

BEST PRACTICE BLENDED LEARNING ALTERNATIF MODEL PEMBELAJARAN PADA MASA COVID 19 LEVEL 3 DAN 2

MUFARROCHAH

MAN 3 Blitar

e-mail: mufawawa@yahoo.co.id

ABSTRAK

Pemerintah telah menerbitkan SKB 4 menteri pada 6 September 2021 untuk mendorong penerapan Pembelajaran Tatap Muka (PTM) terbatas. Hal ini dikarenakan situasi penanganan pandemi semakin membaik. Dengan adanya kebijakan itu guru harus mengubah rencana pembelajaran yang sudah dipersiapkan secara daring diubah menjadi model tatap muka terbatas. Untuk masa transisi ini per jam tatap muka 30 menit sehingga dengan waktu yang relatif pendek itu guru dituntut untuk dapat menyelesaikan tujuan pembelajarannya. Dengan berdasar pada latar belakang di atas guru harus pandai memilih model pembelajaran yang bisa disesuaikan dengan kondisi situasi terbaru. *Blended learning* merupakan salah satu alternatif model yang sesuai dengan kondisi saat ini. *Blended learning* merupakan model yang 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. *Blended learning* merupakan solusi yang tepat dengan adanya perubahan jadwal pembelajaran tersebut. Pembelajaran daring yang sudah dipersiapkan masih bisa dipakai dalam pembelajaran tatap muka. Yakni hal-hal yang terbaik di pembelajaran daring digunakan untuk melengkapi pembelajaran tatap muka. Adapun perencanaan yang telah diterapkan dalam model blended learning ini yaitu Sinkronous langsung (*live synchronous*); suatu kondisi belajar terjadi pada waktu dan tempat bersamaan. Metode pembelajaran yang terjadi dalam konteks ini adalah ceramah dan diskusi kelompok. Tahap berikutnya Asinkronous Mandiri (*Self-paced Asynchronous*); suatu kondisi belajar secara mandiri, kapan saja, di mana saja sesuai dengan kondisi. Dalam konteks ini, belajar terjadi tanpa terikat dengan waktu dan tempat. Peserta didik difasilitasi dengan bahan ajar digital yang dikenal dengan istilah learning object dalam beragam format media baik yang berbasis teks, audio, video, animasi, simulasi, permainan atau pun kombinasi. Hasil pembelajaran model blended learning menunjukkan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, hasil rata-rata test akhir teks cerita sejarah yaitu 82%

Kata Kunci: *best practice*, *blended learning*, model pembelajaran

PENDAHULUAN

Pemerintah telah menerbitkan SKB 4 menteri pada 6 September 2021 untuk mendorong penerapan Pembelajaran Tatap Muka (PTM) terbatas. Hal ini dikarenakan situasi penanganan pandemi semakin membaik.

Pemerintah tidak ingin menunda lagi untuk mempercepat pembukaan proses PTM terbatas di wilayah yang sudah menerapkan PPKM Level 1, 2, dan 3 secara bertahap, tentunya dengan menerapkan disiplin protokol kesehatan ketat.

Menteri Komunikasi dan Informatika Johnny G. Plate mengatakan bahwa PTM Terbatas perlu dipercepat karena pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) yang berkepanjangan berisiko memberi dampak negatif pada anak. Terdapat tiga alasan utama yang menjadi dasar pelaksanaan PTM Terbatas.

Pertama, untuk menghindari ancaman putus sekolah. PJJ yang tidak optimal membuat anak terpaksa bekerja dan tidak belajar, terutama untuk membantu keuangan keluarga di tengah krisis pandemi. Selain itu, apabila proses pembelajaran tidak dilakukan secara tatap muka, banyak orang tua tidak bisa melihat peranan sekolah dalam proses belajar mengajar.

Kedua, untuk menghindari penurunan capaian belajar anak. Pembelajaran di kelas menghasilkan pencapaian akademik yang lebih baik dibandingkan dengan PJJ. Perbedaan

akses, kualitas materi yang didapatkan peserta didik, juga sarana yang dimiliki, dapat mengakibatkan kesenjangan capaian belajar, terutama untuk anak yang memiliki keterbatasan secara sosio-ekonomi.

Ketiga, terdapat risiko psikososial atau kondisi individu mencakup aspek psikis dan sosial pada anak. Risiko ini meliputi peningkatan kekerasan pada anak di rumah, risiko pernikahan dini, eksploitasi anak terutama perempuan, serta kehamilan remaja. Anak juga bisa mengalami perasaan tertekan karena tidak bermain dan bertemu dengan kawan-kawannya dalam waktu lama.

Pemerintah pusat, pemerintah daerah, kanwil, atau kantor Kemenag mewajibkan satuan pendidikan untuk menyediakan 2 macam layanan pendidikan. Yakni pembelajaran tatap muka terbatas dengan tetap menerapkan protokol kesehatan dan pembelajaran jarak jauh.

Dengan adanya kebijakan itu guru harus mengubah rencana pembelajaran yang sudah dipersiapkan secara daring diubah menjadi model tatap muka terbatas. Pembelajaran tatap muka pada masa sebelum pandemi untuk tingkat MA per jamnya 45 menit. Untuk masa transisi ini per jam tatap muka 30 menit sehingga dengan waktu yang relatif pendek itu guru dituntut untuk dapat menyelesaikan tujuan pembelajarannya.

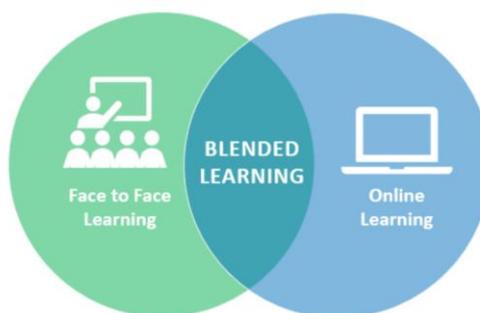
Dengan berdasar pada latar belakang di atas guru harus pandai memilih model pembelajaran yang bisa disesuaikan dengan kondisi situasi terbaru. Pembelajaran yang diharapkan menyenangkan, diminati peserta didik, dan tujuan pembelajaran tercapai.

Blended learning merupakan salah satu alternatif model yang sesuai dengan kondisi saat ini. Menurut Husamah (2014) *Blended learning* merupakan model yang 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.

Banyak penelitian yang bisa membuktikan adanya peningkatan hasil belajar dengan menggunakan model *Blended learning* ini. Kiranawati (2016) menyatakan terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik kelas eksperimen yang menerapkan model *blended learning* dengan hasil belajar peserta didik kelas kontrol yang tidak menerapkan model *blended learning* pada mata pelajaran akuntansi. Dengan adanya perbedaan tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan model *blended learning* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran akuntansi.

Sandi (2012) menyatakan dalam hasil penelitian tentang Pengaruh *Blended Learning* terhadap Hasil Belajar Kimia Ditinjau dari Kemandirian Peserta didik yaitu (1) hasil belajar kimia peserta didik yang mengikuti *blended learning* menyatakan lebih tinggi daripada hasil belajar peserta didik yang mengikuti pembelajaran langsung, (2) terdapat interaksi yang signifikan antara model pembelajaran dan kemandirian peserta didik terhadap hasil belajar kimia, (3) hasil belajar peserta didik dengan kemandirian tinggi yang mengikuti *blended learning* lebih baik daripada hasil belajar peserta didik yang mengikuti pembelajaran langsung, dan (4) tidak terdapat perbedaan antara peserta didik dengan kemandirian rendah yang mengikuti kedua model pembelajaran tersebut.

Amin (2013) menyatakan bahwa model *blended learning* adalah 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. Selain itu, hasil kajian pada jurnal dapat disimpulkan bahwa rata-rata hasil penelitian *blended learning* juga memberikan pengaruh terhadap hasil belajar.



Gambar 1 model *blended learning*

Dengan adanya *blended learning* pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja menggunakan internet. Pelajar dapat mengakses materi secara leluasa dan dituntut dapat belajar secara mandiri karena bahan ajar tersimpan secara online. Antara pengajar dan yang diajar dapat memberikan *feedback* baik berupa pertanyaan dan saran secara *real-time*. Sehingga diskusi serta tanya jawab antara pendidik dan peserta didik tidak hanya berlangsung di jam pelajaran, tetapi juga dapat berlangsung di luar jam pelajaran. Tentunya proses belajar mengajar menjadi lebih efisien dan lebih efektif karena komunikasi dan interaksi antara dua pihak dapat terus terjadi bukan hanya saat jam pelajaran (Wijoyo dkk, 2020).

Blended learning menekankan pada penggunaan internet dalam mengirimkan materi pembelajaran yang disampaikan melalui media ini meliputi teks, grafik, animasi, simulasi, audio, dan video. Dalam hal ini pembelajaran harus menyediakan kemudahan dalam berkomunikasi dan kolaborasi atau disebut dengan diskusi grup yang disediakan dalam bentuk aplikasi yang ada di dunia internet seperti e-mail, telekonferen, WhatsApp, SMS, telepon, dan lain sebagainya (Fatirul dan Waluja, 2020).

Menurut McDonald dalam Husamah (2014), istilah *blended learning* biasanya berasosiasi dengan memasukkan media online pada program pembelajaran. Sementara pada saat yang sama, tetap memperhatikan perlunya mempertahankan kontak tatap muka dan pendekatan tradisional yang lain untuk mendukung peserta didik. Istilah ini juga digunakan saat media asynchronous seperti e-mail, forum, blog atau wikis digabungkan dengan teknologi, teks atau audio synchronous.

Kelebihan model ini yaitu (1) hemat waktu, (2) hemat biaya, (3) pembelajaran lebih efektif dan efisien, (4) peserta mudah dalam mengakses materi pembelajaran, (5) peserta didik leluasa untuk mempelajari materi pelajaran secara mandiri, (6) memanfaatkan materi-materi yang tersedia secara online, (7) peserta didik dapat melakukan diskusi dengan guru atau peserta didik lain di luar jam tatap muka, (8) pengajar tidak terlalu banyak menghabiskan tenaga untuk mengajar, (9) menambahkan materi pengayaan melalui fasilitas internet, (10) memperluas jangkauan pembelajaran/pelatihan, (11) hasil yang optimal serta meningkatkan daya tarik pembelajaran, dan lain sebagainya.

Kekurangan model *blended learning* ini yaitu (1) sulit diterapkan apabila sarana dan prasarana tidak mendukung, (2) tidak meratanya fasilitas yang dimiliki peserta, (3) akses internet yang tidak merata di setiap tempat, dan sebagainya. Itulah beberapa kekurangan dari model *blended learning*. Yang jelas setiap model yang dipilih pasti memiliki kelebihan dan kelemahan masing-masing.

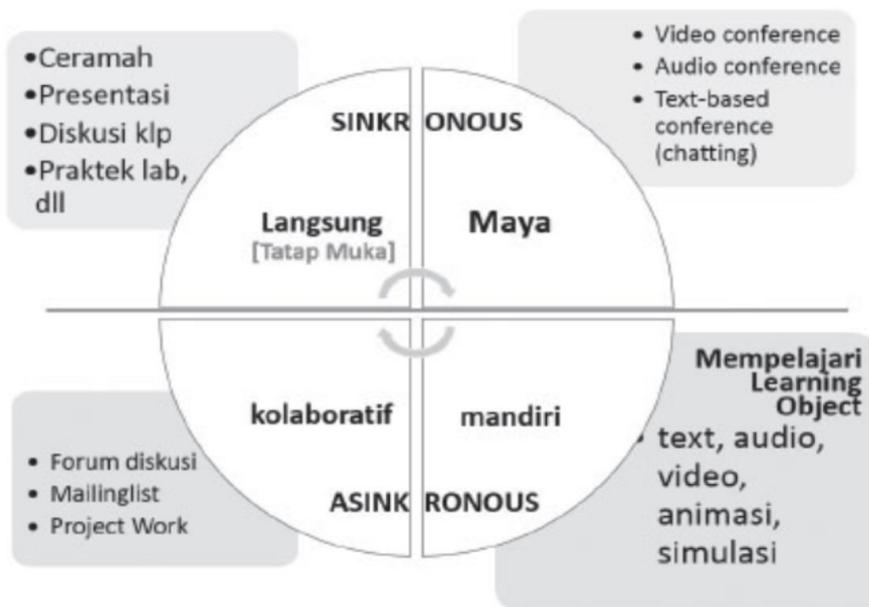
Carman dalam Amin (2017) menjelaskan ada lima kunci untuk melaksanakan pembelajaran dengan *blended learning*, yaitu: (1) *Live Event* (Pembelajaran Tatap Muka) yaitu pembelajaran langsung atau tatap muka secara sinkronous dalam waktu dan tempat yang sama atau pun waktu sama, tetapi tempat berbeda. Pola pembelajaran langsung masih menjadi pola utama yang sering digunakan pendidik dalam mengajar. Pola pembelajaran ini perlu didesain sedemikian rupa untuk mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

(2) *Self-Paced* (Pembelajaran Mandiri) yaitu pembelajaran mandiri (*self-paced learning*) memungkinkan peserta belajar didik dapat belajar kapan saja dan di mana saja secara online. Adapun konten pembelajaran perlu dirancang khusus baik yang bersifat teks maupun multimedia, seperti: video, animasi, simulasi, gambar, audio, atau kombinasi semuanya. Selain itu, pembelajaran mandiri juga dapat dikemas dalam bentuk buku, via web, via mobile, streaming audio, maupun streaming video.

(3) *Collaboration* (Kolaborasi) Kolaborasi dalam pembelajaran *blended learning* dengan mengkombinasikan kolaborasi antarpengajar maupun kolaborasi antarpeserta belajar. Kolaborasi ini dapat dikemas melalui perangkat-perangkat komunikasi, seperti forum, *chatroom*, diskusi, e-mail, website, dan sebagainya. Dengan kolaborasi ini diharapkan dapat meningkatkan konstruksi pengetahuan maupun keterampilan dengan adanya interaksi sosial dengan orang lain.

(4) *Assessment* (Penilaian/Pengukuran Hasil Belajar) Penilaian (*assessment*) merupakan langkah penting dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Penilaian dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana penguasaan kompetensi yang telah dikuasai oleh peserta didik. Selain itu, penilaian juga bertujuan sebagai tindak lanjut guru dalam pelaksanaan pembelajaran. Adapun guru sebagai perancang pembelajaran harus mampu meramu kombinasi jenis asesmen online dan offline baik yang bersifat tes maupun nontes.

(5) *Performance Support Materials* (Dukungan Bahan Belajar) Bahan ajar merupakan salah satu komponen penting dalam mendukung proses pembelajaran. Penggunaan bahan ajar akan menunjang kompetensi peserta didik dalam menguasai suatu materi. Dalam pembelajaran dengan *blended learning* hendaknya dikemas dalam bentuk digital maupun cetak sehingga dapat diakses oleh peserta belajar baik secara offline maupun online. Penggunaan bahan ajar yang dikemas secara online sebaiknya juga mendukung aplikasi pembelajaran online. Contoh: penggunaan bahan ajar berbentuk power point pada e-learning. Bahan ajar ini mendukung pembelajaran online karena dapat diakses oleh peserta didik.



Gambar 2 diagram pembelajaran *blended learning* diadaptasi dari Noord dalam Staley dalam Chaeruman

METODE PENELITIAN

Kegiatan pembelajaran ini dilaksanakan di MAN 3 BLITAR yang beralamat di Jalan Pondok Pesantren Al Kamal Kunir, Wonodadi Blitar. Peserta didik yang diteliti kelas XII KAGM 1 Tahun Pelajaran 2021/2022 semester ganjil sebanyak 35 peserta didik.

Pembelajaran ini dilaksanakan pada Jumat, 10 September 2021. Materi yang dibahas yaitu pelajaran Bahasa Indonesian kelas XII Teks Cerita Sejarah dengan Kompetensi Dasar 3.4 Menganalisis kebahasaan cerita atau novel sejarah dan Kompetensi Dasar 4.4 Menulis cerita sejarah pribadi dengan memerhatikan kebahasaan. Pembahasan kali ini masuk KD 4.4 Menulis cerita sejarah pribadi dengan memerhatikan kebahasaan

Pada masa pandemi Covid 19 level 3 dan 2 pembelajaran masih belum normal. Ada pembatasan-pembatasan tertentu. Yakni pelaksanaan Pembelajaran Tatap Muka (PTM) terbatas pada tanggal 6–11 September 2021 kelas XII masuk hanya pada hari Jumat dan Sabtu saja. Kelas lain yang pada minggu itu jadwal pelajaran berada di hari Senin sampai Kamis harus belajar dari rumah (daring).

**PELAKSANAAN PEMBELAJARAN TATAP MUKA TERBATAS
 MAN 3 BLITAR (6 – 11 September 2021)**

Pelaksanaan Pembelajaran Tatap Muka Terbatas dengan pengaturan sebagai berikut:

		KELAS	
	X	XI	XII
SENIN	SHIFT 1 TATAP MUKA	BDR	BDR
	SHIFT 2 TATAP MUKA	BDR	BDR
SELASA	SHIFT 1 TATAP MUKA	BDR	BDR
	SHIFT 2 TATAP MUKA	BDR	BDR
RABU	BDR	SHIFT 1 TATAP MUKA	BDR
	BDR	SHIFT 2 TATAP MUKA	BDR
KAMIS	BDR	SHIFT 1 TATAP MUKA	BDR
	BDR	SHIFT 2 TATAP MUKA	BDR
JUMAT	BDR	BDR	SHIFT 1 TATAP MUKA
	BDR	BDR	SHIFT 2 TATAP MUKA
SABTU	BDR	BDR	SHIFT 1 TATAP MUKA
	BDR	BDR	SHIFT 2 TATAP MUKA

KET : **SHIFT 1** : Nomor Absen 1 - 18 Tatap Muka Hadir Di madrasah
SHIFT 2 : Nomor Absen 19 - 36 Tatap Muka Hadir Di madrasah
 BDR : Belajar Dari Rumah/Daring/Online

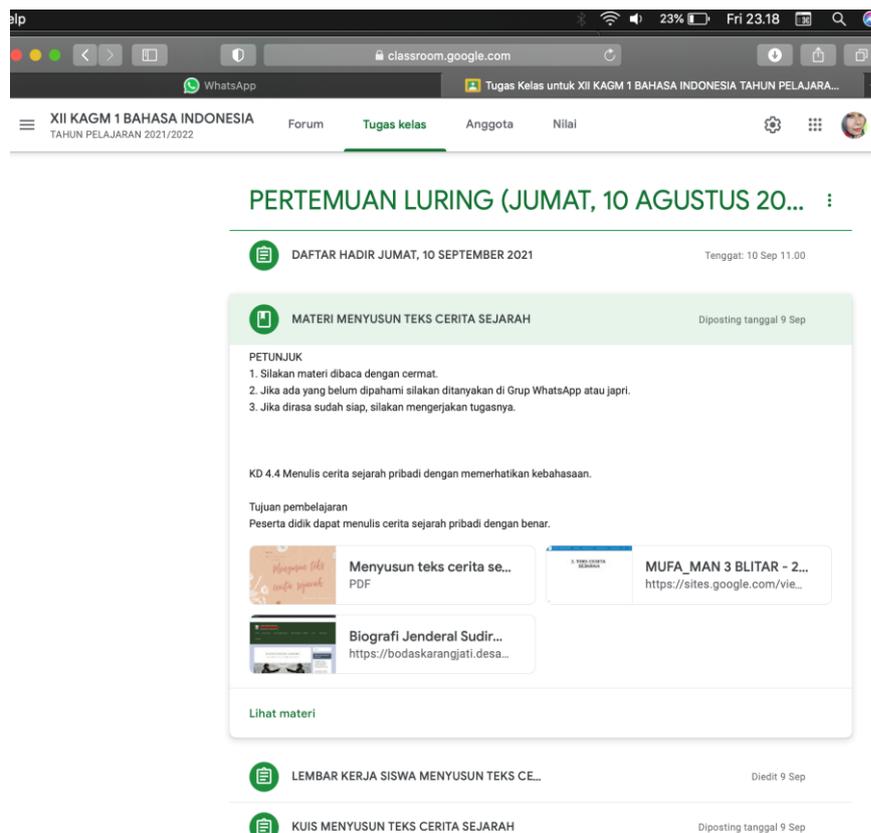
Sebelumnya guru sudah mempersiapkan pembelajaran dengan model daring. Dengan adanya kebijakan itu akhirnya model pembelajaran diubah menjadi pembelajaran tatap muka terbatas.

Blended learning merupakan solusi yang tepat dengan adanya perubahan jadwal pembelajaran tersebut. Pembelajaran daring yang sudah dipersiapkan masih bisa dipakai dalam pembelajaran tatap muka. Yakni hal-hal yang terbaik di pembelajaran daring digunakan untuk melengkapi pembelajaran tatap muka.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun perencanaan yang telah diterapkan dalam model *blended learning* ini yaitu **Sinkronous langsung (live synchronous)**; suatu kondisi belajar terjadi pada waktu dan tempat bersamaan. Dilihat dari dimensi tempat dan waktu terjadi pada saat bersamaan. Setting belajar seperti ini terjadi dalam pembelajaran konvensional, antara peserta belajar dengan guru berada pada tempat yang sama dan waktu yang sama, belajar di dalam kelas. Metode pembelajaran yang terjadi dalam konteks ini adalah ceramah dan diskusi kelompok.

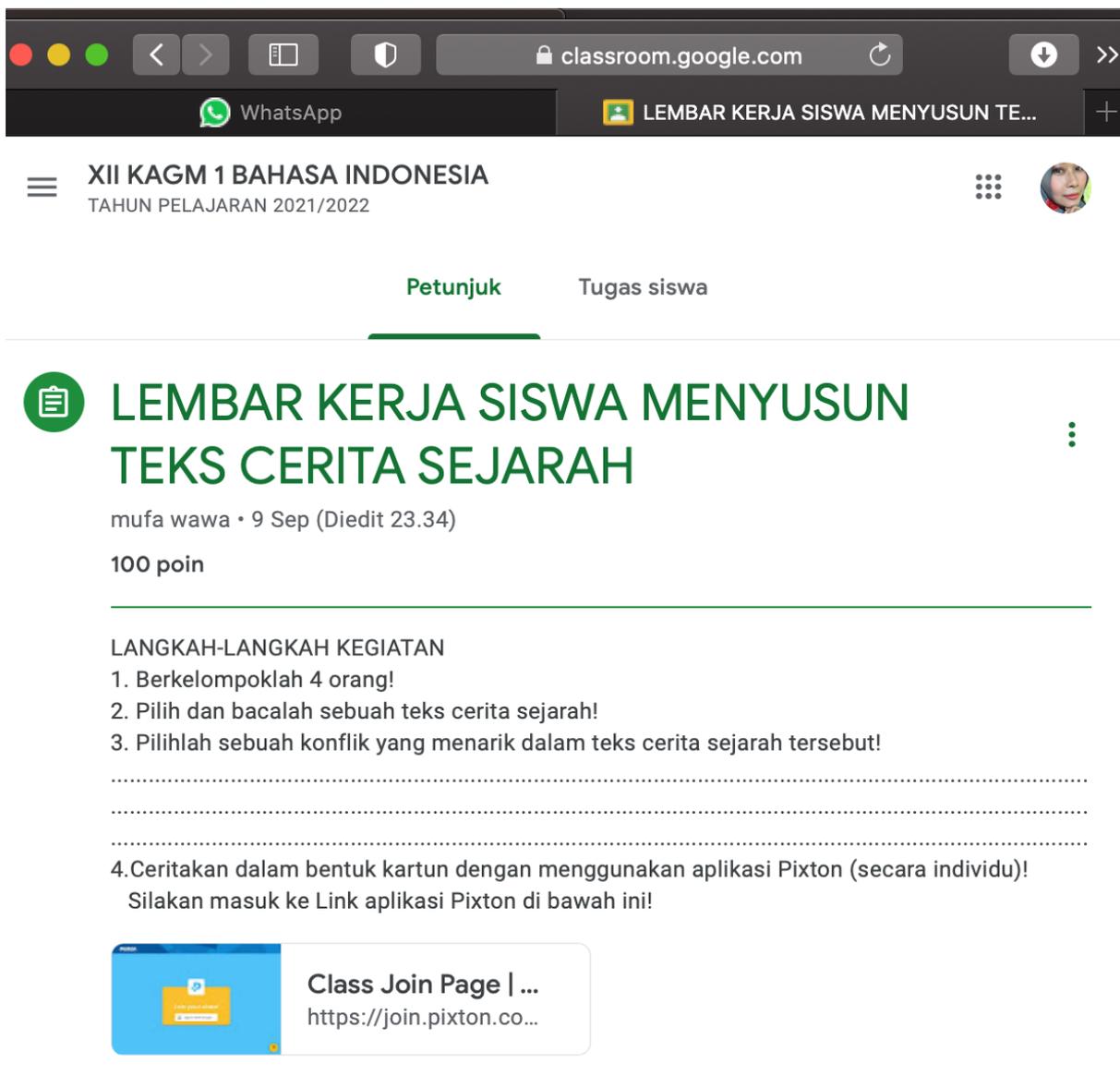
Awal pembelajaran guru menampilkan sebuah penggalan film yang berjudul *Biografi Jenderal Sudirman* untuk merangsang daya berpikir peserta didik (*critical thinking*). Peserta didik diberi pertanyaan-pertanyaan seputar film. Misalnya (1) apa yang kamu rasakan setelah melihat cuplikan cerita Biografi Jenderal Sudirman tadi? (2) Apa yang kalian lakukan bila kalian hidup pada zaman itu? (3) Setujukah kalian dengan tindakan yang dilakukan Jendral Sudirman dengan melakukan perang gerilya? Apa alasannya? Kegiatan berikutnya peserta didik mendengarkan penjelasan guru tentang cara menyusun cerita sejarah pribadi lewat power point yang ditampilkan lewat LCD. Guru juga mengirimkan materi lewat Google Classroom yang bisa dibaca peserta didik kapan pun.



Gambar 3 contoh penggunaan Google Classroom untuk pembelajaran *blended learning*

Kegiatan selanjutnya, peserta didik disuruh membaca teks cerita sejarah dari berbagai sumber dengan cara *browsing* di internet sebagai bentuk kegiatan literasi. Peserta didik diberi kebebasan untuk menentukan cerita sejarah yang dibacanya.

Peserta didik berdiskusi kelompok membahas tugas yang diberikan guru berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dengan langkah-langkah kegiatan sebagai berikut, (1) Berkelompoklah 4 orang! (2) Pilih dan bacalah sebuah teks cerita sejarah! (3) Pilihlah sebuah konflik yang menarik dalam teks cerita sejarah tersebut! (4) Ceritakan dalam bentuk kartun dengan menggunakan aplikasi Pixton (secara individu)! Silakan masuk ke Link aplikasi Pixton di bawah ini!



The screenshot shows a Google Classroom interface. At the top, the browser address bar displays 'classroom.google.com'. Below it, the class name is 'XII KAGM 1 BAHASA INDONESIA' for the 'TAHUN PELAJARAN 2021/2022'. The assignment title is 'LEMBAR KERJA SISWA MENYUSUN TEKS CERITA SEJARAH' by 'mufa wawa' on '9 Sep (Diedit 23.34)', worth '100 poin'. The assignment instructions are as follows:

LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN

1. Berkelompoklah 4 orang!
2. Pilih dan bacalah sebuah teks cerita sejarah!
3. Pilihlah sebuah konflik yang menarik dalam teks cerita sejarah tersebut!

.....

4. Ceritakan dalam bentuk kartun dengan menggunakan aplikasi Pixton (secara individu)!
Silakan masuk ke Link aplikasi Pixton di bawah ini!

Below the instructions is a link to the Pixton application: 'Class Join Page | ...' with the URL 'https://join.pixton.co...'. A small thumbnail of the Pixton interface is visible to the left of the link.

Gambar 4 contoh penggunaan Google Classroom untuk pembelajaran *blended learning*

Hasil

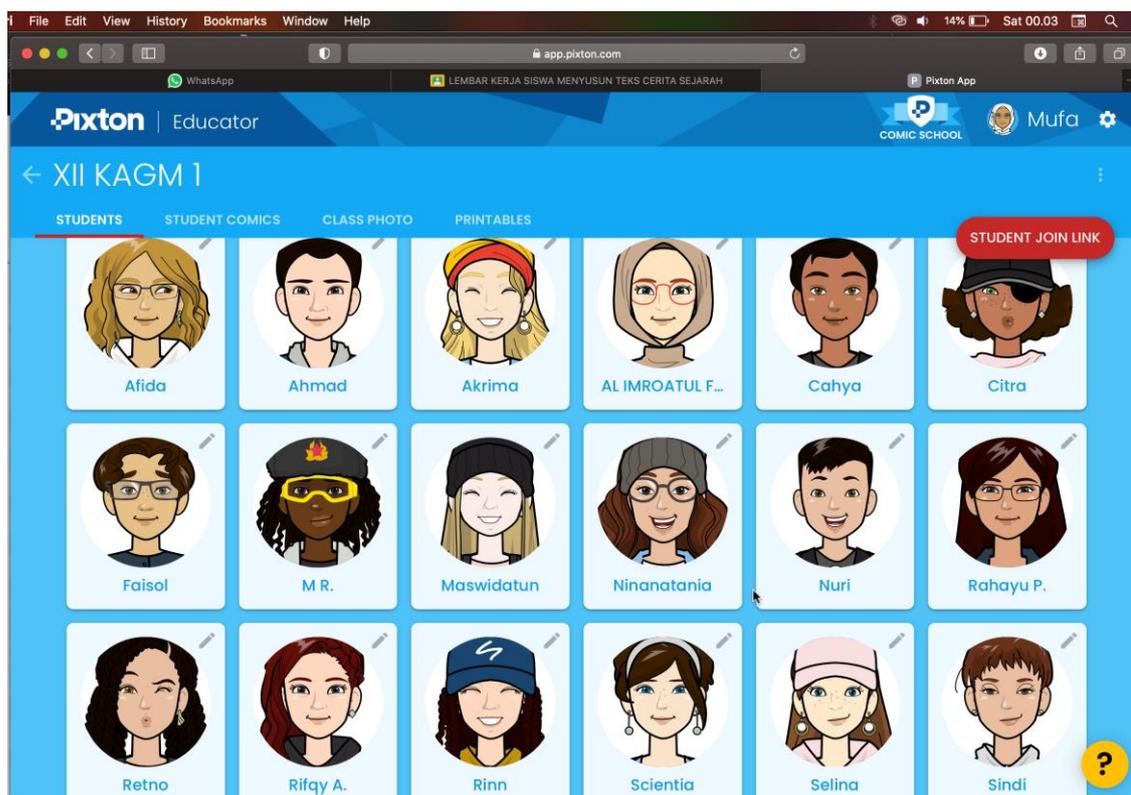
Hasil kerja diskusi kelompok merupakan bentuk kreativitas yang dilakukan peserta didik dalam mengerjakan tugas yang diberikan saat pembelajaran. Setelah itu, peserta didik mempresentasikan hasil diskusinya sebagai bentuk komunikasi.

Tahap berikutnya **Asinkronous Mandiri (Self-paced Asynchronous)**; suatu kondisi belajar secara mandiri, kapan saja, di mana saja sesuai dengan kondisi dan kecepatan belajarnya

masing-masing. Dalam konteks ini, belajar terjadi tanpa terikat dengan waktu dan tempat. Sifatnya lebih terbuka dan luwes melalui metode belajar mandiri. Agar terjadi belajar mandiri, peserta didik difasilitasi dengan bahan ajar digital yang dikenal dengan istilah learning object dalam beragam format media baik yang berbasis teks, audio, video, animasi, simulasi, permainan atau pun kombinasi.

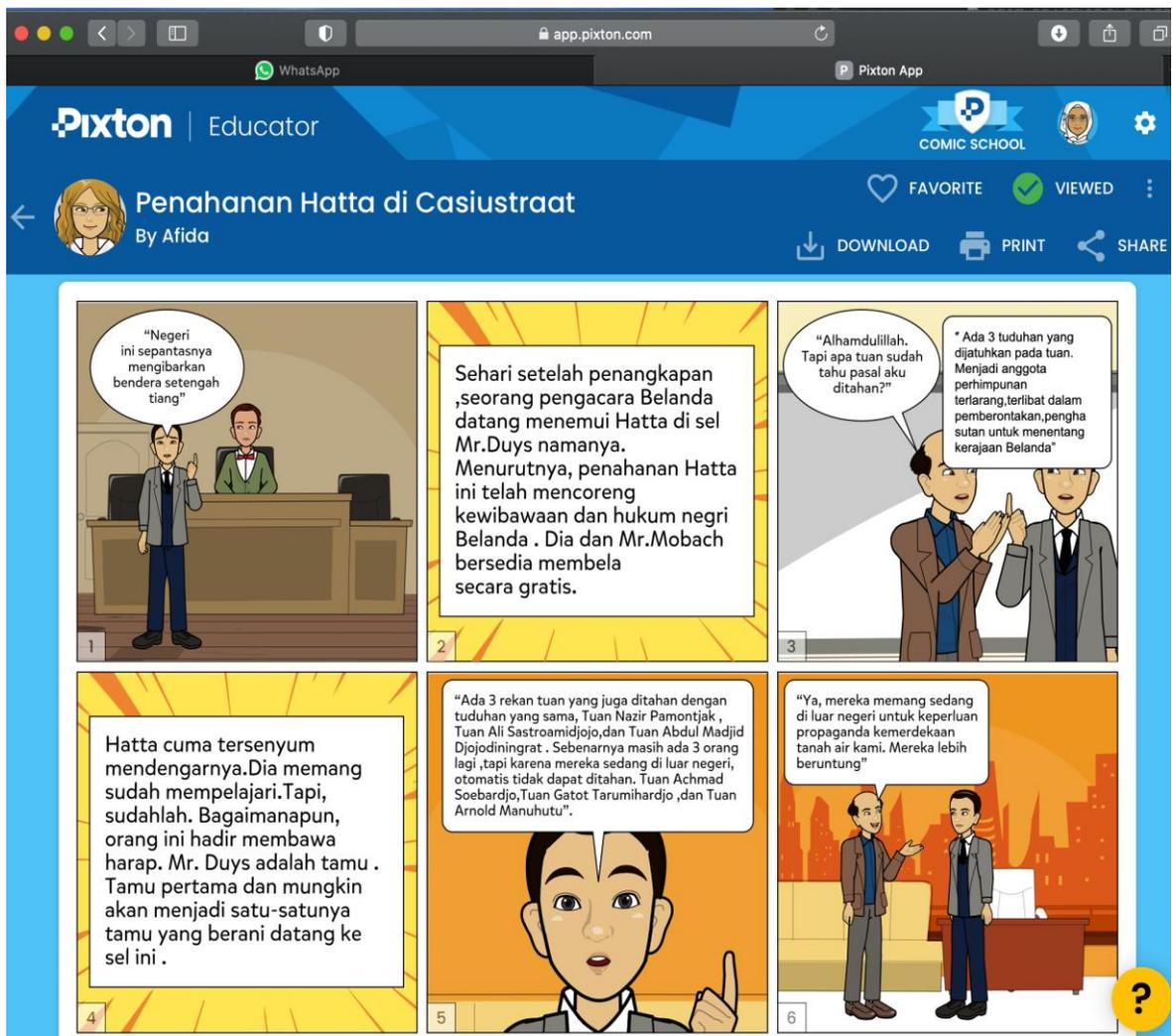
Peserta didik belajar secara mandiri cara menggunakan Aplikasi Pixton. Pixton adalah situs web yang memungkinkan peserta didik membuat komik online tanpa memasang apa pun di komputer. Platform ini memberi kemudahan untuk memilih karakter, skenario, dan menambahkan balon percakapan untuk membuat cerita dengan mudah. Adegan dapat dibuat dalam format Comic, HQ dengan Subtitle dan Graphic Novel, yang menentukan ukuran yang berbeda untuk frame.

Peserta didik membuat akun secara mandiri dalam bentuk avatar yang disesuaikan dengan karakteristik fisik masing-masing. Dari hasil wawancara dengan peserta didik dapat diketahui bahwa peserta didik sangat senang sekali dengan tugas ini yaitu membuat karakter pribadinya dalam bentuk avatar. Selain itu, peserta didik tidak merasa bosan dengan tugas ini. Mereka merasa tertantang untuk membuat cerita dengan menggunakan kartun ini. Hasil akun Pixton yang dibuat siswa bisa dilihat di bawah ini.



Gambar 5 contoh penggunaan Aplikasi Pixel untuk pembelajaran *blended learning*

Setelah itu peserta didik menceritakan kembali teks cerita sejarah dalam bentuk kartun menggunakan aplikasi Pixton secara individu. Hasil pekerjaan peserta didik dapat dilihat dalam gambar di bawah ini. Sebagai contoh hasil karya Afida Munawati dengan judul Penahanan Hatta di Casiunstraat. Hasil karya kedua oleh Maswidatun dengan judul Perang Bubut Majapahit vs Sunda.



Gambar 6 contoh penggunaan Aplikasi Pixel untuk pembelajaran blended learning



Gambar 7. contoh penggunaan Aplikasi Pixel untuk pembelajaran blended learning

Hasil karya peserta didik tidak bisa maksimal karena terkendala oleh keterbatasan fitur yang disediakan. Dalam aplikasi Pixton ini ada dua model, gratis dan berbayar. Peserta didik menggunakan model gratis sehingga untuk pemilihan latar, baju, aksesoris juga terbatas. Meskipun demikian, dengan fasilitas terbatas ini mereka bisa menghasilkan kartun yang lumayan bagus untuk ukuran pemula.

Selain menyusun teks cerita sejarah, sebagai penutup pembelajaran ada test akhir yang harus dikerjakan peserta didik. Tes akhir sudah ada di Google Clasroom bisa dikerjakan secara daring. Hasil test akhir peserta didik dapat dilihat di tabel berikut ini.

Nilai Tes Akhir menyusun teks cerita sejarah kelas XII KAGM 1 Ganjil Tahun Pelajaran 2021/2022



Gambar 8. Diagram nilai tes akhir menyusun teks cerita sejarah dalam pembelajaran *blended learning*

Hasil yang didapat dari tes akhir materi menyusun teks cerita sejarah sebagai berikut. Ada 5 peserta didik yang mendapatkan nilai 100. 11 peserta didik yang mendapatkan nilai 90. 12 peserta didik yang mendapatkan nilai 80. 4 peserta didik yang mendapatkan nilai 70. 1 peserta didik yang mendapatkan nilai 60. 1 peserta didik yang mendapatkan nilai 50. 1 peserta didik yang mendapatkan nilai 40. Nilai rata-rata menyusun teks cerita sejarah 82.

Pembahasan

Pendidik adalah kunci utama terhadap kesuksesan suatu pendidikan. Untuk mencapai kesuksesan itu pendidik harus berinovasi mencari cara agar pembelajaran bisa diterima dengan baik oleh peserta didik, memberikan inspiratif dan peserta didik tidak merasa bosan dengan pembelajaran. *Blended learning* merupakan model pembelajaran yang tepat digunakan pada masa transisi seperti saat ini. Model ini 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 (Husamah, 2014).

Kegiatan pembelajaran melalui kelas konvensional dan kelas virtual atau online memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing sehingga ketika digabungkan, harapannya akan saling melengkapi. Pada akhirnya akan ada peningkatan hasil belajar.

Menurut Lewis (Husamah, 2014) satu hal yang perlu ditekankan dan dipahami adalah bahwa pembelajaran daring tidak dapat sepenuhnya menggantikan kegiatan pembelajaran konvensional di kelas. Karena sejatinya peserta didik sudah mengalami kejenuhan dalam pembelajaran dalam masa pandemi ini. Pembelajaran daring dapat menjadi partner atau saling melengkapi dengan pembelajaran konvensional di kelas.

Kegiatan pembelajaran konvensional (sinkronous langsung */live synchronous*) digunakan dalam pembelajaran untuk menjalin kontak emosional dengan peserta didik. Selanjutnya, digunakan asinkronous mandiri (*Self-paced Asynchronous*) untuk browsing mencari materi, maupun mengerjakan tugas.

Penggunaan aplikasi dalam pembelajaran sebagai pembuka wawasan peserta didik bahwa mereka bisa memanfaatkan aplikasi yang ada untuk mengembangkan kreativitas. Bagi peserta didik, penggunaan berbagai teknologi akan memberikan kesempatan belajar yang lebih berkualitas (Husamah, 2014).

Hasil pembelajaran tes akhir menyusun teks cerita sejarah dapat diketahui bahwa rata-rata nilai tes akhir adalah 82. Ini mengindikasikan bahwa hasil belajar siswa secara klasikal sudah mengalami ketuntasan.

Hal ini sejalan pendapatnya Sjukur (2012) dalam hasil penelitiannya menyatakan ada peningkatan motivasi belajar siswa akibat penerapan pembelajaran blended learning dan ada peningkatan hasil belajar siswa akibat penerapan pembelajaran blended learning.

KESIMPULAN

Kegiatan pembelajaran tatap muka/konvensional maupun kegiatan pembelajaran daring masing-masing memiliki kelebihan dan kekurangan. Pengambilan hal-hal yang baik dari kedua model pembelajaran disebut dengan *blended learning*.

Penggunaan model *blended learning* merupakan solusi yang tepat sebagai alternatif model pembelajaran pada masa covid 19 level 3 dan 2. Pilihan kegiatannya yaitu sinkronous langsung berupa tatap muka terbatas dan asinkronous mandiri untuk mengerjakan tugas guru.

Hasil pembelajaran model *blended learning* menunjukkan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, hasil rata-rata test akhir teks cerita sejarah yaitu 82%.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, Ahmad Kholiqul. (2017). Kajian Konseptual Model Pembelajaran Blended Learning Berbasis Web untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Motivasi Belajar. *Jurnal Pendidikan Edutama* 4(2) 51-64, from DOI: <http://dx.doi.org/10.30734/jpe.v4i2.55>.
- Chaeruman, Uwes Anis. (2013). Merancang Model Blended. *Jurnal Teknodik*. 17 (4), 399-409, from DOI: <http://dx.doi.org/10.32550/teknodik.v17i4.577>.
- Fatirul, Achmad Noor. Waluyo, Djoko Adi Walujo. (2020). *Desain Blended Learning: Desain Pembelajaran Online Hasil Penelitian*. Surabaya: Scopindo Media Pustaka.
- Husamah. (2014). *Pembelajaran Bauran (Blended Learning): Terampil Memadukan Keunggulan Pembelajaran Face to Face, E-Learning Offline-Online dan Mobile Learning*. Malang: Prestasi Pustaka Publisher.
- Kiranawati, Ike. (2016). Pengaruh Penerapan Model Blended Learning terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Akuntansi di Smk Negeri 11 Bandung. *Jurnal Pendidikan Akuntansi dan Keuangan*. 4 (1), 1-13, from DOI: <https://doi.org/10.17509/jpak.v4i1.15381>.
- Sandi, Gede. (2012). Pengaruh Blended Learning terhadap Hasil Belajar Kimia Ditinjau dari Kemandirian Peserta didik. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Univ Pendidikan Ganesha*. 45 (3), 241-251. DOI: <http://dx.doi.org/10.23887/jppundiksha.v45i3.1839>.
- Sjukur, Sulihin B. (2012). Pengaruh blended learning terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa di tingkat SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi* 2(3) 368-377, from DOI: <https://doi.org/10.21831/jpv.v2i3.1043>.
- Wijoyo dkk, Hadion. (2020). *Blended Learning Suatu Panduan*. Sumatra Barat: Penerbit Insan Cendekia Mandiri.