

PEMBELAJARAN DI ERA MERDEKA BELAJAR DAN *BLENDED LEARNING*

Oleh Dr. Sunyono, M.Si.

Merdeka belajar merupakan istilah yang mulai dibahas akhir-akhir ini setelah disampaikan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nadiem Makarim. Merdeka belajar bukanlah sesuatu yang baru dalam dunia pembelajaran. Penganut ideologi humanistik dalam pembelajaran telah mendiskusikan secara mendalam dua tema tersebut lebih dari setengah abad yang lalu. Pada tahun 1969 Carl Rogers mempublikasikan sebuah buku berjudul "*Freedom to Learn*". Pada pengantar buku tersebut, Rogers mengatakan, "Sekolah kita umumnya sangat tradisional, konservatif, birokratis dan resisten terhadap perubahan. Satu cara yang harus dilakukan untuk menyelamatkan generasi muda ini adalah melalui kemerdekaan belajar". Pada tahun 1962 Everett M. Rogers menulis buku berjudul "*Diffusion of Innovation*" dimana pada buku tersebut memuat satu bab tersendiri tentang penggerak atau agen perubahan (Rogers, 1962).

Nah, sekarang bagaimana menyiapkan pembelajaran di era merdeka belajar tersebut? Dengan berkembangnya teknologi di Abad 21 ini atau di era Revolusi Industri 4.0, merdeka belajar sudah menjadi keniscayaan. Mengapa? Karena kemajuan dunia IT, seperti internet atau dunia maya sudah begitu berkembang pesat. Ilmu pengetahuan mudah diperoleh karena begitu banyak tersedia di dunia maya tersebut. Oleh sebab itu, pembelajaran mesti dilakukan dengan menyesuaikan perkembangan IT dan kemerdekaan dalam belajar, misalnya dengan "*blended learning*".

Pendorong utama penggunaan teknologi pendidikan dan tantangan pendidikan saat ini berkaitan dengan 3 literasi, yaitu literasi informasi, media, dan TIK. Tiga literasi tersebut merupakan bagian dari keterampilan abad 21. OECD (2006) dan Menteri Pendidikan di kala itu Muhammad Nuh (Nuh, 2013) menyatakan bahwa lingkungan belajar untuk tercapainya kompetensi abad 21 haruslah:

- a. Menciptakan latihan pembelajaran, dengan dukungan SDM dan infrastruktur.
- b. Memungkinkan pendidik untuk berkolaborasi, berbagi pengalaman dan integrasinya di kelas.
- c. Memungkinkan peserta didik untuk belajar yang relevan dengan konteks dunia.
- d. Mendukung perluasan keterlibatan komunitas dalam pembelajaran, baik langsung maupun online.

Sejalan dengan hal ini, Herawati (2011: 4) juga mengemukakan bahwa pengembangan kompetensi guru abad 21 terkait dengan teknologi, pedagogi, dan isi pembelajaran yang dibelajarkan atau dikenal dengan istilah *Technological, Pedagogical, and Content Knowledge* (TPACK). Guru/dosen perlu terus menerus meningkatkan pengetahuan dan keterampilannya membelajarkan siswa dan mahasiswanya dalam kerangka pikir TPACK agar dapat membelajarkan siswa dan mahasiswanya secara efektif. Oleh karena itu

guru/dosen perlu terus belajar sepanjang hayat agar dapat meningkatkan layanannya terhadap siswa dan mahasiswa yang dipercayakan kepadanya untuk dibelajarkan.

| Pemanfaatan TIK dalam Pembelajaran Tatap Muka – Terpadu - Online | | |
|---|---|---|
| Proporsi Online | Deskripsi | Tipe |
| 0% | Tatap muka sepenuhnya, pembelajaran dengan bahan ajar cetak atau lisan | Tatap muka tradisional |
| 1 %- 29% | Menggunakan teknologi Internet untuk memfasilitasi pola tatap muka, mungkin menggunakan LMS atau situs web untuk mem-postkan bahan ajar dan tugas | Web-enhanced (pembelajaran diperkaya dengan akses Internet) |
| 30% - 79% | Mengkombinasikan cara online dan tatap muka. Ada proporsi pengantaran bahan ajar yang online, biasanya dilengkapi dengan diskusi online, dan ada pengurangan frekuensi tatap muka | Blended/Hybrid (e-learning) |
| > 80% | Sebagian besar atau seluruh bahan ajar diantarkan secara online, bisa tanpa porsi tatap muka sama sekali | Fully Online (e-learning) |

Blended learning adalah sebuah kemudahan pembelajaran yang menggabungkan berbagai cara penyampaian, model pengajaran, dan gaya pembelajaran, memperkenalkan berbagai pilihan media dialog antara fasilitator dengan orang yang mendapat pengajaran. Blended learning juga sebagai sebuah kombinasi pengajaran langsung (face-to-face) dan pengajaran online, tapi lebih daripada itu sebagai elemen dari interaksi social, diantaranya:

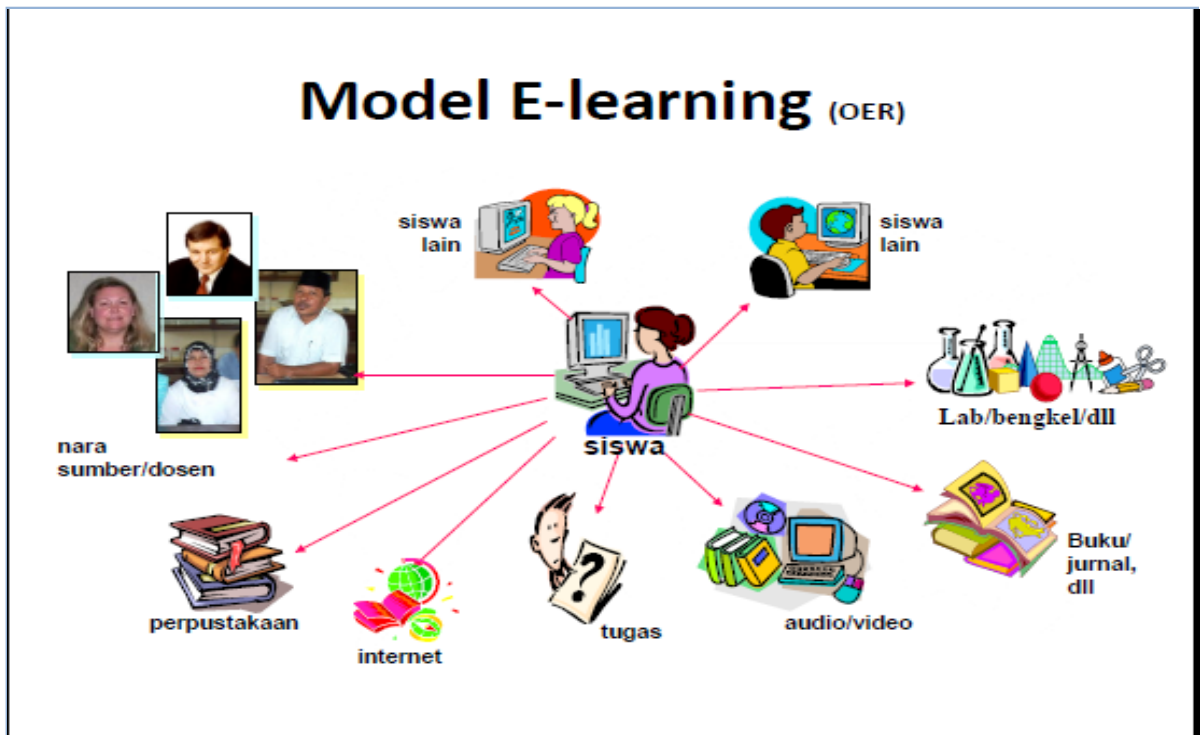
- a. Adanya interaksi antara pengajar dan mahasiswa;
- b. Pengajaran pun bisa secara online ataupun tatap muka langsung
- c. *Blended Learning = combining instructional modalities (or delivery media)*,
- d. *Blended Learning = combining instructional methods*

Dengan demikian blended learning merupakan pembelajaran perpaduan antara face-to-face learning dengan online learning, sehingga komponen dalam pembelajaran blended learning dapat berupa:

1. *Face-to-face*
2. *E-Learning*
3. *M-Learning*

Face-to-face learning merupakan pembelajaran langsung (tatap muka langsung) sebagaimana yang sering kita lakukan selama ini. Teknologi *e-learning* mencakup seluruh bagian dari aplikasi dan proses, termasuk *Computer Based Learning*, *Web Based Learning*, *Virtual Classroom*, dan *Digital Collabation*”atau bisa dikatakan bahwa e-learning merupakan suatu pendekatan penyampaian konten-konten pembelajaran beserta interaksinya

melalui semua perangkat media, termasuk internet, intranet, ekstranet, *satelit broadcast*, audio/video tape, interactive TV dan CD-ROM. *E-learning* cenderung menggunakan *Personal Computer* (PC) dan internet sebagai media utamanya, sedangkan *m-learning* cenderung menggunakan perangkat mobile seperti *handphone*, *smartphone*, PDA, dan sebagainya. apabila dibandingkan antara PC dan perangkat mobile, ada banyak hal yang ditemukan berbeda. Perbedaan-perbedaan tersebut meliputi fitur, fungsi, dan kenyamanan pada setiap *device*. Beberapa perbedaan tersebut antara lain keluaran (yaitu ukuran dan kemampuan resolusi layar, dan lain-lain); masukan (yaitu *keyboard*, *touch-screen*, input suara); kemampuan pemrosesan dan memori; aplikasi yang didukung dan jenis media.



M-learning adalah model pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Pada konsep pembelajaran tersebut *m-learning* membawa manfaat ketersediaan materi ajar yang dapat di akses setiap saat dan visualisasi materi yang menarik dan dapat diakses dari mana saja dan kapan saja. Tidak setiap materi pengajaran cocok memanfaatkan *m-learning*. Materi ajar yang **tidak cocok** mengadopsi konsep *mobile learning* diantaranya adalah materi yang bersifat "hands on". *Mobile learning* dapat didefinisikan sebagai suatu fasilitas atau layanan yang memberikan informasi elektronik secara umum kepada pembelajar dan content yang edukasional yang membantu pencapaian pengetahuan tanpa mempermasalahkan lokasi dan waktu. Sistem *m-learning* ini memanfaatkan mobilitas dari perangkat handheld/mobile, seperti *handphone* dan PDA, untuk memberikan suatu fungsi pembelajaran yang dapat dilakukan di mana pun dan kapan pun.

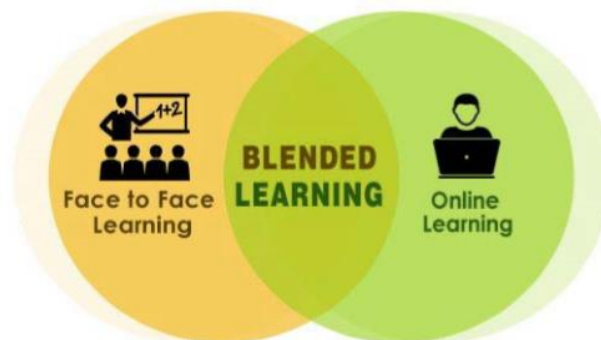


Sebagaimana disebutkan di atas bahwa di era merdeka belajar dan era Revolusi Industri 4.0, blended learning merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat memberikan solusi alternative dalam memberikan kemerdekaan dalam belajar dan mengajar. Oleh sebab itu, perlu ada dorongan dan keseriusan dalam menyiapkan guru yang mampu beradaptasi dengan era tersebut. Diharapkan akan mampu menghasilkan guru yang dapat menerapkan berbagai model pembelajaran inovatif yang memungkinkan siswa belajar lebih merdeka sesuai kemampuan dan potensinya. Terlebih model pembelajaran yang memanfaatkan perkembangan TIK yang sudah sangat berkembang pesat dan dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Dengan TIK proses pembelajaran akan terjadi dengan mudah dan sangat memungkinkan siswa untuk belajar mandiri dan pastinya belajar lebih membahagiakan karena siswa akan lebih termotivasi belajar dengan teknologi terutama internet dan *gadget*. Oleh karenanya, untuk mewujudkan hal ini, guru harus memiliki kemampuan mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran. Dalam hal ini, keberadaan TIK bukan sebagai mata pelajaran, tapi terintegrasi dalam proses pembelajaran. Banyak model-model pembelajaran inovatif yang memanfaatkan TIK dalam pembelajaran salah satunya model *blended learning*. Menurut Semler (2005) “*Blended learning combines the best aspects of online learning, structured face-to-face activities, and real world practice. Online learning systems, classroom training, and on-the-job experience have major drawbacks by themselves. The blended learning approach uses the strengths of each to counter the others’ weaknesses.*”

Pakar IT lain seperti Harding, Kaczynski, dan Wood (2005), *blended learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan pembelajaran tradisional tatap muka dan pembelajaran jarak jauh yang menggunakan sumber belajar *online* (terutama yang berbasis *webpage/webblog*) dan beragam pilihan komunikasi yang dapat digunakan oleh guru dan siswa. Dengan pelaksanaan *blended learning* ini, pembelajaran berlangsung lebih bermakna karena keragaman sumber belajar yang mungkin diperoleh. Demikian pula Driscoll (2002) menyebutkan ada empat dalam pembelajaran *blended learning*, yaitu: a) *Blended learning* merupakan pembelajaran yang mengkombinasikan atau menggabungkan berbagai teknologi berbasis *webpage/webblog*, untuk mencapai tujuan pendidikan. b) *Blended learning* merupakan kombinasi dari berbagai pendekatan pembelajaran (seperti behaviorisme, konstruktivisme, kognitivisme, dan juga humanisme) untuk menghasilkan suatu pencapaian pembelajaran yang optimal dengan atau tanpa bantuan teknologi pembelajaran. c) *Blended learning* juga merupakan kombinasi banyak format teknologi pembelajaran, seperti *video*

tape, CD-ROM, *webbased training*, film) dengan pembelajaran tatap muka. d) *Blended learning* menggabungkan teknologi pembelajaran dengan perintah tugas kerja aktual untuk menciptakan pengaruh yang baik pada pembelajaran dan tugas.

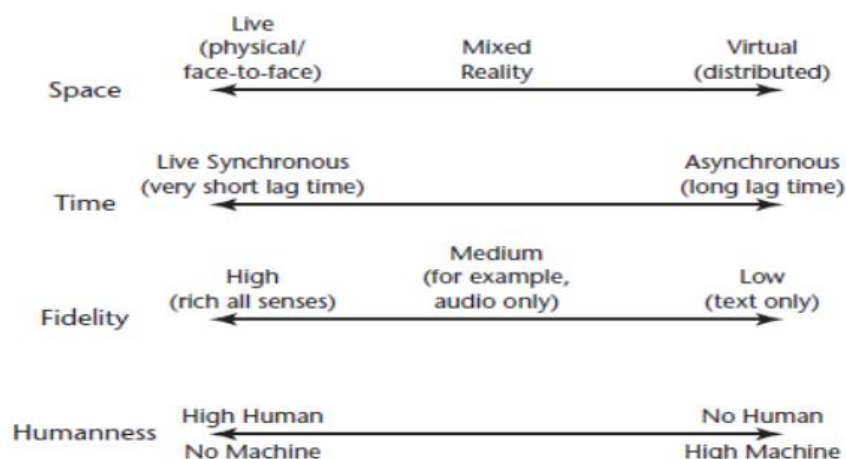
Berdasarkan definisi-definisi tersebut di atas dapat disimpulkan model *blended learning* adalah model pembelajaran inovatif yang memadukan antara pembelajaran dengan tatap muka di kelas seperti biasa yang kita lakukan selama ini dengan pembelajaran *online* (dunia maya). Jadi dalam prosesnya selain siswa belajar di kelas sesuai jadwal yang sudah dibuat tetapi ada pembelajaran *online* yang dilakukan diluar jam belajar. Belajar *online* dapat dimanfaatkan untuk pemberian materi atau informasi dari guru, forum diskusi, pemberian tugas dan pengumpulan tugas oleh siswa, serta assesmen.



Ilustrasi pembelajaran blended learning.

Sumber: <http://www.swiftlearningservices.com/blended-learning-solutions/>

Sementara itu Carman (2005) menjelaskan bahwa dalam proses pembelajaran dengan model *blended learning* menerapkan teori pembelajaran Keller, Gagné, Bloom, Merrill, Clark dan Gery (dalam Carman, 2005) dan untuk keberhasilan pembelajarannya ada lima kunci utama yang harus diperhatikan, yaitu: (1) *Live Event*, pembelajaran langsung atau tatap muka secara sinkronous dalam waktu dan tempat yang sama ataupun waktu sama tapi tempat berbeda, (2) *Self-Paced Learning*, yaitu mengkombinasikan dengan pembelajaran mandiri (*self-paced learning*) yang memungkinkan siswa belajar kapan saja dan dimana saja secara online, (3) *Collaboration*, mengkombinasikan kolaborasi, baik kolaborasi guru-siswa maupun kolaborasi antar siswa, (4) *Assessment*, guru harus mampu meramu kombinasi jenis *assessmen online* dan *offline* baik yang bersifat tes maupun non-tes (proyek kelas) dan (5) *Performance Support Materials*, pastikan bahan belajar disiapkan dalam bentuk digital, dapat diakses oleh siswa baik secara *offline* maupun *online* (Model Pembelajaran *Blended Learning*, Pustekkom, 2019). Disebutkan juga bahwa pembelajaran dengan model *blended learning* dapat menciptakan lingkungan belajar yang positif untuk terjadinya interaksi antara sesama siswa, dan siswa dengan guru tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Dalam hal ini, menurut Moore dalam Comey (2009: 9) bahwa interaksi antar siswa dan interaksi antara siswa dan guru merupakan faktor kunci dalam proses pembelajaran yang efektif dan merupakan elemen penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Selanjutnya Moore juga menyatakan bahwa ada tiga tipe interaksi, yaitu *learner-content interaction*, *learner instructor interaction*, and *learnerlearner interaction*, serta *learner interface interaction*. Graham (2005:5) menggambarkan empat dimensi kritis interaksi yang terjadi antar kelas tatap muka dan kelas online, seperti terlihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Suatu kontinum empat dimensi kritis interaksi yang terjadi dalam lingkungan kelas tatap muka dan *online* (*virtual*).

Model-model blended learning yang dikembangkan di lembaga-lembaga pendidikan diantaranya di uraikan dalam table berikut ini.

Tabel 1. Model-model *blended learning*

| No | Model | Deskripsi |
|---------------------------------------|----------------------------------|---|
| Horn & Staker (2011: 4-15) | | |
| | <i>Model 1: Rotation</i> | Bentuk umum model rotasi adalah dalam kuliah yang diberikan selama satu semester, siswa kembali pada jadwal tetap antara pembelajaran <i>online</i> , belajar sendiri-sendiri/mandiri dan pembelajaran tatap muka tradisional dengan guru. Ini model BL yang paling banyak dilakukan antara pembelajaran tatap muka dan pembelajaran <i>online</i> . Guru biasanya mengawasi kerja <i>online</i> . |
| | <i>Model 2: Flex</i> | Program dengan model pembelajaran <i>online</i> yang fleksibel. Pengajar memberikan dukungan yang fleksibel sesuai dengan kebutuhan personal melalui tutorial dan sesi kelompok kecil. Program ini cocok untuk perbaikan <i>dropout</i> dan perbaikan kredit semester. |
| 1 | <i>Model 3: Self-Blend</i> | Pembelajaran <i>online</i> merupakan sebagian kecil dari kegiatan pembelajaran. Peserta didik memilih sendiri bentuk kursus <i>online</i> untuk melengkapi pembelajaran tatap muka. Pembelajaran <i>online</i> hanya sebagai pelengkap. |
| | <i>Model 4: Enriched-Virtual</i> | Merupakan pengembangan dari sekolah yang sepenuhnya <i>online</i> , kemudian mengembangkan program <i>blended</i> untuk memberikan siswa pengalaman sekolah tatap muka. Waktu pembelajaran dibagi antara menghadiri kuliah di kampus dan pembelajaran jarak jauh. Pada Model-Enriched Virtual, siswa jarang menghadiri kuliah di kampus setiap hari. Ini berbeda dari model <i>Self-Blend</i> karena merupakan pengalaman seluruh sekolah, tatap muka hanya sebagai suplemen. |

| Haughey (1998 dalam Rusman, 2011:251): pengembangan sisitem pengajaran berbasis internet | |
|---|---|
| 2 | <p><i>Web course</i> penggunaan Internet untuk keperluan pendidikan, yang mana peserta didik dan pengajar sepenuhnya terpisah dan tidak diperlukan adanya tatap muka. Seluruh bahan ajar, diskusi, konsultasi, penugasan, latihan, ujian, dan kegiatan pembelajaran lainnya sepenuhnya disampaikan melalui Internet.</p> <p><i>Web centric course</i> penggunaan Internet yang memadukan antara belajar jarak jauh dan tatap muka (konvensional). Sebagian materi disampaikan melalui Internet, dan sebagian lagi melalui tatap muka. Fungsinya saling melengkapi.</p> <p><i>web enhanced course</i> pemanfaatan Internet untuk menunjang peningkatan kualitas pembelajaran yang dilakukan di kelas. Fungsi Internet adalah untuk memberikan pengayaan dan komunikasi antara peserta didik dengan pengajar, sesama peserta didik, anggota kelompok, atau peserta didik dengan nara sumber lain.</p> |
| Harmon dan Jones dalam Rusman (2011: 252-253): level penggunaan ICT dalam pembelajaran | |
| 3 | <p>Level-1 information pada level ini bahan-bahan pembelajaran tidak terlalu banyak disajikan melalui ICT, tetapi terbatas pada bahan yang sifatnya informeso untuk menunjang proses perkuliahan bahkan cenderung bersifat administratif dan aturan perkuliahan.</p> <p>Level-2 supplemental pada level ini sudah mulai memasukkan bahan perkuliahan/pembelajaran, namun sifatnya masih terbatas, belum menguraikan isi pembelajaran secara lengkap, materi yang disajikan masih pokok-pokoknya saja.</p> <p>Level-3 Essensial dalam level ini hampir semua materi pembelajaran disediakan dalam web. aktivitas guru-peserta didik tidak akan berjalan baik jika tidak menggunakan fasilitas web.</p> <p>Level-4 communal pada level ini mengkombinasikan pola tatap muka di kelas atau penggunaan web secara <i>online</i>. Penyajian bahan pembelajaran disajikan melalui cara langsung di kelas dan disajikan <i>online</i>.</p> <p>Level-5 immersive pada level ini pembelajaran dilangsungkan secara virtual. Seluruh isi materi pembelajaran disajikan secara <i>online</i></p> |

Dalam pelaksanaan *blended learning* terutama fasilitas untuk pembelajaran onlinenya guru dapat memanfaatkan berbagai layanan sistem pembelajaran yang menggunakan *Learning Management System* (LMS). Menurut Ellis (2009: 1) LMS adalah aplikasi perangkat lunak untuk administrasi, dokumentasi, pelacakan, pelaporan dan penyampaian kursus pendidikan atau program pelatihan. LMS dapat dikatakan sebuah manajemen pembelajaran yang disiapkan untuk siswa dan guru dalam melakukan pembelajaran melalui perangkat lunak. Adapun perangkat lunak LMS yang bisa digunakan antara lain: *Moodle, Canvas, Google Classroom, edmodo*, Kelas Digital Rumah belajar, Blog, dan lain-lain.

Berbagai layanan LMS tersebut dapat dimanfaatkan oleh guru secara gratis maupun berbayar tinggal mempelajari dan memanfaatkannya dalam memfasilitasi pembelajaran *online*. Pembelajaran *online* dalam model *blended learning* ini bisa dimaksimalkan oleh guru untuk memungkinkan siswa belajar lebih mandiri, tidak terikat waktu dan tempat, belajar bisa kapanpun dan di manapun sesuai kesanggupan siswa, dan hal ini dapat menjadi solusi dengan terbatasnya waktu di kelas yang sering jadi keluhan sebagian guru dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas model *blended learning* dapat dilihat secara jelas kelebihanannya, yaitu sangat cocok dengan konsep merdeka belajar, karena model ini:

1. Penyampaian pembelajaran dapat dilaksanakan kapan saja dan dimana saja dengan memanfaatkan sistem jaringan internet di wilayah tersebut, sehingga guru dan siswa tidak terkungkung oleh ruang dan waktu.
2. Siswa memiliki keleluasan untuk mempelajari materi atau bahan ajar secara mandiri dengan memanfaatkan bahan ajar yang tersimpan secara online, sehingga siswa bebas dalam mempelajari suatu materi dengan mencari berbagai alternatif sumber belajar yang ada di internet dan guru juga dapat menambah materi untuk pengayaan melalui internet.
3. Kegiatan diskusi berlangsung secara online/offline dan berlangsung diluar jam pelajaran, kegiatan diskusi berlangsung baik antara siswa dengan guru maupun antar siswa itu sendiri, sehingga tidak harus dibatasi oleh waktu yang sempit untuk berdiskusi mengenai materi yang dibahas.
4. Guru dapat mengelola dan mengontrol pembelajaran yang dilakukan siswa diluar jam pelajaran.
5. Guru dapat meminta siswa untuk mengkaji materi pelajaran sebelum pembelajaran tatap muka berlangsung dengan menyiapkan tugas-tugas pendukung. Dalam hal ini guru dapat menerapkan *Flipped Classroom Learning*.
6. Penerapan *blended learning* pada proses pembelajaran akan membantu siswa mengakomodasi gaya belajar mereka masing-masing
7. Target pencapaian materi-materi ajar dapat dicapai sesuai dengan target yang ditetapkan
8. Pembelajaran menjadi luwes dan tidak kaku

Menilik ke-8 kelebihan dari model *blended learning* tersebut, nampaknya sangat cocok dengan konsep merdeka belajar yang memiliki prinsip **suasana belajar bahagia dan suasana yang happy**. Harapannya tujuan merdeka belajar agar para guru, siswa, serta orang tua bisa mendapatkan suasana yang luwes, tidak kaku, dan membahagiakan dapat dicapai. Oleh sebab itu, Pptensi penerapan pembelajaran dengan model *blended learning* sangat memungkinkan untuk dilaksanakan di sekolah atau di perguruan tinggi. Hal ini didasarkan pada perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dan menjamurnya aplikasi pendukung, seperti *Edmodo*, *google classroom*, *Schoology*, aplikasi berbasis *moodle* (*V-class*, *edusmart*, *SPADA*, dsb), rumah belajar, dan sebagainya. Di samping itu, saat ini pemanfaatan teknologi tersebut bagi masyarakat telah cukup merata, hanya sebagian kecil wilayah Indonesia yang belum terjangkau jaringan internet,

Meskipun demikian, model *blended learning* ini juga memiliki beberapa kelemahan yang harus diperhatikan oleh guru sebagai agen perubahan, antara lain:

1. Guru perlu memiliki keterampilan dalam menyelenggarakan *e-learning*, kemampuan IT-nya harus memadai.
2. Guru perlu menyiapkan waktu untuk mengembangkan dan mengelola pembelajaran sistem e-learning melalui *learning management system* (LMS), seperti mengembangkan materi, menyiapkan assesment, melakukan penilaian, serta menjawab atau memberikan pernyataan pada forum diskusi yang disampaikan oleh peserta didik. Menyiapkan LMS ini memerlukan waktu tersendiri. Namun ketika LMS telah siap untuk pembelajaran, maka pada tahun-tahun berikutnya guru akan lebih mudah untuk melaksanakan pembelajaran, kecuali ada perubahan materi atau media yang perlu diperbaharui.
3. Guru perlu menyiapkan referensi *digital* sebagai acuan bagi siswa yang terintegrasi dengan pembelajaran tatap muka.
4. Perlu diperhatikan bahwa *blended learning* memerlukan kesiapan organisasi, sumber teknis yang cukup, motivasi dari guru, fasilitas komunikasi yang baik atau perangkat pendukung yang memadai (seperti perangkat komputer atau hp android dan jaringan internet), dan saluran umpan balik (Tabor, 2007).

5. *Blended learning* juga membutuhkan pengembangan profesional yang berkelanjutan dari seorang guru (Garrison & Vaughan, 2008)
6. Guru harus mampu memfasilitasi gaya belajar siswa yang berbeda-beda. Oleh sebab itu, ketika menyiapkan LMS, guru perlu menyesuaikan dengan gaya belajar siswa, dengan menampilkan berbagai media, seperti gambar, film animasi, video, ppt, dsb.

Terakhir perlu di sampaikan bahwa model *blended learning* merupakan model pembelajaran inovatif yang dapat menjadi alternatif pembelajaran disekolah atau di perguruan tinggi oleh guru atau dosen. Pembelajaran dengan model *Blended learning* sangat memungkinkan siswa dapat merdeka dalam belajar dan guru pun dapat merdeka dalam melaksanakan proses pembelajaran, karena dengan pembelajaran sistem *blended learning* ini, selain siswa dapat belajar di ruang kelas seperti biasanya, siswa juga belajar *online* secara mandiri. Di samping itu, siswa juga bebas mencari sumber bahan ajar dan informasi yang diperlukan untuk menyelesaikan suatu tugas yang diberikan oleh guru secara mandiri menggunakan *gadget* sebagai media dan sumber belajar yang sesuai dengan kecenderungan anak *milenial* di abad ini, dan siswa juga bisa dengan bebas menentukan jadwal sendiri kapan mereka akan mengakses kelas *online* dari guru, serta dimana tempat mereka akan mengakses kelas tersebut, sehingga tidak terkungkung oleh ruang dan waktu yang tidak disukai oleh anak di jaman *digital* seperti sekarang ini atau lebih dikenal dengan sebutan anak *milenial*.

DAFTAR PUSTAKA

- Carman, J.M. (2005). Blended learning design: Five key ingredients. *Online* pada: <http://www.agilantlearning.com/pdf/Blended%20Learning%-20Design.pdf>. Diakses tanggal 2 Desember 2019).
- Comey, W.L. 2009. Blended Learning and the Classroom Environment: A Comparative Analysis of Students' Perception of the Classroom Environment across Community College Courses Taught in Traditional Face-to-face, Online and Blended Methods. (*Disertation*). The Faculty of The Graduate School of Education and Human Development of The George Washington University in partial fulfillment of the requirements for the degree of Doctor of Education.
- Driscoll, M. (2002). Blended learning: Let's get beyond the hype. *E-learning*, 1(4), p. 1-4.
- Ellis, Ryann K. (2009). Field Guide to Learning Management System. *American Society for Training & Development (ASTD)*
- Garrison, D. R., & Vaughan, N. D. (2008). *Blended learning in higher education: Framework, principles, and guidelines*. John Wiley & Sons.
- Graham, C.R. 2005. **Blended Learning System. Definisi, Current, and Future Directions**. dalam The Hand Book of Blended Learning.
- Harding, A., Kaczynski, D., & Wood, L. (2005). à Symposium Presentation. In *Proceedings of the Blended Learning in Science, Teaching and Learning Symposium: September 30, 2005: the University of Sydney* (p. 56). Uniserve Science.
- Herawati. 2011. Blended Learning untuk Menyiapkan Siswa Hidup di Abad 21. *Makalah Seminar Nasional Pengembangan Pembelajaran berbasis Blended Learning*. Universitas Negeri Malang.

- Horn, M. B & Staker, H. 2011. **The Rise of K-12 Blended Learning**. Innosight Institute. Public Impact.
- Iwinsyah, R. (2020). Menakar Konsep “**MERDEKA BELAJAR**”. *Online* pada: <https://intens.news/menakar-konsep-merdeka-belajar/>. Diakses: 22 April 2020
- Nuh, M. 2013. Pengembangan Kurikulum 2013. **Disampaikan dalam sosialisasi kurikulum 2013**. Penyegaran Nara Sumber Pelatihan Guru untuk Implementasi Kurikulum 2013. Jakarta, 26-28 Juni 2013.
- OECD. 2006. **21st Century Learning Environments**.
- Rusman. 2011. **Model-model Pembelajaran, Mengembangkan Profesionalisme Guru**. Jakarta: Raja Grafindo Perkasa.
- Semler, S. 2005. Use Blended learning to Increase Learner Engagement and R e d u c e Training Cost. *Online* pada: http://www.learningsim.com/content/lsnews/blended_learning_1.html. Diakses tanggal 20 April 2020
- Tabor, S. W. (2007). NARROWING THE DISTANCE. *Quarterly Review of Distance Education*, 8(1). P. 47 – 57.