

## ***Model Blended Learning & Hybrid Learning Untuk Keberhasilan Transformasi Digital Menuju Smart Society***

Susi Yunarti; Wijayanti; Dian Harmaningsih

<sup>123</sup>Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Persada Indonesia Y.A.I

Email:[susiyunarti@gmail.com](mailto:susiyunarti@gmail.com);[wijayanti21866@yahoo.co.id](mailto:wijayanti21866@yahoo.co.id);  
[harmaningsihdian@gmail.com](mailto:harmaningsihdian@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Maksud dan tujuan penelitian ini adalah untuk mencari tahu dan menjelaskan tentang penerapan *model blended learning* dan metode *hybrid learning* di perguruan tinggi sebagai upaya membantu mewujudkan transformasi digital menuju smart society. Untuk menjawab permasalahan kesiapan sumber daya manusia, siapa yang harus mempersiapkannya, serta bagaimana mempersiapkannya, agar proses transformasi digital dapat berjalan seperti yang diinginkan bersama. Telah dilakukan analisis deskriptif kualitatif berdasarkan teori *cyberspace CMC*, transformasi digital serta konsep *blended learning* dan *hybrid learning*. untuk menjelaskan hasil observasi dan wawancara terhadap dosen dari 4 perguruan tinggi negeri dan 30 mahasiswa dari 2 perguruan tinggi swasta di Jakarta, secara online selama perkuliahan semester genap 2021. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa proses perkuliahan secara daring tidak sepenuhnya dapat diandalkan untuk mewujudkan transformasi digital, melainkan sistem yang mampu mengkombinasikan (*Blended*) semua metode pengajaran baik luring maupun daring (*hybrid*) pada proses pembelajaran di perguruan tinggi. Dan untuk penerapannya dibutuhkan integritas, dedikasi dan motivasi diri yang tinggi baik dari mahasiswa maupun dosen pengajar. Data penelitian menunjukkan bahwa 35% mahasiswa cukup *excited* melaksanakan pembelajaran daring, namun 65% mahasiswa telah menjadi boring. Dan bila diminta memilih, 70% mahasiswa masih menghendaki pembelajaran secara luring. Kesimpulan Keberhasilan literasi digital pada masyarakat yang dimulai dari perguruan tinggi melalui penerapan pembelajaran *model blended learning* dan metode *hybrid learning* menjadi indikator berjalannya proses transformasi digital yang diharapkan akan berujung pada berkembangnya kemampuan masyarakat untuk beradaptasi dan menjadi bagian dari peradaban *smart society*.

Kata kunci: Transformasi digital, *Model blended learning* & metode *hybrid learning*,

### **ABSTRACT:**

*The purpose and objective of this research is to find out and explain the application of blended learning models and hybrid learning methods in universities as an effort to help realize digital transformation towards a smart society. To answer the problem of the readiness of human resources, who should prepare them, and how to prepare them, so that the digital transformation process can run as desired together. A qualitative descriptive analysis has been carried out based on CMC cyberspace theory, digital transformation and the concepts of blended learning and hybrid learning. to explain the results of observations and interviews with lecturers from 4 state universities and 30 students from 2 private universities in Jakarta, online during the even semester 2021 lectures. The results reveal that the online lecture process is not fully reliable for realizing digital transformation, but rather a system that is able to combine (Blended) all teaching methods both offline and online (hybrid) in the learning process in higher education. And for its implementation, it requires high integrity, dedication and self-motivation*

from both students and lecturers. Research data shows that 35% of students are quite excited to do online learning, but 65% of students have become bored. And when asked to choose, 70% of students still want offline learning. Conclusion The success of digital literacy in society starting from universities through the application of blended learning models and hybrid learning methods is an indicator of the running of the digital transformation process which is expected to lead to the development of the community's ability to adapt and become part of a smart society civilization.

*Keywords: Digital transformation, Blended learning & hybrid learning, Smart society*

## 1. PENDAHULUAN

Semakin dipahami bahwa transformasi digital menjadi bagian perkembangan peradaban dan industri menuju *smart society* yang juga berdampak pada kompleksitas sosial termasuk beberapa aspek negatif dari masyarakat digital seperti resiko keamanan dan masalah privasi menjadi permasalahan yang semakin jelas.

Proses untuk menciptakan nilai baru melalui teknologi digital dalam rangka berkontribusi pada masyarakat masa depan menjadi pergerakan diseluruh dunia dan evolusi transformasi digital menjadi strategi utama. Tidak dapat dihindarkan lagi ini menjadi tantangan global kita saat ini. Tidak hanya terletak pada pemerintah, tetapi juga industri dan akademisi berperan penting dalam pengembangan inovasi dan ekosistem.

Hasil penelitian Dewi Maharani dan Wijayanti (2020) menjelaskan bahwa kebutuhan *soft skills* lulusan perguruan tinggi telah mengalami pergeseran menjadi *soft skills plus digital skills*, karena berkembangnya *flexible work arrangement* (FWA) pada dunia kerja dimana kemampuan dan kreatifitas digital sangat diperlukan. Sementara Transformasi Pendidikan Tinggi di era digital dalam konteks global, memerlukan Transformasi Digital Pendidikan Tinggi melalui 5 (lima) dimensi yang terdiri dari: Kebijakan Pendidikan Tinggi di Tingkat Nasional, Investasi Keuangan, Perubahan Teknologi versus Manusia, Ketimpangan, serta Dimensi Etika. (Hasil konsultasi pada “*International Association of Universities*” tentang Transformasi

Pendidikan Tinggi di era digital dalam konteks global, dlm. Egi Abinowi, 2021)

Literasi digital sumber daya manusia dalam upaya membentuk kemampuan digital adalah bagian dari proses transformasi digital. Capaian luaran kompetensi *digital skills* bagi lulusan perguruan tinggi, menjadi syarat penting untuk keberhasilan pelaksanaan transformasi digital pada Lembaga Pendidikan tinggi. Namun perkuliahan daring bukan solusi dan tidak bisa menjadi indikator sudah terlaksananya literasi digital dalam upaya capaian luaran mahasiswa yang mempunyai *digital skills*, karena yang diperlukan adalah bagaimana mahasiswa dan lulusan mampu memanfaatkan teknologi informasi pada berbagai aspek pekerjaan dan pengerjaan.

Transformasi digital pada lembaga Pendidikan tinggi diharapkan dapat dimulai dengan penyesuaian kurikulum yang mengarah pada capaian luaran yang memiliki kemampuan digital. Dimensi transformasi digital seperti telah disampaikan diatas: Kebijakan Pendidikan Tinggi di Tingkat Nasional, Investasi Keuangan, Perubahan Teknologi versus Manusia, Ketimpangan, serta Dimensi Etika. Membutuhkan pemikiran/ *mind set* dan komitmen tinggi dari seluruh *stakeholders* perguruan tinggi dalam melaksanakan transformasi digital pada Lembaga Pendidikan tinggi. Penyesuaian kurikulum dan dukungan fasilitas teknologi informasi sebagai langkah awal harus segera diikuti dengan penetapan kebijakan baik ditingkat regional maupun nasional. Sementara itu membangun kerjasama dengan

industri akan menjawab permasalahan pada dimensi berikutnya.

Upaya literasi digital dengan menerapkan model *blended learning* dan metode *hybrid learning* pada model pembelajaran di perguruan tinggi adalah model pembelajaran yang membutuhkan integritas dan dedikasi yang tinggi dari dosen dan para tenaga pengajar. Literasi digital yang diterapkan bersamaan dengan proses pengajaran membutuhkan metode *hybrid learning*, artinya baik dosen maupun mahasiswa harus siap untuk mengaplikasikan berbagai metode pengajaran serta memanfaatkan teknologi informasi yang tersedia (disediakan oleh Lembaga Pendidikan tinggi).

Tujuan penelitian ini adalah mencari tahu dan menjelaskan apa saja yang bisa dilakukan oleh sistem pengajaran dalam mewujudkan transformasi digital untuk tercapainya *smart society*.

Permasalahan yang harus dihadapi dalam mewujudkan transformasi digital adalah tentang kesiapan sumber daya manusia, siapa yang harus mempersiapkannya, serta bagaimana mempersiapkannya, juga upaya apa yang bisa dilakukan. Dalam proses perubahan sosial menuju satu peradaban tertentu seperti *smart society*, sistem pendidikan beserta model dan metode pengajarannya akan selalu menjadi alat utama dan menjadi sarana yang dapat diandalkan baik secara formal maupun informal untuk beradaptasi dan menuju peradaban tersebut. Apakah model *blended learning* dan *hybrid learning* dapat memenuhi kebutuhan tersebut dan menjawab permasalahan yang ada. atau dosen untuk terus memperbaharui dan mengembangkan metode pengajarannya.

## 2.LANDASAN TEORI

### Teori *Cyberspace CMC*

*Computer-Mediated Communication* (CMC) adalah penggunaan berbagai jenis program aplikasi yang digunakan sebagai

media melakukan komunikasi antar dua orang atau lebih untuk saling berinteraksi melalui komputer yang berbeda tanpa terkendala jarak, ruang dan waktu. (Herring. 1996, dalam Thurlow. 2007: 15) Proses komunikasi yang berlangsung melalui CMC berada pada wilayah *cyberspace* (jaringan besar yang menggunakan protocols untuk melakukan transfer data melalui internet). *Cyberspace* adalah ruang mutlak terjadinya CMC sehingga secara “*virtual*” manusia sebenarnya berada pada ruang tersebut meskipun secara “wujud” berada pada ruang/alam nyata (*real world*). *Cyberspace* adalah ruang baku untuk bekerjanya CMC. Sebuah metafora untuk menggambarkan medan non-fisik yang dibuat oleh sistem komputer. Layaknya ruang fisik pada dunia maya juga berisi objek, berupa file, pesan email, grafis, serta berbagai mode transportasi dan pengiriman.

Walaupun terdapat perbedaan pergerakan fisik diantara *real world* dan *cyberspace* namun dua dunia tersebut sudah *overlapping* dalam aktivitas kehidupan manusia seperti dinyatakan oleh Benedikt bahwa *cyberspace* (ruang maya) bersifat “paralel” dengan dunia nyata (Benedikt, dalam Bell, 2007:16), dengan penggunaan ruang siber sebagai ruang berkomunikasi maka CMC memasuki era sebagai perilaku komunikasi yang *inevitable*.

### Transformasi Digital

Transformasi digital adalah proses memanfaatkan teknologi digital yang ada seperti teknologi virtualisasi, komputasi bergerak (*mobile computing*), komputasi awan (*cloud computing*), integrasi semua sistem yang ada di organisasi dan lain sebagainya (J.Loonam, S. 2018: 101-109), juga diartikan sebagai dampak yang diperoleh atas digunakannya kombinasi inovasi digital yang dihasilkan sehingga menimbulkan perubahan terhadap struktur, nilai, proses, posisi ataupun ekosistem di dalam organisasi maupun lingkungan luar organisasi. (B. Hinings, T. 2018: 52-61) Proses transformasi digital digambarkan sebagai total dan keseluruhan efek digitalisasi di masyarakat.

Tujuan dilakukannya transformasi digital berelasi dengan kesiapan digital dari organisasi dan Lembaga pendidikan, dimana lembaga berupaya memastikan bahwa dirinya siap memasuki dunia digital dan siap untuk berubah bila sewaktu-waktu dibutuhkan. (K. Onsmundsen, dkk. 2018: 1-15) R.Morakanyane, dkk. (2017: 427-444) menyatakan bahwa hal berikut ini akan ikut menentukan terlaksananya transformasi digital, dimulai dengan mengembangkan kemampuan digital (*digital capabilities*) yang harus dilakukan bila sebuah lembaga ingin bertransformasi digital, dengan mengembangkan keahlian, pola pikir, dan budaya berbasis digital, dimana tiga hal ini akan mengerucut menuju pada kebutuhan penerapan teknologi digital (*digital technologies*) dalam lembaga. Teknologi digital akan digunakan secara baik oleh lembaga, bila tersedia sumber daya manusia yang memiliki keahlian untuk memanfaatkan teknologi digital, memahami cara pakai serta mampu menyelaraskannya dengan proses yang ada di dalam proses kelembagaan sebagai bagian tidak terpisahkan dari aktivitas Lembaga dan organisasi. Hal ini tidak terelakan karena kebutuhan transformasi digital salah satunya adalah aplikasi *teleworking/ remote working*, yaitu bekerja dari jarak jauh.

### ***Blended & Hybrid Learning***

*Blended learning* dan *hybrid learning* adalah menggabungkan model pembelajaran, menggabungkan metode pengajaran dan pemanfaatan teknologi digital. Dimana *hybrid learning* adalah penerapan metode pengajaran yang lengkap karena selalu diikuti dengan pemanfaatan teknologi informasi yang terus berkembang sehingga proses pembelajaran secara otomatis juga melaksanakan literasi digital. *Blended learning* merupakan campuran metode pengajaran menggunakan *conventional learning* dengan *virtual learning* (Benthall, 2008, dalam Teguh Budiarto. 2016: 9).

*Conventional learning* merupakan pembelajaran tatap muka yang lazim

dilakukan di kelas. Sedangkan *virtual learning* merupakan pembelajaran dengan memanfaatkan jaringan internet, dimana dosen tidak bertemu langsung dengan mahasiswa di kelas akan tetapi berinteraksi melalui jaringan maya. *Blended learning* bisa dikatakan sebagai metode yang mengkombinasikan beberapa metode pembelajaran dan disebut juga sebagai *hybrid learning*.

Model *Blended learning* memiliki beberapa dimensi yang menjadikan pembelajaran *blended learning* menjadi pembelajaran yang efektif, yaitu (Harvey Singh, 2003 dalam Teguh Budiarto: 2016: 14-15):

#### *a. Blending Offline and Online Learning,*

Model *Blended learning* adalah menggabungkan bentuk model pembelajaran konvensional dan model pembelajaran online yang artinya "melalui Internet" dan belajar secara offline terjadi di ruang kelas yang merupakan model tradisional.

#### *b. Blending self-paced and live, collaborative learning,*

Belajar sendiri menyiratkan kesendirian, ini berarti proses belajar dapat dikelola oleh peserta didik. Pembelajaran kolaborasi, menyiratkan komunikasi yang lebih dinamis antar peserta didik yang dapat berbagi pengetahuan. Campuran pembelajaran sendiri dan kolaborasi diharapkan dapat mencakup tinjauan literatur yang lebih luas ditambah adanya diskusi secara online yang di fasilitasi oleh pendidik.

#### *c. Blending structured and unstructured learning,*

Tidak semua bentuk pembelajaran menyiratkan program pembelajaran yang terencana, terstruktur, atau formal dengan konten yang terorganisir secara berurutan seperti bab dalam buku teks. Faktanya, sebagian besar peserta didik belajar di tempat yang tidak terstruktur seperti, pertemuan, percakapan, atau email. Sebuah rancangan program dicampur mungkin terlihat aktif

menangkap percakapan dan dokumen dari peristiwa belajar terstruktur dalam repositori pengetahuan yang tersedia ondemand, mendukung cara pengetahuan kerja berkolaborasi dan bekerja.

d. *Blending custom content with off the shelf content,*

*Off-the-rak* konten adalah dengan definisi generik-menyadari konteks yang unik organisasi dan requirements. Bagaimanapun konten generik jauh lebih murah untuk membeli dan sering memiliki nilai produksi yang lebih tinggi daripada konten kustom. Konten sendiri mondar-mandir generik dapat disesuaikan hari ini dengan perpaduan pengalaman hidup (kelas atau online) atau dengan kustomisasi konten. Standar industri seperti *Shareable Content Object Reference Model* (SCORM) membuka pintu untuk pencampuran semakin fleksibel *off-the-rak* dan konten kustom, meningkatkan pengalaman pengguna dan meminimalkan biaya.

e. *Blending learning, practice, and performance support,*

Mungkin bentuk terbaik dari *blended learning* adalah untuk melengkapi pembelajaran dengan praktek (menggunakan model simulasi) dan diwaktu yang sama didukung oleh fasilitas (komputer) untuk mengerjakan tugas.

Mengacu pada Martin Oliver dan Keith Trigwell (2005, dalam Teguh Budiarto. 2016: 9) *blended learning* adalah:

- a. Penggabungan atau pencampuran teknologi berbasis web untuk mencapai tujuan pendidikan.
- b. Menggabungkan pendekatan pedagogis (konstruktivisme, behaviorisme, kognitivisme) untuk menghasilkan suatu hasil belajar yang optimal dengan atau tanpa teknologi instruksional.
- c. Menggabungkan segala bentuk teknologi instruksional dengan tatap muka pelatihan yang dipimpin instruktur.

- d. Menggabungkan teknologi instruksional dengan tugas pekerjaan yang sebenarnya.

### 3. METODOLOGI

Dengan pengembangan analisa penelitian secara deskriptif kualitatif penelitian ini berusaha menjelaskan hasil observasi dan wawancara tentang bagaimana penerapan *hybrid learning* sebagai model pembelajaran di perguruan tinggi untuk transformasi digital dalam kontribusinya membangun *smart society*.

Pengumpulan data menggunakan Teknik wawancara terorganisir dan sistematis melalui *Focus Group Discussion* (FGD) secara online sebagai upaya untuk menjaring berbagai masukan dari dosen dan mahasiswa, FGD dan wawancara dilaksanakan dengan mengundang Dosen yang sekaligus sebagai Kaprodi pada program kearsipan dari UGM, Unpad, UT dan UI. Wawancara juga dilaksanakan secara online terhadap 30 mahasiswa dari 2 perguruan tinggi di Jakarta selama masa perkuliahan semester genap 2020-2021.

Analisis data menggunakan model Miles and Huberman (Burhan Bungin, 2003: 69) dimana aktivitas dalam analisis data meliputi; Reduksi data (proses pengolahan data setelah data terkumpul untuk selanjutnya dilakukan analisis data), Penyajian data dan Penarikan kesimpulan.

### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengertian metode mengajar ialah suatu cara atau jalan yang ditempuh oleh seorang tenaga pengajar untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik, sehingga tujuan pembelajaran yang diinginkan bisa dicapai dengan baik. Metode mengajar atau metode pembelajaran juga dapat diartikan sebagai sebuah strategi yang digunakan oleh guru/ dosen sebagai media guna mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan

sebelumnya. Tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan ini kemudian mendorong seorang guru/ dosen atau pengajar untuk mencari metode yang tepat dan efektif agar penyampainnya dapat diserap dengan baik oleh mahasiswa.  
(<https://www.websitependidikan.com/2017/07/metode-mengajar.html>)

Hasil FGD telah menyepakati perlunya segera mengaplikasikan *model blended learning* dan *hybrid learning*, yaitu menggabungkan dan mengkombinasikan berbagai model dan metode pengajaran, baik daring maupun luring, menerapkan teknologi konvensional maupun digital. Aplikasi digital pada model pembelajaran dan aplikasi digital pada metode pengajaran. Menggabungkan berbagai model dan metode pembelajaran yang berbasis IoT, namun tetap pada lingkungan konvensional.



Gambar 1. Opini Belajar Online



Gambar 2. Pilihan Cara Belajar

Karena seperti tampak pada Gambar 1. dan 2. diatas minat mahasiswa pada model pembelajaran daring terlihat agak kurang, berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara

kepada mahasiswa secara online. Karena sebenarnya bukan masalah sistemnya daring atau luring tetapi mahasiswa melihat walaupun secara teknologi tampak lebih canggih melaksanakan kuliah daring, tetapi dalam hal penyampaian materi dan metode pembelajarannya tidak banyak terjadi perubahan sehingga yang semula *excited* terhadap perkuliahan daring perlahan mulai terasa *boring* bagi mahasiswa, terutama ketika penugasan dari dosen sudah mulai menumpuk. Indikasi kebosanan juga tampak pada proses belajar daring dimana mahasiswa *join* tapi hanya *ofcama*. Sehingga Ketika dihadapkan pada pilihan perkuliahan daring atau luring 70% mahasiswa lebih memilih kuliah luring. Dimana yang memilih kuliah daring lebih karena alasan mereka tidak perlu bergerak, cukup stay dirumah atau di spot-spot dimana tersedia WIFI sambil gathering dengan teman-temannya.

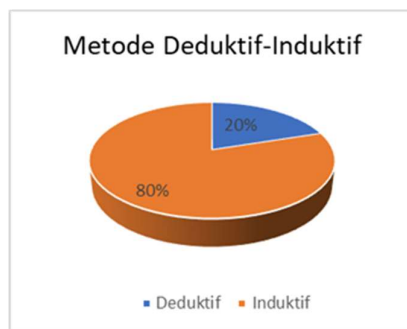
Hasil FGD juga menyepakati bahwa model pembelajaran dan metode pengajaran konvensional tidak akan pernah usang, tetap menjadi metode utama yang harus terus di update dan dilengkapi dengan berbagai bentuk kreatif dan inovasi pengajaran. Pembelajaran daring tanpa diskusi kreatif hanya akan menjadi metode indoktrinasi pengajaran yang akan mencetak robot bukan manusia yang berkembang dengan aspek humanisme yang dimiliki sebagai hasil akhir. Dengan demikian *model blended learning* dan metode *hybrid learning* menjadi pilihan yang tidak terelakan.

Metode pengajaran yang dapat dikembangkan sebagai bagian dari *hybrid learning* diantaranya adalah;

a. *Case study* sesuai bidang dengan cara membahas berbagai permasalahan yang sedang dihadapi masyarakat saat ini untuk mencari solusi dan mengembangkan *problem solving skills* mahasiswa, menjadi ide pengajaran yang disepakati untuk diterapkan oleh para dosen dan tenaga pengajar dengan memanfaatkan informasi digital yang memenuhi dunia maya, istilah kerennya '*Browsing and Searching*'

b. Memberikan penugasan dengan proyek-proyek secara kelompok untuk mengembangkan kemampuan koordinasi dan Kerjasama, dosen dan mahasiswa yang dilaksanakan dengan berbasis IoT.

c. Penyampaian materi secara induktif dengan membahas teori dan konsep berangkat dari contoh-contoh kasus yang up-date dan sedang terjadi di masyarakat.



Gambar 3. Pilihan Metode Pengajaran

Karena seperti tampak pada gambar diagram diatas 80% mahasiswa lebih menyukai penyampaian materi secara induktif dengan membahas teori dan konsep melalui contoh-contoh kasus up-date sementara 20% masih berpikir bahwa penyampaian materi secara deduktif lebih baik dimana dosen harus menjelaskan teori dan konsep secara komprehensif. Para Kaprodi setuju untuk lebih mengembangkan metode induktif namun untuk penerapannya akan tergantung pada dedikasi dan kemampuan serta wawasan dari para dosen.

Upaya literasi digital dengan menerapkan *model blended learning* dan metode *hybrid learning* pada model pembelajaran di perguruan tinggi adalah model pembelajaran yang membutuhkan integritas dan dedikasi yang tinggi dari dosen dan para tenaga pengajar, disamping ketersediaan teknologi dan *device* tentu saja.

Literasi digital sumber daya manusia dalam upaya membentuk kemampuan digital adalah bagian dari proses transformasi digital. Dimana literasi digital terjadi, yaitu pada penerapan model pembelajaran *blended*

*learning* dan metode pengajaran *hybrid learning*. Seperti paparan berikut ini:

Model Pembelajaran:

1. Berpusat pada kreatifitas dan Inovasi
2. Berpusat pada problem solving
3. Berpusat pada kolaborasi
4. Berbasis IoT



Metode pengajaran *hybrid learning*:

1. Metode induktif + aplikasi digital
2. *Case study* + aplikasi digital
3. Group proyek + aplikasi digital

Dimana penyampaian materi dalam metode pengajaran *hybrid learning* dapat dilakukan dengan cara berikut:

- A. Metode ceramah + *hybrid digital*
- B. Metode tanya jawab + *hybrid digital*
- C. Metode diskusi + *hybrid digital*
- D. Metode eksperimen + *hybrid digital*
- E. Metode demonstrasi + *hybrid digital*

Dengan terlaksananya literasi digital dalam proses pembelajaran diharapkan upaya capaian luaran mahasiswa yang mempunyai *digital skills* dapat terwujud, karena yang diperlukan adalah bagaimana mahasiswa dan lulusan mampu memanfaatkan teknologi informasi pada berbagai aspek pekerjaan dan pengerjaan. dan berujung pada transformasi digital.

Uwes Anis Chaeruman (dlm Sevima.com 2021), menjelaskan bahwa di dalam suatu pembelajaran, pasti membutuhkan sebuah seting belajar. Seting belajar adalah kegiatan dimana pembelajaran bisa terjadi di situasi dan kondisi tertentu. Seting belajar dalam pembelajaran dapat dibagi menjadi empat

bagian, yaitu *live synchronous learning*, *virtual synchronous learning*, *self-direct asynchronous learning*, dan *collaborative asynchronous learning*. Dimana gabungan dari pembelajaran tersebut bisa disebut dengan metode *hybrid learning*.

Terbentuk Strategi pembelajaran dengan kombinasi antara *asynchronous* dan *synchronous* pada *hybrid learning method*. Dengan demikian, dapat diharapkan dihasilkannya sebuah sistem pembelajaran dengan hasil belajar yang maksimal. Pada pembelajaran secara *virtual synchronous learning*, pembelajaran ini dapat dilakukan dengan menggunakan *audio*, *web conference* dan *video*. Sementara pembelajaran secara *self-direct asynchronous learning*, dan *collaborative asynchronous learning* sendiri lebih mengandalkan pembelajaran dengan menggunakan *platform* pembelajaran dengan *Learning Management System (LMS)*. Di sinilah mahasiswa bisa melakukan diskusi dan mengerjakan tugasnya.

Pengertian *hybrid learning* disini lebih luas dari konsep pembelajaran *hybrid learning* yang dielaborasi oleh Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset, dan Teknologi melalui Surat Edaran No 4 Tahun 2021 tanggal 13 September 2021, tentang pembelajaran tatap muka terbatas yang menetapkan aturan-aturan pokok pelaksanaan *hybrid learning system* yang mengacu pada situasi dan kondisi pandemi Covid - 2019. Dimana *hybrid learning model* lebih dimaksudkan untuk mengkombinasikan online dan offline system karena adanya keterbatasan dan pembatasan dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar sebagai dampak adanya penyebaran virus covid – 19.

Selain aturan-aturan yang ada, perguruan tinggi juga harus siap sedia dalam menyediakan sarana dan prasarana untuk melaksanakan sistem perkuliahan *hybrid*, karena perkuliahan dilakukan secara bersamaan antara online dan offline, dimana sebagian mahasiswa hadir tatap muka dikelas dan sebagian tetap online. Sarana dan prasarana yang tersedia menjadi hal yang fundamental bagi sistem ini. Sebab dalam pelaksanaannya ada hal-hal yang bersifat

teknis yang diperlukan untuk menunjang jalannya perkuliahan.

Bagaimana dengan realitas yang terjadi kemudian pada pelaksanaannya? Sistem perkuliahan *hybrid* nyatanya menjadi permasalahan baru bagi mahasiswa maupun dosen pengajar, dimana pemahaman dan pelaksanaan perkuliahan hybrid disini tidak seperti yang dimaksudkan sebagai *model blended learning* dan metode *hybrid learning* yang menggabungkan dan mengkombinasikan *live synchronous learning*, *virtual synchronous learning*, *self-direct asynchronous learning*, dan *collaborative asynchronous learning*. Yang muncul kemudian adalah berbagai permasalahan baik secara teknis maupun non teknis bagi mahasiswa dan dosen pengajar.

Karena dalam proses adaptasi kegiatan belajar mengajar, dosen harus belajar lagi dan lebih kreatif untuk membagi fokus mengajar di dua forum sekaligus. Yakni kepada yang hadir di tempat dan yang hadir secara online. Cara mengajar kepada mahasiswa secara langsung dan secara online seperti kita ketahui memiliki karakteristik yang berbeda, sehingga hal ini membuat fokus mengajar dosen menjadi terpecah. Sementara bagi mahasiswa terutama yang hadir secara online seringkali tertinggal atau ketinggalan materi karena dosen cenderung lebih fokus dan interaktif dengan mahasiswa yang hadir di kelas disamping adanya kendala-kendala teknis yang masih sering terjadi. Seperti suara pengajar atau teman yang hadir di kelas kurang terdengar jelas bagi mahasiswa yang hadir secara online, hal ini disebabkan karena jauhnya jarak pembicara dari gadget yang tersambung secara online yang dilakukan dosen tanpa sadar atau secara tidak sengaja. Kemudian dosen pengajar yang menulis di papan tulis yang tidak terlihat bagi rekan-rekan online. Dan beberapa kendala teknis lainnya. Hal ini menjadi PR baru dan untuk penyelesaiannya membutuhkan sinergisitas bagi setiap elemen yang terlibat. (Zahra Salsabila. 2022)

System pembelajaran *hybrid learning* memang memberi keleluasaan kepada mahasiswa untuk memilih model dan metode yang diinginkan dimana mereka merasa bisa lebih fokus belajar dan berinteraksi, tetapi



dalam pelaksanaannya sangat membutuhkan motivasi diri yang tinggi dan kreatifitas dalam menghadapi berbagai permasalahan yang muncul. Sistem ini juga merupakan model pembelajaran dengan biaya tinggi karena memerlukan sarana dan prasarana seperti gawai, laptop, internet, dan peralatan pendukung lainnya, sehingga semua sangat bergantung pada sumber daya teknologi. Walaupun sistem ini juga memberi beberapa keuntungan karena lebih *flexible* dan hemat tenaga serta ongkos tetapi juga memberi kecenderungan negative dimana mahasiswa dapat memanipulasi dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan dengan adanya kemudahan akses internet.

*Model blended learning* sudah mengalami banyak perkembangan di dalam pengaplikasiannya, saat ini sudah terdapat 12 *model blended learning* yang dapat diterapkan sesuai kebutuhan dari setiap program studi dan perkuliahan. (Ruangkerja.id – Blended Learning adalah. 2022)

Pertama adalah *Blended learning model station rotation* adalah penggabungan antara tiga jenis pembelajaran yang diterapkan dalam tiga tahap, yaitu *online instruction*, *teacher-led instruction*, serta *collaborative activities* untuk waktu 90 menit pembelajaran. Penyampaian materi secara online selama 30 menit dilanjutkan pengarahan oleh dosen untuk 30 menit kedua dan diskusi serta kerja kelompok di 30 menit terakhir. Metode yang sama dengan *station rotation* adalah *lab rotation blended learning*, mahasiswa dapat menyesuaikan tiga jadwal yang sudah ditetapkan, tetapi untuk pelaksanaan model ini menggunakan laboratorium khusus, seperti laboratorium komputer.

*Model remote blended learning* memberikan pilihan kepada mahasiswa sesuai kebutuhan dan passionnya apakah mengkombinasikan antara daring dan luring atau hanya salah satunya saja. Sementara *flex blended learning* adalah model pembelajaran yang mengedepankan metode daring yang kemudian diperkuat dengan metode luring sesuai jadwal yang sudah disepakati.

Untuk *Flipped classroom blended learning* pembelajaran dilakukan secara daring lebih

dulu untuk menjelaskan materi pembelajaran. Setelah daring, para siswa kemudian menjalani pembelajaran secara tatap muka langsung untuk memperdalam materi yang sebelumnya sudah diberikan. Tujuan dari model ini adalah untuk dapat mempertahankan pembelajaran tradisional, tetapi juga didukung dengan teknologi. Dan *Individual rotation* adalah metode pembelajaran dimana pengajar atau algoritma telah menetapkan jadwal individu, kemudian siswa akan memutar sendiri aktivitas yang telah dijadwalkan tadi.

Selanjutnya *Project based* adalah metode *blended learning* yang menggabungkan antara daring dan luring untuk merancang dan menyelesaikan tugas yang berbasis proyek, dimana pembelajaran cenderung fokus pada sumber daya daring. Sedangkan untuk *Self-directed learning model* adalah pembelajaran yang mengombinasikan pembelajaran daring dan tatap muka untuk mencapai tujuan pembelajaran formal, namun mahasiswa akan diminta mengarahkan sendiri metode pembelajarannya. Dimana untuk model ini memungkinkan siswa tidak bertemu dengan dosennya., oleh karenanya model ini membutuhkan kejujuran dan dedikasi agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara maksimal.

*Model inside-out blended learning* adalah model pembelajaran yang lebih mengedepankan pada tatap muka atau luring. Sementara metode daring akan dijadikan sebagai pendukung pembelajaran tatap muka. Bisa juga dilakukan *model Outside-in blended learning*, kombinasi daring dan luring yang diawali dengan pembelajaran yang cenderung non-akademik secara digital maupun fisik seperti berkreasi, berbagi, berkolaborasi, dan memberikan umpan balik selama pembelajaran, tetapi selanjutnya akan dipecahkan di dalam ruangan kelas secara tatap muka agar pembelajaran lebih efektif.

Yang sudah sering dilakukan adalah *Supplemental blended learning model* yang dilakukan dengan cara siswa menyelesaikan pembelajaran secara daring untuk melengkapi pembelajaran secara tatap muka, atau sebaliknya. Jadi *supplemental* ini sifatnya setiap metode pembelajaran

digunakan sebagai pelengkap. Dan untuk *Mastery-based blended learning model* dilakukan dengan cara pembelajaran daring dan tatap muka yang dilakukan secara bergiliran didesain untuk penguasaan kompetensi tertentu atau berbasis penguasaan.

Pada akhirnya penerapan *model blended learning* dan metode *hybrid learning* pada model pembelajaran di perguruan tinggi adalah model pembelajaran yang membutuhkan integritas dan dedikasi serta motivasi diri yang tinggi baik dari dosen pengajar maupun mahasiswa. Literasi digital yang diterapkan dalam proses pengajaran di perguruan tinggi adalah kombinasi *model blended learning* dan metode *hybrid learning*, artinya baik dosen maupun mahasiswa harus siap untuk mengaplikasikan berbagai metode pengajaran serta memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi yang terkoneksi internet. Keberhasilan literasi digital yang termanifestasi pada lulusan perguruan tinggi yang memiliki *digital skill* melengkapi hard skillnya menjadi langkah awal transformasi digital menuju *smart society*.

## 5. KESIMPULAN

Literasi digital sumber daya manusia dalam upaya membentuk kemampuan digital adalah bagian dari proses transformasi digital. capaian luaran kompetensi digital skills bagi lulusan perguruan tinggi dapat diupayakan dengan menerapkan *model blended learning* dan metode *hybrid learning* pada sistem pengajaran di perguruan tinggi. dimana penerapannya sendiri sangat membutuhkan integritas, dedikasi dan motivasi diri yang tinggi dari mahasiswa dan dosen pengajar. keberhasilan literasi digital pada masyarakat yang dimulai dari perguruan tinggi menjadi tanda berjalannya proses transformasi digital yang diharapkan akan berujung pada berkembangnya kemampuan masyarakat untuk beradaptasi dan menjadi bagian dari peradaban *smart society*.

*novelty*, adalah pengembangan inovasi dan kreativitas dalam penerapan metode pengajaran di perguruan tinggi di indonesia

sehingga dapat mendorong bangsa ini sukses melewati era 4.0 menuju *smart society 5.0*.

saran karena adanya keterbatasan penelitian yang sudah dilakukan dimana analisa masih pada masyarakat perkotaan, diharapkan dapat dikembangkan penelitian di tingkat pedesaan sehingga pemahaman tentang *smart society* juga menyentuh sampai di tingkat bawah.

## Daftar Pustaka

- B. Hinings, T. Gegenhuber, and R. Greenwood, "Digital innovation and transformation: An institutional perspective," *Inf. Organ.*, vol. 28, no. 1, pp. 52–61, 2018
- Bell, David. *CybercultureTheories: ManuerlCastellsand Donna Haraway*. 2007. Routledge: London – New York.
- Budiarto, Teguh. *Blended Learning Di Perguruan Tinggi Di Tinjau Dari Perspekti Leadership Dan Iklim Organisasi*. 2016. Universitas Pendidikan Indonesia. Repository
- Bungin, Buran. *Analisa Data Penelitian Kualitatif: Pemahaman Filosofis dan Metodologis ke Arah Penguasaan Model Aplikasi*. Jakarta: 2003. Raja Grafindo Persada
- Edwi Arief Sosiawan dan Rudi Wibowo.2018. Model dan Pola Computer Mediated Communication Pengguna Remaja Instagram dan Pembentukan Budaya Visual. *Jurnal Ilmu Komunikasi, Volume 16, Nomor 2*, Mei - Agustus 2018, p. 148
- J. Loonam, S. Eaves, V. Kumar, and G. Parry, "Towards digital transformation:Lessons learned from traditional organizations," *Strateg. Chang.*, vol. 27, no. 2, pp. 101–109, 2018.
- Kompas.com. *Netizen indonesia paling tidak sopan se-asia tenggara. Kata pengamat ada 3 penyebabnya*. edisi 26 Februari 2021
- K. Osmundsen, J. Iden, and B. Bygstad, "Digital Transformation: Drivers, Success Factors, and Implications," *Mediterr.*

*Conf. Inf. Syst. Proc., vol. 12, pp. 1–15, 2018.*

- Maharani D & Wijayanti. Pengembangan Soft Skills Mahasiswa Kearsipan Di Era Disrupsi Digital Melalui Pengembangan Kompetensi Pada Kurikulum Pengajaran. 2020. UT. Jakarta
- R. Morakanyane, A. Grace, and P. O'Reilly, "Conceptualizing digital transformation in business organizations: A systematic review of literature," *30th Bled eConference Digit. Transform. - From Connect. Things to Transform. Our Lives, BLED 2017*, pp. 427–444, 2017
- Thurlow, Crispin etc. *Computer Mediated Communication*, 2007. Sage Publications, California
- Zahra Salsabila. Sevima.com 2021-2022. Diakses tgl. 6 September 2022

EgiAbinowi,2021.

<https://komunita.widyatama.ac.id/transformasi-pendidikan-tinggi-di-era-digital-dalam-konteks-global/>

<https://kampus.republika.co.id/posts/33939/hybrid-learning-fakta-pelaksanaan-dan-persoalannya> diakses 8 september 2022

<https://www.sampoernauniversity.ac.id/id/blended-learning-adalah/#:~:text=>

Ruangkerja.id – Blended Learning adalah. 2022

<https://www.websitependidikan.com/2017/07/metode-mengajar.html>