



# PEMBELAJARAN BAURAN (BLENDED LEARNING)

**Prof. Herman Dwi Surjono, Ph.D.**  
**Universitas Negeri Yogyakarta**  
**[s.id/hermands](https://s.id/hermands)**  
**[hermands.id](https://hermands.id)**



**Program Pendidikan Profesi Guru - UNY**

**23 Januari 2025**

Profil → s.id/hermands



Sinta: Herman Dwi Surjono



Google Scholar: Herman Dwi Surjono



Semantic Scholar



Web of Science



Academia.edu



LinkedIn



ResearchGate



hermands.id@2025

# Outline



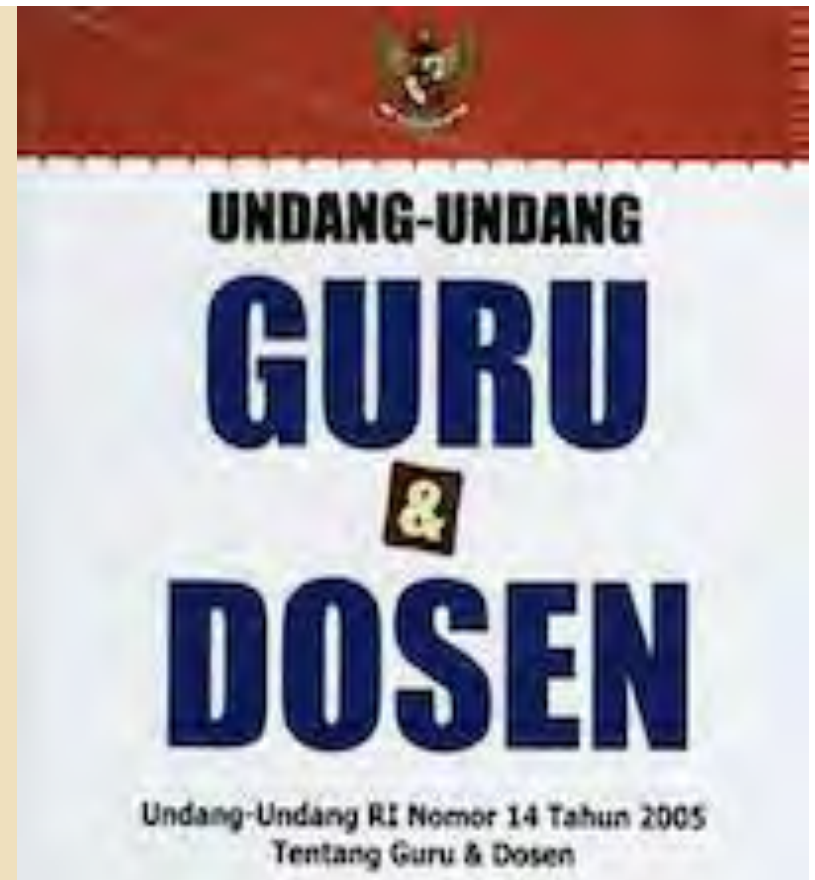
- ✓ Guru Profesional melalui PPG
- ✓ Menuju Blended Learning
- ✓ Definisi dan Kerangka BL
- ✓ Kategori BL
- ✓ Berbagai Model BL
- ✓ Flipped Classroom
- ✓ Media Pembelajaran BL
- ✓ Multimedia Pembelajaran



# Guru Profesional



Guru yang memiliki keahlian dan keterampilan yang diperoleh melalui pendidikan atau pelatihan khusus guna menunjang pekerjaannya serta memiliki kualifikasi akademik minimal S1 /D4.



Sumber: UU Guru dan Dosen No. 14 tahun 2005

# DASAR HUKUM PPG

UU No. 14/2005, pasal 8  
Guru wajib memiliki **kualifikasi akademik**, **kompetensi**, sertifikat pendidik, sehat jasmani...

UU 14/2005, pasal 9

UU 14/2005, pasal 10;  
UU 12/2012, pasal 17

Kompetensi guru sbgmn dalam Pasal 8 meliputi kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial, dan profesional yang diperoleh melalui **pendidikan profesi**.

**PPG**



**Kualifikasi akademik** sebagaimana dimaksud dalam Pasal 8 diperoleh melalui pendidikan tinggi program sarjana atau program diploma empat.



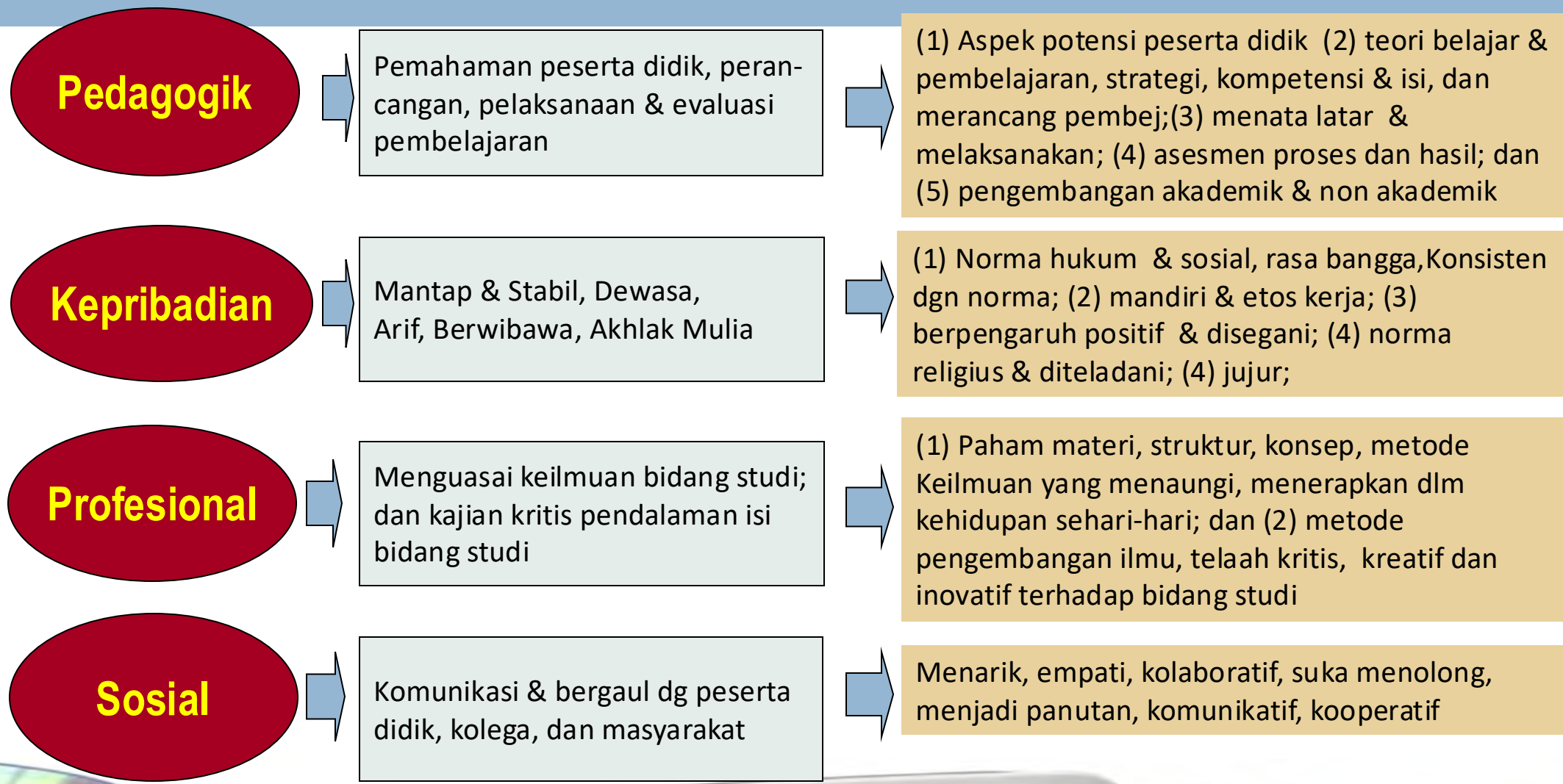
Pendidikan profesi merupakan **Pendidikan Tinggi** setelah program sarjana yang menyiapkan mahasiswa dalam pekerjaan yang memerlukan persyaratan **keahlian khusus**.



# Pengembangan Guru Profesional

6

PENGEMBANGAN KARAKTER BAGI GURU



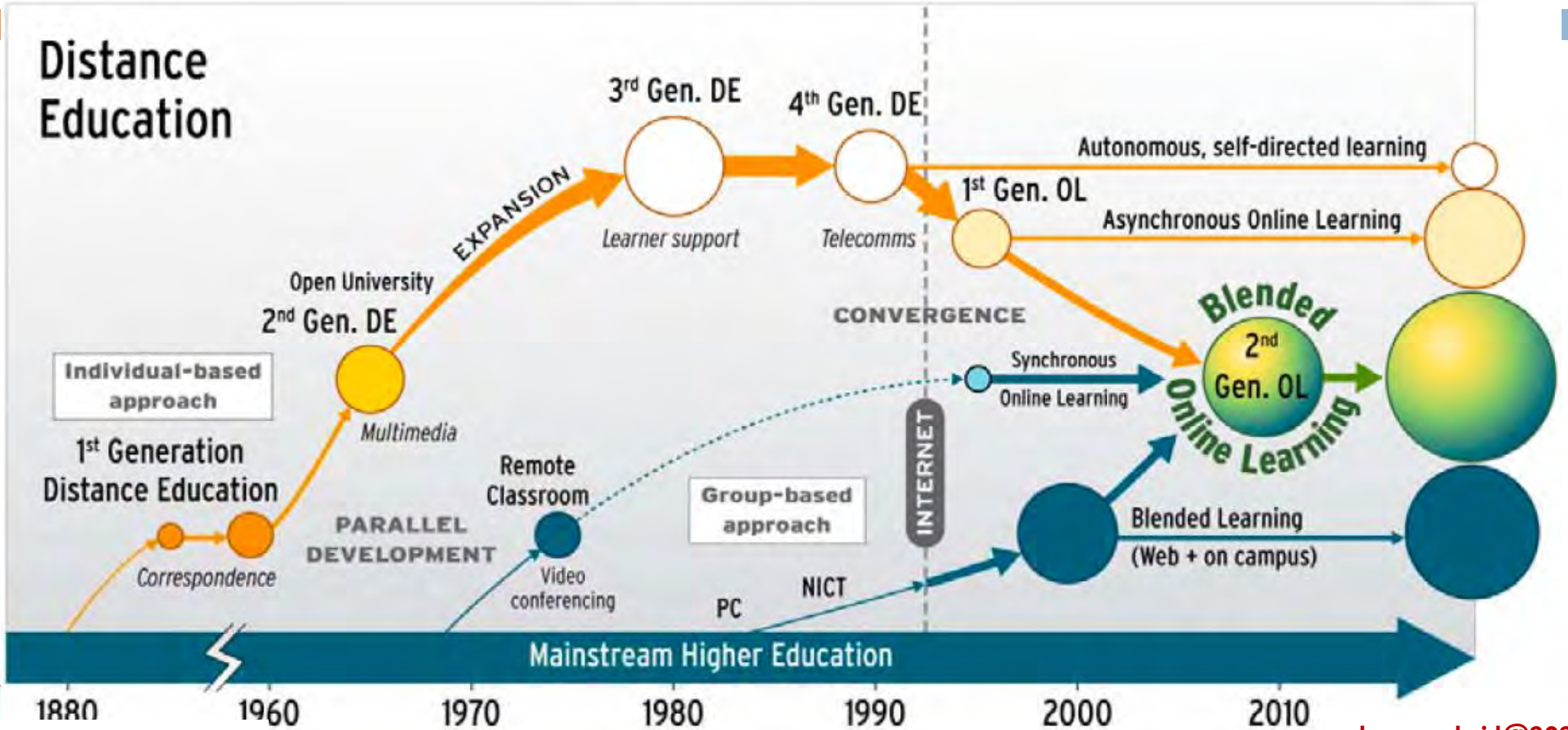
GURU PROFESIONAL

# Pelaksanaan PPG



- ➔ □ PPG dilaksanakan selama **dua semester** yang terdiri: perkuliahan, praktik kerja lapangan, proyek kepemimpinan, dan pendampingan.
  - ➔ □ Beban SKS
    - 32 SKS Mata Kuliah Inti
    - 4 SKS Mata Kuliah Selektif
    - 2 SKS Mata Kuliah Elektif
  - ➔ □ Pelaksanaan
    - ▣ Tatap Muka
    - ▣ Online
- } (Blended Learning = Pembelajaran Bauran)**

# Menuju Pembelajaran Bauran (Blended Learning)

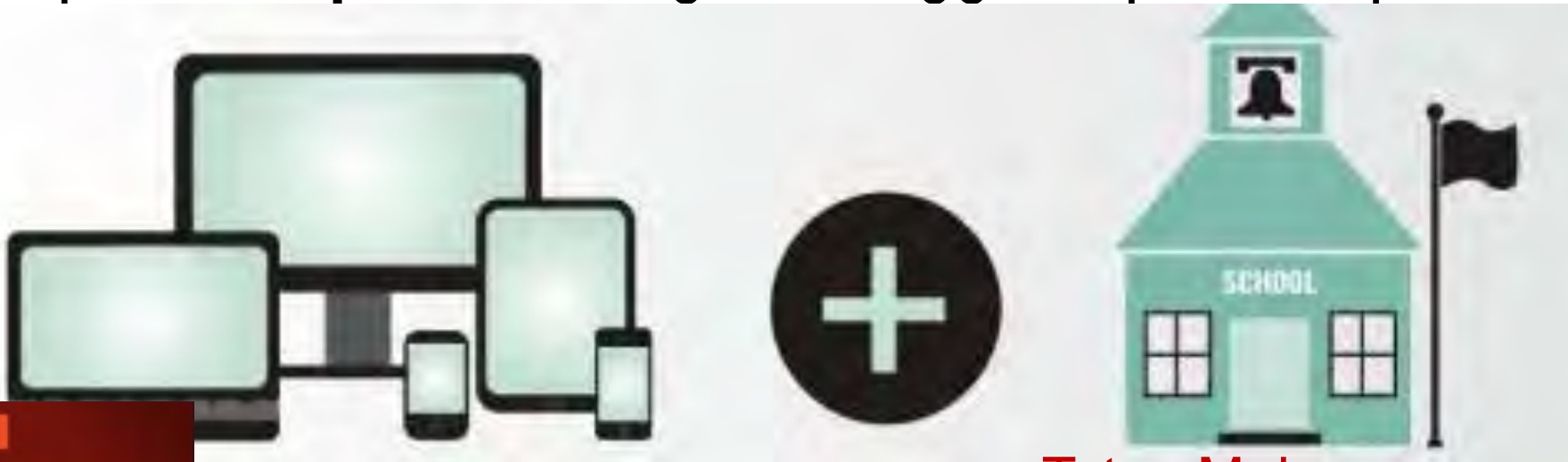




# Definisi Blended Learning



- Pembelajaran yang menggabungkan aspek-aspek terbaik dari pembelajaran **tatap muka** dengan keunggulan pembelajaran **online**.



Online

Tatap Muka

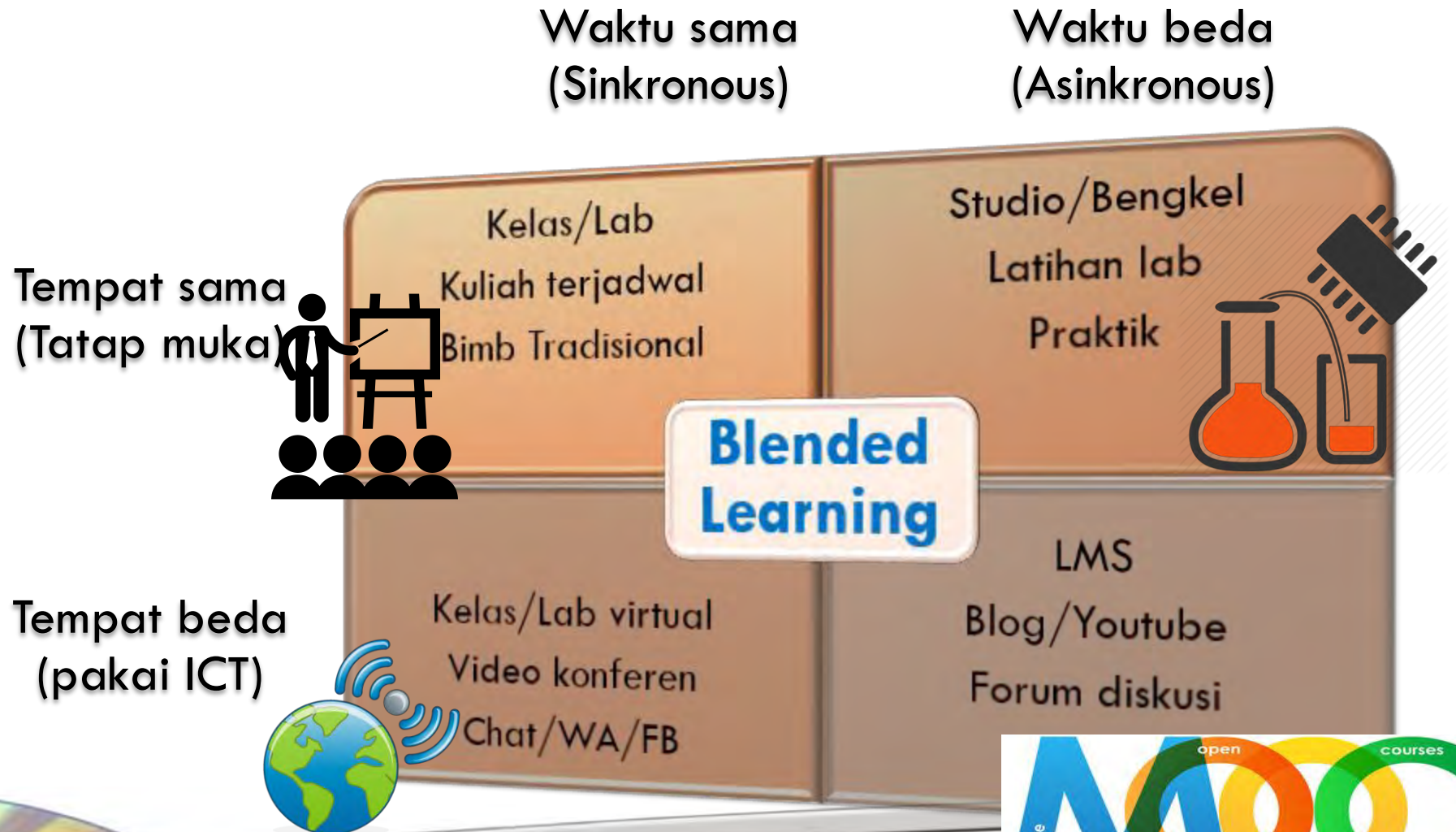
Herman Dwi Surjono

www.hermands.id

**BLENDED  
LEARNING**  
Vokasi dan MPKM

<https://youtu.be/JKgHTBe4QuU>

# Kerangka Blended Learning



(Herman, 2018; modified from Heckman, 2015)





# Kategori Online dan F2F

11

Proporsi Online	Proporsi F2F	Kategori
0 %	100 %	Pembelajaran konvensional/ tradisional
1 s.d. 29 %	71 – 99 %	Pembelajaran difasilitasi Online
30 s.d. 79 %	21 sd 70 %	<b>Blended Learning</b>
80 s.d. 100%	0 sd 20 %	Pembelajaran Online

# Kategori Online Learning (updated)



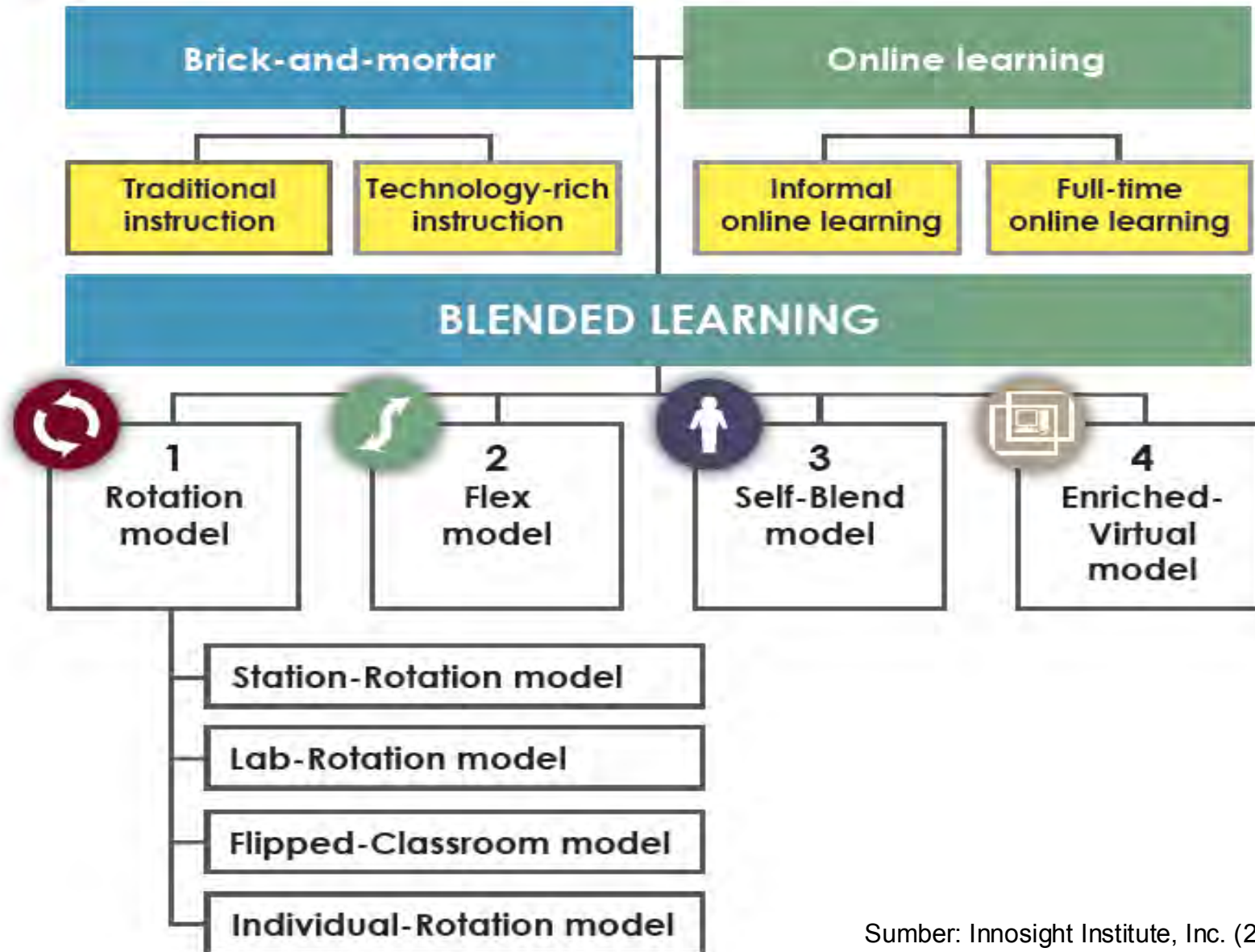
1	Classroom Course	Aktivitas (kuliah, lab, bengkel, studio) dilaksanakan secara tatap muka sesuai jadwal
2	Synchronous Distributed Course	Sebagian mhs mengikuti aktivitas tatap muka dan mhs lain dari luar mengikuti melalui Vicon
3	Web-Enhanced Course	Aktivitas dilakukan secara tatap muka yang diperkaya/ditambah dengan aktivitas online
4	Blended Classroom Course	Aktivitas dilakukan secara tatap muka, namun ada sebagian yang diganti dengan online
5	Blended Online Course	Aktivitas dilakukan secara online, namun ada sebagian yang diganti dengan tatap muka
6	Online Course	Semua aktivitas dilakukan sepenuhnya secara online

# Mengapa Blended Learning



- ➡ Kemudahan dan kenyamanan akses (waktu fleksibel)
- ➡ Peningkatan pembelajaran
  - ➡ Rancangan instruksional bisa ditingkatkan
  - ➡ Petunjuk bisa lebih jelas
  - ➡ Aktivitas belajar bisa lebih terarah
  - ➡ Memfasilitasi Individualized learning
  - ➡ Keterlibatan meningkat melalui interaksi sosial
  - ➡ Pengaturan waktu lebih baik
- ➡ Biaya lebih murah
- ➡ Perlunya pendidikan karakter
- ➡ Perlunya skill motorik/ketrampilan praktik

# Berbagai Model BL

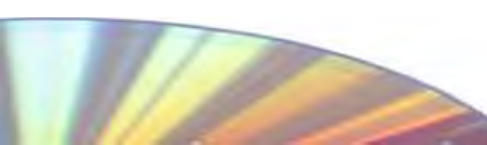


# BL#1: F2F difasilitasi Online

(Online untuk remediasi)



- Pembelajaran terutama berlangsung tatap muka, online hanya untuk remediasi atau suplemen bila ada materi yang sulit atau pengayaan

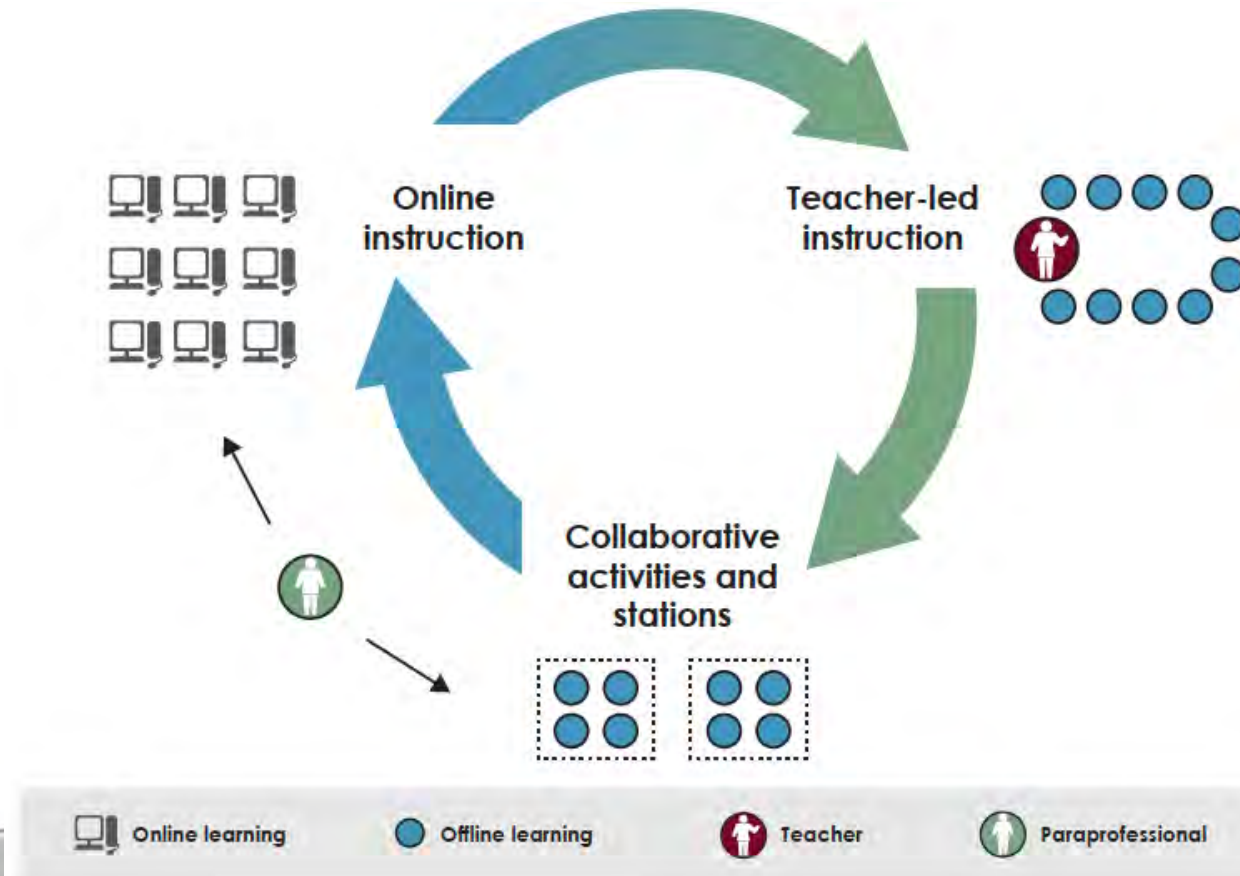


# BL#2: Model Rotasi

(Jadwal Online dan F2F berputar dalam perkuliahan)



- Dalam suatu perkuliahan, aktivitas online dan tatap muka berputar secara periodik sesuai jadwal



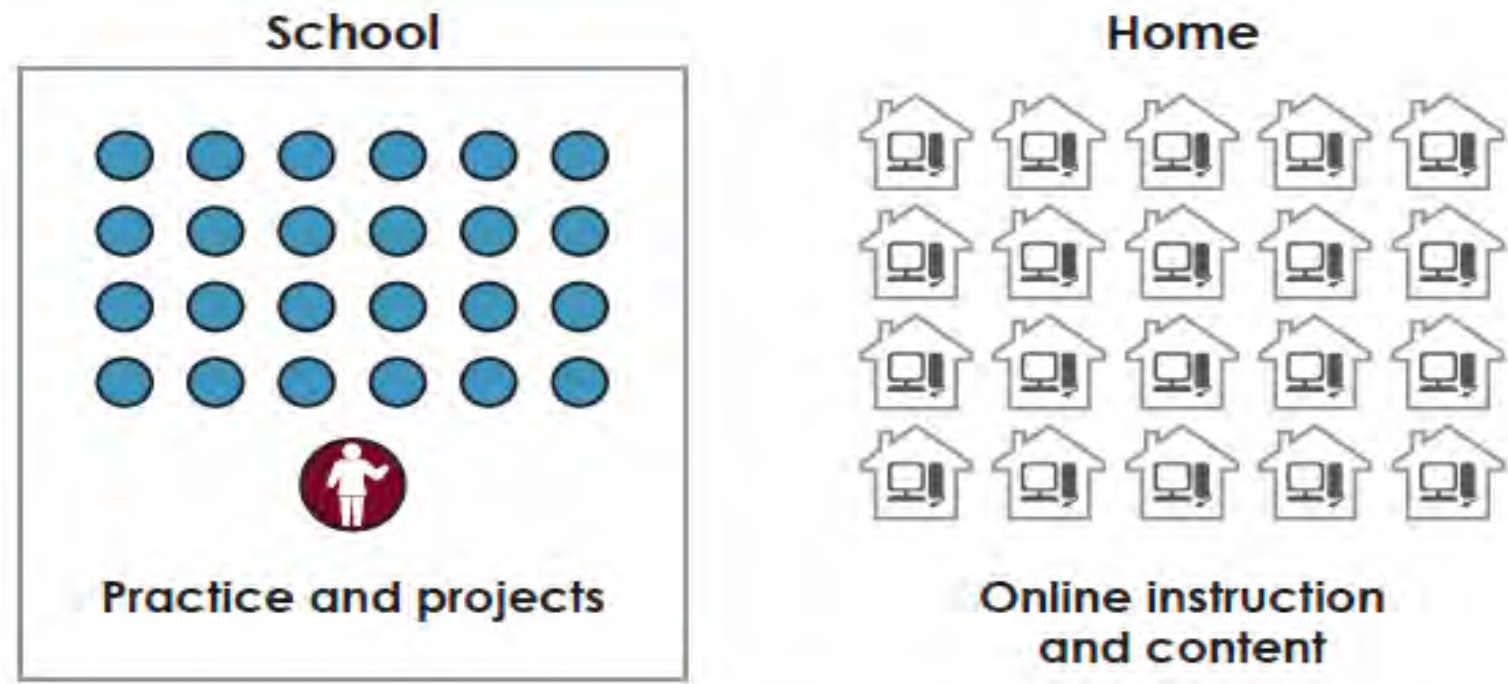


# BL#3: Model Flipped Classroom

(Aktivitas F2F dilanjutkan Online di luar kelas)



- Perkuliahan atau praktikum secara klasikal dilanjutkan akses online di luar kampus



Online learning



Offline learning



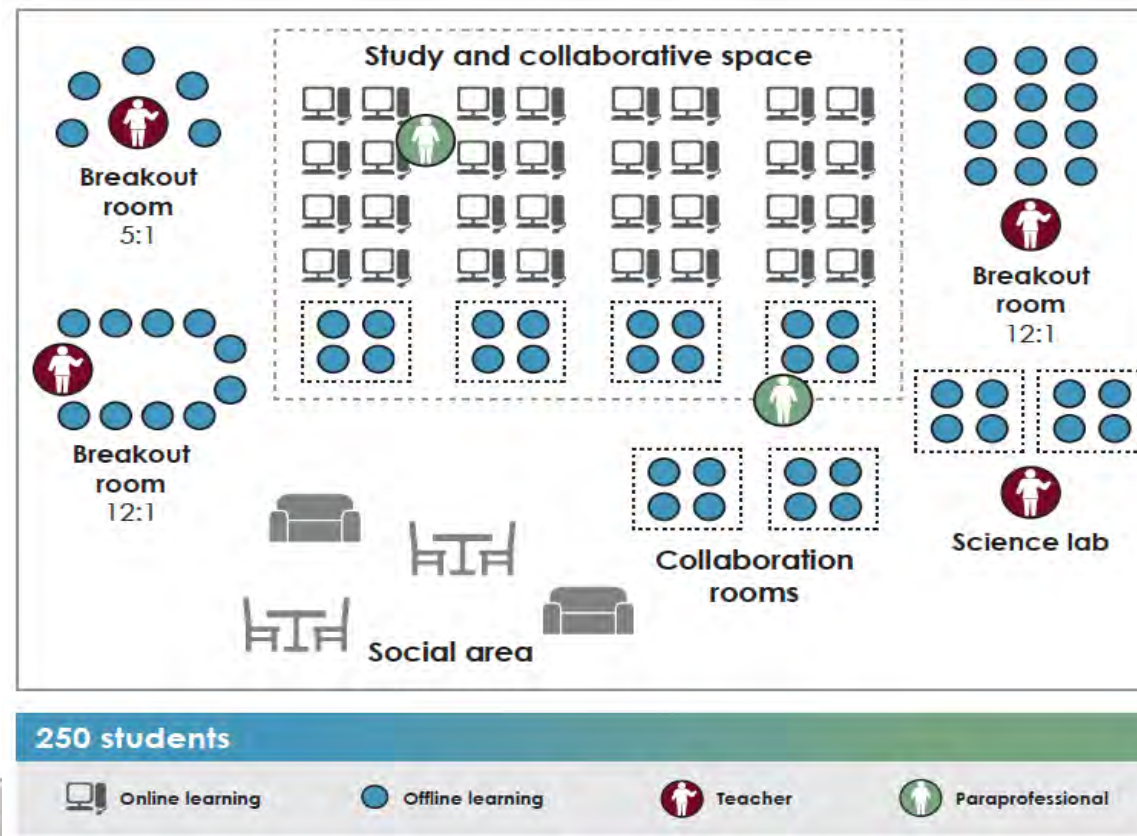
Teacher

# BL#4: Model Flex



**(Online utama disertai berbagai alternatif F2F)**

- Pembelajaran terutama dilaksanakan online, namun disediakan berbagai alternatif aktivitas di kelas

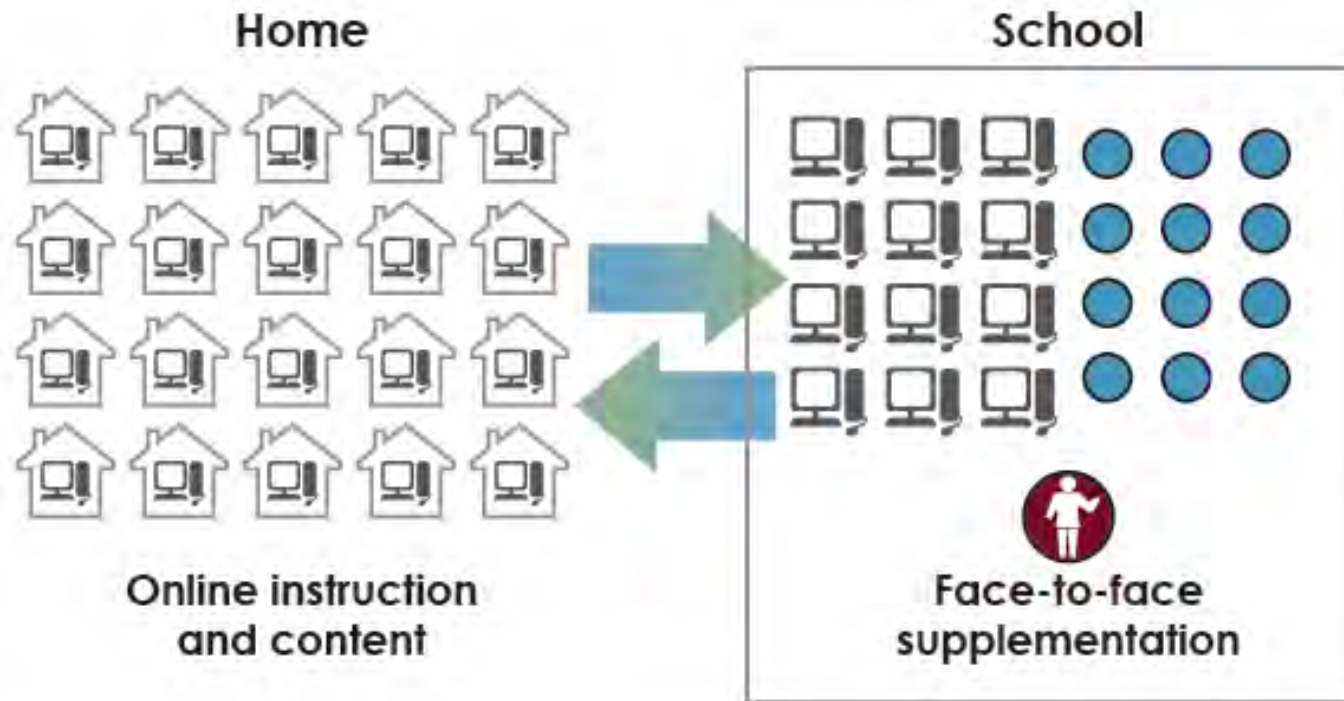



# BL#5: Model Enriched-Virtual


(Online dan F2F untuk suplemen atau pengayaan)



- Pembelajaran secara online dengan fasilitas fisik, lab, studio sebagai suplemen atau pengayaan



 Online learning

 Offline learning

 Teacher

# BL#6: Model Bookend

(Pertama dan terakhir online, tengah F2F)



- Bagian awal dan akhir dilakukan secara online sedangkan di tengah dilaksanakan tatap muka



# BL#7: Model Anchor

**(Diawali dengan online, dilanjutkan F2F)**



- Pelaksanaan diawali dengan online setelah itu dilanjutkan dengan tatap muka di kelas atau di lab

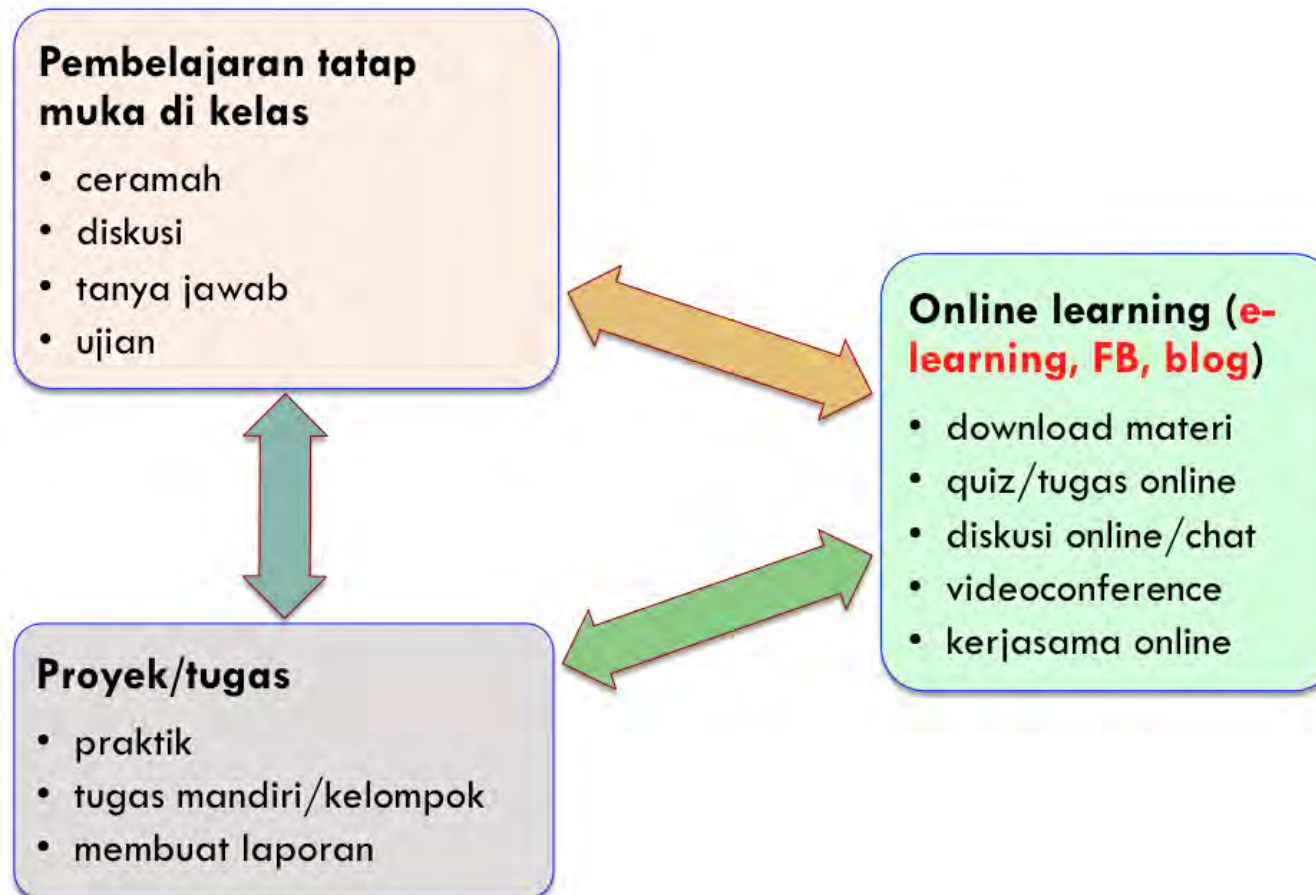


# BL#8: Model Field

(Online dan F2F dilaksanakan sesuai kebutuhan)



- Aktivitas online dan tatap muka di kelas atau di lab dilaksanakan secara fleksibel sesuai kebutuhan

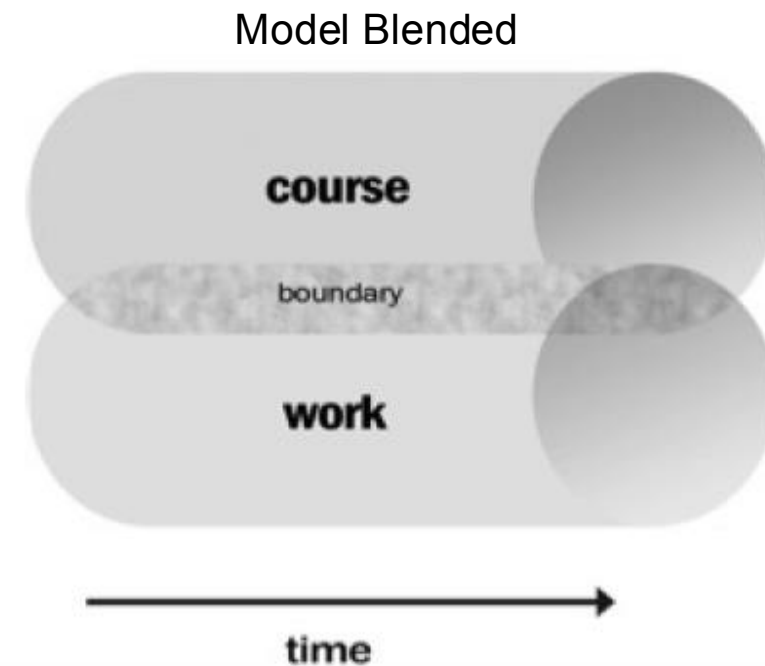
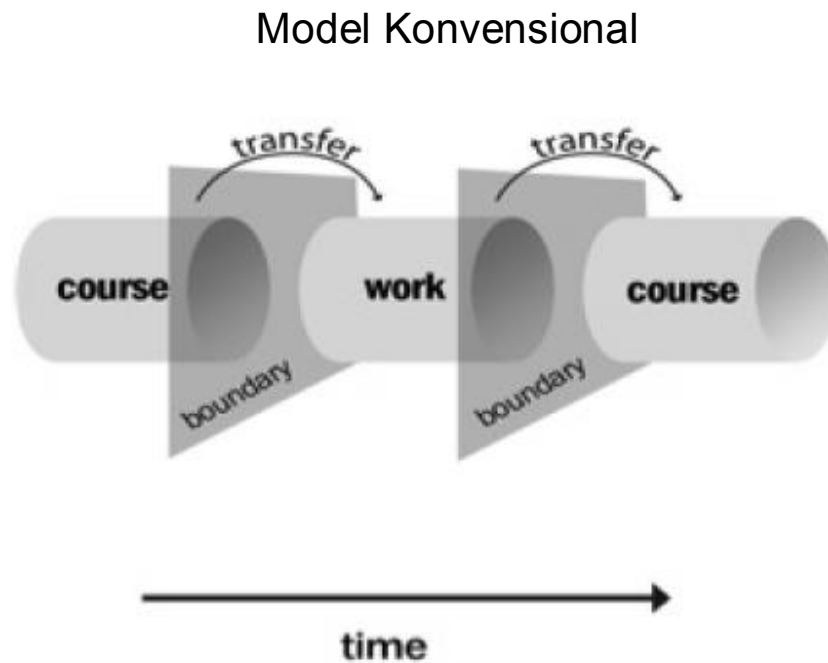


# BL#9: Model Internship

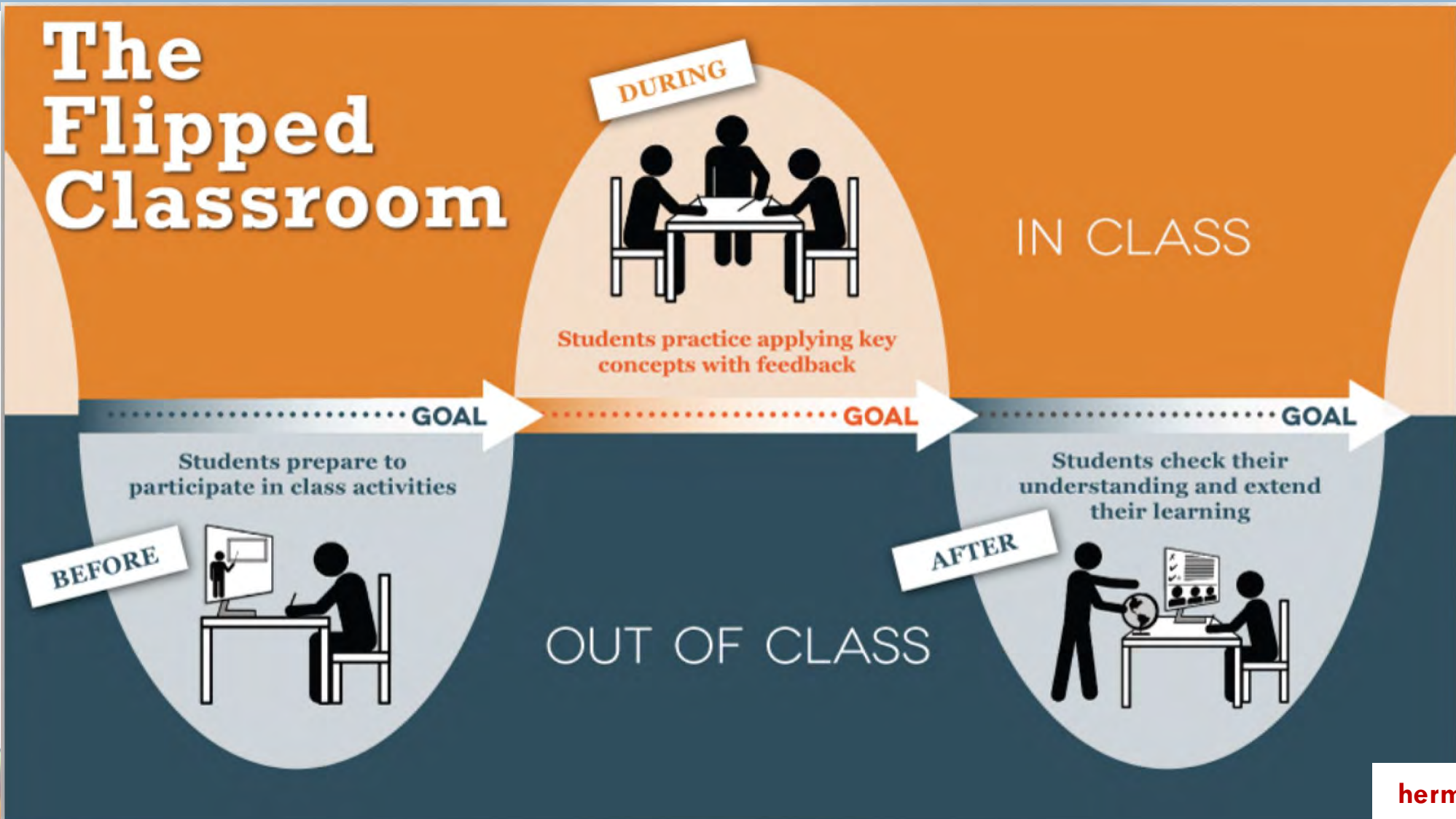
(Penyelenggaraan Internship/magang/prakerin secara Blended)



- Mahasiswa secara serentak mengambil kuliah dan magang.



# Model BL Flipped Classroom

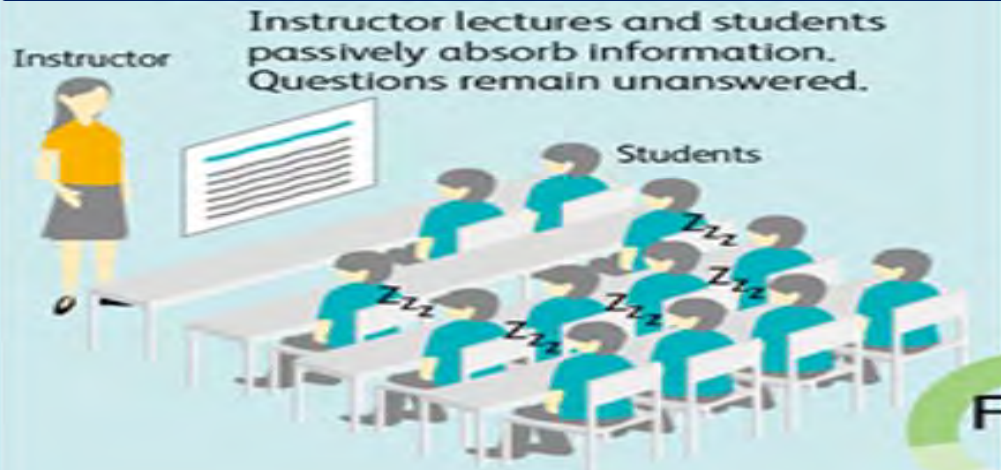






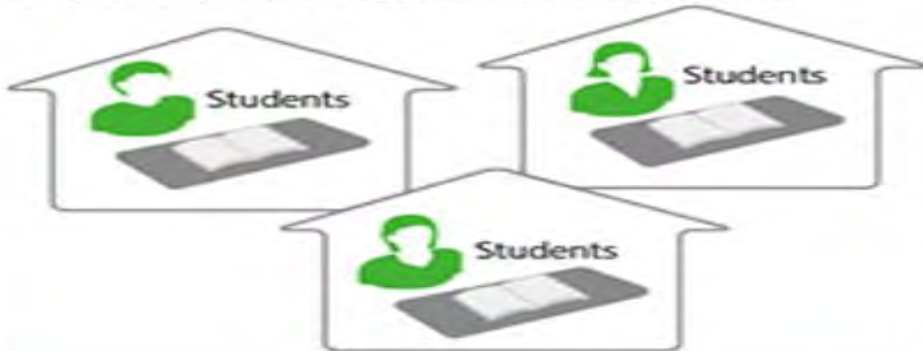
# Conventional classroom

Di Kelas: Guru mengajar



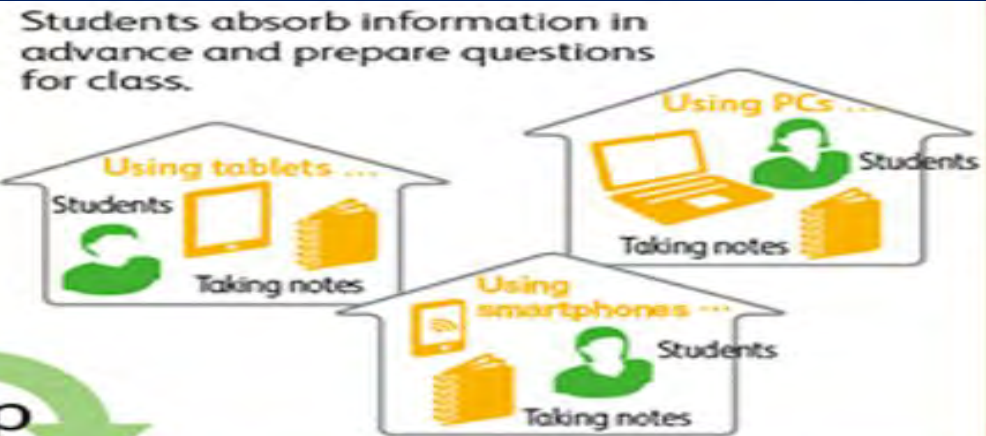
Di Rumah: Siswa kerjakan PR

Students don't spend enough time preparing and reviewing at home, although this is included in calculation of credits.

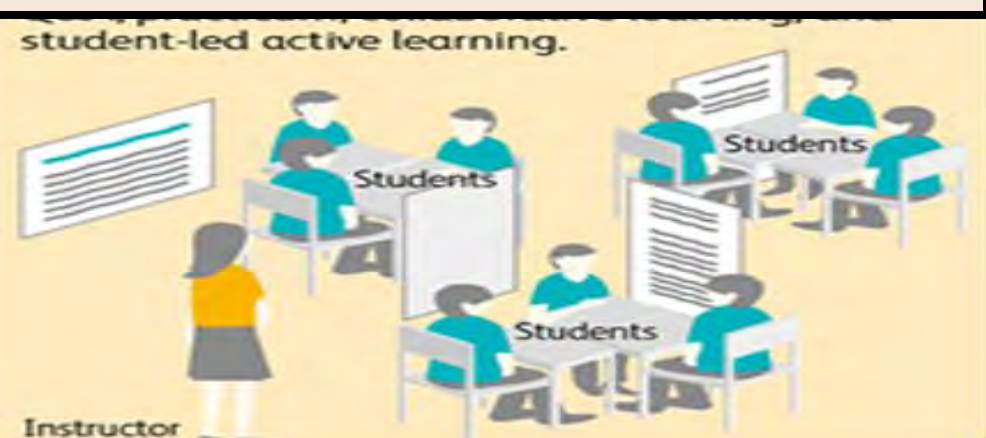


# Flipped classroom

Di Rumah: Siswa belajar online



Di Kelas: Guru dan siswa diskusi



# Traditional Model

INDIVIDUAL  
space

Siswa  
mengerjakan PR  
di rumah

Guru  
mengajar di  
kelas

GROUP space

# Flipped Model

GROUP space

Siswa dan guru  
mendiskusikan  
materi di kelas

Siswa  
mempelajari  
materi di rumah  
(online)

INDIVIDUAL  
space



# Blooms Taxonomy



# Media Pembelajaran Digital → BL



- ✓ Presentasi Multimedia
- ✓ Multimedia Pembelajaran Interaktif
- ✓ Video Pembelajaran
- ✓ Animasi dan Simulasi
- ✓ Augmented Reality
- ✓ Virtual Reality
- ✓ Artificial Intelligence



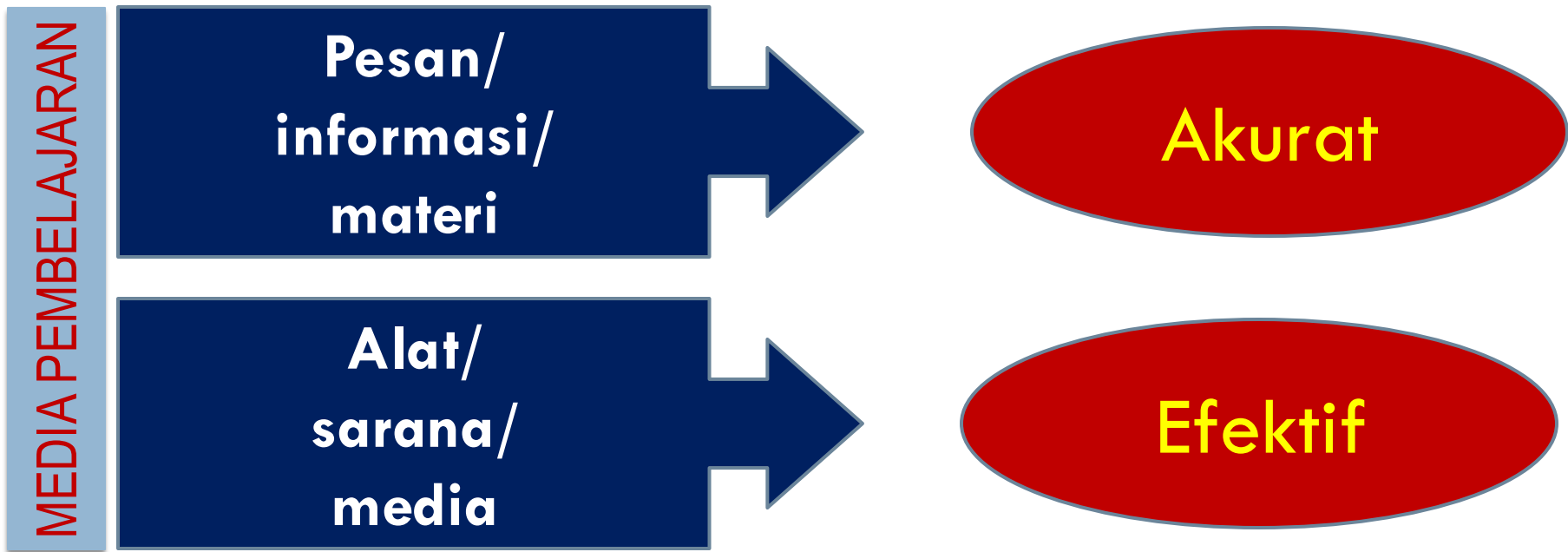
# Media Pembelajaran Digital



Segala sesuatu dalam format digital yakni teks, gambar, suara, animasi, video, dll. yang berisi pesan untuk **mempermudah** proses belajar mengajar dan **mencapai tujuan** pembelajaran.



# Kriteria Media Pembelajaran Digital



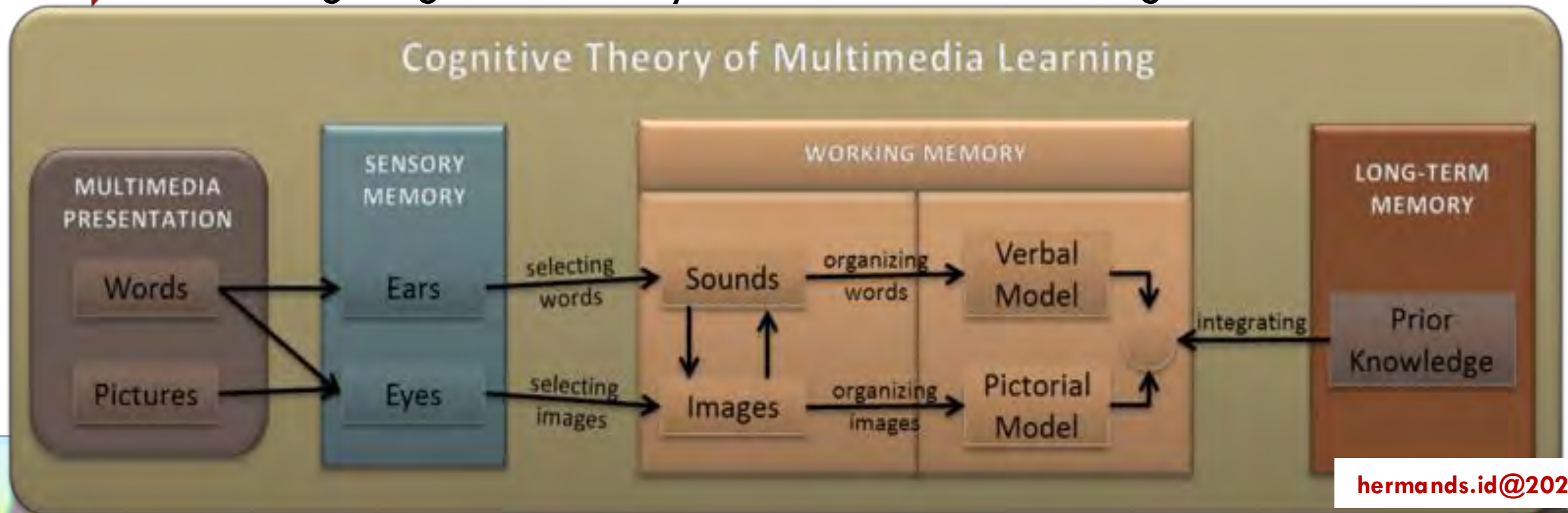
[https://youtu.be/Swn5q-5eU\\_E](https://youtu.be/Swn5q-5eU_E)



# Asumsi Multimedia Pembelajaran



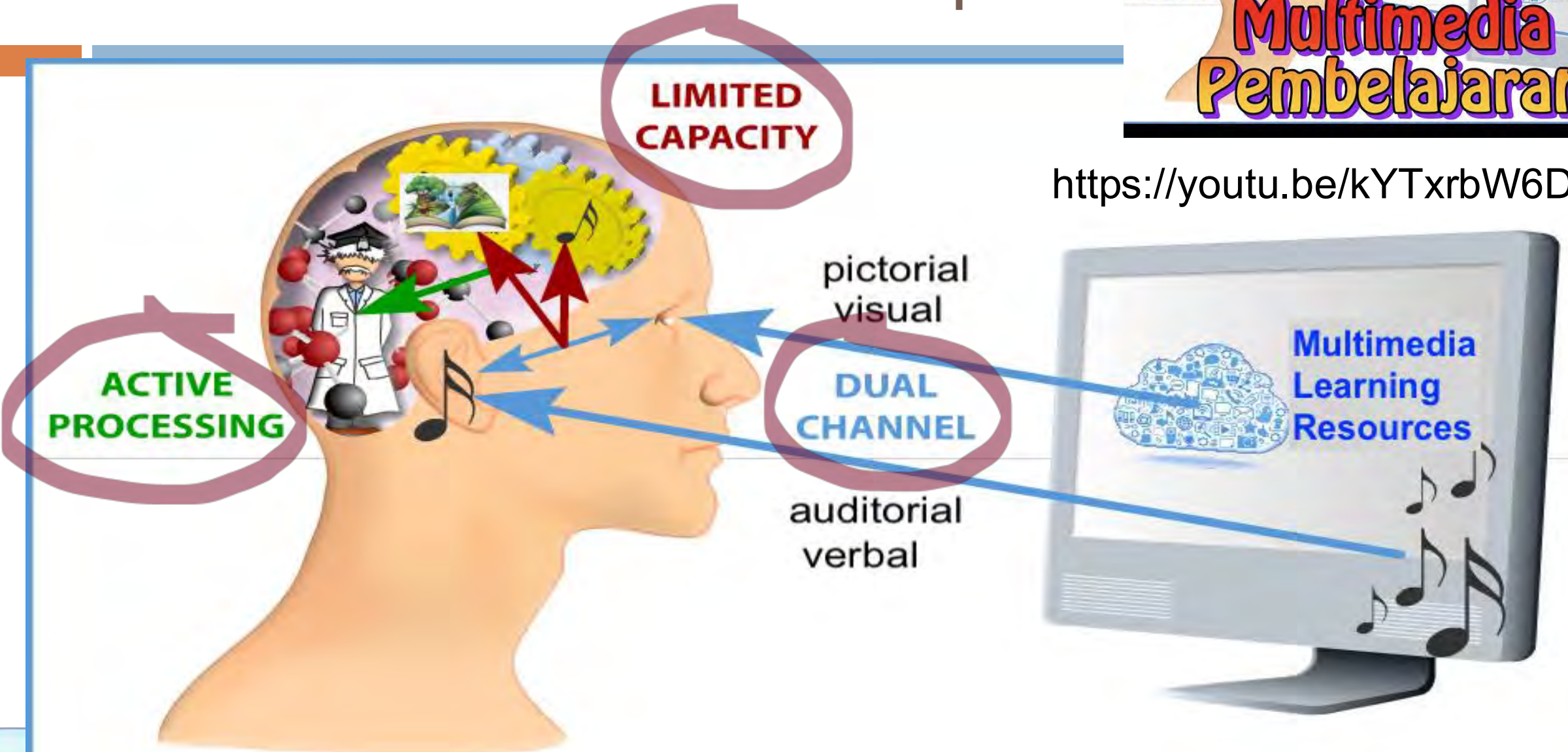
- ➔ Pemanfaatan multimedia pembelajaran didasarkan atas asumsi: ***dual channels, limited capacity, dan active processing***
- ➔ Dikenal dg Cognitive Theory of Multimedia Learning



# Asumsi Multimedia Pembelajaran



<https://youtu.be/kYTxrbW6Dzk>



# Beban Kognitif



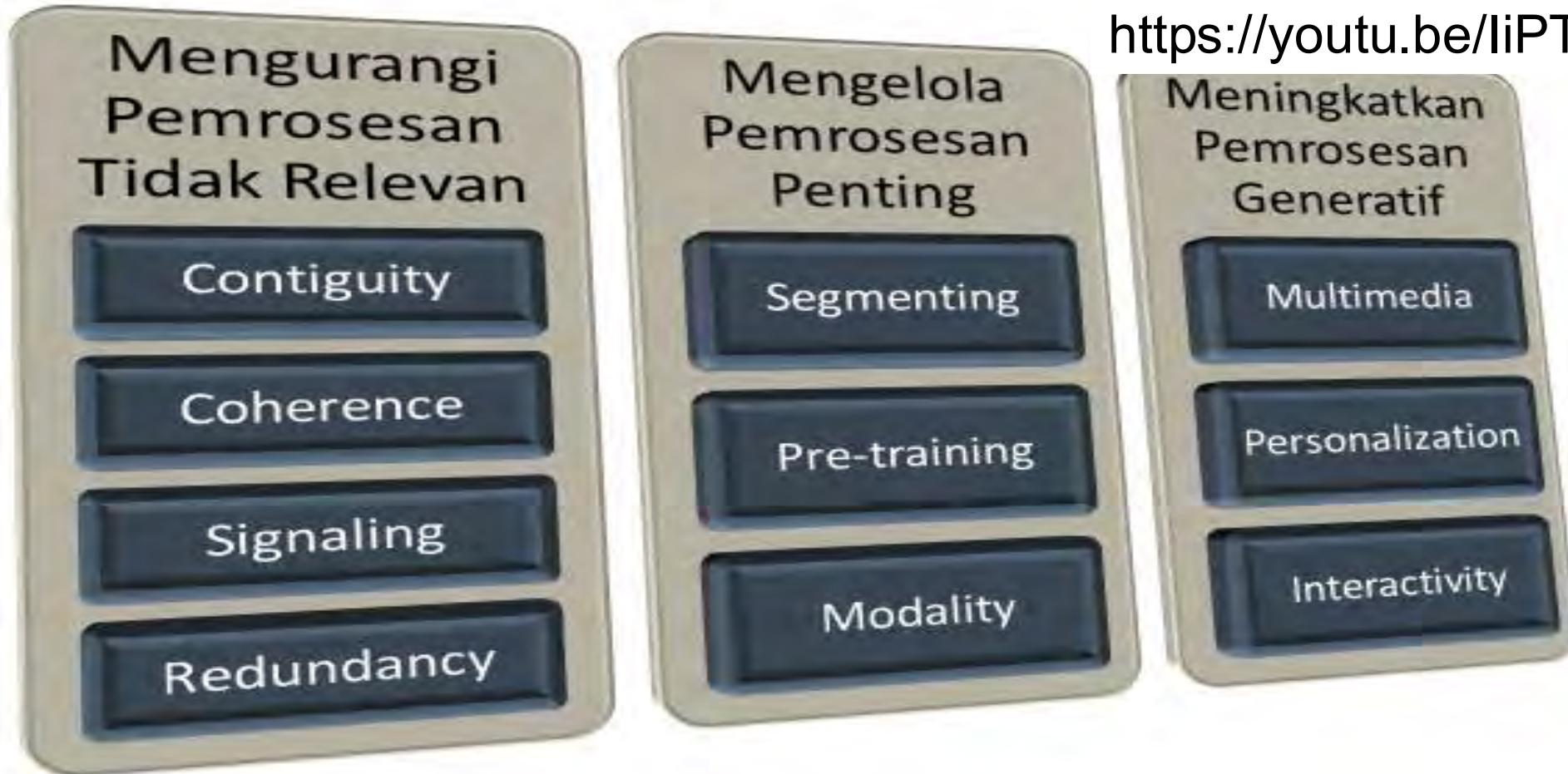
- ➔ **1. Essential processing**  
Pemrosesan kognitif dasar yang relevan dengan tujuan pembelajaran.  
Meliputi proses selecting dan organizing.
- ➔ **2. Generative processing**  
Pemrosesan kognitif mendalam relevan dengan tujuan pembelajaran.  
Meliputi proses organizing dan integrating.
- ➔ **3. Extraneous processing**  
Pemrosesan kognitif yang tidak relevan dengan tujuan pembelajaran.



# Prinsip Multimedia Pembelajaran



<https://youtu.be/liPTQXoA0q0>



# Kesimpulan



- ➡ Pembelajaran Bauran (Blended Learning) menawarkan solusi pendidikan yang fleksibel, efektif, dan seimbang dengan menggabungkan keunggulan pembelajaran daring dan tatap muka.
- ➡ Meskipun terdapat tantangan dalam implementasinya, dengan dukungan teknologi, pelatihan literasi digital, dan desain pembelajaran yang baik, blended learning dapat menjadi model pendidikan masa depan yang adaptif dan inklusif.
- ➡ Integrasi teknologi mutakhir seperti Artificial Intelligence (AI) dan Augmented Reality (AR) akan meningkatkan interaktivitas dan personalisasi pembelajaran.

# Video di Youtube

[https://youtu.be/Swn5q-5eU\\_E](https://youtu.be/Swn5q-5eU_E)

<https://youtu.be/liPTQXoA0q0>



[bit.ly/YThermands](https://bit.ly/YThermands)



**TERIMA KASIH**

