



## KAJIAN MODEL *BLENDED LEARNING* DALAM JURNAL TERPILIH: IMPLEMENTASINYA DALAM PEMBELAJARAN

Astri Widyaruli Anggraeni<sup>1</sup>, Ruaidah<sup>2</sup>, Kristi Nuraini<sup>3</sup>

<sup>1,3</sup>Universitas Muhammadiyah Jember

<sup>2</sup>UIN Imam Bonjol Padang

Corresponding author. <sup>1</sup>[astriwidyaruli@unmuhjember.ac.id](mailto:astriwidyaruli@unmuhjember.ac.id)

<sup>2</sup>[ruaidah@uinib.ac.id](mailto:ruaidah@uinib.ac.id)

<sup>3</sup>[kristi.nuraini@unmuhjember.ac.id](mailto:kristi.nuraini@unmuhjember.ac.id)

### Info Artikel

Submit: 25

Mei 2022

Accepted: 25

Juni 2022

Publish: 30

Juli 2022

Keywords:  
Blended Learning;  
Content Analysis;  
Journal

© 2022  
Education and  
Talent  
Development  
Center of Indonesia  
(ETDC Indonesia)  
Under the license  
CC BY-SA 4.0



### Abstrak

Artikel ini berupa tulisan dari beberapa review jurnal yang penulis telah lakukan. Tulisan ini berfokus pada model pembelajaran campuran (*blended learning*) yang telah dipublikasikan di jurnal online dari Database Informasi Sumber Daya Pendidikan Pusat (ERIC) dan Pangkalan Data Penelitian Ilmiah dan Medis (Science.direct). Sebanyak 12 artikel yang dipilih sesuai dengan fokus tulisan. Dalam konteks ini, fokus utamanya adalah membuat analisis isi berdasarkan beberapa aspek penting dalam hal rancangan penelitian, instrumen, dan metode penelitian. Hasil analisis yang telah dibuat terhadap artikel-artikel yang diterbitkan dalam pangkalan data *Education Resources Information Center* (ERIC) dan *science.direct* menunjukkan kajian tentang *blended learning* semakin berkembang dari masa ke masa. Walau bagaimanapun dapat dinyatakan bahwa mayoritas artikel yang dihasilkan adalah dengan menggunakan kajian berbentuk kualitatif untuk mendapatkan data kajian. Konsep *blended learning* merupakan salah satu inovasi dalam pembelajaran. Inovasi ini menyangkut pencampuran model belajar konvensional dan model belajar online dengan jaringan internet. Pembelajaran *blended learning* akan mengharuskan peserta didik memainkan peranan yang lebih aktif dalam pembelajarannya, karena *blended learning* ini adalah model pembelajaran campuran maka teori yang digunakan pun terdiri atas berbagai teori belajar dari beberapa ahli dengan menyesuaikan situasi dan kondisi belajar peserta didik. *Blended Learning* ini tidak berarti menggantikan model belajar konvensional di dalam kelas, tetapi memperkuat model belajar tersebut melalui pengembangan teknologi pendidikan.

## 1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi yang berkembang pesat sekarang mengharuskan adanya inovasi dan transformasi dalam pembelajaran. Inovasi tersebut salah satunya adalah *blended learning*. Dalam analisis ini memfokuskan kepada kajian model *blended learning* yang terdapat dalam kajian-kajian yang telah dijalankan dari tahun 2012 hingga 2017. Terdapat pelbagai isu yang timbul berkaitan dengan kajian *blended learning* dalam dunia pendidikan. Pada era ini, ilmu pengetahuan telah berkembang pesat. Teknologi utama yang menjadi landasannya adalah komputer melalui jaringan internet. Internet dijadikan salah satu sumber belajar tanpa batas ruang dan waktu. Dampak dari perkembangan ini adalah terdapat kecenderungan pembelajaran terutama dalam pembelajaran di masa depan; telah mengubah pendekatan pembelajaran tradisional ke arah pembelajaran masa depan – yang disebut sebagai pembelajaran abad pengetahuan, bahwa orang dapat belajar: di mana saja, baik di ruang kelas/kuliah, di perpustakaan, di rumah, atau di jalan dan kapan saja.

Pada tahun 1989, Bishop G. telah meramalkan bahwa pendidikan di masa depan cenderung menjadi luwes, terbuka, beraneka ragam, terjangkau oleh siapapun yang ingin belajar tanpa mengenal usia, jenis kelamin, pengalaman belajar sebelumnya, dan sebagainya. Dengan internet, model penyampaian informasi bisa melalui banyak jalur seperti berbasis multimedia yaitu menggabungkan teks, diagram, dan gambar dengan video dan suara sangat menunjang kemampuan mentransmisikan informasi yang bermakna dan bersifat maya (virtual). Seiring dengan perkembangan internet tersebut maka strategi pembelajaran pun bergeser dan muncul berbagai strategi pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi dari model *e-learning*, *smart classroom technology*, *virtual classroom*, *blended learning*, dan lain-lain.

*Blended learning* merupakan proses mempersatukan beragam metode belajar yang dapat dicapai dengan penggabungan sumber-sumber virtual dan fisik. Driscoll & Carliner (2005:234) mendefinisikan:

*blended learning integrates – or blends-learning programs in different formats to achieve a common goal.*

Artinya *blended learning* mengintegrasikan atau menggabungkan-program belajar dalam format yang berbeda dalam mencapai tujuan umum. *Blended learning* merupakan sebuah kombinasi dan berbagai strategi di dalam pembelajaran, sehingga dapat dikatakan bahwa *blended learning* adalah metode belajar yang menggabungkan dua atau lebih metode dan strategi dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan dari proses pembelajaran tersebut. Pendapat mengenai *blended learning* juga disampaikan oleh Kurtus:

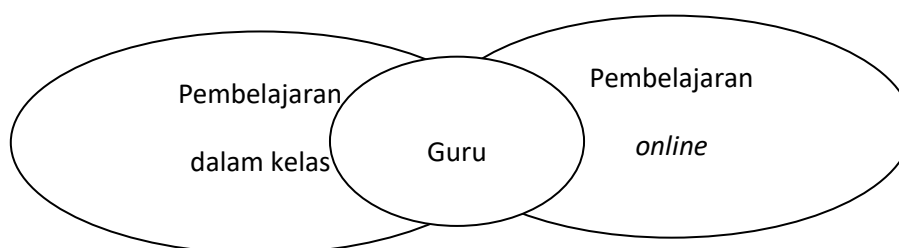
*“blended learning is a mixture of the various learning strategies and delivery methods that will optimize the learning experience of the user”*. Kurtus (2004)

Hal tersebut menyatakan bahwa *blended learning* adalah campuran dari berbagai strategi pembelajaran dan metode penyampaian yang akan mengoptimalkan pengalaman belajar bagi penggunanya. Pelaksanaan strategi ini memungkinkan penggunaan sumber belajar online, terutama yang berbasis *web/blog*, tanpa meninggalkan kegiatan tatap muka ( Elliot, 2002:58 ), sedangkan

menurut Allen, Seaman, and Garrett (2007: 5), mendefinisikan *blended learning* yaitu:

*The definition of an online program or blended program is similar to the definition used for courses; an online program is one where at least 80 percent of the program content is delivered online and a blended program is one where between 30 and 79 percent of the program content is delivered online.*

Dari definisi para ahli tersebut maka dapat disimpulkan bahwa *blended learning* adalah pencampuran dua atau lebih strategi atau metode pembelajaran untuk mendapatkan hasil belajar yang diharapkan. Konsep *blended learning* ini ialah pencampuran model pembelajaran konvensional dengan belajar secara online. Peserta didik diharapkan selalu aktif dan dapat menemukan cara belajar yang sesuai bagi dirinya. Guru hanya berfungsi sebagai mediator, fasilitator dan teman yang membuat situasi yang kondusif untuk terjadinya konstruksi pengetahuan pada diri peserta didik. *Blended learning* ini akan memperkuat model belajar konvensional melalui pengembangan teknologi pendidikan. Berikut disajikan gambar mengenai konsep *blended learning* dalam pembelajaran.



Gambar 1. Gaya pembelajaran *blended learning*

Berdasarkan pengertian menurut para ahli mengenai *blended learning*, maka *blended learning* mempunyai 3 komponen pembelajaran yang dicampur menjadi satu bentuk pembelajaran *blended learning*. Komponen-komponen itu terdiri dari 1) online learning, 2) pembelajaran tatap muka, dan 3) belajar mandiri.

#### a. Online learning

Menurut Dabbagh (2005:15) online learning adalah sebagai berikut:

*Online learning is an open and distributed learning environment that uses pedagogical tools, enable by internet and web based technologies, to facilitate learning and knowledge building through meaningful action and interaction.*

Dari definisi yang dikemukakan oleh Dabbagh, dapat disimpulkan bahwa online learning merupakan lingkungan belajar terbuka dengan mempertimbangkan aspek-aspek pembelajaran dan mungkin menggunakan teknologi internet dan berbasis web untuk memfasilitasi proses belajar dan membangun pengetahuan yang berarti, sedangkan menurut Carliner (1999) dalam Anderson dan Elloumi (2001:4), online learning adalah sebagai berikut :

*online learning as educational material that is presented on a computer.*

Berdasarkan definisi Carliner, *online learning* merupakan materi pendidikan yang ditayangkan dengan memanfaatkan komputer. Dari definisi para ahli tersebut

maka dapat disimpulkan bahwa *online learning* adalah lingkungan pembelajaran yang mempergunakan teknologi internet dan berbasis web dalam mengakses materi pembelajaran dan memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran antara sesama peserta didik atau dengan pengajar dimana saja dan kapan saja. *Online learning* merupakan salah satu dari komponen *blended learning*, dimana *online learning* memanfaatkan internet sebagai salah satu sumber belajar. *Online learning* mempergunakan teknologi Internet, intranet, dan berbasis web dalam mengakses materi pembelajaran dan memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran.

b. Pembelajaran Tatap muka (*Face to Face Learning*)

Pembelajaran tatap muka merupakan model pembelajaran yang sampai saat ini masih terus dilakukan dan sangat sering digunakan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran tatap muka merupakan salah satu bentuk model pembelajaran konvensional, yang berupaya untuk menyampaikan pengetahuan kepada peserta didik. Pembelajaran tatap muka mempertemukan guru dengan murid dalam satu ruangan untuk belajar. Pembelajaran tatap muka memiliki karakteristik yaitu terencana, berorientasi pada tempat (*place-based*) dan interaksi sosial (Bonk dan Graham, 2006:122). Pembelajaran tatap muka biasanya dilakukan di kelas dimana terdapat model komunikasi *synchronous*, dan terdapat interaksi aktif antara sesama murid, murid dengan guru, dan dengan murid lainnya. Dalam pembelajaran tatap muka, guru menggunakan berbagai macam metode dalam proses pembelajarannya untuk membuat proses belajar lebih aktif dan menarik. Berbagai macam bentuk metode pembelajaran yang biasanya digunakan dalam pembelajaran tatap muka adalah : 1) Metode ceramah, 2) Metode penugasan, 3) Metode tanya jawab, 4) Metode Demonstrasi. (Rusyan, dkk, 1990: 111).

Pembelajaran tatap muka merupakan salah satu komponen dalam *blended learning*, pembelajaran tatap muka siswa dapat lebih memperdalam apa yang telah dipelajari melalui *online learning*, ataupun sebaliknya *online learning* untuk lebih memperdalam materi yang diajarkan melalui tatap muka

c. Belajar mandiri (*individualized learning*)

Salah satu bentuk aktivitas model pembelajaran pada *blended learning* adalah *individualized learning* yaitu peserta didik dapat belajar mandiri dengan cara mengakses informasi atau materi pelajaran secara online via Internet. Ada beberapa istilah yang mengacu pada istilah belajar mandiri seperti *independent learning*, *self direct learning*, dan *autonomous learning*. Belajar mandiri bukan berarti belajar sendiri, karena orang kadang seringkali salah arti mengenai belajar mandiri sebagai belajar sendiri. Belajar mandiri berarti belajar secara berinisiatif, dengan ataupun tanpa bantuan orang lain dalam belajar.

Menurut Wedemeyer (1973) dalam Chaeruman (2007:10) belajar mandiri sebagai pembelajaran yang merubah perilaku, dihasilkan dari kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik dalam tempat dan waktu berbeda serta lingkungan belajar yang berbeda dengan sekolah. Peserta didik yang belajar secara mandiri mempunyai kebebasan untuk belajar tanpa harus menghadiri pelajaran yang diberikan pengajarnya di kelas. Peserta didik mempunyai otonomi yang luas dalam belajar. Kemandirian itu perlu diberikan kepada peserta didik supaya mereka mempunyai tanggung jawab dalam mengatur dan mendisiplinkan dirinya dalam mengembangkan kemampuan belajar atas kemauannya sendiri. Sikap-sikap seperti itu perlu dimiliki oleh peserta didik karena hal tersebut merupakan ciri kedewasaan orang terpelajar. Proses belajar mandiri mengubah peran guru atau instruktur

menjadi fasilitator atau perancang proses belajar dan sebagai fasilitator, seorang guru atau instruktur membantu peserta didik mengatasi kesulitan belajar, atau dapat menjadi mitra belajar untuk materi tertentu pada program tutorial. Tugas perancang proses belajar mengharuskan guru untuk mengubah materi ke dalam format yang sesuai dengan pola belajar mandiri. Belajar mandiri merupakan salah satu komponen dalam *blended learning*, karena dalam *online learning* di dalamnya terjadi proses belajar mandiri, karena peserta didik dapat belajar mandiri melalui *online learning*.

## 2. Metode Penelitian

Artikel ini merupakan kajian studi pustaka dengan mengunduh sebanyak 12 artikel pada Database Informasi Sumber Daya Pendidikan Pusat (ERIC) dan Pangkalan Data Penelitian Ilmiah dan Medis (*Science.direct*) dengan kata kunci *blended learning*. Studi kepustakaan berisi teori-teori yang relevan dengan masalah penelitian untuk membangun konsep atau teori yang menjadi dasar studi dalam penelitian ini. Studi pustaka dilakukan untuk mengembangkan aspek teoretis dan praktis.

## 3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan review yang telah dilakukan pada 12 artikel yang berkaitan dengan *blended learning* dalam pangkalan data *Education Resources Information Center* (ERIC) dan artikel dari *science.direct* dari tahun 2012 hingga 2017, makalah ini turut melihat isu dalam pembelajaran saat itu yang berkembang dari masa ke masa. Pembelajaran berbasis *Blended learning* berkembang sekitar tahun 2000 dan sekarang banyak digunakan di Amerika Utara, Inggris, Australia, kalangan perguruan tinggi dan dunia pelatihan. Melalui *blended learning* semua sumber belajar yang dapat memfasilitasi terjadinya belajar bagi orang yang belajar dikembangkan.

Walaupun masih terjadi perdebatan ekstrim antara pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran berbasis komputer, makalah ini tidak berpretensi untuk melemahkan salah satu di antaranya, tetapi justru ingin memadukan atau mengkombinasikan berbagai modus belajar yang telah berkembang sampai saat ini. Berikut disajikan review artikel singkat mengenai *blended learning* baik dilihat dari analisis isi, metode, rancangan penelitian, maupun tulisan kritis mengenai teori *blended learning* yang dituliskan dari sumber 12 artikel terpilih dari laman *online Eric* dan *science.direct*.

### 1) Artikel 1: *Developing Multiliteracies in ELT Through Telecollaboration*

Judul	<i>Developing Multiliteracies in ELT Through Telecollaboration</i>
Jurnal	ELT Journal
Nomor	Volume 66, No. 1
Tahun	2012
Penulis	Sarah Guth and Francesca Helm

Tulisan ini membahas bagaimana pengembangan multiliterasi dapat disertakan dalam EFL melalui praktik *telecollaboration* dalam perancangan tugas yang diilustrasikan melalui contoh-contoh praktis menggunakan bahasa Inggris sebagai *lingua franca*. Konteks pembelajaran ini berbasis internet dengan strategi telekolaborasi, dengan pertukaran antarbudaya/antarkelompok peserta didik dari budaya yang berbeda untuk mengembangkan kemampuan bahasa keduanya dan kompetensi antarbudaya yang komunikatif (Bryam, 1997). Tren yang baru dalam melakukan pertukaran adalah dengan menggunakan bahasa Inggris sebagai *lingua franca* (ELF) dengan fokus pada perspektif budaya yang berbeda di tingkat nasional dan masalah global. Telekolaborasi didasarkan pada pandangan sosiokultural tentang pembelajaran bahasa, dimana pembelajaran berlangsung dalam konteks sosial melalui interaksi dan kolaborasi. Ini adalah pendekatan *blended learning* dengan menyediakan “lapangan” untuk pembelajaran pengalaman di kelas, guru menyediakan perancah dalam proses belajar. Dalam tulisan ini difokuskan pada desain tugas untuk telekolaborasi dengan mempertimbangkan lingkungan dan alat *online* yang dibutuhkan peserta didik.

Pendekatan yang diadopsi dalam telekolaborasi ini adalah berbasis tugas pembelajaran bahasa (Muller-Hartmann, 2007). O'Dowd dan Ware (2009) telah mengidentifikasi tiga kategori tugas utama yang biasa digunakan dalam *telecollaboration*, yaitu: pertukaran informasi, perbandingan dan analisis, dan kolaborasi dan penciptaan produk. Kategori ini memungkinkan pengembangan keterampilan secara bertahap dalam mengembangkan kompetensi dalam dimensi operasional, budaya dan kritis. Disajikan contoh praktis dari tugas yang digunakan dalam pertukaran antara mahasiswa dari Universitas di Jerman dengan mahasiswa Universitas di Italia dengan menggunakan bahasa Inggris sebagai *lingua franca* di kelas EFL. Wiki digunakan sebagai platform dalam mengatur kelompok, melakukan diskusi dan memposting rekaman sesi Skype. Dalam tulisan ini menggunakan istilah ‘tugas’ untuk merujuk sesi *skype* yang didahului kegiatan ‘pre-task’ dan diikuti oleh kegiatan reflektif ‘post-task’. Telekolaborasi ini menghubungkan tiga tahap, yaitu operasional, budaya dan kesadaran. Manfaat menggunakan teknologi digital ini adalah rekaman permanen dari interaksi siswa dapat digunakan untuk pembelajaran bahasa dan penelitian. Siswa diminta untuk mendengarkan dan menganalisa rekaman mereka di berbagai tahap pertukaran untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahannya. Melalui proses ini, siswa dapat melihat sendiri kemajuan yang mereka buat dalam berkomunikasi secara *online*. Strategi ini membuat siswa merasa bahwa pertukaran budaya ini positif, terutama dari sudut pandang pembelajaran budaya. Mereka memiliki kesempatan berlatih bahasa Inggris dengan percaya diri.

## 2) Artikel 2: TANGO: *An International Collaborative Bilingual E-learning Project*

Judul	TANGO: <i>an international collaborative bilingual e-learning project</i>
Download	<a href="http://files.eric.ed.gov/fulltext/ED565038.pdf">http://files.eric.ed.gov/fulltext/ED565038.pdf</a>
Nomor dan Halaman	37-48, 2013
Penulis	Carmen Álvarez-Mayo

Artikel yang berjudul “TANGO: *an international collaborative bilingual e-learning project*” yang ditulis oleh Carmen Álvarez-Mayo dari University of York, United Kingdom; berisi tentang pembelajaran kolaboratif berbasis *e-learning*. Terdapat beberapa konsep dasar yang diusung oleh penulis mengenai metode pembelajaran ini. Tango adalah konsep pembelajaran berbasis komunikasi antarbudaya, artinya komunikasi yang terjadi di antara orang-orang yang memiliki kebudayaan yang berbeda (dapat beda ras, etnik, atau sosioekonomi, atau gabungan dari semua perbedaan ini). Konsep dalam pembelajaran ini adalah sebuah “proses simbolik yang mana orang dari dari budaya-budaya yang berbeda menciptakan pertukaran arti-arti”. Ringkasnya, metode ini menjelaskan interaksi antar individu dan kelompok-kelompok yang memiliki persepsi yang berbeda dalam perilaku komunikasi dan perbedaan dalam interpretasi. Dengan mempelajari komunikasi antarbudaya berarti kita mempelajari (termasuk membanding) kebiasaan-kebiasaan setiap etnis, adat, agama, geografis dan kelas sosial di masyarakat kita. Dengan pemahaman tersebut kita mengkomunikasikan perbedaan-perbedaan tersebut dengan komunikasi antar budaya, guna menyelesaikan konflik melalui dialog yang baik antara lain dengan identifikasi perspektif budaya. Selain itu yang menjadi konsep lain dalam artikel ini adalah konsep mengenai *E-learning*, dimana *E-Learning* adalah suatu sistem atau konsep pendidikan yang memanfaatkan teknologi informasi dalam proses belajar mengajar. Dengan penggunaan metode yang berbasis *games* atau permainan dalam penerapannya membuat siswa lebih bersemangat dan tertarik dalam proses pembelajaran. TANGO adalah program *e-learning* yang mempromosikan pembelajaran mandiri serta berpikir kritis.

Konsep lain yang menjadi kekuatan dalam metode ini adalah konsep belajar kolaboratif, dimana kolaboratif berarti suatu kegiatan belajar antara dua orang atau lebih yang dilakukan secara bekerja sama dalam suatu kelompok untuk memecahkan suatu masalah guna mencapai tujuan tertentu. Salah satu strategi pembelajaran yang menarik adalah konsep belajar mandiri, atau dapat disebut *self directed learning*, atau *independent learning* atau *self regulated learning*. Konsep belajar mandiri lebih kepada kondisi inisiatif atau motivasi yang ada pada diri siswa. Simpulannya, model pembelajaran Tango ini dirancang untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa, memberi kesempatan peserta didik untuk berlatih TL dengan penutur asli dalam membantu mereka mengembangkan keterampilan interaksi lisan. Mereka berlatih 'kesadaran budaya kritis': kemampuan "untuk mempertanyakan, menganalisis, mengevaluasi dan, berpotensi untuk mengambil tindakan. Aktivitas online yang telah dikemukakan sebaiknya sering dievaluasi sebagai alternatif pembelajaran.

### 3) Artikel 3: *Why Use Music in English Language Learning? A Survey of the Literature*

Judul	<i>Why Use Music in English Language Learning? A Survey of the Literature</i>
Jurnal	English Language Teaching
Nomor	Volume 6, No. 2
Tahun	2013
Penulis	Dwayne Engh

Artikel yang berjudul *Why Use Music in English Language Learning? A Survey of the Literature* ini merupakan kumpulan pandangan atau teori mengenai pemanfaatan musik dalam proses belajar mengajar yang menjadikan proses belajar mengajar tersebut menyenangkan dan tidak membosankan. Musik dapat menyeimbangkan kecerdasan intelektual dan emosional sehingga akan memberikan hasil yang lebih baik bagi pembelajar. Musik juga dapat membangkitkan semangat belajar serta menjadikan pembelajar lebih rileks dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Kajian yang digunakan dalam artikel ini dilengkapi dengan adanya hubungan yang kuat antara musik dan bahasa, misalnya dapat dikaji melalui bidang kognitif, antropologi, sosiolinguistik, psikolinguistik, FLA, dan SLA. Disiplin ilmu yang digunakan sebagai bahan dalam melihat hubungan musik dengan bahasa adalah: (1) Pertimbangan sosiologis, (2) *Cognitive Science*, (3) Bahasa Akuisisi Pertama, (4) Akuisisi Bahasa Kedua, dan (5) Sumber Daya Pedagogical Praktis.

Ulasan di atas menunjukkan, mengapa ada perbedaan seperti antara dukungan teoritis dan aplikasi praktis dalam kelas? Pedagogis guru perlu diarahkan pada penggunaan musik dalam belajar. Ada kebutuhan untuk studi mendalam dengan peserta didik kelas remaja dan dewasa untuk mengukur efek dari musik. Hasil yang jelas dalam menyarankan penggunaan musik dan lagu di kelas pembelajaran bahasa didukung secara teoritis, ditambah dengan pedagogis guru sebagai manfaat untuk meningkatkan linguistik, sosial budaya dan kompetensi komunikatif. Dari sudut pandang pendidikan, musik dan bahasa harus bersama dalam mempelajarinya.

### 4) Artikel 4: *An Examination of Online Grammar Teaching Materials Available for Young Learners*

Judul	<i>An Examination of Online Grammar Teaching Materials Available for Young Learners</i>
Jurnal	Procedia: Social and Behavioral Sciences
Download	Scencedirect.com
Nomor dan Halaman	158 (2014) 18-22
Penulis	Arda Arian



Artikel yang berjudul *An Examination of Online Grammar Teaching Materials Available for Young Learners* yang ditulis oleh Arda Arian adalah pemikiran mengenai penggunaan internet sebagai media pembelajaran bagi anak usia dini. Beberapa konsep dikemukakan dalam tulisannya sebagai sebuah pendapatnya mengenai pembelajaran bahasa asing. Dalam artikel ini penulis memandang penggunaan internet dalam pembelajaran bahasa asing memiliki andil cukup baik dalam proses pembelajaran. Pada prosedur pembelajaran pendekatan komunikatif, terdapat beberapa garis besar pembelajaran yang harus diperhatikan yakni penyajian dialog singkat, pelatihan lisan dialog yang disajikan, penyajian tanya-jawab, penelaahan dan pengkajian, penarikan simpulan, aktifitas interpretatif, aktifitas produksi lisan, pemberian tugas, dan pelaksanaan evaluasi. Sementara itu, beberapa aspek yang harus diperhatikan kaitannya dengan pendekatan komunikatif adalah teori bahasa, teori belajar, tujuan, silabus, tipe kegiatan, peranan guru, peranan siswa, dan peranan materi.

*British Council* merupakan salah satu wadah komunikatif yang memiliki materi online berharga seperti teka-teki, permainan, dan video yang dapat digunakan oleh anak usia dini. Namun, kita dapat melihat bahwa meskipun kualitas bahan ini, ada banyak kegiatan mengajar tata bahasa tradisional dan video yang merupakan salinan langsung dari tata bahasa tradisional bahan ajar atau situasi. Pada artikel juga dipaparkan mengenai "Kalimat Monyet" yang diduga merupakan "permainan interaktif" seperti yang disebut oleh pemilik situs. Melihat lebih dekat pada game ini menunjukkan bahwa hanya mencakup seperangkat pertanyaan pilihan ganda yang menunjukkan gambar untuk mengontekstualisasikan penggunaan bahasa seperti yang diberikan dalam bahan berbasis kertas. Beberapa tata bahan ajar online menyediakan pembelajar bahasa dengan umpan balik meskipun melalui pemberian jawaban yang benar. Meskipun seperti bahan telah membatasi peluang umpan balik, mereka dapat membantu karena mereka juga memberikan peserta didik kesempatan untuk menulis. Banyak program online yang dapat digunakan sebagai materi pembelajaran seperti *game*, *song*, dan aktivitas yang lain. Menguasai *grammar* memang bukan hal yang mudah bagi anak yang belajar bahasa Inggris sebagai bahasa kedua. Belajar *grammar* juga hal yang membosankan bagi mereka. Maka kita harus dapat menciptakan proses pembelajaran yang menarik buat anak. Kita dapat menggunakan lagu untuk mengajar *grammar* kepada anak. Kita dapat memulainya dengan mencari lagu yang mengandung unsur *grammar* yang ingin kita ajarkan kepada anak yang berbasis permainan interaktif. Kegiatan atau permainan kreatif yang berkaitan dengan (kreasi, produksi, distribusi permainan/game komputer dan video) yang bersifat hiburan, ketangkasan maupun edukasi yang interaktif. Kelompok game interaktif bukan didominasi sebagai hiburan semata-mata tetapi juga sebagai alat bantu pembelajaran atau edukasi. Sebagai media modern dan multiguna, internet tentu saja juga memiliki keterbatasan, khususnya dalam penerapannya dalam pembelajaran bahasa Inggris di kelas.

5) **Artikel 5: A Tool That Can Be Effective in the Self-regulated Learning of Pre-service Teachers: The Mind Map**

Judul	<i>A Tool That Can Be Effective in the Self-regulated Learning of Pre-service Teachers: The Mind Map</i>
Jurnal	Australian Journal of Teacher Education
Nomor	Volume 39, Issue 1
Download	<a href="http://dx.doi.org/10.14221/ajte.2014v39n1.1">http://dx.doi.org/10.14221/ajte.2014v39n1.1</a>
Tahun	2014
Penulis	Isil Tanriseven

Artikel ini merupakan hasil penelitian dengan membandingkan dua kelompok belajar dengan penerapan strategi yang berbeda. Strategi peta pikiran atau *mind mapping* adalah strategi yang efisien dan baik dalam proses pengelolaan diri atau regulasi diri bagi siswa dan guru. Peta pikiran merupakan cara belajar yang mengembangkan proses belajar yang bermakna, yang akan meningkatkan pemahaman siswa dan daya ingat belajarnya; dapat meningkatkan keaktifan dan kreatifitas berfikir siswa, yang pada gilirannya akan menimbulkan sikap kemandirian belajar yang lebih pada siswa; mengembangkan struktur kognitif yang terintegrasi dengan baik, yang akan memudahkan belajar; dan dapat membantu siswa melihat makna materi pelajaran secara lebih komprehensif dalam setiap komponen konsep-konsep dan mengenali miskonsepsi. Siswa dapat lebih termotivasi dan dapat mengembangkan konsep diri yang dimiliki.

Penelitian ini memberi wawasan mengenai strategi yang dapat digunakan dalam pembelajaran, terutama ketika ingin 'membentuk' metakognitif siswa, menumbuhkan motivasi dalam pembelajaran. Penelitian mengenai peta pikiran juga dilakukan oleh Liang YiLi yang ditulis dalam Jurnal Computer Education dengan judul *Development and evaluation of a Web-based e-book with a concept mapping system*. Dalam tulisan tersebut, peta pikiran adalah proses dari pengembangan dan evaluasi e-book dengan berbasis web. Penulis menghubungkannya dengan keterampilan membaca pemahaman. Hasilnya menunjukkan bahwa siswa memiliki sikap positif terhadap konsep pemetaan, namun kualitas peta konsep mereka masih rendah. Beberapa kesalahan terdapat pada cara siswa dalam mengeksplorasi pengetahuan dan pemahaman mereka, terutama dalam membaca. Kemampuan siswa dalam mengidentifikasi ide utama dalam teks dan menghubungkannya sehingga menjadi koheren perlu pemahaman pada teks tersebut dan kemampuan mengingatnya. Sebuah peta konsep memiliki hirarki "pohon" struktur dengan atasan (konsep umum) dan bawahan (konsep tertentu) bagian. peserta didik mengidentifikasi konsep-konsep dalam teks, mengatur konsep, dan mengaitkannya dengan menghubungkan kata ketika membangun peta konsep pikiran.

Berdasarkan artikel-artikel tersebut, pada pelaksanaan pembelajaran dengan metode *Mind Map* (peta pikiran) siswa dapat mengembangkan kemampuan belajar mandiri, siswa memiliki kemampuan untuk mengembangkan pengetahuannya sendiri. Pengalaman yang diperoleh siswa akan semakin berkesan apabila proses

pembelajaran yang diperolehnya merupakan hasil dari pemahaman dan penemuannya sendiri. Dalam konteks ini siswa mengalami dan melakukannya sendiri. Proses pembelajaran yang berlangsung melibatkan siswa sepenuhnya untuk merumuskan sendiri suatu konsep. Keterlibatan guru hanya sebagai fasilitator, memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan atau menerapkan sendiri ide-ide. Setiap individu mempunyai potensi yang harus dikembangkan, maka proses pembelajaran yang cocok adalah yang menggali motivasi siswa untuk selalu kreatif dan berkembang. Pembelajaran dengan metode *Mind Map* lebih menekankan pada keaktifan dan kegiatan kreatif siswa, akan meningkatkan daya hafal dan pemahaman konsep siswa yang kuat, serta siswa menjadi lebih kreatif. Selain kegiatan belajar mengajar akan lebih menarik, siswa juga akan lebih tekun dalam belajar dan menghadapi tugas, ulet menghadapi kesulitan, senang mencari dan memecahkan masalah yang bervariasi, sanggup bekerja mandiri, dan dapat mempertahankan pendapatnya. Hal ini menguatkan bahwa penerapan metode *Mind Map* (peta pikiran) merupakan metode pembelajaran yang cocok digunakan dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa.

#### 6) Artikel 6: *Portfolio-Tool for (self) Evaluation of Students -Future Teachers*

Judul	<i>Portfolio-Tool for (self) Evaluation of Students -Future Teachers</i>
Jurnal	Procedia: Social and Behavioral Sciences
Download	Sciencedirect.com
Nomor dan Halaman	180 (2015) 860-864
Penulis	Florentina Mogonea

Portofolio merupakan salah satu *assesmen* yang bisa diterapkan dalam pembelajaran di kelas. Portofolio merupakan suatu wadah yang berisi kumpulan bukti pekerjaan siswa dalam kurun waktu tertentu secara sistematis untuk mencapai tujuan tertentu, yang berisi rangkuman diskusi, jurnal belajar, hasil pengamatan, refleksi diri dan identitas portofolio, yang menunjukkan perkembangan siswa dari waktu ke waktu. Dengan menggunakan portofolio ini tingkat perkembangan siswa lebih dapat diukur dan dipahami daripada hanya dengan menggunakan test standart. Dengan portofolio bisa diketahui gambaran keseluruhan tentang segala aktivitas siswa dan apa yang dipahami dan diketahui siswa selama pembelajaran berlangsung. Penyusunan portofolio bertujuan untuk mengumpulkan bukti-bukti mengenai apa yang telah dikuasai oleh siswa, yang selanjutnya disajikan secara khas menurut pribadi masing-masing. Jadi berbeda dengan tes pilihan ganda yang mencoba menentukan apa yang tidak diketahui siswa, dalam penilaian dengan portofolio ini ditekankan pada apa yang telah dikuasai siswa. Penilaian dengan menggunakan portofolio, bukan merupakan penilaian instan, tetapi merupakan penilaian proses belajar siswa, sehingga bisa lebih menunjukkan profil siswa secara keseluruhan. Portofolio dapat digunakan sebagai instrumen penilaian atau salah satu komponen dari instrumen penilaian, untuk menilai kompetensi siswa, atau

menilai hasil belajar siswa. Portofolio tidak hanya merupakan tempat penyimpanan hasil pekerjaan peserta didik tetapi merupakan sumber informasi untuk guru dan peserta didik. Portofolio dapat memberikan bahan tindak lanjut dari suatu pekerjaan yang telah dilakukan peserta didik sehingga guru dan peserta didik berkesempatan untuk mengembangkan kemampuannya. Portofolio dapat berfungsi sebagai alat untuk melihat perkembangan tanggung jawab peserta didik dalam belajar, perluasan dimensi belajar, pembaharuan kembali proses belajar mengajar dan pengembangan pandangan peserta didik dalam belajar. Portofolio dapat digunakan sebagai alat pengajaran juga sebagai alat penilaian. Asesmen portofolio mengharuskan peserta didik untuk mengkoleksi dan menunjukkan hasil kerja mereka. Dalam hal ini asesmen portofolio dapat dianggap sebagai salah satu alat untuk menilai secara otentik.

Hasil yang diambil dari kuesioner telah memungkinkan analisis kritis pada nilai formatif portofolio sebagai alat penilaian, keuntungan dan kerugian, yaitu perannya dalam memperkuat profil kompetensi guru masa depan. Peran portofolio sebagai alat untuk belajar dan penilaian, berbeda tergantung pada jenis keterampilan yang dibutuhkan oleh para guru. Ketika menggunakan metode penilaian ini, kelemahannya adalah penilaian keterampilan dan analisis kurang berkembang. Efektivitas portofolio sesuai situasi pendidikan. Siswa seharusnya nantinya akan dapat menyoroti beberapa kelemahan penilaian ini secara analitis, kritis, dan reflektif.

#### 7) Artikel 7: *A Blended Learning Scenario to Enhance Learners' Oral Production Skills*

Judul	<i>A Blended Learning Scenario to Enhance Learners' Oral Production Skills</i>
Jurnal	The EUROCALL Review
Nomor	Volume 23, No. 1
Tahun	March, 2015
Penulis	Hee-Kyung Kim

Artikel ini membahas mengenai skenario *blended learning* dalam pengucapan dalam bahasa Korea secara *mobile*, menganalisis komunikasi antara pembelajar bahasa Korea dan penutur aslinya melalui "kakao-talk" (aplikasi komunikasi *mobile*). Pusat bahasa asing LANSAD di Universitas Stendhal Grenoble (Prancis) menyediakan kelas percakapan dalam 15 bahasa dengan tujuan memberi siswa kesempatan dalam memperbaiki keterampilan lisannya. Kursus meliputi kelas tatap muka dan latihan individu. Penggunaan aplikasi dan internet yang dapat diakses melalui tablet atau ponsel pintar membantu mereka dalam mencari kosa kata dan mendengarkan pengucapan kata dari budaya yang berbeda. Pembelajaran ini juga dapat membuat saling bekerjasama untuk saling mempelajari budaya masing-masing (pembelajaran tandem). Pembelajaran tandem adalah situasi konraktual yang mengikat kedua pasangan untuk menghormati prinsip timbal balik, yaitu saling mendukung dan bertanggung jawab terhadap isi dan metodenya (Helmling, 2002).

Pada tahap awal pembelajaran, dilakukan konsep pengulangan spasi (Ebbinghaus, 1885, dikutip oleh Dempster, 1988) dalam menghafal kosakata atau suara yang efektif. Topik yang digunakan adalah lagu-lagu yang dapat memotivasi peserta didik. Melalui lagu, peserta didik dapat merasakan suara baru dengan lebih mudah. Selain itu, musik dan irama dapat membebaskan peserta didik dari kekawatiran komunikasi untuk berbicara lebih lancar. Dalam penggunaan ponsel pintar atau tablet banyak orang mengakses internet untuk memperbarui pengetahuan mereka, melatih otak dan belajar bahasa.

Sesi pertama, siswa Prancis mengidentifikasi lagu dan belajar mengucapkan kata dan ungkapan dalam lagu. Guru merekam tuturan siswa. Sesi kedua, mereka berlatih pengucapan dan mengirimkan tiga lagu pop Korea pilihan mereka. Mereka belajar bersama dengan pasangannya. Dengan menggunakan pembelajaran jarak jauh, didukung oleh penggunaan aplikasi Kakao-Talk mereka saling bekerjasama. Sesi ketiga, mendiskusikan pengalaman belajar dan kesulitan yang mereka hadapi. Sesi terakhir, siswa menyanyikan lagunya dengan pasangannya. Kuesioner diberikan pada sesi terakhir untuk menjawab pertanyaan 1) kepuasan isi kelas percakapan, 2) strategi pembelajaran eksperimen dengan kolaborasi tandem, 3) skenario *mobile blended learning*, 4) saran. Sebagian besar siswa Prancis menyebutkan bahwa mereka mengacu pada teks tertulis untuk mengidentifikasi unit leksikal ketika mendengarkan. Pada aplikasi Kakao-talk mereka dapat merekam dan mengirim suara ke rekan tandem mereka dan memberikan umpan balik sebagai motivasi. Namun, aplikasi Kakao-Talk ini juga mengalami kegagalan dalam penerapannya ketika mereka diminta bekerjasama dari jauh dengan pasangan tandem mereka. Sebagian dari mereka lebih suka bertatap muka dengan pasangannya agar dapat lebih mengakuratkan pengucapannya. Dalam meningkatkan kemampuan mendengarkan dan mempraktikkan ucapan mereka, strategi ini berhasil diterapkan. Mereka juga dapat mempelajari aspek budaya yang berbeda dengan menyenangkan, terdapat modalitas “praktis, menyenangkan, mendidik dan memotivasi”.

#### **8) Artikel 8: *Flipping The Classroom: Turning An Instructional Methods Course Upside Down***

Judul	<i>Flipping The Classroom: Turning An Instructional Methods Course Upside Down</i>
Jurnal	Journal of College Teaching and Learning
Nomor	Volume 12, No. 4
Tahun	2015
Penulis	Dianne B Marcks

Pada metode [Flipped Classroom](#) siswa dibekali dengan bahan-bahan pembelajaran yang akan disampaikan guru berupa ebook, video animasi, perangkat multimedia ataupun media online yang bisa diakses oleh siswa dimana saja bisa berupa blog guru atau blog yang direkomendasikan oleh guru supaya dipelajari. Dengan bekal tersebut siswa aktif belajar ‘*active learning*’ di rumahnya sendiri dan

ketika materi pembelajaran di kelas disampaikan guru hanya sekedar berdiskusi mengenai hal-hal yang belum diketahui untuk dibahas selanjutnya. Kendala metode ini diterapkan menurut penulis adalah : a. Budaya baca yang memerlukan persiapan karena mental membaca siswa kita masih kurang, b. Membutuhkan persiapan ekstra untuk bisa mengactive learningkan siswa, apalagi siswa di daerah pedalaman, c. Persiapan guru dengan media pembelajarannya yaitu : Buku, Modul, Video pembelajaran dan blog pembelajaran yang bisa diakses siswa kapan pun. Ini membutuhkan waktu dan pemikiran yang tidak sedikit. Selain keterampilan guru belum *mumpuni* untuk membuat video animasi juga guru masih tabu dengan istilah online, d. Membutuhkan jaringan internet yang lumayan besar bagi siswa di [perumahan](#) ataupun guru di sekolah. Terlepas dari itu semua, metode ini perlu dikembangkan. [Flipped Classroom](#) adalah salah satu metode memudahkan guru sebagai fasilitator tetapi sebelum itu seorang guru harus sudah mempersiapkan perangkat yang dibutuhkan dalam penerapan *flipped classroom*.

Model *flipped classroom* adalah dengan memberikan kesempatan pada siswa untuk mendapatkan pemaparan pertama dari tutor, memberikan insentif bagi siswa untuk mempersiapkan kelas, menilai pemahaman siswa, menyediakan kegiatan kelas yang berfokus pada keterampilan berpikir tingkat tinggi (Brame, 2000; Bergmann & Sams, 2012). Timbul pertanyaan apa yang membuat *Flipped Classroom* berhasil memenuhi tujuan pembelajaran kognitif tingkat tinggi? *Flipped Classroom* memanfaatkan dua dari tiga temuan kunci dari Bransford, Brown, Cocking (2000). Dalam mengembangkan kompetensinya, mahasiswa harus memiliki pengetahuan faktual, memahami fakta dan konsep dan mengatur pengetahuan atas aplikasinya. Temuan kunci kedua dari Bransford et al (2000) adalah pendekatan "metakognitif" terhadap pengajaran yang didefinisikan siswa. Model *Flipped Classroom* digunakan dalam berbagai variasi kelas, pendidik memposting media mereka secara online untuk dilihat dan digunakan orang lain.

#### 9) Artikel 9: *Innovative Teaching Practice: Traditional and Alternative Methods (Challenges and Implications)*

Judul	<i>Innovative Teaching Practice: Traditional and Alternative Methods (Challenges and Implications)</i>
Jurnal	International Journal of Environment and Science Education
Nomor	Volume 11, No. 10, 3807-3819
Tahun	2016
Penulis	Aida R. Nurutdinova, Veronika G. Perchatkina, Liliya M. Zinatullina, Guzel I. Zubkova and Farida T. Galeeva

Artikel ini memberikan gambaran mengenai beberapa metode yang dapat digunakan dan memberikan perbandingan metode tradisional dan alternatif metode dalam pembelajaran. Metode pembelajaran yang digunakan merupakan salah satu faktor penting yang mempengaruhi pendidikan. Seorang guru dituntut untuk

menguasai berbagai model-model pembelajaran, di mana melalui model pembelajaran yang digunakannya akan dapat memberikan nilai tambah bagi anak didiknya. Selanjutnya yang tidak kalah pentingnya dari proses pembelajarannya adalah hasil belajar yang optimal atau maksimal. Dengan demikian dapat dihasilkan output yang berkualitas. Pemakaian metode harus sesuai dan selaras dengan karakteristik siswa, materi, kondisi lingkungan (setting) di mana pengajaran berlangsung. Bila ditinjau secara lebih teliti sebenarnya keunggulan suatu metode terletak pada beberapa faktor yang berpengaruh, antara lain; tujuan, karakteristik siswa, situasi dan kondisi, kemampuan dan pribadi guru, serta sarana dan prasarana yang digunakan.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis metode tradisional dan metode alternatif/inovatif dalam mengajar bahasa asing, serta menemukan pedagogis yang efektif dalam pembelajaran. Metode yang dapat digunakan, misalnya: a) Tradisional: Metode berbasis komunitas, b) Tradisional: Metode sugestopedia, c) Tradisional: Metode Intensif, d) Alternatif: Metode *The Silent Way*, e) Alternatif: Metode *Total Physical Response*, f) Alternatif: *Computer Assisted Learning Language*, g) Alternatif: *Consciousness – Raising Approach*, h) Alternatif: *Task-Based Learning*, i) Alternatif: *Neuro Linguistic Programming*, j) Alternatif: *The Multiple Intelligence Theory*.

#### 10) Artikel 10: “Comfort” as a Critical Succes Factor in Blended Learning Courses

Judul	“Comfort” as a Critical Succes Factor in Blended Learning Courses
Jurnal	Online Learning
Nomor	Volume 20, No. 3, halaman 140-158
Tahun	2016
Penulis	Linda S.Futch, Aimee deNoyelles, Kelvin Thompson, Wendy Howard

Penelitian ini bertujuan mengidentifikasi strategi pada perkuliahan untuk menyatukan tatap muka dan program *online*. Tujuan yang akan dicapai adalah: (1) mengidentifikasi atau menemukan hambatan dalam pembelajaran dengan menggunakan *blended learning*, (2) solusi atau strategi yang diterapkan dalam perkuliahan *blended learning*. *Blended learning* sendiri adalah pembelajaran dengan memadukan unsur tatap muka dan modalitas secara *online* (McGee&Reis, 2012). Dalam penelitian yang dilakukan Garman (2012), bahwa siswa yang berusia lebih dari 25 tahun mengalami tingkat keberhasilan lebih tinggi dalam pembelajaran *online*. Mereka memiliki motivasi dan disiplin yang tinggi untuk sukses. *Blended learning* muncul sebagai solusi potensial untuk mengatasi kebutuhan belajar yang beragam (Lloyd-Smith, 2010). Cruz-Johnson (2012) mencatat bahwa pembelajaran *blended learning* ini mendukung peserta dengan beberapa gaya belajar yang lebih dari model tatap muka tradisional. Dengan ini, mengharuskan peserta diidk lebih

mandiri (McGee&Reis, 2012). *Blended learning* dapat membuat keberhasilan siswa dengan baik, tetapi hanya jika dirancang dan disampaikan dengan hati-hati. Guru atau instruktur sering menemukan kesulitan metode yang tepat dalam memadukan sistem tatap muka dan *online* (Ma'arop&Embi, 2016). Desain pembelajaran harus berpusat pada peserta didik dengan melihat kemampuan yang beragam dan memiliki kontribusi dalam keberhasilan desain (McGee&Reis, 2012; Lai, Lam&Lim, 2016; Shand et al, 2016). Komunikasi dipadukan dengan desain, harapan dan proses adalah kunci untuk keberhasilan siswa (McGee&Reis, 2012). Wawancara dalam penelitian ini adalah bagian dari kumpulan wawancara audio yang direkam terkait dengan sumber pembelajaran (OER) yang disebut *BlendedKit Course* (<http://bit.ly/blendkit>). Koleksi wawancara ini adalah serangkaian pembelajaran *online* terbuka (MOOCs) yang ditawarkan sebagai pengembangan profesional untuk instruktur dan desain pembelajaran (BlendKit 2011, BlendKit, 2012, BlendKit, 2014, BlendKit, 2015, dan BlendKit, 2016). Dalam kohort MOOC (2011), peserta disajikan dengan singkat, audio tematik yang diedit dari wawancara yang telah dilakukan. University of Central Florida menjadi fakultas yang dikenal sukses menerapkan pembelajaran *blended* ini. Wawancara dilengkapi dengan menghubungi kolega universitas tersebut, yaitu University of Wisconsin di Milwaukee sebagai rujukan universitas tambahan. Dalam BlendKit 2012, mereka bertemu membahas cara terbaik untuk terikat satu set awal wawancara yang dipilih dari beberapa koleksi. Peneliti memilih tiga wawancara perguruan tinggi yang mewakili berbagai lembaga dan disiplin ilmu, dilanjutkan dengan transkripsi dan analisis wawancara. Pendekatan *grounded theory* digunakan dalam menganalisis wawancara.

Dalam wawancara diidentifikasi bahwa "kenyamanan" sebagai mitigasi kerentanan siswa dan sebagai faktor yang mengurangi hambatan belajar siswa dalam keberhasilannya. Konsep "dukungan" adalah dasar tujuan instruktur mahasiswa yang dirasakan "kenyamanan" dimana merupakan hasil dari interaksi antara berbagai strategi organisasi dan komunikasi. Model yang digambarkan sebelumnya adalah organisasi, komunikasi, dan dukungan sama-sama berkontribusi dengan kenyamanan, sehingga dapat memunculkan keberhasilan siswa. Organisasi dan komunikasi diposisikan dalam batas-batas dukungan dan ditunjukkan dengan beberapa strategi interaksi masing-masing. Dalam temuan pertama bagi organisasi, masing-masing disiplin ilmu menunjukkan kerentanan siswa. Meskipun masing-masing instruktur menggunakan metode yang berbeda dalam mencapai keberhasilan siswa, semua metode berfokus pada menciptakan "kenyamanan" untuk membangun kepercayaan dan mengurangi kerentanan siswa. Temuan organisasi kedua adalah merencanakan dengan baik integrasi antara tatap muka dan lingkungan *online*, terdapat umpan balik antara siswa dan pengajar. Lembaga memiliki berbagai sumber daya pendukung yang dapat dimanfaatkan dalam *blended learning* ini. Penelitian ini merupakan penemuan dari konsep "kenyamanan" yang merupakan strategi untuk membangun kepercayaan, dukungan dan motivasi bagi siswa.



### 11) Artikel 11: *Connectivity of Learning in MOOCs: Facilitators Experiences in Team Teaching*

Judul	<i>Connectivity of Learning in MOOCs: Facilitators Experiences in Team Teaching</i>
Jurnal	Turkish Online Journal of Distance Education - TOJDE
Nomor	Volume 18, No. 1, Article 10
Tahun	January, 2017
Penulis	Martin Aalonso MERCADO-VARELA, Jesus BELTRAN, Marisol Villegas PEREZ, Nohemi Rivera VAZQUEZ, Maria-Soledad RAMIREZ-MONTOYA

Artikel ini memberikan gambaran mengenai penggunaan MOOC dan memberikan hasil penelitian mengenai metode ini. Konsep MOOC ini semakin populer dengan lebih banyak peluang untuk pelajar untuk belajar. Walaupun terdapat perdebatan besar pada konsep ini apakah termasuk konsep terbuka atau tidak, tetapi dalam MOOC, menurut pendapat saya dapat menyediakan satu konsep teknologi yang kukuh yang perlu dimanfaatkan lebih, khususnya dapat menjadi lebih tersusun ke arah pembelajaran. Pendidikan berasaskan online banyak menyumbangkan kepada perkembangan peluang-peluang pendidikan secara formal dan tidak formal. Tantangan utama bagi pendidik dalam pembelajaran online tidak hanya harus lebih kompeten dalam penguasaan pengetahuan di bidang ilmunya, tetapi juga harus mampu membantu mahasiswa menjadi lebih mandiri dan kolaboratif dibanding pada pembelajaran tatap muka. Di samping itu, fasilitator (dosen) harus mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang aktif dan interaktif serta memberi semangat pada mahasiswa untuk tetap termotivasi dalam belajarnya pada lingkungan pembelajaran online. Hal ini menjadi tantangan karena pada pembelajaran online secara penuh, dosen dan mahasiswa tidak bertemu dan komunikasi harus menggunakan teknologi. Di samping itu, dalam lingkungan pembelajaran online seorang mahasiswa dengan mudah dapat bersembunyi dari dosen dan teman lainnya. Selain daripada itu, kemahiran dan kepakaran dari beberapa pihak yang terlibat dengan teknologi pendidikan diperlukan untuk menjayakan pembangunan produk MOOC.

Penelitian dilakukan dalam tiga tahap: (1) eksplorasi; (2) tahap pekerjaan lapangan: fokus pada penerapan kuesioner di minggu terakhir saja, tahap pertama yang diizinkan peserta akses dan penerapan alat; (3) tahap analisis: setelah selesai kursus, tanggapan peserta ke alat terapan dianalisis. Alat ini dirancang oleh sekelompok ahli dengan tujuan kompilasi pengalaman fasilitator kursus MOOC berkaitan dengan konektivitas pembelajaran. Validitas isi dari alat ini dilakukan oleh penilaian ahli, berbagai pertemuan untuk mencapai kesepakatan dibuat. Teknik kualitatif digunakan dalam penelitian ini, seperti analisis isi untuk daftar jawaban dengan nilai tertinggi, serta analisis perbandingan dengan tabel kontingensi. Sekelompok 203 fasilitator menanggapi alat. Untuk tujuan penelitian kami bekerja

dengan sampel acak sederhana dari 135 dengan usia rata-rata 40,81 (SD = 11,24) dan tingkat kepercayaan 95% dan kesalahan maksimal 5% untuk mencapai mewakili populasi dan mengelola jumlah data kualitatif. Tanggapan dikategorikan, ditangkap dan dicatat dalam SPSS. Versi program statistik tidak ada. 23, dengan yang uji statistik deskriptif yang diterapkan untuk mengidentifikasi tren, perbedaan atau persamaan. Chi-square test ( $\chi^2$ ) digunakan untuk menentukan apakah ada perbedaan yang signifikan antara peserta mengenai variabel: alasan keterlibatan, strategi, tantangan dan keterampilan; yang berkorespondensi analisis alasan variabel nominal yang menentukan tes seleksi.

## 12) Artikel 12: *Duolingo: A Mobile Application to Assist Second Language Learning*

Judul	<i>Duolingo: A Mobile Application to Assist Second Language Learning</i>
Jurnal	Teaching English with Technology
Nomor	Volume 1, hal. 89-98
Tahun	2017
Penulis	Musa Nushi and Mohamad Hosein Egbali

Tulisan ini memberi gambaran mengenai bagaimana mengajar dengan teknologi yang dapat menumbuhkan kemampuan berkomunikasi, dan mampu berpikir kritis. Teknologi mengubah cara mengajar dan belajar bahasa, dimana memberi pendekatan pengajaran baru yang dapat merangsang minat peserta didik dalam menantang intelek mereka (Blake, 2013, 2016, Stanley, 2013). Adanya sumber pengajaran seperti *podcast*, *vodcast*, kamus *online*, *weblog*, *webBoards* dapat meningkatkan pengalaman belajar, terhadap bahasa target dan kesempatan bagi peserta didik dalam memilih dimana dan kapan untuk belajar. Teknologi memberi kesempatan peserta didik untuk melihat tata bahasa sebagai keterampilan, bukan hanya sebagai seperangkat aturan abstrak, dan menggunakannya dalam memilih bentuk bahasa dalam konteks dan makna tertentu. Pembelajaran bahasa berbantuan *mobile* (MALL) memiliki dampak besar dalam pembelajaran bahasa kedua (Pachler, Bachmair&Cook, 2010;Thornton&Houser, 2005). *Smartphone* menjadi hal yang sangat penting bagi kehidupan banyak orang karena sifatnya yang portabel, interaktif sosial, kontekstual, penghubung bagi individu maupun pelajar bahasa (Klopfer, Squire&Jenkins, 2002). Tulisan ini menawarkan bentuk aplikasi Duolingo yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa kedua. Aplikasi ini dapat diunduh dari Google Play/iTunes dan menginstalnya pada perangkat android peserta didik. Mereka dapat memilih bahasa, setelah itu aplikasi akan bertanya untuk "memilih tujuan harian" dari daftar yang muncul (kasual, reguler dan serius, insan).

Duolingo adalah aplikasi mobile gratis dan secara statistik adalah yang paling populer dalam Google Play. Aplikasi ini dapat meningkatkan kepercayaan diri dalam mempelajari bahasa baru (Vesselinov&Grego, 2012). Beberapa evaluasi terhadap aplikasi Duolingo ini, yaitu: 1) struktur gramatikal tidak disertakan dalam aplikasi ini,

2) latihan mendengarkan tidak menampilkan penutur asli dalam mengucapkan kosakata dan hanya menggunakan satu bahasa, 3) pengucapan kosakata baru tidak ditampilkan, hanya melalui huruf dan bentuk kata. Peserta didik harus memahami bahwa latihan mendengar dan berbicara yang disediakan aplikasi ini masih belum sebanding dengan suara penutur aslinya.

#### 4. Kesimpulan

Secara umum, hasil analisis yang telah dibuat terhadap artikel-artikel yang diterbitkan dalam pangkalan data *Education Resources Information Center* (ERIC) dan *science.direct* menunjukkan kajian tentang blended learning semakin berkembang dari masa ke masa. Walau bagaimanapun dapat dinyatakan bahwa mayoritas artikel yang dihasilkan adalah dengan menggunakan kajian berbentuk kualitatif untuk mendapatkan data kajian. Konsep *blended learning* merupakan salah satu inovasi dalam pembelajaran. Inovasi ini menyangkut pencampuran model belajar konvensional dan model belajar online dengan jaringan internet. Pembelajaran *blended learning* akan mengharuskan peserta didik memainkan peranan yang lebih aktif dalam pembelajarannya, karena *blended learning* ini adalah model pembelajaran campuran maka teori yang digunakan pun terdiri atas berbagai teori belajar dari beberapa ahli dengan menyesuaikan situasi dan kondisi belajar peserta didik. *Blended Learning* ini tidak berarti menggantikan model belajar konvensional di dalam kelas, tetapi memperkuat model belajar tersebut melalui pengembangan teknologi pendidikan.

#### Daftar Pustaka

- Anderson, T. dan Fathi Elloumi. 2001. *Theory and Practice of Online learning second edition* ([http://cde.athabasca.ca/Online\\_book/](http://cde.athabasca.ca/Online_book/)) di unduh 12 Mei 2022
- Bergmann, J., & Sams, A. 2012. *Flip Your Classroom: Reach Every Student in Every Class Every Day*. Washington, DC: International Society for Technology in Education.
- Blake, R. 2013. *Brave New Digital Classroom: Technology and Foreign Language Learning* (2nd ed.). Washington, D.C. Georgetown University Press.
- Blake, R. 2016. Technology and the four skills. *Language Learning & Technology*, 20(2), 129-142
- Bonk, C. J. dan Graham, C. 2006. *The Handbook of Blended Learning. Global Perspectives, Local Design*. San Fransisco : Pfeiffer
- Brame, C. 2013. Flipping the classroom. Nashville, TN: Vanderbilt University, Center for Teaching. Retrieved 2015 from <https://cft.vanderbilt.edu/guides-sub-pages/flipping-the-classroom/>
- Bransford, J. D., Brown, A. L., & Cocking, R. R. 2000. *How People Learn: Brain, Mind, Experience, and School*. Washington, DC: National Academy Press
- Byram, M. 1997. *Teaching and Assessing Intercultural Communicative Competence*. UK: Multilingual Matters Ltd.
- Chaeruman, U, A. 2007. *Suatu Model Pendidikan dengan Sistem Belajar Mandiri*. Jurnal Teknodik No. 21/XI/Teknodik/Agustus

- Cruz-Johnson, C. 2012. *Success and Persistence of Learners in a Blended Developmental Reading Course at an Urban Community College* (Doctoral Dissertation). Capella University, Minneapolis, Minnesota.
- Dabbagh, Nada. 2005. *Online Learning: Concepts, Strategies, and Application*. New Jersey. Pearson Education Inc.
- Dempster, F.N. 1988. *The Spacing Effect: A Case Study in the Failure to Apply The Results of Psychological Research*. *American Psychologist*, 43(8), pp. 627-634.
- Elaine Allen, Jeff Seaman, and Richard Garrett. 2007. *Blending In The Extent and Promise of Blended Education in the United States*. Sloan-C™.
- Elliott, M. 2002. *Blended Learning: The Magic Is In The Mix*. In A. Rossett (Ed.). *The ASTDe-learning handbook* (pp. 58-63). New York: McGraw-Hill.
- Garman, D. E. 2012. Student Success in Face-to-Face and Online Sections of Biology Courses at a Community College in East Tennessee. *Electronic Theses and Dissertations*. Paper 1408. <https://dc.etsu.edu/etd/1408/>
- Graham, C., Allen, S., & Ure, D. 2005. *Benefits And Challenges of Blended Learning Environments*. In M. Khosrow Pour (Ed.). *Encyclopedia of information science and technology I-V*. Hershey, PA: Idea Group Inc.
- Helmling, B. (Ed.) 2002. *L'apprentissage des langues en tandem*, Didier: Paris.
- Klopfer, E. Squire, K., & Jenkins, H. 2002. Environmental detectives: PDAs as a window into a virtual simulated world. In: *Proceedings of IEEE International Workshop on Wireless and Mobile Technologies in Education* (pp. 95-98). Vaxjo, Sweden: IEEE Computer Society
- Lai, M., Lam, K. M., & Lim, C. P. 2016. Design principles for the blend in blended learning: a collective case study. *Teaching in Higher Education*, 1-14
- Lloyd-Smith, L. 2010. Exploring the advantages of blended instruction at community colleges and technical schools. *MERLOT Journal of Online Learning and Teaching*, 6(2), 508-515.
- Ma'arop, A. H., & Embi, M. A. 2016. Implementation of blended learning in higher learning institutions: A review of literature. *International Education Studies*, 9(3), 41-52.
- Margaret Driscoll, Saul Carliner. 2005. *Advanced Web-Based Training Strategies : Unlocking Instructionality Sound Online Learning*. San Fransisco : Preifer
- McGee, P., & Reis, A. 2012. Blended course design: A synthesis of best practices. *Journal of Asynchronous Learning Networks*, 16(4), 7-22.
- Moeller, A. J., & Nugent, K. 2014. Building intercultural competence in the language classroom. In S. Dhonau (Ed.), *Unlock the gateway to communication, selected papers from the 2014 Central States conference on the teaching of foreign languages* (pp. 1-18). Richmond, VA: Robert M. Terry. Retrieved from <http://www.csctf.org/documents/2014Report/CSCTFLReport2014.pdf>
- Pachler, N., Cook, J., & Bachmair, B. 2010. Appropriation of mobile cultural resources for learning. *International Journal of Mobile and Blended Learning*, 2(1), 1-21.
- Plomp, Tjeer and Donald P. Ely. 1996. *International Encyclopedia of Educational Technology*. Cambridge: Elsevier Science Ltd
- Rusyan, Tabrani. 1990. *Profesionalisme Tenaga Kependidikan*. Bandung: Yayasan Karya.
- Shand, K., Glassett Farrelly, S., & Costa, V. 2016. Principles of course redesign: A model for blended learning. In *Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Education International Conference 2016* (pp. 378-389).

- Chesapeake, VA: Association for the Advancement of Computing in Education (AACE). Retrieved from <https://www.learntechlib.org/p/172311/>
- Stanley, G. 2013. *Language Learning with Technology: Ideas for Integrating Technology in the Classroom*. Cambridge: Cambridge University Press
- Sudirman N, Tabrani Rusyan, dkk. 1990. *Ilmu Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Thornton, P., & Houser, C. 2005. Using mobile phones in English education in Japan. *Journal of Computer Assisted Learning*, 21, 217-228
- Vesselinov, R., & Grego, J. 2012. Duolingo effectiveness study: Final report. New York: City University of New York. Retrieved May 12, 2017 from [http://static.duolingo.com/s3/DuolingoReport\\_Final.pdf](http://static.duolingo.com/s3/DuolingoReport_Final.pdf)