

MODEL BLENDED LEARNING PADA PENDIDIKAN VOKASI BERBASIS PEMBELAJARAN TERPADU

Aulia Fitrul Hadi¹⁾, Riska Robianto²⁾, Deval Gusrion³⁾, Harkamsyah Andrianof⁴⁾, Okta Andrica Putra⁵⁾

Universitas Putra Indonesia YPTK Padang

email: fitrulhadi@upiyptk.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model blended learning pada pendidikan kejuruan. Penelitian ini menggunakan tahapan model ADDIE. Penelitian ini dilaksanakan di Universitas Putra Indonesia YPTK Padang. Instrumen yang digunakan adalah kuesioner, lembar observasi, dan tes kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil penelitian adalah (1) Model blended learning meliputi: (a) komponen filosofis esensialisme dan pragmatisme; (b) teori belajar: behaviorisme, kognitivisme, dan konektivisme (c) komponen 4C yaitu komunikasi, kolaborasi, kerjasama, dan kreativitas; (d) komponen revolusi industri 4.0: mencakup pembelajaran dengan elemen digital dengan literasi data, literasi teknologi, dan literasi manusia. (2) Model blended learning yang berpusat pada pembelajaran yang dilakukan secara offline dan online menjadikannya memiliki proporsi pola pembelajaran yang jelas. Fleksibilitas belajar kapan saja dan di mana saja melalui komunikasi tatap muka, serta interaksi online menggunakan chat dan forum online untuk menggali pemikiran kritis melalui diskusi. Termasuk juga unsur mahasiswa untuk berkreasi dan inovatif dalam proyek dan perbaikan proyek, serta bahan ajar online yang dibuat menarik dengan kehadirannya. komponen multimedia (teks, gambar, dan video). (3) Produk hasil berupa buku model, buku pedoman dosen dan pedoman mahasiswa, serta buku teks yang dinyatakan valid dan praktis sehingga model blended learning dapat diterapkan dalam pembelajaran. (4) Pencapaian yang ditemukan berkaitan dengan kemampuan kognitif, afektif, psikomotorik dan 4C.

Keywords: Pembelajaran, kejuruan, HOTS, 4C

PENDAHULUAN

Pendidikan kejuruan merupakan investasi masa depan karena keterampilan yang dipelajari siswa dalam seluruh prosesnya pendidikan vokasi dapat dimanfaatkan untuk memasuki dunia kerja. Pembelajaran kejuruan di Abad XXI adalah waktu untuk merancang, mengembangkan, mengimplementasikan dalam menanggapi era disrupsi, baik secara mendasar kompetensi, indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, media pembelajaran, metode pembelajaran, dan strategi pembelajaran yang perlu dikembangkan dan disesuaikan dengan kebutuhan era disrupsi[1].

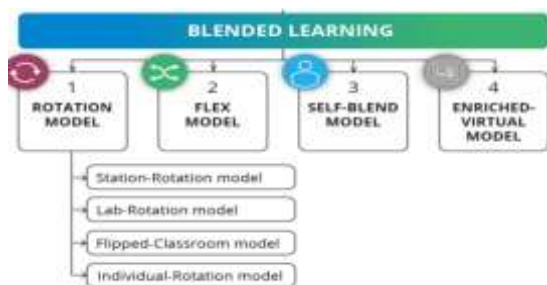
Oleh karena itu, pendidikan vokasi harus mampu menghadapi era disrupsi saat

ini. Perkembangan revolusi industri 4.0 memungkinkan adanya inovasi pembelajaran salah satunya secara online pembelajaran untuk memfasilitasi kegiatan belajar tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Melalui pembelajaran online, siswa mampu menyelenggarakan pendidikan yang dapat diakses dimana saja dan kapan saja meskipun ada wabah Covid-19 yang orang harus menghindari kontak langsung. Pembelajaran di era saat ini membutuhkan transformasi pembelajaran online dimana peran instruktur sebagai fasilitator dapat dengan mudah memperbarui bahan ajar dan belajar secara fleksibel [3].

Beragamnya kebutuhan praksis dalam pembelajaran kejuruan mendorong dilakukannya penelitian dan pengembangan model pembelajaran yang baik. Salah satu yang dibutuhkan dalam

revolusi industri 4.0 adalah blended learning [3]. Konsep blended dikenal dengan berbagai nama seperti hybrid, blended, mixed learning dan mixed learning [4]. Blended learning itu sendiri secara umum diterima secara luas sebagai pendekatan pembelajaran terpadu dengan pendekatan tatap muka tradisional dan yang didukung melalui komputer berbasis web atau online [5]. Model blended learning adalah model pembelajaran modern yang populer di perguruan tinggi, yang menggabungkan lingkungan online dan tatap muka, yang bertujuan untuk meningkatkan pembelajaran dengan adopsi teknologi web baru [6].

METODE PENELITIAN



Gambar 1. Model *Blended Learning*

Secara umum model blended pada Gambar 1 memiliki berbagai keterbatasan dari model blended learning yang sudah ada sebelumnya. Terdapat celah-celah yang memiliki beberapa kelemahan dalam mengembangkan model blended learning seperti tahapan pembelajaran, proporsi blended learning, penerapan blended learning sebagai suplemen, pelengkap, dan substitusi. Pembelajaran berbasis online yang hanya mengunggah materi secara online selain interaksi melalui diskusi yang masih minim misalnya tidak ada video conference yang bisa jadi diskusi virtual, feedback belum terukur berupa evaluasi HOTS, blended learning yang tidak mengandung unsur kompetensi abad XII

seperti XII berpikir kritis, kreatif, pemecahan masalah, dan lain-lain. Untuk menjawab permasalahan model blended learning tersebut, maka pengembangan model yang mampu yang mencakup kebaruan dari penelitian sebelumnya telah dilakukan, yang memberikan solusi atas keterbatasan dan kelemahan yang terjadi.

Selanjutnya, sebagai contoh lain pengembangan model kelas terbalik yang telah dikembangkan oleh [7] tentang Blended Socrates Method of Teaching (BSMT), pengembangan model ini berangkat dari blended learning untuk meningkatkan berpikir kritis, di mana penelitian ini didasarkan pada kurangnya berpikir kritis keterampilan siswa sehingga dapat mengembangkan model pembelajaran BSMT yang dimaksudkan untuk menumbuhkan keterampilan berpikir kritis, model tersebut menghasilkan sintaks pembelajaran yang mampu menumbuhkan berpikir kritis, seperti sintaks 1). Tugas kelompok, 2). Analisis dan penulisan studi kasus, 3). Presentasi kelompok analisis kasus di kelas; 4), diskusi/pertanyaan Socrates dalam kelas dan memposting studi kasus di akun Facebook kelas; 5). Diskusi/pertanyaan Socrates online. Ini model juga memosisikan siswa sebagai pusat dan guru sebagai fasilitator. Diskusi dapat memotivasi pembelajaran lingkungan dan merangsang siswa untuk mengembangkan dan meningkatkan pemikiran kritis mereka.

Terdapat celah dari keterbatasan penelitian yaitu perlunya konsep pola blended learning saat pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas/online. Guru harus mampu menjadi fasilitator dalam pembelajaran yang berpusat pada siswa sehingga guru harus mampu memberikan umpan balik. Bentuk diskusi yang hanya berupa teks saja tidak memiliki konten yang menarik dan tidak

tersedianya sumber daya pendukung berupa referensi dalam melakukan diskusi online. Model ini tidak disukai oleh siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari berbagai keunggulan blended learning yang telah diungkapkan oleh para ahli, menjadikan salah satu rekomendasi penting untuk pengembangan model blended learning khususnya pada model pembelajaran modern untuk digunakan di era abad XXI dan era revolusi industri 4.0. Konsep berikut ini diadaptasi untuk mengembangkan model blended learning:



Gambar 2. Konsep Model Pembelajaran Blended Modern

Berdasarkan Gambar 2, konsep model blended learning modern berbasis pembelajaran abad XXI bahwa terjadi pada pendidikan kejuruan yang memuat berbagai kompetensi seperti berpikir kritis, mampu memecahkan masalah, kreatif, inovasi dan lain-lain. Selain itu, transformasi kegiatan belajar mengajar di revolusi industri 4.0 seperti literasi data, literasi teknologi, dan literasi manusia. Kemudian, terkait dengan kognitif seperti berpikir tingkat rendah (mengingat, memahami, dan menerapkan) hingga berpikir tingkat tinggi (menganalisis, mengevaluasi dan membuat), dan ada pengaturan untuk pembelajaran sinkron dan pembelajaran asinkron yang

mencakup pembelajaran tatap muka di kelas dan online, sehingga pembelajaran dapat terjadi secara fleksibel dimana saja dan kapan saja terhubung dengan masing-masing lainnya dalam bentuk digital. Ada juga diskusi kolaboratif, proyek, interaksi, evaluasi dan berbagai sumber belajar yang dapat merangsang siswa. Hal ini juga memposisikan siswa yang mampu mengkonstruksi pengetahuannya secara mandiri. Semangat mandiri ini akan membuat siswa lebih mudah beradaptasi, fokus belajar, mampu menyelesaikan semua tugas dan meningkatkan prestasi belajar[9].

Perlunya pengembangan konsep pembelajaran vokasi di abad XXI untuk menghadapi era era dunia kerja berbasis pengetahuan, era digital, era ICT dan era disrupsi sangat urgen dan esensial [10].. Oleh karena itu, perlu dilakukan redesign model dasar kebutuhan pendidikan vokasi. Kejuruan pendidikan menuntut perubahan cara belajar-mengajar, perubahan teknologi, keterampilan sesuai dengan kebutuhan industri, keterampilan kerja, dan keterampilan belajar seumur hidup, guru menjamin kebutuhan akan desain, adopsi, dan implementasi blended learning [11].mengungkapkan bahwa blended learning dapat memainkan peran penting dalam lingkup kejuruan, organisasi pendidikan dan

tempat kerja. Oleh karena itu, ini dapat digunakan untuk pelatihan kejuruan berdasarkan pengembangan keterampilan di tingkat mana pun, dan hasil penerapan model blended learning di bidang kejuruan itu sendiri dapat membuahkan hasil yang positif. Dengan model Blended learning siswa dapat belajar kapan saja dan dimana saja, dapat mengakses materi secara berulang, melakukan latihan dan berdiskusi serta berkomunikasi dengan guru di luar jam pembelajaran online melalui internet, siswa juga mendapatkan

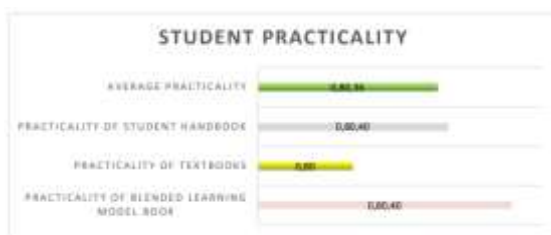
lebih banyak materi pembelajaran baik tatap muka maupun online[13].

Validitas model pembelajaran yang dituangkan dalam produk-produk dalam model blended learning dilakukan melalui penilaian dari validator.



Gambar 3. Validasi Produk

Berdasarkan Gambar 3, buku model blended learning yang telah dikembangkan dinyatakan valid dari semua aspek penilaian dengan nilai 0,93,84 dengan kategori sangat valid. Untuk buku pegangan dosen adalah dinyatakan valid dari semua aspek penilaian dengan rata-rata 0,93,26 dengan kategori sangat valid. Selagi buku pegangan siswa dinyatakan valid dari semua aspek penilaian dengan nilai rata-rata 0,92,41 dengan nilai sangat kategori yang valid. Terakhir, buku teks dinyatakan valid dari semua aspek penilaian dengan rata-rata 0,92.85 dengan kategori sangat valid. Kesimpulan tingkat validasi model blended learning dalam blended buku model pembelajaran, buku pegangan dosen dan buku pegangan mahasiswa, dan rata-rata buku ajar 0,93,09.



Gambar 4. Kepraktisan Siswa

Berdasarkan Gambar 12 diketahui bahwa masing-masing hasil kepraktisan

pada buku model adalah 0.80.67, sedangkan kepraktisan pada buku ajar adalah 0,80 dan kepraktisan pada buku panduan adalah 0, 80,40. Hasil keseluruhan dari kepraktisan memiliki nilai rata-rata 0,80,36 dengan kategori Praktis dari semua produk yang dikembangkan, sehingga dapat dikatakan layak untuk diterapkan dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil kepraktisan kepada dosen dan mahasiswa dalam mengembangkan blended learning model, hasil menunjukkan kepraktisan keseluruhan buku model blended learning, buku pegangan siswa, buku pegangan dosen, dan buku teks yang tergolong praktis. Sedangkan hasil kepraktisan siswa tergolong sebagai praktis, sejalan dengan [1] bahwa jika dikategorikan praktis, produk dapat digunakan untuk diterapkan dalam pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian pengembangan model blended learning, berikut kesimpulannya dapat ditarik: (1) Komponen model blended learning meliputi: (a) komponen filosofis esensialisme dan pragmatisme; (B) teori belajar: behaviorisme, kognitivisme, dan konektivisme (c) 4C komponen komunikasi, kolaborasi, kerjasama dan kreativitas; (d) komponen revolusi industry 4.0: mencakup pembelajaran dengan elemen digital dengan literasi data, literasi teknologi, dan literasi manusia. (2) The model blended learning adalah pembelajaran yang dilakukan secara offline dan online sehingga memiliki proporsi pola pembelajaran yang jelas. Fleksibilitas belajar di mana saja dan kapan saja melalui fasilitas komunikasi tatap muka, maupun online interaksi menggunakan chat dan forum untuk menggali pemikiran kritis melalui diskusi. Juga termasuk elemen mahasiswa untuk menjadi kreatif dan inovatif dalam menghasilkan produk melalui proyek dan

peningkatan proyek, serta bahan ajar online yang dibuat menarik dengan adanya komponen multimedia (teks, gambar, dan video). (3) produk yang dihasilkan berupa buku model, buku pegangan dosen, buku pegangan mahasiswa, dan buku ajar, yang dinyatakan valid dan praktis sehingga model blended learning dapat diterapkan dalam pembelajaran. (4) capaian yang ditemukan terkait kompetensi kognitif, afektif, psikomotorik dan 4C.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. Longman.
- [2] Banyen, W., Viriyavejakul, C., & Ratanaolarn, T. (2016). A blended learning model for learning achievement enhancement of thai undergraduate students. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 11(4), 48–55. <https://doi.org/10.3991/ijet.v11i04.5325>
- [3] Bauk, S., Šćepanović, S., & Kopp, M. (2014). Estimating students' satisfaction with web based learning system in blended learning environment. *Education Research International*.
- [4] Boa, Eugenia Arazo, Amornrat Wattanatorn, K. T. (2018). Boa, Eugenia Arazo, Amornrat Wattanatorn, Kanchit Tagong,. 2018. The development and validation of the Blended Socratic Method of Teaching (BSMT): An instructional model to enhance critical thinking skills of undergraduate business students. *Kasetsart Journal of Social Sciences*, 39, 81–89.
- [5] Branch, R. . (2009). *Instructional design: the addie approach: heidelberg*. Springer.
- [6] Conklin, W., & Manfro, J. (2012). *Strategies for Developing Higher-Order Thinking Skills: Grade K-2*.
- [7] Fulton, K. (2012). Upside down and inside out: Flip your classroom to improve student learning. *Learning & Leading with Technology*, 39(8), 12–17.
- [8] Gay, L. R., Mills, G. E., & Airasian, P. W. (2011). *Educational research: Competencies for analysis and applications: Pearson Higher Ed*.
- [9] Gedik, N., Kiraz, E., & O. (2006). The optimum blend: Affordances and challenges of blended learning for students. *Turkish Online Journal of Qualitative Inquiry*, 3, 102–117.
- [10] Genís Pedra, M., & Martín, d. L. (2013). Can blended learning aid foreign language learning. *Language Learning in Higher Education*, 3(1), 127–149. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.1515/cercles-2013-0007>.
- [11] Graham, C., Henrie, C., y Gibbons, A. (2014). Developing models and Theory for Blended Learning Research. En A. Picciano, C. Dziuban, y C. Graham (Eds.), *Research Perspectives in Blended Learning. Research Perspectives*, 2, 13–33.
- [12] Giatman, M., Nafsiah, I. N., Rizal, F., & Leonardo, A. (2019, November). Needs analysis pedagogy project management of technology and vocational educational with the approach of project base learning in higher education. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1387, No. 1, p. 012066). IOP Publishing.

- [13] Hamilton, J., & Tee, S. (2013). Blended teaching and learning: a two-way systems approach. *Higher Education Research & Development*, 32(5), 748–764.