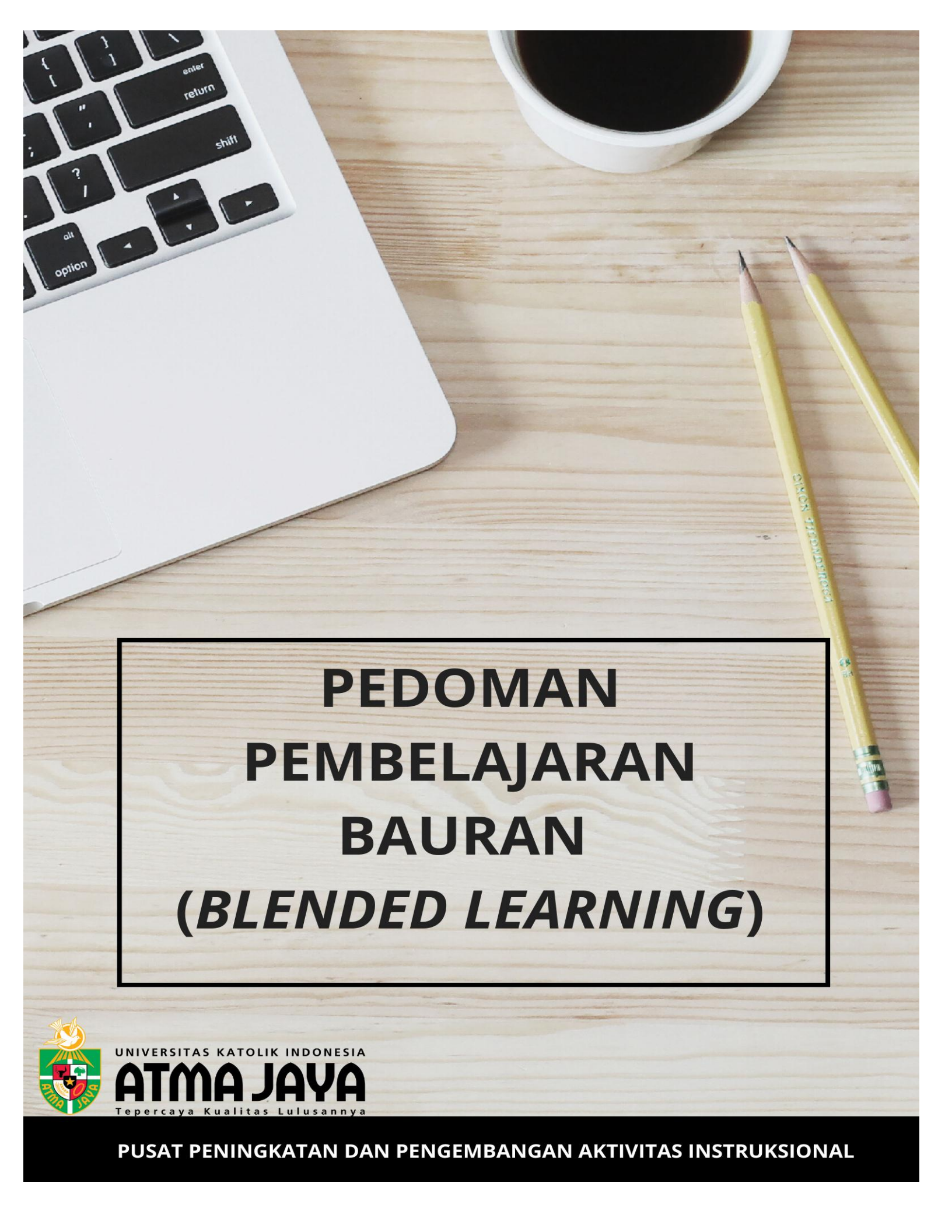




PEDOMAN PEMBELAJARAN BAURAN (*BLENDED LEARNING*)



UNIVERSITAS KATOLIK INDONESIA
ATMA JAYA
Tepercaya Kualitas Lulusannya

PUSAT PENINGKATAN DAN PENGEMBANGAN AKTIVITAS INSTRUKSIONAL

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	2
PENDAHULUAN PEMBELAJARAN BAURAN	3
1. Definisi Pembelajaran Bauran.....	3
2. Ruang Pembelajaran dalam Pembelajaran Bauran	4
3. Unsur Kontrol dalam Pembelajaran Bauran	4
4. Ketentuan Pelaksanaan Pembelajaran Bauran di Unika Atma Jaya	6
TINGKATAN PEMBELAJARAN BAURAN	7
RAGAM PEMBELAJARAN BAURAN.....	8
SUMBER PUSTAKA:	13

KATA PENGANTAR

Buku pedoman pembelajaran bauran (*Blended Learning*) ini disusun untuk memberikan arahan umum bagi para pimpinan program studi, tim kurikulum maupun para dosen di Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya dalam upaya mengimplementasikan pembelajaran bauran mulai semester ganjil tahun akademik 2021/2022 mendatang. Tersedianya buku pedoman ini diharapkan dapat membantu semua program studi di lingkungan UAJ untuk mempersiapkan peralihan dari pembelajaran yang sepenuhnya luring ke model bauran, yang akan memadukan antara metode luring dan daring dengan lebih baik. Secara umum, buku pedoman ini akan memaparkan berbagai poin penting mulai dari pengertian dasar mengenai pembelajaran bauran, ketentuan pembelajaran bauran serta berbagai bentuk pembelajaran bauran yang akan dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar di perguruan tinggi sesuai dengan capaian pembelajaran matakuliah yang ada.

Tersusunnya buku pedoman ini, merupakan hasil kerja dari UPT Peningkatan dan Pengembangan Aktivitas Instruksional (P2AI) dalam rangka memfasilitasi ketersediaan buku pegangan dalam menerapkan pembelajaran bauran di UAJ mulai semester mendatang. Untuk itu, kami berterima kasih dan mengapresiasi hasil kerja ini. Kami menyadari sebagai suatu pedoman, buku ini masih jauh dari sempurna dan perlu senantiasa ditinjau secara regular untuk disesuaikan dengan perkembangan yang ada. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diperlukan agar buku bisa sungguh-sungguh menjadi suatu pedoman seperti yang diharapkan.

Jakarta, 30 Juni 2021



Magdalena S. Halim
Wakil Rektor Akademik

PENDAHULUAN PEMBELAJARAN BAURAN

1. Definisi Pembelajaran Bauran

Pemahaman umum tentang pembelajaran bauran menurut Gynther dalam penelitian yang dilakukan oleh Kim (2016) adalah pencampuran antara kegiatan belajar secara daring (pembelajaran berbasis teknologi) dan luring (tradisional tatap muka).

Tetapi ada definisi lain tentang pembelajaran bauran, seperti diutarakan oleh Bersin (2004), yaitu penggunaan beragam media pembelajaran (teknologi, aktivitas, dan jenis-jenis kegiatan) untuk menciptakan program pembelajaran yang memberi dampak optimal bagi peserta pembelajaran yang spesifik. dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

Pembelajaran bauran yang dilaksanakan di Unika Atma Jaya adalah pencampuran kegiatan belajar daring dan luring serta penggunaan beragam media pembelajaran selama aktivitas pembelajaran berlangsung.



2. Ruang Pembelajaran dalam Pembelajaran Bauran

1. Kolaboratif (*collaborative asynchronous*): Belajar tentang apa saja, di mana saja, kapan saja, dengan siapa saja
2. Maya (*virtual synchronous*): Belajar pada waktu yang sama, tetapi tempat berbeda
3. Mandiri (*self-paced asynchronous*): Belajar tentang apa saja, di mana saja, kapan saja, dan tanpa orang lain
4. Langsung (*live synchronous*): Belajar pada waktu dan lokasi yang sama

Saat pandemi terjadi, di mana ruang pembelajaran langsung sulit dilakukan, maka ruang pembelajaran dalam pembelajaran bauran hanya 3, yaitu kolaboratif, maya, dan mandiri.



3. Unsur Kontrol dalam Pembelajaran Bauran

Pembelajaran bauran memberikan fleksibilitas yang besar bagi mahasiswa karena mahasiswa dapat mengontrol sendiri aktivitas belajarnya sesuai waktu, tempat, jalur, dan kecepatan belajar yang paling cocok bagi mahasiswa tersebut. Kondisi ini menimbulkan kekhawatiran bahwa dosen tidak lagi memiliki kontrol atas kegiatan belajar mahasiswa. Sebenarnya,

dosen tetap dapat mengontrol kegiatan belajar bauran tersebut melalui 3 media, yaitu Rencana Pembelajaran Semester (RPS), Kontrak Kuliah, dan peraturan kelas atau aturan main yang dianggap perlu.

Fleksibilitas Pembelajaran Bauran	Kontrol Dosen
1. Waktu	1. RPS
2. Tempat	2. Kontrak Kuliah
3. Jalur	3. Peraturan kelas atau “aturan main” yang dirasa perlu
4. Kecepatan Belajar	

Rencana Pembelajaran Semester (RPS) penting untuk dibuat secara detail agar dosen memiliki kontrol atas kegiatan belajar bauran yang diadakan. Selain RPS perlu dibuat secara rinci, RPS juga harus diinformasikan kepada mahasiswa di awal semester, karena di RPS tersebut tercantum media pembelajaran daring yang digunakan dalam pembelajaran bauran.

Selain RPS, dosen juga harus membuat kontrak kuliah yang juga diinformasikan kepada mahasiswa di awal semester. Kontrak kuliah untuk metode pembelajaran bauran memiliki peran sebagai rambu-rambu dan ketentuan-ketentuan yang jauh lebih penting agar dosen tetap bisa mengontrol kegiatan pembelajaran mengingat karakter pembelajaran bauran yang bersifat jauh lebih fleksibel.

Di awal semester, penting juga bagi dosen untuk membuat aturan main bagi mahasiswa dalam berperilaku saat mengikuti pembelajaran bauran, seperti ketentuan dalam menghubungi dosen, ketentuan selama kegiatan pembelajaran daring berlangsung, ketentuan pengumpulan/unggah tugas, dan lain-lain.

Contoh panduan etika mahasiswa dalam menghubungi dosen:



4. Ketentuan Pelaksanaan Pembelajaran Bauran di Unika Atma Jaya

- Pembelajaran daring saat sudah tidak terjadi pandemi untuk pembelajaran nonpraktikum/pembelajaran kelas/nonpraktik minimal 50% dan maksimal 75%.
- Pembelajaran daring saat sudah tidak terjadi pandemic untuk pembelajaran non-kelas/praktikum/praktik maksimal 30% dan minimal 10%.

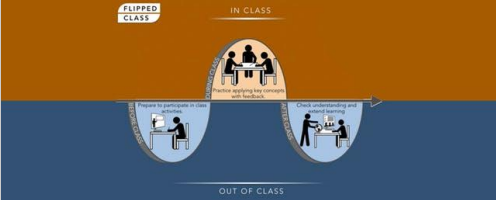
Yang termasuk pembelajaran praktikum/praktik adalah segala pembelajaran yang menuntut praktik langsung dari mahasiswa.

TINGKATAN PEMBELAJARAN BAURAN

<i>Keterangan</i>	<i>Tingkat Program</i>	<i>Tingkat Kelas</i>	<i>Tingkat Matakuliah</i>
<i>Fokus</i>	Fokus pada seluruh matakuliah selama masa perkuliahan berlangsung selama delapan semester	Fokus pada aktivitas kelas dengan menerapkan solusi daring untuk meningkatkan kualitas sesi luring di sebagian besar kasus pembelajaran bauran.	Fokus pada desain matakuliah selama satu semester
<i>Penanggung Jawab</i>	Pengelola Program Studi	Dosen pengampu matakuliah	Dosen pengampu matakuliah dan koordinator matakuliah

RAGAM PEMBELAJARAN BAURAN

Sesungguhnya segala bentuk pembelajaran berpusat pada siswa (*Student-Centered Learning / SCL*) dapat diberikan dalam bentuk pembelajaran bauran. Ada sangat banyak bentuk SCL, tetapi yang akan ditampilkan di bawah ini adalah yang lazim dipergunakan. Berikut adalah beberapa penjelasannya.

NO	BENTUK PEMBELAJARAN BERPUSAT PADA SISWA	KETERANGAN	PENERAPAN DALAM PEMBELAJARAN BAURAN
1.	Pembelajaran Terbalik/ <i>Flipped Learning</i> 	Konsep sederhananya adalah, mahasiswa mempelajari dulu materi yang akan diberikan dosen sebelum jam pelajaran dimulai dan saat jam pelajaran, dosen tidak menjelaskan ulang materi tersebut tetapi hanya melakukan diskusi, membahas bagian yang belum dipelajari mahasiswa.	Dosen mengunggah materi yang harus dipelajari dulu oleh siswa di LMS dan melakukan diskusi atau membahas bagian yang belum dipahami siswa saat jam pelajaran, bisa secara daring atau luring.
2.	Diskusi Kelompok/ <i>Group Discussion</i> 	Pendekatan pembelajaran ini melibatkan antar kelompok mahasiswa atau kelompok mahasiswa dengan dosen untuk menganalisis, menggali atau memperdebatkan topik atau permasalahan tertentu	Dosen bisa mengunggah instruksi topik diskusi kelompok di LMS, lalu aktivitas diskusi antar kelompok mahasiswa ini dilakukan saat atau di luar jam pelajaran, baik secara daring ataupun luring. Mahasiswa juga didorong untuk mencari sumber pustaka secara daring sebagai bahan untuk memperkaya diskusi mereka. Setelah kegiatan diskusi masing-masing kelompok selesai dilakukan,

			mahasiswa dapat mengunggah hasil diskusi di LMS untuk kemudian dibahas bersama dengan dosen dan teman sekelas yang lain saat jam pelajaran.
3.	Pembelajaran Kooperatif/<i>Cooperative Learning</i> 	Pendekatan pembelajaran kooperatif merupakan kegiatan belajar berkelompok secara kooperatif. Jadi, mahasiswa dibiasakan untuk saling berbagi pengetahuan, pengalaman, tugas, tanggung jawab dan juga saling membantu dan berlatih interaksi-komunikasi-sosialisasi. Jadi, kegiatan belajar ini merupakan cara belajar berkelompok untuk saling membantu membuat konstruksi konsep dan menyelesaikan persoalan.	Teknik yang dipergunakan bisa menyerupai kegiatan pembelajaran berupa diskusi kelompok.
4.	Pembelajaran Kontekstual/<i>Contextual Learning</i> 	Prinsip pembelajaran kontekstual adalah mahasiswa melakukan dan mengalami, tidak hanya menonton dan mencatat, dan adanya pengembangan kemampuan sosialisasi.	Dosen, secara daring ataupun luring, memberikan instruksi tugas kepada mahasiswa untuk studi lapangan. Mahasiswa, bisa secara berkelompok atau perorangan, melakukan studi lapangan atau membaca artikel tentang kasus di kehidupan nyata untuk kemudian dianalisis apa yang ada di lapangan, dikaitkan dengan teori. Setelah itu, dalam jam pelajaran, baik secara daring ataupun luring, dosen mendengarkan pembahasan atau penjelasan mahasiswa terkait analisis yang telah mereka lakukan

5.	Pembelajaran Berbasis Masalah/<i>Problem Based Learning</i> 	Pembelajaran ini melatih dan mengembangkan kemampuan mahasiswa untuk menyelesaikan masalah yang berorientasi pada masalah otentik dari kehidupan aktual mahasiswa, untuk merangsang kemampuan berpikir tingkat tinggi. Kondisi yang tetap harus dijaga adalah suasana kondusif, terbuka, negosiasi, demokratis, suasana nyaman dan menyenangkan agar mahasiswa dapat berpikir optimal.	Dosen mengunggah di LMS masalah yang harus diselesaikan mahasiswa baik secara kelompok maupun perorangan. Mahasiswa berusaha memecahkan masalah yang diberikan dosen berdasarkan informasi yang telah mereka cari atau mereka gali secara daring. Di akhir kegiatan tersebut, dosen mendengarkan analisis pemecahan masalah yang telah dilakukan oleh mahasiswa. Kegiatan ini bisa dilakukan secara daring ataupun luring.
6.	Pembelajaran Kolaboratif/<i>Collaborative Learning</i> 	Pembelajaran ini merupakan pembelajaran kelompok yang memungkinkan mahasiswa untuk mencari dan menemukan jawaban sebanyak mungkin, saling berinteraksi untuk menggali semua kemungkinan yang ada.	Dosen dapat mengunggah instruksi tugas yang bersifat <i>open-ended</i> di LMS, lalu mahasiswa mengerjakan tugas kelompok tersebut, bisa selama jam pelajaran atau di luar jam pelajaran, dan di akhir kegiatan, dosen memfasilitasi diskusi antara kelompok dalam menyimpulkan hasil akhir tugas tersebut, bisa secara daring atau luring.
7.	Pembelajaran Berbasis Proyek/<i>Project Based Learning</i> 	Model pembelajaran ini memberikan tugas-tugas <i>project</i> yang harus diselesaikan oleh mahasiswa dengan mencari sumber pustaka sendiri. Misal: mahasiswa diminta membuat rencana bisnis, desain interior, sistematika kerja suatu alat kerja otomatis.	Dosen mengunggah instruksi tugas yang harus dikerjakan mahasiswa melalui LMS. Mahasiswa mengerjakan tugas di luar jam pelajaran. Dan, di akhir masa penugasan, mahasiswa mempertanggungjawabkan hasil kerjanya di forum diskusi yang dipandu oleh dosen. Forum ini bisa dilaksanakan secara

			daring atau luring.
8.	Pembelajaran Mandiri/ <i>Self-Directed Learning</i> 	Pembelajaran mandiri merupakan bentuk SCL yang dikerjakan secara perorangan, di mana mahasiswa diberi tugas belajar, seperti membaca dan membuat ringkasan, mengerjakan soal yang telah dibuat oleh dosen, menonton video pembelajaran dan menyimpulkan isi video tersebut.	Dosen mengunggah soal atau instruksi di LMS. Mahasiswa mengerjakan tugas bisa saat kelas berlangsung atau di luar jam pelajaran. Mahasiswa bisa mengumpulkan hasil tugas secara langsung (luring) atau dengan mengunggahnya di LMS (daring). Setelah tugas selesai dikerjakan, dosen memberikan umpan balik atas hasil belajar mandiri mahasiswa. Umpan balik bisa dituliskan di LMS atau diutarakan secara langsung ke mahasiswa.
9.	Bermain Peran dan Simulasi / <i>Role-Play and Simulation</i> 	Pendekatan ini berbentuk interaksi antara dua atau lebih mahasiswa tentang suatu topik atau kegiatan dengan menampilkan simbol-simbol atau peralatan yang menggantikan proses, kejadian, atau sistem yang sebenarnya. Jadi dengan pendekatan ini, mahasiswa mempelajari sesuatu (sistem) dengan menggunakan model. Contoh, simulasi pelaksanaan <i>micro teaching</i> bagi mahasiswa Prodi PGSD, simulasi pelaksanaan konseling bagi mahasiswa Prodi Psikologi atau Bimbingan Konseling dan lain-lain.	Dosen bisa mengunggah skenario situasi atau kegiatan yang mirip dengan sesungguhnya sedetail mungkin di LMS. Mahasiswa melakukan permainan peran dan simulasi secara luring saat jam pelajaran serta diminta untuk mendokumentasikan simulasi tersebut dan hasil dokumentasinya diunggah di LMS. Di akhir kegiatan, dosen membahas kinerja mahasiswa. Pembahasan kinerja mahasiswa bisa disampaikan secara luring atau dengan menuliskannya di bagian penilaian tugas di LMS.
10.	<i>Discovery Learning</i>	Dalam pembelajaran ini, dosen memberikan tugas belajar atau penelitian kepada mahasiswa dengan	Dosen mengunggah data atau metode untuk menelusuri pengetahuan yang akan dipelajari mahasiswa di LMS.

		tujuan supaya mahasiswa dapat mencari sendiri jawabannya tanpa bantuan dosen. Model ini bisa dilakukan untuk pelajaran praktikum.	Mahasiswa melakukan kegiatan tersebut secara luring dan mendokumentasikannya serta mengunggahnya di LMS. Di akhir kegiatan, dosen memberikan ulasan atau umpan balik (bisa secara langsung atau dituliskan di LMS) atas presentasi yang dilakukan mahasiswa. Presentasi dilakukan mahasiswa secara luring.
--	---	--	---

SUMBER PUSTAKA:

Bersin, Josh (2004). *The Blended Learning Book: Best Practices, Proven Methodologies, and Lessons Learned* 1st ed. John Wiley & Sons.

Golden, T. P., & Karpur, A. (2012). Translating knowledge through blended learning: A comparative analysis of face-to-face and blended learning methods. *Rehabilitation Research, Policy, and Education*, 26(4), 305-314. Retrieved from <https://search.proquest.com/scholarly-journals/translating-knowledge-through-blended-learning/docview/1462394411/se-2?accountid=48149>

Kim, Gwang Jo. (2016). Foreword on *Blended Learning for Quality Higher Education: Selected Case Studies on Implementation from Asia Pacific* co-editor Lim, Cher Ping and Wang, Libing. UNESCO.

NEUMEIER, P. (2005). A closer look at blended learning -- parameters for designing a blended learning environment for language teaching and learning. *ReCALL : The Journal of EUROCALL*, 17(2), 163-178. doi:<http://dx.doi.org/10.1017/S0958344005000224>

Ozdamli, F. & Asiksoy, G. (2016). Flipped classroom approach. *World Journal on Educational Technology: Current Issues*. 8(2), 98-105.