

Blended learning-the learning method for Gen Z

A Ghofur^{1,3,a}, Wasis¹, dan U D Putri²

¹Science Education Department, Postgraduate Program, Universitas Negeri Surabaya, Jl. Unesa IDB, Lidah Wetan, Kec. Lakarsantri, Kota Surabaya

²Physics Education Department, Postgraduate Program, Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5, Sumbersari, Kec. Lowokwaru, Kota Malang

³SMP Budi Utomo Perak, Jl. Masjid Luhur, Gadingmangu, Kec. Perak, Kab. Jombang

^aghofur.furgho@gmail.com

Abstrak. Sekitar 5 tahun terakhir, pendidikan di perguruan tinggi mulai dihuni oleh Generasi Z yang memiliki karakter belajar yang unik. Mulai dari berambisi untuk sukses, lebih mahir dalam pengoperasian gawai, dan bahkan lebih memilih hal-hal yang instan. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kesiapan Generasi Z menghadapi proses pembelajaran campuran. Dengan jumlah responden 85 yang berstatus mahasiswa Generasi Z seluruhnya memberikan respon bahwa sumber utama informasi adalah gawai. 49,41% menyatakan bahwa mereka membuka *e-learning* untuk mengunduh materi perkuliahan. Namun 81,18% responden menyatakan bahwa kurang dari 4 dosen yang memanfaatkan *e-learning* dalam proses pembelajaran. Dan hanya 2,35% responden yang menyatakan bahwa dosen aktif dalam diskusi *online* dengan media sosial yang digunakan. Sedangkan 100% responden merasa penting dosen terlibat dalam diskusi *online* agar dapat meluruskan konsep dan topik diskusi. Dari respon tersebut, menunjukkan bahwa sesungguhnya Generasi Z saat ini sudah siap menghadapi proses pembelajaran campuran dengan pemanfaatan teknologi digital yang berkembang pesat saat ini.

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini tidak terbendung lagi. Banyak *platform* media sosial lokal maupun internasional yang bermunculan dan dioperasikan oleh masyarakat secara luas dengan minimnya penyaringan dalam penerapannya. Informasi-informasi yang disajikan beragam, mulai dari *fact information* hingga *hoax information*. Informasi yang tepat akan memberikan dampak positif bagi masyarakat, sedangkan informasi yang tidak benar akan meresahkan masyarakat dan akan berdampak negatif pula pada masyarakat. Bahkan dunia pendidikan tidak luput dari dampak perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin menjamur. Pendidikan Indonesia yang saat ini diduduki oleh para Generasi Z telah mengalami pergeseran dalam proses belajar dan mendapatkan informasi.

Menurut Felder dan Soloman (1993) dalam Purnomo [1] mengemukakan bahwa kecenderungan gaya belajar Generasi Z adalah aktif, *sequential*, *sensing*, dan visual. Keempat gaya belajar ini sesuai dengan kebiasaan Generasi Z yang sarat dengan interaksi lewat berbagai media sosial. Siswa Generasi Z lebih cenderung membaca dengan menggunakan gawai dari pada menggunakan buku materi, selain itu mereka lebih menyukai materi bacaan yang penuh warna dan gambar [2]. Karakter tersebut dapat ditemukan pada Generasi Z [3]. Proses pembelajaran pada Generasi Z akan menjadi sulit apabila

pendidik masih menerapkan gaya belajar Duduk Dengar Catat Hapal (DDCH) dan gaya belajar satu arah [1].

Mengingat Generasi Z merupakan generasi yang lekat dengan gawai mereka, maka hal ini perlu untuk dimanfaatkan dalam bidang pendidikan [4]. Model pembelajaran *blended learning* dapat digunakan untuk melaksanakan pembelajaran pada Generasi Z. *Blended learning* menggabungkan ciri-ciri terbaik dari pembelajaran di kelas (tatap muka) dan ciri-ciri terbaik pembelajaran *online* untuk meningkatkan pembelajaran mandiri secara aktif oleh peserta didik dan mengurangi jumlah waktu tatap muka di kelas [5]. Semler dalam Husamah [5] menegaskan bahwa *blended learning* mengkombinasikan aspek terbaik dari pembelajaran *online*, aktivitas tatap muka terstruktur, dan praktek dunia nyata, serta menggunakan pendekatan yang memberdayakan berbagai sumber informasi yang lain. Makna asli sekaligus umum *blended learning* mengacu pada pembelajaran yang mengkombinasikan atau mencampur antara pembelajaran tatap muka (*face-to-face*) dan pembelajaran berbasis komputer (*online* dan *offline*) [6].

2. Kajian Pustaka

2.1. Blended Learning

Blended Learning terdiri dari kata *blended* (kombinasi/campuran) dan *learning* (belajar). Makna asli sekaligus umum *blended learning* mengacu pada pembelajaran yang mengkombinasikan atau mencampur antara pembelajaran tatap muka (*face-to-face*) dan pembelajaran berbasis komputer (*online* dan *offline*) [6]. Thorne (2003) menggambarkan *blended learning* sebagai “*It represents an opportunity to integrate the innovative and technological advance offered by online learning with the interaction and participation offered in the best of traditional learning*” [7]. Penggabungan keunggulan pembelajaran tatap muka dan virtual dilakukan secara harmonis antara pembelajaran konvensional dimana pendidik dan peserta didik bertemu langsung dan juga melalui *online* yang bisa diakses kapan saja, dimana saja, 24 jam sehari dan 7 hari dalam seminggu [8]. Berikut karakteristik *blended learning* [5] adalah:

- a. Pembelajaran yang menggabungkan berbagai cara penyampaian, model pengajaran, gaya pembelajaran, serta berbagai media berbasis teknologi yang beragam
- b. Sebagai sebuah kombinasi pengajaran langsung (*face to face*), belajar mandiri, dan belajar mandiri via *online*
- c. Pembelajaran yang didukung oleh kombinasi efektif dari cara penyampaian, cara mengajar, dan gaya pembelajaran
- d. Pengajar dan orang tua peserta belajar memiliki peran yang sama penting, pengajar sebagai fasilitator, dan orang tua sebagai pendukung.

Allen dkk [9] mengklasifikasikan persentase bahan ajar berbasis *web* yang tersampaikan pada siswa dalam beberapa model pembelajaran.

Tabel 1. Klasifikasi persentase bahan ajar berbasis *web*.

Persentase Bahan Ajar Berbasis Web	Model	Deskripsi
0%	Tradisional	Pembelajaran tanpa memanfaatkan fasilitas <i>online</i> . Perangkat pembelajaran dibawa ke kelas dan pembelajaran berbasis tatap muka
1%-29%	<i>Web Facilitated</i>	Pemanfaatan web dalam proses pembelajaran untuk membantu peningkatan penguasaan bahan ajar yang tidak terpenuhi dalam proses tatap muka (pemberian materi tambahan melalui web). Pemanfaatannya lebih banyak pada pengumpulan tugas
30%-79%	<i>Blended</i>	Proses pembelajaran yang menggunakan kombinasi antara bahan ajar berbasis web dan tatap muka. Porsi pembelajaran <i>online</i> lebih besar dari tatap muka. Dalam proses pembelajaran, interaksi (forum diskusi) lebih banyak dilakukan

Persentase Bahan Ajar Berbasis Web	Model	Deskripsi
80%-100%	<i>Online</i> atau <i>e-learning</i>	Seluruh proses pembelajaran melalui <i>online</i> . Tidak ada pembelajaran tatap muka.

Kelebihan model pembelajaran *blended learning* [6] adalah memperluas jangkauan pembelajaran/pelatihan, kemudahan implementasi, efisiensi biaya, hasil yang optimal, menyesuaikan berbagai kebutuhan pebelajar, meningkatkan daya tarik pembelajaran. Diperkuat dengan pendapat Husamah [5] yaitu:

- a. Peserta didik leluasa untuk mempelajari materi pelajaran secara mandiri dengan memanfaatkan materi yang tersedia secara *online*
- b. Peserta didik dapat berkomunikasi/berdiskusi dengan pengajar atau peserta didik lain yang tidak harus dilakukan saat dikelas (tatap muka)
- c. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan peserta didik di luar jam tatap muka dapat dikelola dan dikontrol dengan baik oleh pengajar
- d. Pengajar dapat menambahkan materi pengayaan melalui fasilitas internet
- e. Pengajar dapat meminta peserta didik membaca materi atau mengerjakan tes yang dilakukan sebelum pembelajaran
- f. Pengajar dapat menyelenggarakan kuis, memberikan balikan, dan memanfaatkan hasil tes dengan efektif
- g. Peserta didik dapat saling berbagi *file* dengan peserta didik lainnya secara mudah dan cepat

2.2. Generasi Z

Generasi Z adalah individu yang lahir setelah 1995 dan lebih paham tentang teknologi karena mereka tidak mengenal dunia tanpa *smartphone* dan sosial media [10]. Mereka besar dan tumbuh saat pertumbuhan dunia digital sedang dalam keadaan pesat. Seorang psikolog, Santosa [11] dalam buku karangannya yang berjudul *Raising Children in Digital Era* menyatakan bahwa Generasi Net adalah generasi yang lahir setelah tahun 1995. Generasi ini lahir saat internet mulai masuk dan berkembang pesat dalam kehidupan manusia. Generasi ini tidak mengenal masa saat telepon genggam belum diproduksi dan saat mayoritas mainan sehari-hari masih tradisional. Pratama [12] memberikan pendapatnya tentang Generasi Z atau yang banyak dikenal dengan generasi digital merupakan generasi muda yang tumbuh dan berkembang dengan sebuah ketergantungan yang besar pada teknologi digital.

Menurut Sudrajat [13], Generasi Z memiliki karakteristik perilaku dan kepribadian yang berbeda jika dibandingkan dengan dua generasi sebelumnya. Karakteristik Generasi Z tersebut adalah fasih teknologi, sosial tinggi, rasa toleransi yang tinggi, *multitasking*, dan instan. Karakteristik Generasi Z atau Generasi Net adalah memiliki ambisi besar untuk sukses, cenderung praktis dan berperilaku instan, cinta kebebasan dan memiliki percaya diri tinggi, cenderung menyukai hal yang detail, berkeinginan besar untuk mendapatkan pengakuan, lebih mahir mengoperasikan teknologi digital dan akan lebih memilih terbuka di dunia maya [11]. Berikut adalah teori generasi yang dikenal oleh masyarakat luas sampai saat ini ada [13]:

- a. *Generasi Baby Boomer*
Generasi ini merupakan orang-orang yang terlahir antara tahun 1946-1964
- b. *Generasi X*
Generasi ini adalah orang-orang yang lahir antara tahun 1965-1980
- c. *Generasi Y*
Merupakan orang-orang yang terlahir pada tahun 1981-1994
- d. *Generasi Z*
Generasi ini merupakan orang-orang yang terlahir antara tahun 1995-2010
- e. *Generasi Alpha*
Generasi mendatang yang lahir antara tahun 2011-2025

3. Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian adalah deskriptif kuantitatif. Dengan menyebarkan angket berbantuan *google form* yang disebar pada mahasiswa Generasi Z sebanyak 85 mahasiswa di Surabaya yang kemudian disebut sebagai responden. Data kuantitatif tersebut didukung dengan data kualitatif yang didapatkan dengan cara wawancara pada subjek penelitian.

4. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini menggunakan tipe penelitian deskriptif yang bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai subjek penelitian dari objek yang diteliti. Populasi pada penelitian ini adalah mahasiswa Kota Surabaya yang lahir antara 1994-2000. Sampel yang digunakan adalah 85 mahasiswa yang telah mengisi angket dengan memanfaatkan *google form*, dan kemudian disebut sebagai responden. Angket ini disebar dengan cara memberikan *link* angket melalui WhatsApp dan responden mulai mengisi 7 pertanyaan pilihan dan 1 pertanyaan uraian yang terdapat pada angket tersebut. Berikut adalah hasil jawaban responden dalam menjawab 7 pertanyaan pilihan:

Tabel 2. Data hasil jawaban responden.

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban dan Persentasenya			
1	Durasi pengoperasian gawai	1-2 jam	2-5 jam	5-7 jam	>7 jam
		5,88%	54,12%	37,65%	2,35%
2	Sosial media yang sering dioperasikan	WA	IG	FB	YTube
		37,65%	41,18%	7,06%	14,12%
3	Kondisi saat membuka <i>e-learning</i>	Mengunduh Materi	Diskusi	Mengerjakan Evaluasi	Tidak Pernah
		49,41%	11,76%	35,29%	3,53%
4	Jumlah dosen yang memanfaatkan <i>e-learning</i>	1-3 Dosen	4-7 Dosen	7-10 Dosen	10 Dosen
		81,18%	17,65%	1,18%	0,00%
5	Sosial media/apps yang sering digunakan berdiskusi	WA	Line	FB	Telegram
		68,24%	17,65%	0,00%	14,12%
6	Intensitas keterlibatan dosen berdiskusi dalam grup	Selalu	Sering	Jarang	Tidak Pernah
		0,00%	2,35%	4,17%	92,94%
7	Keterlibatan dosen dalam diskusi grup	Sangat Penting	Penting	Cukup Penting	Kurang Penting
		69,41%	30,59%	0,00%	0,00%

Dari hasil angket yang telah dijawab oleh 85 responden mahasiswa Kota Surabaya dapat diketahui bahwa mereka telah menggunakan gawai untuk melakukan aktifitas berselancar maupun hanya sekedar saling membalas pesan. Namun kemahirannya jauh lebih baik daripada dosen-dosen mereka yang notabene merupakan Generasi X dan Y, bahkan ada yang Generasi *Baby Boomer*.

Para responden yang merupakan Generasi Z ini cukup aktif dalam pengoperasian gawai. Sekitar 2-7 jam dalam sehari dihabiskan untuk mengoperasikan gawai 41,18% untuk mengotak-atik Instagram, dan 37,65 untuk WhatsApp. Dari dua media sosial tersebut, sebenarnya mereka telah memanfaatkannya untuk melakukan diskusi dalam grup WhatsApp sebesar 68,24%. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan memanfaatkan gawai telah mereka lakukan meski tanpa bimbingan dosen.

Hampir semua perguruan tinggi telah memiliki halaman *e-learning* sendiri. Setiap dosen telah memiliki akun untuk dapat mengelola proses pembelajaran secara mandiri. Namun cukup disayangkan, tujuan responden membuka *e-learning* kampus hanya untuk mengunduh materi dan mengerjakan evaluasi yang ditunjukkan dengan persentase 49,41% dan 35,29%. Dengan dimilikinya akun *e-learning* dan mendapatkan kebebasan dalam mengelola halaman, seharusnya dapat dimaksimalkan dengan adanya proses pembelajaran secara *online* dan diskusi. Bahkan kegiatan diskusi yang dilakukan dosen dengan mahasiswanya hanya berjalan 11,76% dari responden. Hal tersebut relevan dengan jawaban

responden bahwa hanya ada sekitar 1-3 dosen atau 81,18% dosen yang memanfaatkan *e-learning* dalam perkuliahan selama 1 semester.

Mengingat salah satu karakteristik dari Generasi Z yang diungkapkan Santosa [11] adalah cenderung berkeinginan untuk mendapatkan pengakuan, namun hal tersebut bertolak belakang dengan tidak pernahnya dosen terlibat dalam forum diskusi dalam grup yang ditunjukkan dengan persentase sebesar 92,94%. Sesungguhnya dengan terlibatnya dosen dalam forum diskusi grup merupakan suatu penghargaan tersendiri dari para mahasiswa yang diwakili oleh 85 responden Generasi Z ini. Namun hal tersebut masih jarang dijumpai dimana hanya 4,17% responden mengungkapkan dosen terlibat dalam forum diskusi.

Bagi mereka Generasi Z yang diwakili oleh 85 responden mahasiswa Kota Surabaya, sesungguhnya keterlibatan dosen dalam forum diskusi grup merupakan sesuatu yang penting, bahkan sangat penting. 30,59% responden mengungkapkan keterlibatan dosen dalam forum diskusi grup adalah penting. Bahkan 69,41% responden memberikan jawaban sangat penting bagi dosen terlibat dalam forum diskusi grup. Harapan responden yang merupakan 1 pertanyaan uraian tentang alasan keterlibatan dosen dalam forum diskusi grup adalah untuk mengarahkan proses berjalannya diskusi. Selain itu adalah untuk mengkonfirmasi jika materi diskusi menyimpang dari pokok bahasan diskusi. Bahkan ada yang memberikan jawaban sesuai dengan karakteristik Generasi Z [13], yaitu cenderung ingin instan. Jawaban dari responden tentang pentingnya keterlibatan dosen dalam forum diskusi grup adalah untuk memberikan jawaban materi diskusi agar diskusi tidak berlarut-larut.

Jika hasil tersebut diintegrasikan dengan kriteria kesiapan [14] Generasi Z dalam menghadapi *Blended Learning* sebagai metode belajar mereka, itu sangat tepat. Kriteria kesiapan belajar tersebut terdiri dari 1) kondisi fisik, 2) kondisi mental, 3) kebutuhan material, dan 4) keterampilan. Dari semua kriteria kesiapan belajar, Generasi Z sangat mumpuni [14].

5. Kesimpulan dan Saran

Penelitian yang dilakukan dengan menyebar angket untuk mendiskripsikan kesiapan Generasi Z menghadapi proses pembelajaran campuran dapat disimpulkan siap. Hal tersebut dapat dilihat dari kriteria kesiapan [14] yang sesuai dengan karakteristik Generasi Z. Didukung oleh hasil penelitian Muawiyah dkk [15] yang menyatakan bahwa *blended learning* siap diimplementasikan dan sangat penting dalam proses pembelajaran pada era sekarang. Selain itu Siregar dkk [16] dalam hasil penelitiannya dengan 95 responden yang berasal dari mahasiswa Pendidikan Matematika Unimed menyatakan bahwa 73% dari responden siap menghadapi *blended learning* dalam proses belajar mereka. Bahkan Sugiarti dkk [17] berani menyatakan bahwa dengan menggunakan *blended learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada aspek kognitif.

Dari simpulan tersebut serta hasil penelitian yang relevan dari beberapa peneliti, peneliti berharap agar pembelajar dapat menyesuaikan diri dalam pemanfaatan teknologi digital untuk proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi digital merupakan salah satu dari aspek tercapainya pembelajaran abad 21 untuk menghadapi perkembangan industri 4.0 [18].

Referensi

- [1] Purnomo A, Ratnawati N dan Aristin N F 2016 *J. Teor. Praksis Pembelajaran IPS (JTP2IPS)* **1** (1) 70
- [2] Rothman D 2016 *A Tsunami of Learners Called Generation Z* dikutip dari: https://mdle.net/Journal/A_Tsunami_of_Learners_Called_Generation_Z.pdf
- [3] Dirga R N and Wijayati P H 2018 *IOP Conf. Ser. Mater. Sci. Eng.* **296** 012026
- [4] Wibawanto H 2016 *Generasi Z dan Pembelajaran di Pendidikan Tinggi* dikutip dari: <https://eportfolio4hariwibawanto.files.wordpress.com/2018/11/pembelajaran-bagi-generasi-z.pdf>
- [5] Husamah 2014 *Pembelajaran Bauran (Blended Learning): Terampil Memadukan Keunggulan Pembelajaran Face-to-Face, E-Learning Offline-Online dan Mobile Learning* (Jakarta:



SEMINAR NASIONAL FISIKA (SNF) 2019
“Menghilirkan Penelitian-Penelitian Fisika dan Pembelajarannya”
Surabaya, 19 Oktober 2019



Prestasi Pustaka)

- [6] Dwiyo W D 2018 *Pembelajaran Berbasis Blended Learning* (Depok: Rajawali Pers)
- [7] Thorne K 2003 *Blended Learning: How to Integrate Online and Traditional Learning* (Great Britain & USA: Kogan Page)
- [8] Soekartawi 2007 *Pros. Sem. Nas. Aplikasi Teknol. Inf. 2007 (SNATI 2007)* (Yogyakarta: Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri-Universitas Islam Indonesia) hal M-19
- [9] Allen I E, Seaman J, Poulin R dan Straut T T 2016 *Online Report Card: Tracking Online Education in the United States* dikutip dari: <http://onlinelearningsurvey.com/reports/onlinereportcard.pdf>
- [10] Adam A 2018 *Selamat Tinggal Generasi Milenial, Selamat Datang Generasi Z* dikutip dari: <https://tirto.id/selamat-tinggal-generasi-milenial-selamat-datang-generasi-z-cnzX>
- [11] Santosa E T 2015 *Raising Children in Digital Era* (Jakarta: Elex Media Komputindo)
- [12] Pratama H C 2012 *Cyber Smart Parenting: Kiat Sukses Menghadapi dan Mengasuh Generasi Digital* (Bandung: Visi Anugerah Utama)
- [13] Sudrajat A 2012 *Generasi Z dan Implikasinya Terhadap Pendidikan* dikutip dari: <https://akhmadsudrajat.wordpress.com/2012/10/05/generasi-z-dan-implikasinya-terhadap-pendidikan/>
- [14] Slameto 2010 *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta)
- [15] Muawiyah D, Yamtinah S dan Indriyanti N Y 2018 *J. Phys. Conf. Series* **1097** 012058
- [16] Siregar N, Siregar T M dan Siregar B H 2019 *IOP Conf. Ser-Mat. Sci* **1188** 012099
- [17] Sugiarti Y, Nurmayani S dan Mujdalipah S 2018 *J. Conf. Ser. Mater. Sci. Eng.* **306** 012136
- [18] Vockley M 2008 *21st Century Skills, Education, Competitiveness: A Resorce & Policy Guide* dikutip dari: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED519337.pdf>