jauh dari perkotaan yang di mana tidak ada akses internet maka para siswa masih harus berjalan kaki beberapa kilo terlebih dahulu untuk dapat mengakses internet. Sebagaimana dalam berita yang ada di kompas yang disampaikan oleh kepala Disdikpora bahwa di Jogjakarta khususnya Gunung kidul terdapat total ada sekitar 70 persen siswa sekolah dasar sulit mengakses internet dari titik rumahnya karena keterbatasan akses internet, tidak mempunyai laptop dan tidak mempunyai HP yang mendukung pembelajaran daring. (Bahron Rasyid,2020)

Masalah selanjutnya adalah muncul dari orang tua, dengan adanya pandemi covid 19 yang mengharuskan belajar dirumah tentu menjadikan adanya keterlibatan orang tua dalam pembelajaran anak, walaupun dalam SKB 3 Menteri tahun 2020 menyatakan bahwa orang tua harus terlibat langsung dalam belajar dirumah. akan tetapi keterlibatan penuh orang tua dalam proses pembelajaran juga memunculkan banyak permasalahan diantaranya jika orang tua bekerja juga agak sulit ketika berbenturan dengan bekerja. Banyaknya pekerjaan di rumah, tidak memiliki kemampuan dalam mengajar dengan baik karena di sini orang tua benar-benar menggantikan posisi para guru secara utuh, dan kondisi orang tua yang masih banyak belum bisa menggunakan gawai sebagai media teknologi yang digunakan dalam pembelajaran dan ada juga di daerah-daerah yang jauh dari perkotaan selaian tidak ada akses internet yaitu banyak orang tua yang tidak mempunyai gawai yang mendukung proses pembelajaran. Jadi, dampak pembelajaran dari rumah tidak hanya siswa yang kesulitan tetapi juga orang tua banyak yang menjadi pusing akibat harus mendampingi belajar anak dirumah setiap hari.

Akan tetapi, dengan situasi pandemi saat ini proses pembelajaran harus tetap dilakukan maka terdapat satu strategi yang dipercaya dapat menanggulangi masalah tersebut melalui pendayagunaan terhadap teknologi Pendidikan (*Education Technology*), Teknologi Informasi (*Information Technology* atau IT) dan atau teknologi komunikasi dan informasi (*Information and Communication* atau ICT). (Arief S.Sadiman,2007)

Hal tersebut sebagaimana yang disusun oleh komisi Pembaharuan Pendidikan Nasional (KPPN) yang dibentuk oleh Mentri Pendidikan dan Kebudayaan pada tahun 1979 bahwa:

Dalam menangani masalah-masalah yang ada dibidang pendidikan saat ini dan yang akan datang dibutuhkan adanya cara dalam penerapan teknologi ununtuk pendidikan, dalam hal ini sekurang-kurangnya ada dua hal yang perlu diperhatikan: Pertama, Kedudukan media dan teknologi dalam keseluruhan proses Pendidikan,pada dasarnya meliputi sistem penyampaian, sebagai media untuk menyampaikan apa yang ada dalam kurikulum. Kedua, Peranan media dan teknologi dalam keseluruhan proses pendidikan....(mampu) mencapai tujuan pendidikan, mengingat keadaan geografis Indonesia dan kelangkaan tenaga Pengajar, potensi penggunaan media dan teknologi untuk pendidikan perlu dikaji dan dikembangkan dalam rangka pemerataan kesempatan belajar. (Yusufhadi Miarso,2007)

Sebagaimana dalam tantangan revolusi industri 4.0 yang secara mendasar telah membuat perubahan pada cara berpikir manusia, cara hidup dan cara berinteraksi satu sama lain. Era ini telah merubah semua aktifitas manusia yang tidak hanya pada segi ekonomi saja tetapi juga teknologi, dan meluas pada bidang pendidikan, sosial budaya dan hukum. Revolusi industri 4.0 menerapkan konsep yang serba dengan bantuan mesin dan tanpa tenaga manusia dalam menerapkannya, sehingga semua komponen harus berusaha untuk mengikuti kriteria di era revolusi 4.0 yang terdapat banyak inovasi atau terobosan baru, diantaranya *Internet of Things* (IOT), *Big data*, Percetakan 3D, *Artificial Intelligence* (AI), kendaraan yang tidak ada pengemudi, rekayasa genetika, robot dan mesin pintar. (Koko Adya Winata, 2020)

Salah satu bentuk inovasi revolusi industri 4.0 menurut (Koko Adya Winata, 2020) yang harus direspon oleh dunia pendidikan adalah menerapkan model pembelajaran yang dapat menjawab tantangan revolusi 4.0 yaitu adanya *Internet of Things*. Oleh karena itu lembaga pendidikan harus mampu mendidik dan mengembangkan model pembelajaran yang dapat membuat peserta didik mempunyai kemampuan berfikir kritis, model pembelajaran yang diterapkan dalam proses pembelajaran harus mengarahkan peserta didik memiliki kemampuan *problem solving* yang baik agar mampu menghadapi tuntutan era revolusi industri di masa pandemi covid 19 seperti saat ini.

Oleh karena itu dalam menerapkan pembelajaran di era pandemi seperti saat ini kita bisa menggunakan bantuan teknologi dalam mendesain dan merencanakan proses pembelajaran, menerapkan dan mengevaluasi proses pembelajaran, akan tetapi dengan masih banyaknya permasalahan dalam menerapkan teknologi pembelajaran dan agar tidak menimbulkan permasalahan baru maka perlu kiranya kita melakukan kombinasi dalam proses pembelajaran dikarenakan banyaknya kendala terutama pada keterbatasan jaringan yang tentu akan membuat proses pembelajaran menjadi tidak efektif, sehingga *blended learning* perlu diterapkan dalam proses pembelajaran agar pembelajaran daring menjadi lebih efektif.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi literatur. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang mengumpulkan data berupa kata-kata, tindakan dan perilaku, dalam menginterpretasikan data terhadap hasil temuannya dalam kualitatif tidak menggunakan angka, melainkan menekankan pada deskripsi. (Arikunto, 2013:282). Penulisan artikel ini didasarkan pada kajian dalam jurnal *Assessing the available ICT infrastructure for collaborative web technologies in a blended learning environment in Tanzania: A mixed methods research* yang ditulis oleh John Marco Pima, Michael

Odetayo and Rahat Iqbal dan Eliamani Sedoyeka, *An e-Curriculum Based Systematic Resoucj Integratif approach to web-based Education* yang ditulis oleh W. Song, Andres Forsman, Jia Yan, dan A, *Survey of The Appliction of Information Communication Technology in Education* yang ditulis oleh Sayed Ahmad Hashemy, Daryoosh Hayati, and Zainab Hashemy, dan juga Panduan merancang mata kuliah daring SPADA Indonesia; PEDATI model desain sistem pembelajaran *blended* yang diterbitkan oleh Direktorat Jendral Pembelajaran dan kemahasiswaan kementrian Riset, Teknologi dan pendidikan Tinggi (RISTEKDIKTI) oleh Uwes Anis Chairuman.

Beberapa literatur tersebut menjadi informasi awal bagi penulis tentang pembelajaran *blended learning* yang dapat digunakan dalam mengoptimalkan proses pembelajaran yang selama ini sudah diterapkan di negara lain ataupun yang sebenarnya jauh sebelum adanya pandemi sudah ada panduan teknis penerapannya, sehingga harapannya semoga panduan yang ada bisa diterapkan pada masa pandemi saat ini yang dikarenakan tidak bisa melakukan pembelajaran secara tatap muka tetapi meskipun dengan pembelajaran daring proses pembelajaran tetap optimal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Internet adalah sebuah media yang bisa kita gunakan untuk berbagi informasi dan berinteraksi dengan sangat mudah. Menurut Turban, internet adalah jaringan computer yang besar di dunia yang secara actual merupakan jaringan dari jaringan. O'Brien menjelaskan bahwa internet adalah jaringan komputer yang berkembang dengan sangat cepat dan memiliki pengguna yang banyak sekali (Munir, 2009)

Menurut Cronin internet pada awalnya digunakan dalam keperluan penelitian militer di Amerika Serikat pada awal tahun 1969 dengan membuat suatu percobaan jaringan yang diberi nama ARPAnet untuk mendukung keperluan penelitian yang dibuat oleh *Avanced reseacah project agency* (ARPA). Kemudian jaringan ini dikembangkan untuk keperluan riset di perguruan Tinggi yaitu di University of California, Stanford Research Institute dan University of Utah. (Harina Yuhetty dan Hardjito, 2007)

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa internet dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran, misalnya dalam penelitian yang telah dilakukan oleh *Center For Applied Special technology* (CAST) pada tahun 1996, yang diterapkan pada lima ratus siswa pada kelas lima (V) dan enam (VI) di tingkat dasar. Kemudian dibagi kedalam dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dengan dilengkapi akses internet dan kelompok kontrol. Berdasarkan hasil tes pada kelompok eksperimen menunjukan nilai yang lebih tinggi dibanding kelas kontrol. (Harina Yuhetty dan Hardjito, 2007)

Menurut (Harina Yuhetty dan Hardjito,2007) Peneraan internet untuk pendidikan dan pengajaran dapat diterapkan dalam tiga bentuk, di antaranya adalah:

1. *Web course*, merupakan pemanfaatan internet dalam proses pembelajaran secara keseluruhan, sehingga semua bahan belajar, berdiskusi dan melakukan konsultasi ataupun memberikan tugas, latihan dan ujian semuanya disampaikan melalui internet dengan menggunakan berbagai fasilitas-fasilitas internet seperti *Chat rooms, bulletin board, video conference, e-mail, Google Classroom, e-Learning* dan sebagainya, sehingga dalam bentuk ini tidak memerlukan adanya tatap muka dalam proses pembelajaran maupun penilaian.
2. *Web Centric Course*, merupakan penggabungan dari dua kegiatan pembelajaran sehingga sebagian materi, proses diskusi, konsultasi dan pemberian tugas, dan latihan disampaikan dengan teknologi pembelajaran melalui jaringan internet, sedangkan evaluasi dan sebagian konsultasi serta diskusi diadakan dengan tatap muka.
3. *Web Enhance Course*, di mana penggunaan internet hanya sebagai penunjang dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yang ada dikelas, dalam bentuk ini pembelajaran utamanya adalah pembelajaran dikelas dengan tatap muka atau yang dikenal dengan nama *web lite Course*.

Menurut Soekartawi dalam Mozaik Teknologi Pendidikan (Prawiradilaga,2007), manfaat internet dalam proses pendidikan adalah: *Pertama*, dapat memudahkan komunikasi dan diskusi guru dengan siswa. *Kedua*, dapat digunakan untuk menyusun bahan ajar dan memberikan petunjuk dalam proses belajar yang sistematis dan terjadwal. *Ketiga*, siswa dapat melihat dan menambah informasi yang berkaitan dengan bahan ajar dalam waktu yang tidak terbatas. *Keempat*, lebih efektif dan efisien.

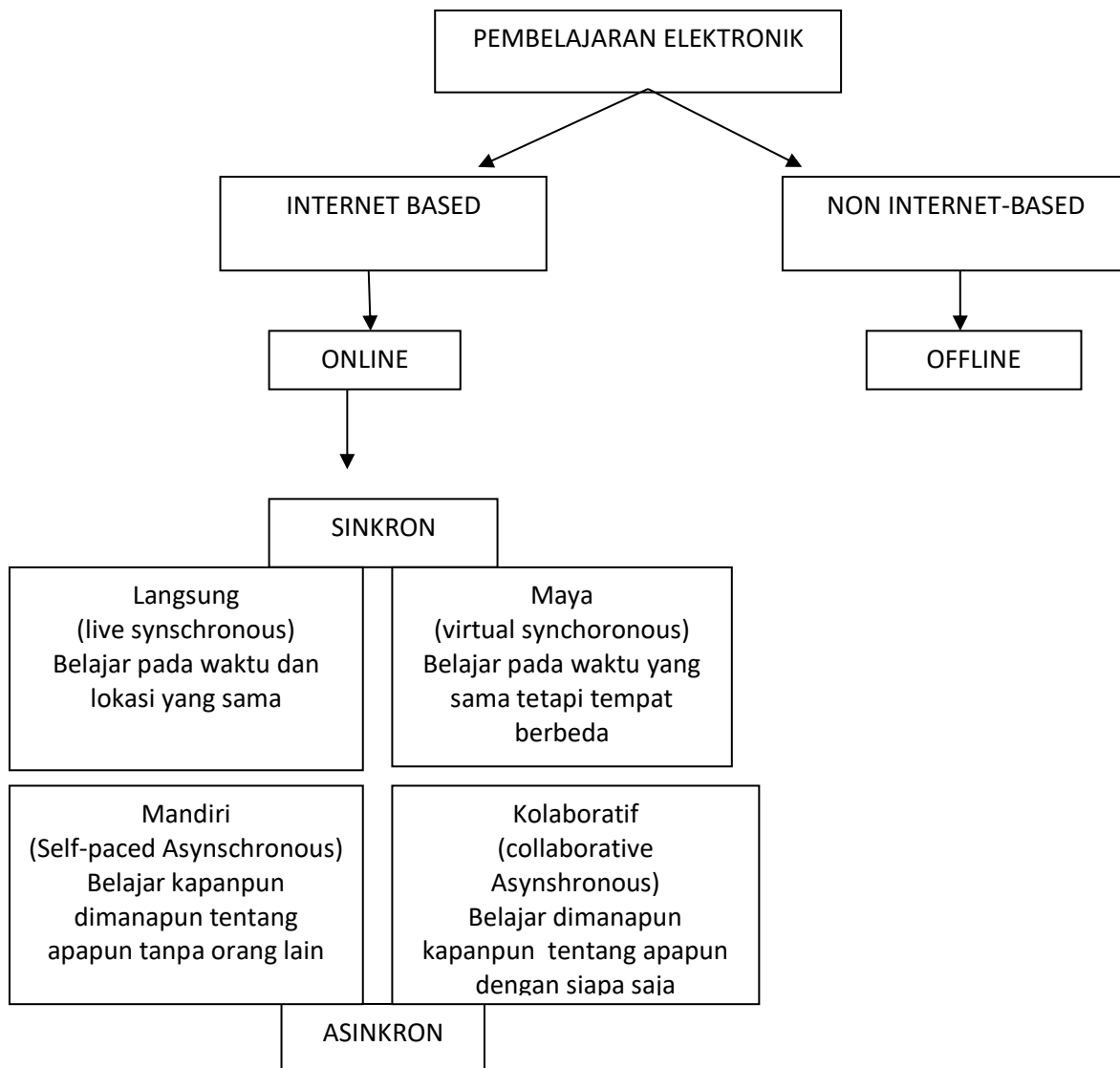
Dengan internet, segala informasi dapat diakses dengan mudah dan cepat . dalam meningkatkan pelayanan, efektifitas dan kelancaran dalam proses pembelajaran bagi siswa dan guru maka berbagai lembaga pendidikan banyak yang menggunakan media internet, yang diyakini memberikan peluang dalam meningkatkan pembelajaran melalui *online learning* atau *e-learning*. Istilah *e-learning* mempunyai makna yang terdiri dari huruf e (*electronic*) dan kata *learning* yang diartikan pembelajaran. Sehingga dapat kita artikan bahwa *e-learning* merupakan proses pembelajaran yang dilakukan dengan perangkat elektronik berupa komputer. Istilah *e-learning* dapat pula diartikan sebagai teknologi informasi yang digunakan dalam proses pendidikan dan pembelajaran dalam bentuk jaringan secara online. Lebih tepatnya *e-learning* merupakan usaha untuk membuat perubahan dalam proses pembelajaran yang ada disekolah atau perguruan tinggi dalam bentuk digital.(Munir,2009)

E-learning merupakan media elektronik yang digunakan untuk menyampaikan proses pendidikan ataupun pembelajaran dengan alat bantu berupa komputer ataupun telepon seluler, yang kemudian digunakan untuk menyampaikan bahan ajar atau materi, penugasan dan latihan dalam proses pendidikan. (Stockley, 2010)

E-learning secara mendasar dalam (Naidu, 2006) dijelaskan bahwa *e-learning* adalah media pembelajaran yang dilakukan secara *online* dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk menjabatani proses pembelajaran dengan strategi sinkron ataupun asinkron.

Mengacu pada definisi diatas dapat kita simpulkan bahwa *e-learning* merupakan teknologi yang dikembangkan untuk melakukan proses pembelajaran mulai dari menyampaikan tujuan pembelajaran, bahan ajar, proses pembelajaran, dan evaluasi dalam pembelajaran dengan menggunakan teknologi. Teknologi elektronik tersebut bisa berupa perangkat komputer, telepon seluler, internet atau teknologi elektronik lainnya contohnya misalnya bisa berupa video, ataupun audio pembelajaran, yang digunakan untuk menciptakan dan meningkatkan proses pembelajaran yang optimal. Selain tersebut diatas dengan adanya *e-learning* dapat dimungkinkan proses pembelajaran dapat berinteraksi langsung dalam bentuk *real time* (waktu nyata) seperti dalam *video conference*, *zoom*, *Google meet*, *real audio* atau *real video*, *online meeting*. Dan juga dalam bentuk *no real time* seperti dengan *Google classroom*, *E-learning*, *mailing list*, *discussion group*, *news group* dan *bulletin board*. Sedangkan bahan ajar, evaluasi, kuis dan semua aktivitas dalam proses pembelajaran dapat juga diimplementasikan ke dalam *web*.

Oleh karena itu dalam kondisi new normal saat ini agar proses pembelajaran bisa berjalan efektif maka kita bisa melakukan pembelajaran melalui media elektronik dengan jaringan internet dengan mengkombinasikan pembelajaran sinkron dan asinkron.



Dari gambar di atas dapat dijelaskan bahwa:

1. Sinkron Langsung (SL); adalah proses pembelajaran yang melibatkan pendidik dan peserta didik bertemu pada waktu dan lokasi yang sama. Kegiatan pendidikan yang terjadi adalah ceramah, berdiskusi dan praktik dilapangan sehingga sama dengan pembelajaran tatap muka.
2. Sinkron Maya (SM); proses belajar mengajar yang melibatkan pendidik dan peserta didik mengikuti pembelajaran yang sama tetapi lokasi yang berbeda satu sama lain. Kegiatan pembelajaran dalam sinkron maya dapat dilaksanakan dengan teknologi sinkron misalnya berupa *video conference*, *Google meet*, *Zoom*, *audio-conference* atau *web-based seminar (webinar)*

3. Asinkron Mandiri (AM); proses kegiatan belajar mengajar secara daring yang dilakukan secara individu. Dimana peserta didik dapat belajar kapanpun, di manapun, berdasarkan kecepatan daya tangkap masing-masing. Kegiatan pembelajaran dalam asinkron mandiri meliputi menonton, membaca, mendengarkan, mempraktikkan, menirukan dengan menggunakan materi digital yang sesuai dengan tema atau bahan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran pada asinkron mandiri lebih banyak menggunakan pembelajaran daring, meskipun akan ada juga pembelajaran secara luring.
4. Asinkron Kolaboratif (AK). Adalah proses pembelajaran yang terjadi secara kolaboratif (bersama-sama), antara anggota kelas ataupun narasumber yang lainnya. Kegiatan belajar yang ada pada asinkron kolaboratif adanya partisipasi dalam diskusi melalui forum diskusi daring, *miling lish*, penugasan mandiri maupun kelompok yang di daring, dan publikasi hasil penugasan mandiri amupun kelompok kedalam jurnal, blog, wiki dan sebagainya.

Kombinasi pembelajaran di era *new normal* saat ini merupakan metode pembelajaran yang efektif diterapkan. *blended learning* pada prinsipnya mengkombinasikan antara pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran daring dengan menggunakan berbagai platform misalnya *learning management system* yang biasanya digunakan adalah portal-portal *e-learning* yang dimiliki lembaga atau juga menggunakan *Google clasroom*, selain itu juga banyak mengunakan aplikasi *video conference* yang selama ini digunakan diantaranya adalah *Google meet*, *Zoom* dan selain aplikasi-aplikasi tersebut *Watshapp Group* juga digunakan untuk melakakan proses pembelajarn daring.

Sesuai dengan yang dikemukakan Noord et al (2007), pembelajaran *Blended* adalah suatu penggabungan dari berbagai bentuk pembelajaran yaitu daring, luring dan tatap muka (*in-Person Learning*). Pembelajaran *Blended Learning* merupakan pembaharuan dalam proses pembelajaran daring dengan berusaha mengintegrasikan inovasi dalam teknologi pembelajaran dengan pembelajaran secara tradisional yaitu pembelajaran yang harus selalu berhubungan dan berpartisipasi secara langsung. (Throne, 2003). Pembelajaran *Blended Learning* merupakan penggabungan komponen dari aspek pembelajaran sinkron dan asinkron dengan tujuan tercapainya efektifitas belajar yang optimal. (Piskurich, 2006)

Dari beberapa pengertian diatas, *blended learning* merupakan metode pembelajaran yang bersifat mengkombinasikan setrategi-setrategi dalam pembelajaran sinkron dengan pembelajaran asinkron. Dengan tujuan utamanya adalah menghasilkan efektifitas pembelajaran, sehigga proses pembelajaran menjadi lebih optimal. Dengan demikian kelemahan-kelemahan yang ada pada pembelajaran daring yang sifatnya sinkron dapat disinergikan dengan kelebihan yang ada pada pembelajaran asinkron karena dalam pembelajaran sinkron, misalnya yang

megharuskan guru dan siswa berada di waktu yang sama untuk belajar dan berdiskusi langsung tetapi kendalanya adalah bahwa jaringan internet di setiap siswa itu berbeda maka sulit untuk sinkronisasi dimana semua siswa dapat mengakses internet dengan baik dan bisa mengikuti proses belajar secara langsung seperti dalam tatap muka oleh karena itu lah *blended learning* menjadi sebuah metode pembelajaran yang ideal di era new normal saat ini dalam menciptakan proses belajar agar mencapai tujuan pembelajaran yang optimal.

Langkah-langkah desain pembelajaran *blended learning* adalah sebagaimana berikut:

1. Merumuskan Capaian Pembelajaran

Langkah pertama yang kita lakukan dalam merancang system pembelajaran *blended Learning* adalah merumuskan capaian pembelajaran terlebih dahulu. Capaian pembelajaran merupakan kompetensi yang diharapkan dapat dicapai oleh siswa atau mahasiswa setelah mengikuti pembelajaran. Capaian dalam pembelajaran harus dirumuskan dengan baik karena akan menjadi dasar dalam mengembangkan komponen pembelajaran yang selanjutnya. Seperti dalam menetapkan, memilih dan menyusun materi yaitu; menentukan strategi atau perencanaan pembelajaran, memilih materi pembelajaran serta menetapkan evaluasi terhadap hasil belajarnya.

2. Memetakan serta mengorganisasikan bahan Pembelajaran

Langkah yang ke-dua adalah mendeskripsikan dan menyusun bahan kajian serta materi pembelajaran kedalam pokok pembahasan, Sub pokok pembahasan dan pokok-pokok materi sesuai dengan capaian pembelajaran yang sudah ditetapkan sebelumnya.

3. Menetapkan dan menentukan aktivitas pembelajaran sinkron dan asinkron

Langkah ketiga adalah menentukan apakah materi dari pokok pembahasan atau sub pokok pembahasan akan dapat dipahami melalui strategi sinkron ataupun asinkron.

4. Merancang aktivitas Pembelajaran Sinkron

Setelah diidentifikasi pokok pembahasan mana yang dapat dipahami melalui pembelajaran dengan strategi sinkron maka kemudian menyusun rancangan pembelajaran sinkron. Pembelajaran sinkron sendiri adalah proses pembelajaran dimana antara guru dan siswa berada di waktu sama tetapi ditempati yang berbeda maka biasanya proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media teknologi komunikasi berupa *video-conference* atau *audio-conference*. Langkah dalam pembelajaran sinkron sebenarnya tidak jauh berbeda dengan pembelajaran tatap muka, dimana dalam pembelajaran sinkron proses pembelajaran juga terdiri dari kegiatan Pembuka, kegiatan inti dan kegiatan Penutup.

- a. Kegiatan Pembuka; pendidik memberikan atau menampilkan video tentang masalah sesuai dengan tema kemudian peserta didik diminta untuk menanggapi, dan kemudian

Pendidik menjelaskan tema yang akan dikaji dan didiskusikan, beserta tujuan pembelajaran yang ingin di capai pada pertemuan tersebut.

- b. Kegiatan inti; pendidik memberikan suatu bentuk permasalahan, kemudian peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok untuk mendiskusikan dan kemudian mempresentasikan, dan kemudian pendidik dan peserta didik mengumpulkan berbagai informasi dari yang tema yang sudah dipresentsikan tersebut.
 - c. Kegiatan penutup; pendidik meminta peserta didik untuk menyimpulkan dari tema yang sudah didiskusikan kemudian pendidik memberikan umpan balik dan penguat terhadap hasil pembelajaran yang sudah didiskusikan dan yang terakhir pemberian tugas individu atau tugas mandiri kepada semua Peserta Didik.
5. Merancang aktivitas Pembelajaran Asinkron

Setelah diidentifikasi pembahasan mana yang dapat dipahami melalui pembelajaran asinkron kemudian langkah selanjutnya adalah menyusun rancangan pembelajaran asinkron yaitu merencanakan ragam materi digital yang relevan, forum diskusi daring yang relevan, penugasan daring yang relevan dan evaluasi yang relevan. Selanjutnya merangkai alur pembelajaran asinkron adalah dalam PEDATI; Model Desain Pembelajaran *Blended* (Uwes Anis Chairuman, 2007) bahwa pembelajaran daring dengan strategi asinkron terdapat empat siklus yaitu: Pelajari (*Learning*); dalam (*deepening*); Terapkan (*applying*); dan Evaluasi (*measuring*).

- a. PELAJARI; yaitu proses mempelajari bahan atau materi pembelajaran pada asinkron dengan menyediakan berbagai jenis dan bentuk media digital yang disebut sebagai objek belajar (*learning object*) yaitu dengan membaca melalui teks, melihat materi dengan visual berupa gambar, mendengarkan dengan audio, proses melihat melalui video atau animasi, mengeksperimen dan mempraktikkan dengan simulasi dan game dan lain sebagainya. Contoh media digital tersebut adalah sebagaimana berikut;

Kegiatan	Alat atau Media	Bentuk Alat atau Media
Membaca	Naskah atau teks	Doc, PDF, HTML, Edup
Melihat	Visual	Jpeg, PNG,PPT,GIF
Mendengar	Audio	Mp3, MP4 Midi
Mendengar dan Menonton	Vidio Animasi	FLV,WMV,SWF
Mengeksperimen dan mempraktikkan	Simulasi dan Game	SWF, MP3,MPS,WMV

- b. DALAMI; artinya, memperdalam pembelajaran dengan ikut berperan serta dalam forum diskusi daring secara aktif. Keikutsertaan dalam diskusi daring juga digunakan guru untuk melakukan penilaian terhadap partisipasi ataupun kualitas respon atau tanggapan selama diskusi sehingga tanggapan ataupun komentar yang diberikan selama diskusi juga masuk pada penilaian hasil evaluasi dalam proses pembelajaran.
- c. TERAPKAN; artinya, bahwa dari materi yang sudah didiskusikan secara daring tadi kemudian diimplementasikan kedalam penugasan secara *online* dengan jenis tagihan misalnya tes, kuis ataupun yang lainnya sehingga penugasan ini pun masuk dalam salah satu bentuk penilaian dalam strategi asinkron.
- d. EVALUASI; dalam asinkron juga terdapat evaluasi yang diberikan pada media yang digunakan dengan mengerjakan evaluasi dalam bentuk tes objektif berupa pilihan ganda, mencocokkan, benar salah, jawaban singkat, dan juga bisa dengan tes subjektif berupa esai, kuis dan sebagainya.

Hal tersebut sebagaimana disampaikan oleh (Munir,2009) bahwa Desain *Online Learning* mempunyai lima komponen, yaitu;

1. Silabus

Silabus merupakan pedoman bagi pengembangan pembelajaran yang didalamnya merupakan sebuah perencanaan pembelajaran, yang berisi capaian pembelajaran, bahan atau materi pembelajaran, proses kegiatan pembelajaran, alokasi waktu yang dibutuhkan dalam pembelajaran, dan proses penilaian dalam pembelajaran.

2. Orientasi *Online Learning*

Dalam orientasi perkuliahan *online* terdapat beberapa komponen yang harus disampaikan yaitu: Biografi Pengajar, capaian setelah mengikuti proses pembelajaran, deskripsi singkat tentang materi pembelajaran, petunjuk dalam mengikuti proses pembelajaran, informasi-informasi untuk memberikan kemudahan dalam mengakses pembelajaran serta cara-cara dalam *download* ataupun *upload* materi atau bahan pembelajaran, serta tersedianya

link-link yang dapat dikoneksikan dengan media yang lain sehingga dapat mempunyai bahan-bahan materi dari berbagai program yang ada diberbagai media.

3. Materi Pembelajaran

Dalam hal ini, materi atau bahan pembelajaarn juga sudah disajikan dalam media pembelajaran baik materi pembelajaran pokok atau inti maupun materi pembelajaran tambahan atau pendukung materi yang diajarkan, yang dapat diakses oleh peserta didik kapan saja.

4. Kalender

Kalender ini digunakan sebagai pedoman dalam proses belajar dan mengajar, hal tersebut dijadikan patokan untuk memulai pembelajaran dan yang akan menunjukkan kapan pembelajaran atau kegiatan online ini selesai.

5. Site Map

Site Map adalah peta kegiatan yang meliputi peta kedudukan model atau materi pembelajaran yang perlu dipelajari, ruang lingkup dan urutan materi pembelajara yang perlu dipelajari.

Strategi pembelajaran *online learning*. Dengan strategi pembelajaran yang menimbulkan kebermaknaan *meaningful learning* yang diadaptasi dari Bonk dan Dennen dalam (munir, 2009). Kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk terjadinya pembelajaran bermakna dapat dilihat pada tahap berikut:

1. *Ice breaker* dan *Opener*. Kegiatan ini bertujuan untuk mendisiplinkan siswa agar fokus dalam proses pembelajaran, atau dalam istilah lain menghidupkan siswa agar siap menerima pembelajaran bisa dengan game, nyanyi, atau menampilkan video, gambar dan sebagainya.
2. *Student Expedition*. Dalam pembelajarn online maka hendaknya tujuan pembelajaran dan juga materi atau bahan ajar sudah disajikan terlebih dahulu sehingga ketika siswa akan belajar melalui *web*, tujuan yang akan dicapai dan materi pembelajaran sudah bisa dilihat peserta didik kapan saja.
3. *PCT (Purposive Creative Thinking)*. Ketika terjadi Permasalahan-permasalahan yang ada dalam proses pembelajaran maka kemudian kita identifikasi masalah tersebut dan dipecahkan melalui fasilitas yang ada, misalnya *discussion Forum* atau *Chatting*.
4. *P2P (Peer to Peer Interaction)*. Yaitu proses pembelajaran yang menggunakan metode *cooperative* dalam proses pembelajaran di *web*;
5. *Streaming Expert*. Mendiskusikan masalah-masalah pembelajaran dengan para ahli, misalnya dengan melalui *Vidio Conference* atau video-video pembelajaran yang sudah tersedia di *Online Learning (Video Streaming)*;

6. *Mental Gymnastic*. Proses kegiatan belajar dengan model *brain storming* yaitu kegiatan tukar pendapat yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan.

Dengan penerapan pembelajaran *blended learning* sebagai sarana pembelajaran daring di era *new normal* ini juga berdampak pada adanya arah baru proses pembelajaran dalam menjawab tantangan pada revolusi industri 4.0 yaitu;

1. Mewujudkan pendidikan 4.0
2. Menghasilkan lulusan atau peserta didik yang mempunyai atau memiliki ketrampilan dan kemampuan *problem solving* yang bagus.

Tuntutan revolusi industri 4.0 harus segera direspon oleh semua lembaga pendidikan dengan menerapkan model pembelajaran kolaboratif dan kreatif. Model pembelajaran kolaboratif dapat menghindarkan peserta didik dari sikap pasif dan ketregantungan pada guru dalam proses pembelajaran. Pembelajaran kolaboratif di definisikan sebagai proses pembelajaran yang memberikan peluang kepada peserta didik untuk dapat aktif dalam proses pembelajaran. Guru hanya sebagai fasilitator dan pendamping dalam proses pembelajaran. Pembelajaran kolaboratif memaksimalkan proses kerjasama yang bagus diantara peserta didik dan guru dalam proses pembelajaran, sehingga dapat menciptakan lingkungan belajar yang berpusat kepada siswa, terintegrasi dan suasana kerjasama dan menjadikan siswa aktif dalam proses belajar. Oleh karena itu model pembelajaran yang dibutuhkan pada masa pandemi dan untuk menjawab tantangan revolusi industri saat ini adalah model pembelajaran yang memberikan latihan kepada peserta didik untuk berfikir kritis (*Critical Thinking*), kreatif dan inovatif. Dimana pembelajaran tidak hanya menekankan pada *transfer of knowledge* saja tetapi proses pembelajaran yang menghasilkan peserta didik yang kreatif, kritis dalam memecahkan sebuah permasalahan. (Koko Adya Winata, 2020)

Dengan demikian, di era *new normal* saat ini maka proses pembelajaran daringpun harus dilakukan dengan banyak strategi-strategi dan inovasi dalam pembelajaran. Inovasi pembelajaran pada hakikatnya bertujuan untuk dapat memecahkan permasalahan-permasalahan dalam pendidikan dan agar dapat menghasilkan para lulusan atau peserta didik yang mampu bersaing dengan perkembangan zaman. (Alif Achadah. 2020).

Oleh karena itu perlu mencari strategi-strategi yang inovatif sebagai temuan baru dalam mengembangkan sebuah pembelajaran seperti misalnya proses pembelajaran yang didukung dengan penggunaan media teknologi *handphone* untuk melakukan pembelajaran misalnya dengan menggunakan berbagai *platform* bisa *e-learning*, *Google Classroom*, *moodle*, dan sebagainya dan untuk mencari informasi-informasi secara mandiri yang digunakan untuk mendukung terhadap materi pembelajaran. Misalnya, dalam aplikasi google kita dapat menemukan berbagai

macam artikel yang sesuai dengan materi yang dapat menambah wawasan peserta didik tentang teori yang dipelajari. Hal ini sebenarnya sangat efektif dan efisien agar dapat meningkatkan kualitas pendidikan dengan catatan pengguna media teknologi tersebut digunakan dengan semestinya. Dan dengan pengawasan ataupun control dari guru dan orang tua siswa (Alif Achadah, 2020), sehingga dengan adanya pandemi dan di era new normal ini maka cara belajar kita harus mulai dirubah dengan menggunakan pembelajaran yang lebih menarik dan menjadikan peserta didik lebih aktif. Karena hal itu harus kita lakukan dalam menghadapi arus perubahan yang serba teknologi saat ini. Dimana dalam sebuah literature disebutkan bahwa ciri pendidikan pada tahun 2000-an akan bercirikan kreatif, berfikir kritis, komunikatif dan kolaboratif. Di mana pendidikan yang kolaboratif atau *Blended Learning* itu akan efektif dan efisien diterapkan. Sebagaimana (Alif Achadah, 2020) manfaat Blended Learning itu sendiri meliputi:

1. Lebih efektif daripada hanya belajar tatap muka atau hanya belajar secara online.
2. Dapat meningkatkan hasil belajar
3. Dapat menjadi cara yang tepat untuk memperpanjang waktu belajar sehingga mahasiswa dapat mencapai standar kesiapan di perguruan tinggi dan dunia kerja
4. Dapat memungkinkan mahasiswa memperoleh literasi digital dan ketrampilan belajar *online*
5. Dapat dijadikan cara yang tepat untuk pembelajaran yang tidak dapat dilaksanakan secara tatap muka
6. Dapat membuat tugas menjadi lebih menarik dan fleksibel.
7. Dapat memungkinkan untuk dilakukan pemantauan kemajuan mahasiswa secara lebih mudah.

KESIMPULAN

Optimisasi proses pembelajaran di era pandemi covid 19 dan *new normal* saat ini akan efektif dan efisien dengan menggunakan metode *blended learning* di mana dalam proses pembelajaran menggabungkan dari dua strategi yang ada dalam *blended learning* yaitu dengan strategi sinkron dan asinkron. Sinkron sendiri merupakan tatap muka antara guru dengan siswa pada saat jam yang sama tetapi ditempati yang berbeda. Sedangkan asinkron adalah bahwa proses pembelajaran atau pendalaman materi bisa dilakukan kapan saja tanpa dibatasi oleh waktu sehingga bisa menggunakan teknologi komunikasi yang banyak berkembang saat ini misalnya dengan *e-learning*, *Google classroom*, *moodle*, dan lain sebagainya.

Terdapat empat tahap yang harus dilakukan agar pembelajaran daring dengan *blended learning* menjadi alternatif pembelajaran yang optimal di era *new normal* saat ini, di antaranya

adalah; Pertama; sajikan materi digital secara asinkron artinya semua materi yang mau kita berikan hendaknya sudah bisa dilihat oleh siswa sebelum dimulainya pembelajaran dalam bentuk misalnya Pdf, Word, Power Point, gambar, video pada *Learning managemen system* seperti *Moodle*, *Google clasroom* dan sebagainya. Kedua; adakan bimbingan dan diskusi materi yang sifatnya asinkron. Jadi jangan hanya memberi materi saja tanpa memberikan bimbingan. Pada optimaliasasi daring maka anda harus menyediakan kolom bimibngan yang tidak dibatasi oleh waktu misalnya diskusi melalu *video chat*, *mailing lish* dan *forum discussion*. Ketiga; adanya proses *elaborasi*, demostarasi atau praktik. Keempat; meskipun dalam proses daring maka juga harus mengadakan evaluasi sebagai alat ukur ketercapaian dari proses pembelajaran yang berupa kuis, tes tulis (objektif dan subjektif), *project learning*, UTS dan UAS yang dimasukkan dalam web atau media atau teknologi yang digunakan untuk pembelajaran.

ACKNOWLEDGEMENT

Terimakasih penelti haturkan kepada segenap civitas akademika INSURI Ponorogo terutama Ketua Prodi dan dosen pengampu di Program Studi Pendidikan Agama Islam. Karena dengan bantuannya, peneliti mampu merampungkan penelitian ini dengan baik. Kajian dan diskusi yang telah diberikan sangat memberi arti kepada peneliti guna mengembangkan kompleksitas kepenulisan karya ilmiah. Penelitian ini merupakan penelitian individu yang peneliti tulis tanpa mendapat biaya dari luar. Penelitian ini dilakukan guna memenuhi kewajiban salah satu tridarma perguruan tinggi yaitu meneliti.

BIBLIOGRAFI

- Alif Achadah. (2020). *Model Inovasi Pengembangan Kurikulum PAI Untuk Menghadapi Revolusi Industri 4.0*. SCAFFOLDING; Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme.Vol.2,No.1.1-10. <https://ejournal.insuriponorogo.ac.id/index.php/scaffolding/article/view/260/191>
- Andi Holilulloh, Ben-Naouar Youssef. (2020). *The Learning Process Through Social Media For Children: The Issues And Challenges Of Children's Future*. SCAFFOLDING; Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme.Vol.2,No.1.58-67. <https://ejournal.insuriponorogo.ac.id/index.php/scaffolding/article/view/261>
- Arief S. Sadiman. (2007). *Pendayagunaan Teknologi Pendidikan di Negara Tetangga, Dalam Dewi Salma Prawiradilaga (Eds). MOzaik Teknologi Pendidikan*. Kencana.
- Depertemen Pendidikan dan Kebudayaan dalam Yusufhadi Miarso. (2007). *Menyemai Benih Teknologi Pendiikan*. Kencana.
- Koko Adya Winata.(2020). *Model Pembelajaran Kolaboratif dan Kreatif Untuk Menghadapi Tuntutan Era Revolusi Industri 4.0*. SCAFFOLDING; Jurnal Pendidikan Islam dan

Multikulturalisme.Vol.2,No.1. 12-24.

<https://ejournal.insuriponorogo.ac.id/index.php/scaffolding/article/view/193/192>

- Munir. (2009). *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Alfabeta.
- Naidu.S. (2006). *E-Learning: a Giidebook Of Principles, Procedures, and Practices*. Revision edition penyunt commonwealth Educational Media Center.
- Noor.id,S.(2007). *E-Learning Models: A Review Of Lirerature*. The 1st International Conference on Educational Reform November 9-11.
- Harina Yuhetty dan Hardjito. (2007). *Edukasi Net Pembelajaran Internasional: Tantangan dan Peluany*a.dalam Prawiladilaga (Eds). Mozaik.
- Prawiradolaga, Dewi Salma. (Eds).(2007). *Mozaik Teknologi Pendidikan*. Kencana.
- Piskurich, G.M.(2006). *Rapid Instructional Design: Learning ID Fast and Righ (Second Edition)*. CA: Pfeiffer,John Wiley and Sons,Inc.
- Stockley,D. (2010). *E-Learning Definition and Explanation*. (Online) Available at: <http://www.derekstockley.com.aud>.
- Thorne,K.(2003). *Blended learning : How to Integrate Online and Traditional Learning*. London,UK and USA; Kogan Page Limited.
- Uwes Aris Chairuman. (2017). *Panduan Merancang Mata Kuliah Daring SPADA Indonesia; PEDATI Model Desain System Pembelajaran Blended*. Direktorat Jendral Pembelajaran dan Kemahasiswaan Kementrian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi (RISTEKDIKTI)