

Pelatihan Proses Pembelajaran Melalui Blended Learning dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran

Abd Rahim¹, Bambang Ismaya²

¹Universitas Negeri Makassar

²Universitas Singaperbangsa Karawang

e-mail: abdrahimitayang@gmail.com Bambang.ismaya@fkip.unsika.ac.id

Info Artikel :

Diterima :

25-12-2023

Disetujui :

07-01-2024

Dipublikasikan :

30-01-2024

ABSTRAK

Pelatihan Proses Pembelajaran Melalui Blended Learning Dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran. Sesuai dengan perkembangannya terutama pada era disrupsi 4.0 yaitu guru masa depan harus mampu menyajikan modul sesuai minat siswa, di era perkembangan teknologi yang semakin berkembang, modul yang digunakan dalam pembelajaran tidak selalu menggunakan modul konvensional seperti modul berbasis paper. Melainkan guru masa depan pun harus mampu menyajikan materi pelajaran dalam bentuk modul yang bisa diakses secara daring oleh para siswa dalam meningkatkan pembelajaran. Guru masa depan harus mampu menyajikan pembelajaran yang menyenangkan dan inovatif, yakni pembelajaran yang memadukan *hands on and mind on*, *problem based learning* dan *project based learning*. Tujuannya adalah untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan. Google Classroom for Education merupakan salah satu fitur dari produk Google yang dapat dimanfaatkan sebagai media *blended learning*. Dengan berbagai fitur yang dimilikinya, Google Classroom dapat digunakan untuk mendemonstrasikan atau memvisualisasikan konsep-konsep pelajaran secara online tanpa mesti tatap muka. Kegiatan Pengabdian Kemitraan Masyarakat ini merupakan salah satu kegiatan pendampingan, pembimbingan, dan pelatihan kepada Guru SMA di Kabupa. Hasil dari kegiatan pengabdian ini diharapkan dapat melahirkan guru yang mampu merancang pembelajaran dengan memanfaatkan Google Classroom for Education sebagai media pembelajaran *blended learning* dalam kelas digital tanpa kertas (*paperless*)

Kata Kunci: Pelatihan Proses.pembelajaran Blended Learning, Mutu Pembelajaran

ABSTRACT

Learning Process Training through Blended Learning in Improving Learning Quality. In accordance with its development, especially in the era of disruption 4.0, namely future teachers must be able to present modules according to student interests, in the era of growing technological developments, modules used in learning do not always use conventional modules such as paper-based modules. Instead, future teachers must also be able to present subject matter in the form of modules that can be accessed online by students in improving learning. Future teachers must be able to present fun and innovative learning, namely learning that combines hands on and mind on, problem based learning and project based learning. The goal is to create active, creative and fun learning. Google Classroom for Education is one of the features of Google products that can be utilized as blended learning media. With its various features, Google Classroom can be used to demonstrate or visualize lesson concepts online without having to meet face-to-face. This Community Partnership Service activity is one of the mentoring, coaching, and training activities for high school teachers in Kabupa. The results of this service activity are expected to produce teachers who are able to design lessons by utilizing Google Classroom for Education as a blended learning media in a paperless digital classroom.

Keywords: Blended Learning Process Training, Learning Quality



©2022 Penulis. Diterbitkan oleh Sabajaya Publisher. Ini adalah artikel akses terbuka di bawah lisensi Creative Commons Attribution NonCommercial 4.0 International License. (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>)

PENDAHULUAN Pembelajaran

Belajar pada hakikatnya adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil dari proses belajar dapat diindikasikan dalam berbagai bentuk seperti berubah pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, kecakapan, keterampilan dan

kemampuan, serta perubahan aspek-aspek yang lain yang ada pada individu yang belajar. 1 Dalam kehidupan manusia sehari-hari hampir tidak pernah dapat terlepas dari kegiatan belajar, baik ketika seseorang melaksanakan aktivitas sendiri, maupun didalam suatu kelompok tertentu. Dipahami ataupun tidak dipahami, sesungguhnya semua aktivitas di dalam kehidupan sehari-hari kita merupakan kegiatan belajar. Dengan demikian dapat kita katakan, tidak ada ruang dan waktu dimana manusia dapat melepaskan dirinya dari kegiatan belajar, dan itu berarti pula bahwa belajar tidak pernah dibatasi oleh usia, tempat, ataupun waktu karena perubahan yang menuntut terjadinya aktivitas belajar itu juga tidak pernah berhenti. (Aunurrahman. 2010. Hal. 33)

Berbagai definisi mengenai pembelajaran dikemukakan oleh para ahli. Salah satunya yaitu Dimiyati dan Mudjiono (2009: 7) yang mengemukakan bahwa pembelajaran adalah suatu persiapan yang dipersiapkan oleh guru guna menarik dan memberi informasi kepada siswa, sehingga dengan persiapan yang dirancang oleh guru dapat membantu siswa dalam menghadapi tujuan. Definisi pembelajaran menurut Oemar Hamalik (2005: 57) adalah suatu kombinasi yang tersusun seperti meliputi unsurunsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional disebutkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkaran belajar

Dari definisi diatas, pembelajaran adalah suatu proses interaksi yang terjadi antara pendidik dan peserta didik dalam suatu lingkungan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Pembelajaran juga harus didukung dengan baik oleh semua unsur dalam pembelajaran yang meliputi pendidik, peserta didik, dan juga lingkungan belajar

Pengertian Blended Learning

Blended learning merupakan istilah yang berasal dari bahasa inggris, yang terdiri dari dua kata, yakni blend dan learning. Blended merupakan campuran, kombinasi yang baik. Sedangkan learning memiliki makna umum yakni belajar. Dengan demikian, sepintas mengandung makna pola penggabungan antara satu pola dengan pola yang lain.

Pengertian blended learning menurut Thorne (2003) adalah perpaduan dari dua teknologi multimedia, CD-ROOM, video streaming, kelas virtual, voicemail, email, dan animasi teks online. Semua ini dikombinasi dengan bentuk tradisional pelatihan di blended learning menjadi solusi yang paling tepat untuk proses pembelajaran yang sesuai tidak hanya dengan kebutuhan pembelajaran, akan tetapi juga gaya si pembelajar. (K. Thorne : 2003) Willson & Smillanich (2005) menyimpulkan bahwa blended learning adalah penggunaan solusi pelatihan yang paling efektif, diterapkan juga dalam cara yang terkoordinasi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan (Wilson, E. Smillanich. 2005)

Penerapan blended learning tidak terjadi begitu saja. Tapi, terlebih dahulu harus ada pertimbangan karakteristik tujuan pembelajaran yang ingin kita capai, aktifitas pembelajaran yang relevan serta memilih dan menentukan aktifitas mana yang relevan dengan konvensional dan aktifitas mana yang relevan untuk online learning. Pada blended learning terdapat pembelajaran berbasis komputer yang beririsan dengan pembelajaran online.

Tujuan Blended Learning Menurut Garnham tujuan dikembangkannya blended learning adalah untuk menggabungkan ciri terbaik dari pembelajaran tatap muka dan ciri terbaik pembelajaran daring untuk meningkatkan pembelajaran secara mandiri yang aktif oleh peserta didik dan mengurangi jumlah waktu tatap muka di 32 kelas. Dengan teknologi berbasis internet, pendidik menggunakan metode pembelajaran campuran untuk merancang ulang mata pelajarannya sehingga ada kegiatan daring.

Dengan demikian, tujuan dari penggunaan blended learning bisa dirumuskan sebagai berikut:

1. Membantu peserta didik untuk berkembang lebih baik dalam proses belajar sesuai dengan gaya belajar dan preferensi dalam belajar.

2. Menyediakan peluang yang praktis dan realistis bagi pendidik dan peserta didik untuk pembelajaran secara mandiri, bermanfaat, dan terus berkembang.
3. Peningkatan penjadwalan fleksibilitas bagi peserta didik, dengan menggabungkan aspek terbaik dari pembelajaran tatap muka dan juga pembelajaran daring.

Konsep Mutu Pembelajaran

Menurut Garvin dan Davis yang dikutip oleh Abdul Hadis dan Nurhayati, berpendapat bahwa mutu adalah suatu kondisi dinamik yang berhubungan dengan produk, tenaga kerja, proses dan tugas serta lingkungan yang memenuhi atau melebihi kebutuhan pelanggan. (Abdul Hadis & Nurhayati. 2010,86)

Dalam konteks pendidikan pengertian mutu, dalam hal ini mengacu pada proses pendidikan dan hasil pendidikan. Dalam “proses pendidikan” yang bermutu terlibat berbagai input, seperti bahan ajar (kognitif, afektif, atau psikomotorik), metodologi (bervariasi sesuai kemampuan guru), sarana, sekolah, dukungan administrasi dan sarana prasarana dan sumber daya lainnya serta penciptaan suasana yang kondusif. (Fathul Mujib 2008: 67)

Dalam artian ini mutu berarti suatu proses yang terus meningkatkan suatu kualitas agar tercapai keunggulan-keunggulan dalam proses pendidikan. Pembelajaran merupakan suatu proses yang dilakukan oleh guru dengan peserta didik sehingga terjadi proses belajar sehingga ada perubahan perilaku individu peserta didik itu sendiri. Perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti kecakapan, kebiasaan, sikap, penerimaan atau penghargaan. (Ngalimun, 2017 : 44-45)

Indikator Peningkatan Mutu Pembelajaran

Indikator atau kriteria yang dapat dijadikan tolak ukur dalam peningkatan mutu pendidikan adalah pertama, hasil akhir pendidikan. Kedua, hasil langsung yang dipakai sebagai titik tolak pengukuran mutu pendidikan. Ketiga, proses pendidikan. Keempat, instrument input alat interaksi dengan raw input (peserta didik). Kelima, raw input dan lingkungan. (Sri Minarti 2011 : 335-336). Dalam proses pendidikan dan pembelajaran yang bermutu akan melibatkan berbagai input, seperti bahan ajar, metodologi, sarana dan prasana, dan dapat menciptakan suasana yang kondusif

Indikator atau kriteria yang dapat dijadikan tolak ukur dalam mutu pendidikan adalah hasil akhir pendidikan, hasil langsung pendidikan yang dipakai sebagai tolak pengukuran mutu pendidikan suatu lembaga pendidikan, proses pendidikan, instrument input yaitu alat berinteraksi dengan raw input (siswa), dan raw input dan lingkungan. .(Sri Minarti 2011 : 335-336).

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan dilakukan melalui workshop, baik secara daring maupun luring, yang diselenggarakan di Dinas Pendidikan Kabupaten Karawang. Pelaksanaan workshop ini melibatkan beberapa tahapan, antara lain:

- 1) Tatap Muka: Tim pengabdian langsung mendatangi lokasi pengabdian untuk mengumpulkan data. Ini dilakukan baik menjelang maupun saat kegiatan berlangsung. Observasi dilakukan untuk memahami pengelolaan SDM secara digitalisasi, yang sangat penting untuk kesuksesan kegiatan pengabdian masyarakat.
- 2) Demonstrasi: Tim pengabdian memberikan pengajaran pengelolaan berbasis digital kepada guru di Kabupaten Karawang. Pengajaran dilakukan secara tatap muka (daring) maupun luring agar warga binaan koperasi dapat melaksanakannya dengan fleksibel.

Peserta kegiatan pengabdian masyarakat terhadap warga binaan koperasi di Kabupaten Karawang dilakukan dalam tiga tahap: persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi.

- 1) Tahap Persiapan: Tim melakukan survei pendahuluan dan wawancara awal terhadap guru serta beberapa siswa-siswi untuk mengetahui target kegiatan dan kondisi siswa-siswi yang akan diberikan perlakuan. Rancangan kegiatan disusun pada tahap ini.
- 2) Tahap Pelaksanaan: Tim menyiapkan bahan-bahan pembelajaran sebagai materi pengabdian masyarakat. Selanjutnya, tim memberikan informasi kepada siswa-siswi mengenai metode penulisan paragraf narasi dengan menggunakan metode picture, serta penyajian materi yang menarik dan menyenangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perencanaan Blended Learning

Blended learning kini telah banyak digunakan oleh para penyelenggara pendidikan terbuka dan jarak jauh. Jika dahulu hanya Universitas Terbuka yang diizinkan untuk menyelenggarakan pendidikan jarak jauh, maka dengan terbitnya surat keputusan Menteri Pendidikan Nasional No.107/U/2001 (2 juli 2001) tentang penyelenggaraan program pendidikan Tinggi jarak jauh, maka perguruan tinggi tertentu yang mempunyai kapasitas menyelenggarakan pendidikan terbuka dan jarak jauh menggunakan blended learning, yang juga telah diizinkan menyelenggarakannya. Lembaga-lembaga pendidikan non-formal seperti kursus-kursus juga telah memanfaatkan keunggulan blended learning ini untuk program-programnya. mempunyai kapasitas menyelenggarakan pendidikan terbuka dan jarak jauh menggunakan blended learning, yang juga telah diizinkan menyelenggarakannya. Lembaga-lembaga pendidikan non-formal seperti kursus-kursus juga telah memanfaatkan keunggulan blended learning ini untuk program-programnya.

Ada beberapa langkah yang perlu dilakukan dalam menyusun perencanaan pembelajaran blended learning, diantaranya yaitu: ((Modul Belajar Mandiri Bagi Program PPG Angkatan 2 Tahun 2020).

1. Menentukan model “blended learning” yang harus sesuai dengan karakteristik peserta didik. Fasilitas belajar, ketersediaan akses terhadap teknologi, durasi jam pelajaran, dan penguasaan aplikasi teknologi e-learning oleh guru.
2. Menyusun rencana pembelajaran blended learning yang mencakup kegiatan-kegiatan pembelajaran.
3. Menentukan tema pembelajaran, menuliskan kembali identitas RPP, kompetensi inti dan kompetensi dasar dari RPP konvensional sebelum dituangkan kedalam RPP blended learning
4. Menganalisis rumusan tujuan pembelajaran yang ada pada RPP konvensional sebelum dituangkan ke dalam RPP blended learning.
5. Menentukan metode penilaian dan kegiatan pembelajaran blended learning untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.
6. Menganalisis kegiatan pelaksanaan pembelajaran pada RPP (konvensional) yang telah dibuat sebelumnya dan menyusun Rencana Kegiatan Pembelajaran blended learning
7. Menyiapkan bahan alat/media dan sumber belajar tatap muka dan daring.



Gambar 1. Proses Rapat Perencanaan Pembelajaran Blended Learning

Pelaksanaan Blended Learning

Pelaksanaan pembelajaran daring oleh guru dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dalam Surat Edaran Nomor 15 Tahun 2020, meliputi:

- a) Menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran jarak jauh
- b) Menentukan metode dan interaksi yang dipakai dalam penyampaian materi pembelajaran melalui daring, luring, atau kombinasi antar keduanya.
- c) Menentukan jenis media pembelajaran, seperti format teks, audio/video simulasi, multimedia, alat peraga, dan sebagainya yang sesuai dengan metode pembelajaran yang akan digunakan.
- d) Guru perlu meningkatkan kapasitas dengan mengikuti pelatihan daring yang disediakan oleh pemerintah ataupun lembaga non pemerintah guna mendukung keterampilan menyelenggarakan pembelajaran jarak jauh pada situasi darurat Covid-19



Gambar 2. Proses Pembelajaran Blended Learning

Langkah-langkah dalam melaksanakan pembelajaran blended learning

Langkah-langkah dalam melaksanakan pembelajaran blended learning dalam kelas yaitu sebagai berikut:

- 1) Menentukan platform teknologi yang akan digunakan Model pembelajaran blended learning memanfaatkan sisi positif dari perkembangan TIK. Oleh karena itu, menentukan platform teknologi yang akan digunakan adalah langkah awal yang sangat menentukan bagi guru.

Pemilihan platform sangat berpengaruh terhadap cara penyampaian materi belajar dari guru kepada murid di dalam kelas. Terdapat beberapa jenis platform yang dapat digunakan oleh guru dalam pelaksanaan blended learning yaitu diantaranya, Group Miling List, Web Blog Guru, media sosial, dan berbagai aplikasi Learning Management Systems (LMS). Group Miling List dapat berupa Yahoo! Groups, Google+, dan lain-lain. Platform media sosial dapat memanfaatkan WhatsApps, Line, Facebook, Twitter, Instagram, dan lain-lain. Sedangkan aplikasi LMS yang direkomendasikan untuk digunakan yaitu kejarcita.id karena memiliki bank soal terlengkap di Indonesia.

- 2) Membuat skema kegiatan belajar mengajar Setelah guru menentukan platform yang akan digunakan, langkah selanjutnya yaitu membuat skema kegiatan belajar mengajar.

Pembuatan skema dapat mengacu pada rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang bersinergi dengan fungsi platform yang telah dipilih. Dengan platform tersebut, guru dapat mengkombinasikannya dengan model pembelajaran tatap muka untuk menjadikannya sebagai blended learning. Contoh skema kegiatan belajar mengajar menggunakan pembelajaran blended learning: Guru menyampaikan materi belajar utama secara tatap muka kepada siswa. Selanjutnya guru meminta siswa untuk mengakses video interaktif agar lebih memahami materi yang diajarkan. Setelah siswa memahami materi belajar, guru memberikan hasil unduhan latihan soal yang didapat dari bank soal kejarcita.id melalui website sekolah. Kemudian siswa mengerjakan latihan soal tersebut dan mengumpulkannya melalui proses upload pada website kembali.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa blended learning adalah pembelajaran yang merupakan gabungan antara pembelajaran dengan elektronik berbasis web (e-learning) dengan pembelajaran tatap muka dikelas. Blended learning merupakan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi berupa e-learning sebagai media dalam menyampaikan pembelajaran dan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan pembelajaran yang lebih modern dan menarik. Proses pembelajaran dengan blended learning akan lebih efektif karena proses pembelajaran yang biasanya dilakukan secara conventional atau tatap muka akan dibantu dengan pembelajaran secara web atau elearning dengan teknologi informasi yang bisa dilakukan kapanpun dan dimanapun.

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian dan analisis data dari penelitian yang telah dilakukan dan dijelaskan maka disimpulkan beberapa hal berikut ini:

1. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model blended learning dengan siswa yang menggunakan model talking stick di Karawang yang dibuktikan dengan hasil penelitian.
2. Salah satu model pembelajaran yang cocok diaplikasikan pada standar kompetensi mencatat transaksi dalam akun dan menyusun laporan keuangan perusahaan jasa adalah model blended learning. Dengan menggunakan model blended learning, siswa memiliki waktu belajar yang lebih banyak dan dapat dengan mudah mendapatkan materi yang disediakan oleh guru di edmodo karena blended learning merupakan pencampuran antara kelebihan dari pembelajaran tatap muka dan online.
3. Nilai belajar siswa yang menggunakan model blended learning lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang menggunakan model talking stick yang dibuktikan dengan hasil kegiatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aunurrahman, Belajar Dan Pembelajaran (Bandung: Alfabeta, 2010). Hal. 33
- K. Thorne. Blended Learning: How to integrate online additional learning. (London. Kogan Page, 2003)
- Wilson, E. Smillanich. The other blended learning: a classroom-centered approach. (Francisco, Calif, Pfeifer). 2005
- Abdul Hadis & Nurhayati, Manajemen Mutu Pendidikan, (Bandung : Alfabeta 2010),86
- Fathul Mujib, Diktat Manajemen Lembaga Pendidikan Islam, (STAIN Tulungagung : 2008), 67
- Ngalimun, Strategi Pembelajaran, (Yogyakarta: Penerbit Perama Ilmu, 2017), 44-45
- Sri Minarti, Manajemen Sekolah : Mengelola Lembaga Pendidikan Secara Mandiri, (Ar-Ruzz Media: Jogjakarta, 2011),335-336
- Sri Minarti, Manajemen Sekolah Mengelola Lembaga Pendidikan Secara Mandiri, (Jogjakarta: ArRuzz Media, 2011), 335-336
- Modul Perancangan Pembelajaran Inovatif (Modul Belajar Mandiri Bagi Program PPG Angkatan 2 Tahun 2020).