

Pembelajaran Berbasis Blended Learning di SMA Negeri 2 Soppeng

Blended Learning-Based Learning at SMA Negeri 2 Soppeng

Suci Cahyani^{1*}, Syamsurijal Basri², Sumarlin Mus³

^{1,2,3}Jurusan Administrasi Pendidikan, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

*Penulis Koresponden: sucicahyani235@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini mengkaji Pembelajaran Berbasis Blended Learning di SMA Negeri 2 Soppeng Tujuan penelitian ini untuk mengetahui potret pelaksanaan pembelajaran daring terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran di SMA Negeri 2 Soppeng. Pendekatan Penelitian ini adalah kualitatif dengan jenis penelitian deskripsi. Teknik pengumpulan data berupa wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan model Miles dan Huberman. Pengecekan keabsahan data menggunakan teknik triangulasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Perencanaan pembelajaran *blended learning*: (a) Tidak ada kebijakan khusus yang dikeluarkan oleh sekolah mengenai pembelajaran berbasis *blended learning*, (b) Penyiapan SDM berupa pelatihan In House Training (IHT) kepada guru-guru mengenai tata cara penggunaan LMS dan, (c) Aplikasi LMS bernama *Google Classroom*, (2) Pelaksanaan pembelajaran *blended learning*: (a) Guru memiliki peran penting dalam proses pembelajaran *blended* terutama mengenai pemilihan metode dan media yang akan digunakan, (b) Tingkat keaktifan siswa dalam proses pembelajaran *blended* sangat dipengaruhi oleh jaringan yang tersedia, (c) Strategi pembelajaran yang guru gunakan pada saat online yaitu mengambil materi dari internet sementara saat offline guru bertemu langsung dengan siswa, (d) Metode yang digunakan pada saat pembelajaran daring tidak jauh berbeda dengan pembelajaran tatap muka, (e) Media yang digunakan pada saat pembelajaran *blended* seperti laptop dan *handphone*, (f) Aplikasi pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran *blended learning* seperti *Google Classroom*, *Zoom Meeting*, *Google Meet*, *WhatsApp*, dan *Telegram*. (3) Evaluasi pembelajaran *blended learning*: (a) Pembelajaran *blended learning* menggunakan sistem pembelajaran yang berbeda pada saat pembelajaran daring dengan pembelajaran tatap muka, (b) Kemampuan kognitif, efektif, dan psikomotorik siswa menjadi masalah besar pada proses dan hasil belajar berbasis *blended learning*, (c) Bentuk evaluasi yang diberikan guru pada saat daring berupa kuis dan test online lewat aplikasi pembelajaran, sementara pada saat luring guru biasanya memberi evaluasi secara langsung dengan cara hardcopy soal yang telah diberikan secara online kemudian di print dan dibagikan secara langsung kepada siswa.

Kata Kunci: Pembelajaran, *Blended Learning*.

Abstract

This study examines Blended Learning-Based Learning at SMA Negeri 2 Soppeng. The purpose of this research is to determine the portrait of the implementation of online learning consisting of planning, implementation, and evaluation of learning at SMA Negeri 2 Soppeng. This research approach is qualitative with descriptive research type. Data collection techniques in the form of interviews, observation, and documentation. The data analysis technique uses the Miles and Huberman model. Checking the validity of the data using triangulation techniques. The results of the study indicate that: (1) Blended learning learning planning: (a) There is no special policy issued by schools regarding blended learning-based learning, (b) Preparation of human resources in the form of In House Training (IHT) training for teachers regarding procedures for use of LMS and, (c) LMS application called Google Classroom, (2) Implementation of blended learning: (a) Teachers have an important role in the blended learning process, especially regarding the selection of methods and media to be used, (b) The level of student activity in the process blended learning is strongly influenced by the available network, (c) the learning strategy that teachers use when online is to take material from the internet while offline the teacher meets directly with students, (d) the method used when online learning is not much different from face-to-face learning, (e) Media used during blended learning such as laptops and mobile phones, (f) Applications the learning methods used in blended learning such as Google Classroom, Zoom Meeting, Google Meet, WhatsApp, and Telegram. (3) Evaluation of blended learning learning: (a) Blended learning learning uses a different learning system when online learning with face-to-face learning, (b) Cognitive, effective, and psychomotor abilities of students become a big problem in the process and learning outcomes based on blended learning, (c) The form of evaluation given by the teacher when online is in the form of online quizzes and tests through learning applications, while when offline the teacher usually provides direct evaluation by means of hardcopy questions that have been given online and then printed and distributed directly to students.

Keywords: Learning, *Blended Learning*.

1. PENDAHULUAN

Pengembangan pendidikan menjadi topik yang selalu hangat dibicarakan dari masa ke masa karena pendidikan mempunyai tugas menyiapkan sumber daya manusia untuk pembangunan yang seirama dengan tuntutan zaman. Oleh sebab itu, penyelenggara proses pendidikan, baik pemerintah ataupun lembaga pendidikan senantiasa berupaya memberikan layanan pendidikan berkualitas agar bisa menghasilkan lulusan yang berkualitas dan relevan dengan pembangunan dan perubahan zaman. Pendidikan merupakan aspek penting yang harus dimiliki oleh manusia, yaitu untuk perwujudan dan perkembangan individu serta perkembangan bangsa dan negara. Pendidikan bertujuan sebagai pengembangan potensi bangsa dan negara. Hal ini sesuai dengan UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional yaitu: Pendidikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran untuk peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Namun demikian, upaya pemanfaatan TIK dalam dunia pendidikan menemukan berbagai permasalahan. Permasalahan yang muncul seiring dengan integrasi TIK dalam proses pembelajaran adalah faktor penguasaan TIK oleh para guru, ketersediaan sarana prasarana, ataupun kemampuan manajerial lembaga pendidikan. Sarana dan prasarana TIK di lingkungan sekolah terkadang tidak bisa dimaksimalkan dengan baik dalam proses pembelajaran disebabkan lemahnya kemampuan manajerial sekolah dalam pemanfaatan TIK pada proses pembelajaran. Selain itu, menurut Maimun dan Fitri (Noval and Nuryani 2020), dalam proses belajar mengajar di sekolah, strategi pembelajaran yang dikembangkan lebih banyak pada "model warisan" ketimbang problem solving, sehingga siswa lebih banyak meniru daripada melahirkan ide baru. Strategi pembelajaran yang demikian, lama kelamaan tidak tahan uji karena tidak mampu menyesuaikan dengan perkembangan dan tuntutan zaman yang semakin maju.

Pada tahun 2020 ini, dunia diguncangkan oleh munculnya suatu virus yang dikenal dengan Covid-19 (Corona Virus Disease 2019). Virus ini menular

dengan sangat cepat dan telah menyebar ke hampir semua negara, termasuk Indonesia, hanya dalam waktu beberapa bulan. Virus ini menyebabkan gangguan pada sistem pernapasan, infeksi paru-paru yang berat, hingga kematian. Penularan lewat kontak manusia sulit diprediksi karena aktivitas kegiatan masyarakat, sehingga pemerintah menerapkan PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar).

Disisi lain demi tetap menjaga dunia pendidikan bisa tetap berjalan dengan baik serta mendukung Pemerintah dalam mendukung Psysical distancing ditengah Pandemi Covid 19 sesuai intruksi presiden untuk tetap dirumah, belajar dirumah, bekerja dirumah, ibadah dirumah. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) menindak lanjuti kebijakan tersebut melalui (Surat Edaran 2020) Nomor, 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19.

Pada masa Pandemi Covid-19 sekolah tidak memungkinkan untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar berlangsung secara normal. Terdapat ratusan ribu sekolah ditutup untuk mencegah penyebaran, sekitar 68 juta siswa melakukan kegiatan belajar dari rumah, dan sekitar empat juta guru melakukan kegiatan mengajar jarak jauh. Sekolah dianjurkan tidak melaksanakan pembelajaran tatap muka terlebih dahulu, sebelum kondisi kondusif serta memiliki izin dari kepala daerah setempat. Selama Covid-19 masih mewabah, seluruh lembaga pendidikan diinstruksikan melaksanakan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) dengan memanfaatkan teknologi pembelajaran daring, baik melalui aplikasi belajar mandiri seperti google classroom, zoom atau aplikasi *e-learning* yang dikembangkan oleh pemerintah.

Berdasarkan Keputusan Bersama Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Menteri Agama, Menteri Kesehatan, dan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia, Nomor OrIKB/2020, Nomor 516 Tahun 2020, Nomor HK.03.01/Menkes I 363 I 2020, Nomor 440-842 Tahun 2020, Tentang Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran Pada Tahun Ajaran 2020/2021 dan Tahun Akademik 2020/2021 di Masa Pandemi Corona Virus Disease 2019 (Covid-19), "daerah yang termasuk zona hijau dan kuning diperbolehkan untuk melaksanakan tatap muka meskipun dengan waktu yang terbatas dan protokol kesehatan".

Menurut Usman (Noval and Nuryani 2020) Inovasi yang dilakukan pihak Sekolah di wilayah

zona hijau dan kuning adalah dengan menerapkan pembelajaran berbasis *blended learning*, yaitu sistem pembelajaran yang memadukan antara luring (tatap muka) dan daring. Melalui pembelajaran *blended learning*, peserta didik dituntut untuk lebih aktif. Dengan keterlibatan dan partisipasi dalam proses pembelajaran, *blended learning* dapat meningkatkan rasa tanggung jawab peserta didik. Selain itu, adanya interaksi dalam model pembelajaran *blended learning* menciptakan suatu motif kepada peserta didik untuk berkompetisi dalam belajar.

Menurut (Bilfaqih and Qomarudin 2015) "Pembelajaran daring adalah pembelajaran di selenggarakan melalui jejaring web". Setiap mata pelajaran yang diampu oleh peserta didik telah tersedia dalam bentuk rekaman video atau slideshow, beserta dengan tugas-tugas yang harus dikerjakan dengan batas waktu pengerjaan yang telah ditentukan oleh guru. Oleh karena itu memahami prinsip dan faktor yang mempengaruhi efektivitas teknologi digital dalam pembelajaran adalah sesuatu yang sangat penting bagi seorang pendidik.

Lembaga pendidikan yang menerapkan pembelajaran berbasis *Blended Learning* di masa pandemi saat ini tentunya bisa memanfaatkan kemajuan teknologi pembelajaran dengan baik, sehingga proses pendidikan akan bisa menghasilkan output yang berkualitas sesuai dengan tuntutan zaman dan keadaan yang terjadi. Melalui pembelajaran *Blended Learning*, peserta didik dituntut untuk lebih aktif. Dengan keterlibatan dan partisipasi dalam proses pembelajaran, *Blended Learning* dapat meningkatkan rasa tanggung jawab peserta didik. Selain itu, menurut Usman (Noval and Nuryani 2020) adanya interaksi dalam model pembelajaran *Blended Learning* menciptakan suatu motif kepada peserta didik untuk berkompetisi dalam belajar.

Kegiatan merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasi pembelajaran adalah barometer manajemen pembelajaran. Jika dihubungkan dengan pemanfaatan model pembelajaran *Blended Learning* yang mengintegrasikan antara luring dengan daring, sudah barang tentu perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran memiliki perbedaan.

Menyadari urgensi pembelajaran berbasis *Blended Learning* di masa Pandemi Covid-19 serta tugas pokoknya dalam mencetak peserta didik yang berkualitas, seluruh Sekolah senantiasa melakukan upaya dalam memberikan layanan terbaik kepada peserta didik, baik melalui program-program yang dilaksanakan Sekolah ataupun layanan bimbingan

peserta didik lainnya. Pembelajaran berbasis *Blended Learning* di masa Pandemi Covid-19 dimanfaatkan dalam dunia pendidikan sebagai upaya menciptakan layanan pendidikan yang lebih baik, baik dalam aspek sarana prasarana, proses pembelajaran peserta didik, peningkatan profesionalisme sumber daya manusia pendidik (guru) maupun lulusan yang berkualitas.

Beberapa hasil penelitian sebelumnya yang menopang dan memiliki relevansi dengan konteks penelitian yang dikaji, diantaranya yaitu: penelitian dari Skripsi Budiyo (Budiyo 2020) dengan judul "Implementasi *Blended Learning* Di Masa Pandemi Covid 19" Hasil penelitian menyimpulkan bahwa Implementasi *Blended learning* memberikan kemudahan dan kenyamanan kepada guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar di tengah pandemi seperti ini; Implementasi *Blended learning* di SDK Sang Timur perlu adanya pembimbingan lebih lanjut dikarenakan sebagian guru dan orang tua wali masih belum mahir dan terampil dalam mengaplikasikan teknologi, dan penerapan *Blended learning* memerlukan pendampingan yang intens dari orang tua agar pelaksanaan kegiatan belajar mengajar lebih efektif dan terjadi sinergitas antara guru, siswa dan orang tua wali murid.

Peneliti berikutnya (Suhairi and Santi 2013) dengan judul "Model Manajemen Pembelajaran *Blended Learning* Pada Masa Pandemi Covid-19". Hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa Provinsi Sumatera Selatan memberikan ketentuan bagi daerah zona kuning dan hijau penyebaran covid-19 untuk dapat melaksanakan pembelajaran tatap muka dengan ketentuan yang berlaku, SMP Negeri 01 Kisam Ilir telah merencanakan, melaksanakan dan melakukan penilaian pembelajaran berbasis *blended learning*, kekuatan *blended learning* terletak pada lebih efisien nya pembelajaran karena guru dan murid dapat melakukan komunikasi baik melalui luring maupun daring, kelemahannya adalah peserta didik kurang aktif dalam menyampaikan tanggapan di grup whatsapp dan juga praktek copy paste tugas daring antara peserta didik semakin marak. Model pembelajaran *blended learning* yang ideal adalah dengan mengkombinasikan pembelajaran sinkron dan asinkron.

Peneliti lainnya (Hapudin 2020) dengan judul "Manajemen Pembelajaran *Blended Learning* Dalam Upaya Meningkatkan Efektivitas Belajar Mahasiswa". Hasil penelitiannya: Pelaksanaan, Telah sesuai dengan Standar Nasional Pendidikan Tinggi (SNPT)

dan Peraturan Pemerintah No. 109 Tahun 2013 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Jarak Jauh pada Pendidikan Tinggi pasal 4 bahwa penyelenggaraan perkuliahan yaitu 50% (lima puluh perseratus) berbasis virtual, dan 50 % mata kuliah tatap muka dalam 1 (satu) mata kuliah. Pengorganisasian, kegiatan pembelajaran *blended learning* di kelola oleh lembaga yang bersifat independent yakni oleh Pusat Bahan Ajar *E-Learning* (PBAL) berkoordinasi dengan masing-masing Ketua program studi dalam pelaksanaan pembelajaran *blended learning*. Pelaksanaan, pelaksanaan *Blended Learning* perkuliahan dilakukan sesuai dengan aturan akademis, bahwa perkuliahan dilakukan sebanyak 16 kali pertemuan, yang terdiri dari 3 kali tatap muka (2 kali sebelum UTS) dan 1 kali pertemuan sebelum UAS. Pertemuan Online (11 kali pertemuan) pada satu semester. Pengawasan, Pengawasan pelaksanaan pembelajaran dilakukan 2 (dua) pengawasan internal, yakni Pengawasan Pusat Bahan Ajar *E-Learning* (PBAL) terhadap aktivitas dosen dan pengawasan Dosen terhadap presensi mahasiswa. Efektifitas pembelajaran Pembelajaran *blended learning*, sangat efektif digunakan karena memberikan kemudahan aksesibilitas mahasiswa dimanapun, kapan dan dimanapun dapat diakses. Sumber belajar bukan terpaku pada dosen pengampu mata kuliah tetapi dapat dari berbagai sumber, berupa sumber informasi yang bersifat digital, video maupun lainnya.

Dari hasil observasi awal, penting sekali Sekolah mengimbangi tuntutan dan perubahan zaman terutama di masa Pandemi Covid-19. Terlebihnya, Sekolah mampu bersaing di Era Revolusi Industri 4.0 yang menuntut Sekolah untuk selalu dinamis dan lebih bermanfaat. Walaupun fakta di lapangan masih banyak Sekolah yang masih fokus dengan budaya lamanya, kemudian sulit beradaptasi dengan perkembangan zaman. Hal ini diduga karena kesulitan dalam mengelola pembelajaran, terutama mengelola pembelajaran dengan memadukan pembelajaran daring dan luring (*Blended Learning*). Kendati demikian, SMA Negeri 2 Soppeng, Kabupaten Soppeng dirasa mampu menerapkan pembelajaran campuran dengan memanfaatkan teknologi dan informasi pembelajaran pada masa Pandemi Covid-19. Maka masalah ini penting untuk diteliti, sehingga peneliti memfokuskan penelitian ini pada bagaimana perencanaan ataupun persiapan kepala sekolah dan guru melakukan pembelajaran berbasis *blended learning*, bagaimana gambaran pelaksanaan pembelajaran *blended learning* hingga

bagaimana evaluasi pembelajaran *blended learning* yang diterapkan di SMA Negeri 2 Soppeng.

Berdasarkan hasil penelitian diatas dan beberapa fakta yang telah ditemukan maka peneliti tertarik untuk meneliti mengenai pembelajaran *blended learning*. Maka penulis membuat judul penelitian sebagai berikut “Pembelajaran Berbasis *Blended Learning* Di SMA Negeri 2 Soppeng”.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pembelajaran

2.1.1 Pengertian Pembelajaran

Kata pembelajaran berasal dari kata belajar mendapatkan awalan “pem” dan akhiran “an” menunjukkan bahwa ada unsur dari luar (eksternal) yang bersifat “intervensi” agar terjadi proses belajar. Jadi pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan oleh faktor eksternal agar terjadi proses belajar pada diri individu. Hakikat pembelajaran secara umum dilukiskan Gagne dan Briggs adalah serangkaian kegiatan yang dirancang yang memungkinkan terjadinya proses belajar. Pembelajaran mengandung makna setiap kegiatan yang dirancang untuk membantu individu mempelajari sesuatu kecakapan tertentu. Oleh karena itu, dalam pembelajaran pemahaman karakteristik internal individu yang belajar menjadi penting. Proses pembelajaran merupakan aspek yang terintegrasi dari proses pendidikan.

Pembelajaran dapat dimaknai dan ditelaah secara mikro dan makro. Secara mikro pembelajaran adalah suatu proses yang diupayakan agar peserta didik dapat mengoptimalkan potensi yang dimiliki baik kognitif maupun sosio emosional secara efektif dan efisien untuk mencapai perubahan perilaku yang diharapkan. Pembelajaran secara makro terkait dengan dua jalur yang individu yang belajar dan penataan komponen eksternal agar terjadi proses belajar pada individu yang belajar. Hal ini mencakup tiga komponen yaitu analisis karakteristik individu yang belajar (*target group analisis*), yaitu menganalisis kondisi internal peserta didik yang menjadi target sasaran dalam pembelajaran. Konten (*content analysis*) yaitu terkait dengan apa sasaran program pembelajaran. Serta analisis konteks (*context analysis*), yaitu relevansi program yang diberikan dengan kompetensi yang diharapkan di akhir program pembelajaran untuk menjalani pekerjaan tertentu. Ketiga komponen tersebut saling terkait dan merupakan sebuah system untuk tercapainya perubahan perilaku yang diharapkan.

Secara umum Gagne dan Briggs (1979: 3) menjelaskan bahwa pembelajaran dilukiskan sebagai “upaya orang yang bertujuan untuk membantu orang belajar”. Gagne (1977a, 1977b) selanjutnya mendefinisikan pembelajaran sebagai seperangkat kegiatan eksternal yang dirancang untuk mendukung terjadinya beberapa proses belajar, yang sifatnya internal. Sedangkan menurut UU No.20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Menurut Gagne, Briggs, dan Wagner pengertian pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar peserta didik. (Karwono and Mularsih 2017)

Adapun istilah pembelajaran menurut Darsono dkk (Partono 2011) “pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa, sehingga tingkah laku siswa berubah ke arah yang lebih baik”. Sedangkan menurut Surya (Partono 2011) “ pembelajaran adalah suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajar adalah suatu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada disekitar peserta didik, sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik untuk melakukan proses belajar. Pembelajaran juga dikatakan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar.

2.1.2 Tujuan dan Fungsi Pembelajaran

Tujuan pembelajaran adalah tercapainya perubahan perilaku atau kompetensi pada siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran tercapainya perubahan perilaku atau kompetensi pada siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, tujuan tersebut dirumuskan dalam bentuk pernyataan atau deskripsi yang spesifik. Hal ini mengandung implikasi bahwa setiap perencanaan pembelajaran seyogyanya dibuat secara tertulis (written plan). Upaya merumuskan tujuan pembelajaran dapat memberikan manfaat tertentu, baik bagi guru maupun siswa. (Sukmadinata 2002) mengidentifikasi 4 (empat) manfaat dari tujuan pembelajaran, yaitu Memudahkan dalam mengkomunikasikan maksud kegiatan belajar mengajar kepada siswa, sehingga siswa dapat melakukan perbuatan belajarnya secara lebih mandiri; Memudahkan guru memilih dan

menyusun bahan ajar; Membantu memudahkan guru menentukan kegiatan belajar dan mediapembelajaran; Memudahkan guru mengadakan penilaian.

Tujuan khusus melalui pendekatan tugas akan tepat jika melalui perencanaan yang tepat dan melalui latihan dengan petugas yang ahli dalam pelatihan tersebut atau jika pendesain pembelajaran dapat melatih pemahaman dan kecakapan untuk mengkonfirmasi atau mengubah tujuan pembelajaran setelah menemukan fakta. Pendekatan yang keempat yaitu pendekatan pada teknologi penampilan, dimana dalam tujuan pembelajaran disusun dalam menanggapi masalah atau kesempatan dalam sebuah struktur.

Agar proses pembelajaran dapat terkonsepsikan dengan baik, makaseorang guru dituntut untuk mampu menyusun dan merumuskan tujuan pembelajaran secara jelas dan tegas. Dengan harapan dapat memberikan pemahaman kepada para guru agar dapat merumuskan tujuan pembelajaran secarategas dan jelas dari mata pelajaran yang menjadi tanggung jawabnya.

Robert F. Mager yang dikutip (Maghfiroh 2020) bukunya Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran, dikemukakan bahwa tujuan pembelajaran adalah perilaku yang hendak dicapai atau yang dapat dikerjakan oleh siswa pada kondisi dan tingkat kompetensi tertentu.

Dari uraian diatas menyebutkan bahwa tujuan pembelajaran suatu pernyataan yang spesifik yang dinyatakan dalam perilaku atau penampilan yang diwujudkan setelah mereka mempelajari bahasa tertentu dalam bentuk tulisan untuk menggambarkan hasil belajar yang diharapkan. Dengan kata lain bahwa tujuan pembelajaran adalah pernyataan yang diharapkan dapat dicapai sebagai hasil belajar.

2.2 E-Learning

E-learning merupakan suatu istilah yang dapat kita temukan dalam dunia komputer atau *internet*. Istilah ini terdiri dari dua bagian, yaitu “e” yang berarti “*electronic*” dan “*learning*” yang berarti “pembelajaran”. Jadi, *e-learning* adalah pembelajaran dengan menggunakan elektronik.

E-Learning adalah sistem pendidikan yang menggunakan aplikasi elektronik untuk mendukung pengembangan kegiatan belajar mengajar dengan jaringan internet atau jaringan komputer lain. Dengan *e-learning* memungkinkan terjadinya proses pembelajaran yang bisa dilakukan dengan mudah

kepada pelajar atau mahasiswa dengan pengembangan ilmu pengetahuan oleh pengajar.

Menurut Kumar *e-learning* adalah pembelajaran yang menggunakan rangkaian elektronik (LAN, WAN atau internet) untuk menyampaikan isi pembelajaran, interaksi atau bimbingan". Lalu kemudian Rosenberg berpendapat tentang "*e-learning* merujuk pada penggunaan teknologi internet yang mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan". (Milka 2014)

Dengan menggunakan *e-learning* kita mampu mempersingkat waktu pembelajaran dan membuat biaya belajar lebih ekonomis. *E-learning* mempermudah interaksi antara peserta didik dengan bahan/materi, peserta didik dengan pengajar maupun sesama peserta didik. Peserta didik dapat saling berbagi informasi dan dapat mengakses bahan-bahan belajar setiap saat dan berulang-ulang, dengan kondisi yang demikian itu peserta didik lebih memantapkan penguasaannya terhadap materi pembelajaran. Dalam *e-learning*, para pengajar akan lebih mudah melakukan pemutakhiran bahan belajar yang menjadi tanggung jawabnya sesuai dengan tuntutan perkembangan keilmuan. Pengajar juga dapat melakukan penelitian guna meningkatkan wawasannya.

Dari berbagai pendapat diatas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa *E-learning* adalah media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi internet dalam menyampaikan pesan-pesan pembelajaran untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta didik.

2.3 Blended Learning

2.3.1 Pengertian Blended Learning

Blended learning merupakan istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang terdiri dari dua suku kata, *blended* dan *learning*. *Blended* merupakan campuran, kombinasi yang baik. Sedangkan *learning* memiliki makna umum yakni belajar, dengan demikian sepintas mengandung makna pola pembelajaran yang mengandung unsur pencampuran, atau penggabungan antara satu pola dengan pola yang lainnya.

Menurut Sudarman (Sudarman 2015) secara etimologi istilah *blended learning* terdiri dari dua kata yaitu *blended* dan *learning*. Kata *blend* artinya adalah campuran bersama untuk meningkatkan kualitas agar bertambah baik (Collins Dictionary), atau formula suatu penyesuaian kombinasi atau

perpaduan. Kata *learning* memiliki makna umum "belajar". Dengan demikian, istilah sepintas *blended learning* mengandung makna pola pembelajaran yang mengandung unsur pencampuran, atau penggabungan antara satu pola dengan pola yang lainnya.

Blended learning menggabungkan berbagai model dan metode belajar dengan cara yang berbeda dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. *Blended learning* adalah kombinasi atau penggabungan dari berbagai strategi pembelajaran.

Dari definisi dan beberapa pendapat ahli diatas maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa *blended learning* adalah kombinasi antara dua model pembelajaran yang secara historis berbeda, yakni pembelajaran tradisional tatap muka dikombinasikan dengan pembelajaran berbasis teknologi (*E-Learning*) untuk mencapai tujuan dalam proses pembelajaran.

2.3.2 Karakteristik Blended Learning

Menurut Bonk & Graham (Hasbullah 2015), terdapat 3 karakteristik *blended learning* yaitu kombinasi antara strategi pembelajaran, kombinasi antara metode pembelajaran dan kombinasi antara *online learning* dengan pembelajaran tatap muka.

Dahulu elemen pembelajaran mempunyai batas atau jarak, karena menggunakan berbagai macam media untuk keperluan yang berbeda dan untuk peserta didik yang berbeda pula. Tetapi saat ini elemen pembelajaran tidak memiliki jarak lagi dalam proses pembelajaran, pembelajaran tatap muka memerlukan media untuk menunjang proses pembelajaran agar tercapai tujuan pembelajarannya. Begitu pula dengan pembelajaran tatap muka dapat dikombinasikan dengan penggunaan *online learning*, walaupun alokasi waktu untuk pembelajaran konvensional atau tatap muka lebih besar dibandingkan dengan *online learning*.

Tetapi dimasa mendatang tidak menutup kemungkinan bahwa alokasi waktu dari *online learning* akan lebih besar digunakan dibandingkan alokasi waktu pembelajaran tatap muka, pembelajaran tatap muka hanya akan dijadikan penguatan dari *online learning*, contohnya bila ada yang menemui kesulitan dalam mempelajari materi dalam *online learning* baru akan ada pembelajaran tatap muka untuk membahas materi yang dianggap sulit oleh para peserta didik.

Berdasarkan beberapa uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa karakteristik *blended learning* merupakan perpaduan pembelajaran berbasis tatap

muka dan *online learning* dengan komposisi *online learning* sebanyak 30-79%.

2.3.3 Klasifikasi *Blended Learning*

Beberapa klasifikasi *blended learning* diungkapkan oleh Wasis dalam (Baehaqi 2019) diantaranya:

- 1). Pembelajaran tatap muka, merupakan pembelajaran dilakukan dengan adanya kehadiran fisik pengajar yang melakukan presentasi materi secara fisik tetapi tidak melakukan komunikasi elektronik. Ini merupakan tipe kelas tatap muka di kelas secara tradisional.
- 2). Pembelajaran mandiri, merupakan pembelajaran dilakukan tanpa presentasi dan kehadiran pengajar dan tanpa komunikasi elektronik, artinya pebelajar belajar sendiri. Pebelajar menerima isi/materi pembelajaran melalui belajar sendiri.
- 3). Pembelajaran tidak sinkron, merupakan Pembelajaran dilakukan tanpa kehadiran pengajar namun dilakukan dengan komunikasi elektronik yang tidak sinkron (*asynchronous*). Yang dimaksud dengan tidak sinkron adalah komunikasi elektronik antara pengajar dan pebelajar tidak dilakukannya pada waktu dan tempat yang sama.
- 4). Pembelajaran sinkron, merupakan pembelajaran dilakukan secara maya dan komunikasi elektronik yang sinkron (*synchronous*). Pengajar dan pebelajar selalu hadir secara real-time, walau tidak ada kehadiran fisik.
- 5). *Blended Learning* Tidak Sinkron, merupakan pembelajaran dilakukan dengan kehadiran pengajar sesekali dan komunikasi elektronik yang dikombinasi atau campuran (*Blended/Hybrid-asynchronous*).
- 6). Pembelajaran *Blended Learning* Sinkron, merupakan pembelajaran dilakukan dengan kehadiran pengajar dan dengan komunikasi elektronik (*Blended/Hybrid-sinkron*). Dalam format ini komunikasi elektronik dikemas dalam format asinkron dan sinkron.

Berdasarkan penjelasan di atas, bahwa pembelajaran *Blended* dapat dilakukan dengan dua puluh lima persen melalui kehadiran pengajar dan tujuh puluh lima persen tanpa kehadiran. Ada juga yang melakukan pembelajaran dengan lima puluh persen tatap muka dan lima puluh persen melalui *e-learning*. Demikian pula, ada yang melakukan seratus persen kehadiran tatap muka dengan kombinasi kehadiran fisik dan maya. Meskipun tidak ada standar proporsi kehadiran tatap muka dan tidak kehadiran secara fisik, namun yang pasti dalam pembelajaran berbasis *blended learning* selalu

mengkombinasi kegiatan tatap muka dan *e-learning* sebagai upaya untuk memfasilitasi terjadinya belajar, sehingga mendorong peneliti untuk mengembangkan *blended learning* yang memungkinkan pembelajaran dapat menjadi lebih profesional untuk menangani kebutuhan belajar dengan cara yang paling efektif, efisien, dan memiliki daya tarik yang tinggi.

2.3.4 Kelebihan dan Kekurangan *Blended learning*

Sebagaimana dengan metode atau model pembelajaran pada umumnya yang memiliki sisi kelebihan dan kekurangan (Kusni 2010), maka pada model pembelajaran *blended learning* pun demikian. Adapun kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *blended learning* adalah sebagai berikut:

1) Kelebihan *Blended learning*

Beberapa keuntungan pemanfaatan *blended learning* dalam pembelajaran diantaranya adalah sebagai berikut : (1) Siswa leluasa untuk mempelajari materi pelajaran secara mandiri memanfaatkan materi-materi yang tersedia secara online. (2) Siswa dapat melakukan diskusi dengan guru atau siswa lain diluar jam tatap muka. (3) Kegiatan pembelajaran yang dilakukan siswa di luar jam tatap muka dapat diadministrasikan dan dikontrol dengan baik oleh guru. (4) Guru dapat menambahkan materi pengayaan melalui fasilitas internet. (5) Guru dapat meminta siswa membaca materi atau mengerjakan tes yang dilakukan sebelum pembelajaran. (6) Guru dapat menyelenggarakan kuis, memberikan balikan, dan memanfaatkan hasil tes dengan efektif. (7) Siswa dapat saling berbagi file dengan siswa lain. (8) dan masih banyak keuntungan lain dengan memanfaatkan kelebihan pembelajaran berbasis internet.

2) Kekurangan *Blended learning*

Blended learning juga menyebabkan berbagai masalah terutama bagi guru sebagaimana yang dipaparkan oleh Kusni adalah Guru perlu memiliki ketrampilan dalam menyelenggarakan *E-learning*, Guru perlu menyiapkan referensi digital yang dapat diacu oleh siswa, Guru perlu merancang referensi yang sesuai atau terintegrasi dengan tatap muka. Selain itu, Guru perlu menyiapkan waktu untuk mengelola pembelajaran berbasis internet misalnya untuk mengembangkan materi, mengembangkan instrumen asesmen dan menjawab berbagai pertanyaan yang diajukan oleh siswa.

3. METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan penelitian kualitatif, yang berusaha mengungkapkan kejadian atau fenomena yang ada di lokasi penelitian. sehingga akan menghasilkan data naratif berupa kata-kata. Sedangkan Jenis pendekatan kualitatif yang digunakan pada penelitian ini dimaksudkan untuk memperoleh informasi mengenai bagaimana perencanaan ataupun persiapan guru melakukan pembelajaran *blended learning*, bagaimana gambaran pelaksanaan pembelajaran *blended learning* hingga ke hasil pembelajaran *blended learning* di SMA Negeri 2

3.2 Kehadiran Penelitian

Kehadiran peneliti adalah mutlak, karena peneliti harus berinteraksi dengan lingkungan baik manusia dan non manusia yang ada dalam kancah penelitian. Kehadirannya di lapangan penelitian harus dijelaskan, apakah kehadirannya diketahui atau tidak diketahui oleh subjek penelitian. Ini berkaitan dengan keterlibatan peneliti dalam kancah penelitian, apakah terlibat aktif atau pasif.

3.3 Sumber Data Penelitian

Sumber daya utama dalam penelitian kualitatif adalah data. Sumber data ini terkait dengan segala ucapan, perilaku, dokumen, dan objek lain yang relevan untuk dijadikan data penelitian. Sumber data penelitian kualitatif adalah informan; gejala, fenomena, peristiwa, kejadian, proses, perilaku, aktivitas, tempat; dan dokumen. Apabila menggunakan wawancara dalam mengumpulkan datanya maka sumber datanya disebut informan, yaitu orang yang merespon atau menjawab pertanyaan-pertanyaan baik secara tertulis maupun lisan. Apabila menggunakan observasi maka sumber datanya adalah berupa benda, gerak, atau proses sesuatu. Apabila menggunakan dokumentasi, maka dokumen atau catatanlah yang menjadi sumber datanya (Moeloeng, 2012).

3.4 Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang sangat penting dalam penelitian karena penelitian sendiri memiliki tujuan utama yaitu mendapatkan data sesuai dengan bidang penelitian. Untuk data yang sesuai dengan masalah dan objek yang diteliti, maka dalam teknik pengumpulan data peneliti menggunakan beberapa metode antara lain:

1. Wawancara

Esterberg (Sugiyono, 2018) mendefinisikan wawancara sebagai pertemuan dua orang atau lebih untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tersebut. Dengan wawancara, maka peneliti akan mengetahui hal-hal yang lebih mendalam tentang informan dalam menginterpretasikan situasi dan fenomena yang terjadi, dimana hal ini tidak bisa ditemukan melalui observasi.

Dalam melakukan wawancara, peneliti menyiapkan instrumen penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis untuk diajukan, dan mencatat apa yang dikemukakan oleh informan, oleh karena itu jenis-jenis wawancara yang digunakan oleh peneliti termasuk kedalam jenis wawancara terstruktur. Berdasarkan pengertian mengenai wawancara diatas, maka peneliti ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan wawancara semi terstruktur. Teknik pada wawancara pada penelitian ini dilakukan terhadap kepala sekolah, wakil kepala sekolah bagian kurikulum, 2 orang guru, dan 2 orang siswa di SMA Negeri 2 Soppeng.

2. Observasi

Teknik pengumpulan data observasi dilakukan dengan mengamati kondisi pembelajaran secara *blended learning*, kegiatan yang dilakukan, dengan melakukan observasi langsung kepada guru dan siswa.

3. Dokumentasi

Menurut Sugiyono, dokumentasi merupakan sumber data yang digunakan untuk melengkapi penelitian, baik berupa sumber tertulis, film, gambar (foto) dan karya-karya yang semuanya itu memberikan informan bagi proses penelitian (Sugiyono, 2018). Teknik pencermatan dokumen, peneliti mencermati dokumen-dokumen yang berkaitan dengan penelitian. Pada pencermatan dokumen ini digunakan sebagai sarana untuk memperkuat hasil wawancara dan observasi.

3.5 Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kualitatif yang digunakan peneliti sebagaimana di kemukakan oleh Miles dan Hubberman (Sugiyono, 2007) yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan langkah terakhir adalah penarikan kesimpulan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Perencanaan Pembelajaran Berbasis *Blended Learning*

a. Kebijakan Pembelajaran Berbasis *Blended Learning*

Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan bahwa pembelajaran *blended learning* merupakan pembelajaran campuran antara pembelajaran daring dengan pembelajaran luring, pembelajaran campuran ini sesuai dengan pendapat Bonk & Graham (Idris Husni, 2011) yang menyatakan bahwa *blended learning* juga sering didefinisikan sebagai sistem belajar yang dilakukan dengan menggabungkan pembelajaran *face to face* dengan pembelajaran bermediasi teknologi (*technology mediated instruction*). Adapun alasan diterapkannya pembelajaran berbasis *blended learning* di SMA Negeri 2 Soppeng, karena sekarang masih dalam masa pandemi dan adanya kebijakan dari dinas pendidikan tentang PTM terbatas. Sehubungan dengan itu, tidak ada kebijakan tertulis yang dikeluarkan dari pihak sekolah terkait dengan pembelajaran *blended learning*. Sekolah hanya mengikuti surat edaran yang telah dikeluarkan pemerintah provinsi mengenai PTM terbatas untuk mencegah penyebaran covid-19.

PTM terbatas ini sesuai dengan Keputusan Bersama Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Menteri Agama, Menteri Kesehatan, dan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 03/KB/2021, Nomor 385 Tahun 2021, Nomor HK.01.08/MENKES/4242/2021, Nomor 440-717 Tahun 2021 (Dalam) tentang Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran di Masa Pandemi COVID-19, maka Direktorat Jenderal PAUD, Pendidikan Dasar dan Menengah mengeluarkan surat edaran pelaksanaan pembelajaran tatap muka terbatas. Aktivitas pembelajaran tatap muka secara terbatas ini akan dilakukan setelah pemerintah menyelesaikan vaksinasi terhadap pendidik dan tenaga kependidikan. Selain itu, PTM terbatas bukan semata-mata melaksanakan sekolah seperti pada umumnya, melainkan mengatur dan mengendalikan jumlah peserta didik.

b. Penyiapan Sumber Daya Manusia

Berdasarkan hasil penelitian, Sumber Daya Manusia (SDM) SMA Negeri 2 Soppeng telah melakukan persiapan dan juga melakukan pelatihan In House Training (IHT) guna menajamkan pemahaman guru dalam pengoprasian aplikasi pembelajaran daring yang digunakan, In House

Training dapat menjadi solusi yang tepat dan menarik untuk guru dalam persiapan Pembelajaran Jarak Jauh yaitu mampu meningkatkan kualitas SDM (sumber daya manusia) disekolah, yaitu guru sekaligus user dalam aplikasi yang dimanfaatkan selama pembelajaran jarak jauh berlangsung Guru semakin tertarik melakukan seleksi link video pembelajaran, ringkasan materi, dan pembelajaran yang akan disampaikan kepada siswa secara jarak jauh (Erman Edi, 2020). Dalam pelatihan tersebut, telah diajarkan bagaimana penggunaan aplikasi pembelajaran. Meski demikian, harus diakui bahwa ada banyak faktor yang mempengaruhi pemahaman seseorang terhadap pelatihan, sehingga pengetahuan yang didapatkan dari pelatihan tersebut juga berbeda-beda, salah satunya adalah faktor umur. Namun, hal tersebut dapat diatasi dengan memitirakan antara guru senior yang umumnya lambat dalam pemahaman teknologi, bermitra dengan guru yang paham teknologi.

Temuan di atas didukung oleh teori Subroto (2011:369) (Ulfatin & Triwiyanto, 2016) menyatakan bahwa pemberdayaan kompetensi pendidik berpengaruh terhadap kinerja pendidik dan kualitas pendidikan. Artinya, manajemen SDM akan baik jika didukung oleh pendidik dan tenaga kependidikan yang kompeten. Grant & Ashford (Swasti, 2020) menjelaskan bahwa setiap sumber daya manusia yang ada dalam organisasi harus mempunyai konteks kerja yang dinamis. Tidak hanya menyesuaikan perilaku mereka untuk mengakomodasi perubahan, tetapi juga bertindak dan memulai perubahan itu sendiri secara proaktif. Perilaku proaktif adalah suatu tindakan yang diarahkan untuk memulai perubahan dengan kemauan sendiri.

c. Pengelolaan Aplikasi Pembelajaran/Learning Management System

Berdasarkan hasil penelitian, maka ditemukan bahwa pengelolaan aplikasi pembelajaran *blended learning*, dimana diperlukan sumber daya manusia khusus untuk mengontrol jalannya sebuah sistem yaitu tim dari kurikulum ditambah dengan guru TIK, seperti yang dikatakan (Efendi, 2021) peran kepala madrasah sebagai pemimpin dalam pembelajaran daring di MTs Negeri 4 Sragen adalah dengan membentuk tim khusus yaitu yang diberi nama tim IT Madrasah Negeri 4 Sragen, yang dimana tim ini bertugas membimbing para guru agar paham terhadap teknologi. Terkait dengan

pengelolaan aplikasi pembelajaran *blended learning* diberikan kebebasan pada setiap guru mata pelajaran. Sementara itu, guru sudah aktif dalam penggunaan aplikasi pembelajaran *blended learning* meski beberapa guru dibantu oleh tim dikarenakan faktor umur yang menjadikan sulitnya mengikuti perkembangan teknologi.

Temuan diatas diperkuat oleh (Sabar & Rahman, 2011) menyatakan pemanfaatan Web (E-Learning) sebagai media untuk kebutuhan belajar dapat dijelaskan dengan *uses and Gratification Theory*. Teori ini menjelaskan tentang apa yang dilakukan media terhadap orang-orang dan apa yang orang lakukan dengan media. Menurut teori *uses and gratification*, orang-orang dapat memperoleh lebih banyak pengetahuan dan pengetahuan tersebut diperoleh melalui media.

d. RPP Pembelajaran *Blended Learning* (Tujuan, Isi, Metode, Media, Evaluasi)

Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan bahwa pada dasarnya guru di SMA Negeri 2 Soppeng selalu merancang RPP sebelum memulai pembelajaran karena merupakan acuan dalam pembelajaran. Dalam menyusun RPP, guru menggunakan kurikulum khusus pandemi jadi tentunya ada materi-materi tertentu yang dipilih oleh guru dalam menyelenggarakan kegiatan pembelajaran. RPP pembelajaran daring dan luring tidak jauh berbeda, yang menjadi perbedaan hanyalah terletak pada metode dan media yang digunakan. Mengenai materi, metode, media, dan evaluasi yang akan dilaksanakan pada proses pembelajaran selalu mengacu pada RPP yang telah dirancang oleh guru.

Temuan diatas didukung oleh teori Banghart dan Trull (Suryadi & Mushlih, 2019) menyebutkan bahwa perencanaan pembelajaran merupakan proses penyusunan materi pelajaran, penggunaan media pembelajaran, penggunaan pendekatan atau metode pembelajaran, dalam suatu alokasi waktu yang akan dilaksanakan pada masa satu semester yang akan datang untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan.. Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 14 Tahun 2019 tentang Penyederhanaan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Dalam surat edaran tersebut dijelaskan bahwa RPP cukup satu lembar saja, namun bukan berarti lebih dari satu lembar tidak diperbolehkan. Yang pasti dalam sebuah RPP harus mencakup tujuan pembelajaran, langkah-langkah atau kegiatan pembelajaran dan asesmen atau penilaian.

Berdasarkan hasil temuan dan teori diatas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis *blended learning* SMA Negeri 2 Soppeng dilihat dari segi kebijakan yang dikeluarkan oleh pemerintah, sehubungan dengan itu tidak ada kebijakan khusus yang dikeluarkan oleh sekolah mengenai pembelajaran berbasis *blended learning*, pihak birokrasi telah memfasilitasi guru dan siswa untuk pelaksanaan pembelajaran berbasis *blended learning*, mulai dari penyiapan SDM dan peyiapan aplikasi pembelajaran. SMA Negeri 2 Soppeng menggunakan aplikasi pembelajaran *Google Classroom*. Untuk menunjang pengelolaan aplikasi pembelajaran ini, dilakukan pelatihan in house training (IHT). IHT yang diadakan SMA Negeri 2 Soppeng mengenai pengelolaan aplikasi pembelajaran daring di *Google Classroom*, telah diterapkan oleh guru. Dalam penyusunan RPP daring, tidak jauh berbeda dengan RPP luring, yang menjadi pembeda hanya kepada metode dan media yang digunakan.

4.2 Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis *Blended Learning*

a. Peran Guru

Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan bahwa guru memiliki peran penting di dalam proses pembelajaran *blended* yang menggabungkan pembelajaran daring dengan pembelajaran luring terutama mengenai pemilihan metode dan media yang akan digunakan dalam pembelajaran *blended* yang menjadi salah satu faktor keaktifan siswa dalam pembelajaran. Hanya saja, dalam pemilihan metode, banyak guru mengaku kesulitan dalam memilih metode pembelajaran daring karena fasilitas yang dimiliki siswa berbeda-beda. Terlaksananya pembelajaran *blended* tentu tidak terlepas dari kendala yang ada, guru masih merasakan berbagai kendala dalam pembelajaran *blended* terkhusus pada saat daring. Terkait dengan jaringan mahasiswa yang tidak menentu, apalagi bagi siswa yang tinggal di pelosok. Sementara persoalan pada saat luring itu mengenai kedisiplinan siswa yang kadang datang terlambat sementara pertemuannya masih terbatas. Meski demikian, kedua narasumber mengaku bahwa tetap memberikan toleransi terkait dengan berbagai persoalan yang dihadapi siswa, seperti masalah jaringan dan juga keterlambatan dalam mengikuti pelajaran. Selanjutnya mengenai tingkat partisipasi langsung guru saat pembelajaran *blended* berdasarkan wawancara, partisipasi guru dalam pembelajaran agar lebih ditingkatkan, agar

memudahkan siswa memahami pembelajaran yang ada.

Temuan di atas, didukung oleh (Indah Winarsieh, 2020), yaitu guru merupakan elemen utama yang memiliki peran penting dalam pendidikan formal. Keberadaannya menjadi penentu keberhasilan peserta didik dan kualitas pendidikan. Pada masa pandemi Covid 19 saat ini guru dituntut harus mampu menunjukkan kompetensi guru dalam membimbing, melatih, mendidik, dan mengajar siswanya. Sesuai dengan kebijakan yang ditetapkan oleh pemerintah yaitu diwajibkan untuk seluruh sekolah melakukan sistem pembelajaran secara daring, oleh karenanya guru maupun siswa harus sama-sama bekerja sama agar tujuan dari pembelajaran selama pandemic COVID-19 tercapai. Guru harus tetap menjalankan tugasnya dalam mengajar, melatih, mendorong kreativitas meskipun tanpa harus bertatap muka secara langsung dengan siswa. dalam hal ini diperlukan peran guru dalam menunjang proses pembelajaran secara daring (dalam jaringan).

b. Kesiapan Siswa

Berdasarkan hasil penelitian, terkait dengan keaktifan siswa di dalam pembelajaran, kembali lagi itu tergantung masing-masing siswanya. Hanya saja, keaktifan tersebut juga sangat dipengaruhi oleh jaringan yang tersedia, tenggat waktu pengerjaan tugas, metode yang digunakan, respon dan kehadiran guru. Hal tersebut juga menjadi faktor yang mempengaruhi keaktifan proses pembelajaran *blended*. Mengenai pemahaman materi pembelajaran, siswa mengaku masih kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan secara daring. Siswa mengaku lebih mengerti pemberian materi secara langsung dibandingkan daring karena mereka bertemu langsung dengan guru.

Temuan di atas diperkuat oleh penelitian Ningsih (2020) (Permatasari et al., 2021) menjelaskan persepsi siswa terhadap pembelajarn daring menunjukkan mahasiswa masih merasa terhambat dalam mengikuti pembelajaran daring, hanya 15% responden yang menyatakan kesetujuannya terhadap pembelajaran daring, berpendapat bahwa beban tugas lebih banyak, masih kesulitan menerima materi, masih sangat berkepentingan untuk bertemu dan mendapatkan penjelasan dari guru. (Julia Anis Handayani, 2020) menunjukkan bahwa peserta didik memiliki kesiapan teknologi (smartphone), kesiapan fisik (tubuh yang sehat) dan kesiapan sumber belajar

(buku tematik); peserta didik belum memiliki kesiapan mengakses internet dan mengoperasikan media pembelajaran seperti google classroom dan padlet; peserta didik belum memahami tata cara dalam melakukan pembelajaran daring; orang tua peserta didik berkontribusi penuh dalam pembelajaran daring; dan peserta didik belum mampu mengelola waktu belajar dengan baik.

c. Strategi Pembelajaran

Berdasarkan hasil penelitian, strategi pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran *blended* itu tergantung model pembelajaran apa yang digunakan. Strategi yang guru gunakan pada saat online kebanyakan mengambil materi dan internet sementara saat offline langsung bertemu dengan guru mata pembelajaran. Adapun durasi dalam pembelajaran daring itu 1 kali 60 menit. Mengenai strategi dalam pembelajaran *blended*, secara klasikal guru dalam pembelajaran pada saat daringnya itu menggunakan beberapa media contohnya itu tadi mengirimkan tugas lewat google classroom, melakukan tatap maya lewat aplikasi zoom, atau aplikasi lain kemudian berdiskusi. Sementara pada saat luring strategi yang digunakan tidak jauh berbeda pada saat tatap muka normal seperti melakukan presentasi dan berdiskusi.

Hasil temuan di atas didukung oleh penelitian Sulistio (Sulistio, 2021) menyatakan pembelajaran sinkron adalah sistem pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dimana antara pendidik dan pembelajar berada dalam satu waktu tanpa jeda. Berbeda dengan pembelajaran sinkron, pada pembelajaran asinkron antara pembelajar dan pendidik berada dalam waktu yang berbeda. Ulfah (2018) (Suhendro, 2020) menyatakan strategi yang relevan dalam pembelajaran akan sangat memberikan pengaruh yang jitu terhadap kecerdasan yang dimiliki oleh masing-masing anak didik. Pemilihan strategi pembelajaran harus dipertimbangkan pada kesesuaian dalam memberikan capaian pembelajaran, dengan kata lain, capaian pembelajaran harus menjadi dasar dalam pemilihan strategi pembelajaran (Yuliani et al., 2020).

d. Metode Pembelajaran

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, ditemukan bahwa penggunaan metode pembelaran daring pada dasarnya kurang lebih sama dengan pembelajaran tatap muka (luring). Jadi, pembelajaran dimulai dengan metode klasikal (ceramah) untuk memberikan pengantar kepada siswa tentang materi

yang akan dipelajari. Setelah itu, dilakukan pemberian tugas kemudian dilakukan metode diskusi. Hal ini sama dengan metode yang digunakan saat pembelajaran tatap muka, yang membedakan hanya media pengumpulan tugasnya.

Hasil temuan di atas didukung oleh teori (Sudrajat, 2008) metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Terdapat beberapa metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengimplementasikan strategi pembelajaran, diantaranya: (1) ceramah; (2) demonstrasi; (3) diskusi; (4) simulasi; (5) laboratorium; (6) pengalaman lapangan; (7) brainstorming; (8) debat, (9) simposium, dan sebagainya.

e. Sarana dan Prasarana

Berdasarkan hasil penelitian, pada dasarnya SMA Negeri 2 Soppeng mengalami kendala utama terkait dengan pembelajaran *blended* terutama pada saat pembelajaran daring, karena belum meratanya kualitas jaringan di seluruh tempat. Terkait dengan perangkat yang digunakan guru dan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran daring adalah laptop dan *handphone*.

Temuan di atas didukung oleh teori Susanto & Akmal (Harahap et al., 2021) yang menyatakan teknologi merupakan bagian terpenting dalam penerapan pembelajaran daring dikarenakan sistemnya menggunakan layanan internet, teknologi tersebut berupa *smartphone* dan laptop, biasanya kebanyakan guru maupun orang tua lebih banyak menggunakan *smartphone* dibandingkan Laptop karena lebih praktis. Selain itu, hasil penelitian Handarini & Wulandari (Rahayu & Haq, 2020), salah satu tantangan untuk melakukan pembelajaran daring adalah membutuhkan sarana dan prasarana yang memadai seperti laptop, *smartphone*, komputer, dan jaringan internet. Sedangkan tidak semua siswa mempunyai fasilitas tersebut.

f. Penerapan Aplikasi Pembelajaran/Learning Management System

Berdasarkan hasil penelitian, pada dasarnya guru SMA Negeri 2 Soppeng menggunakan aplikasi *google classroom* sebagai medium pembelajaran daring. Namun, masih banyak guru yang menggabungkan berbagai kegiatan pembelajaran dengan aplikasi lain seperti *Zoom Meeting*, *Google Meet*, *WhatsApp*, bahkan *Telegram*.

Hasil temuan di atas didukung oleh penelitian (Sabar & Rahman, 2011) menyatakan pemanfaatan Web (E-Learning) sebagai media untuk kebutuhan belajar dapat dijelaskan dengan *uses and Gratification Theory*. Teori ini menjelaskan tentang apa yang dilakukan media terhadap orang-orang dan apa yang orang lakukan dengan media. Menurut teori *uses and gratification*, orang-orang dapat memperoleh lebih banyak pengetahuan dan pengetahuan tersebut diperoleh melalui media.

Berdasarkan hasil temuan dan teori di atas, maka dapat disimpulkan bahwa guru memiliki peran penting dalam proses pembelajaran *blended*, terutama mengenai pemilihan metode dan media yang akan digunakan dalam pembelajaran *blended* yang menjadi salah satu faktor keaktifan siswa dalam pembelajaran. Hanya saja, dalam pemilihan metode, banyak guru mengaku kesulitan dalam memilih metode pembelajaran daring karena fasilitas yang dimiliki siswa berbeda-beda. Sementara itu, terkait dengan strategi yang akan digunakan dalam pembelajaran *blended* itu tergantung model pembelajaran yang digunakan. Meskipun pembelajaran *blended* sudah berjalan dengan baik, terdapat beberapa masalah pada pelaksanaan pembelajaran *blended* di SMA Negeri 2 Soppeng, terutama pada saat pembelajaran daring yaitu adanya keterbatasan pemahaman materi pembelajaran yang dialami siswa karena kurangnya interaksi langsung antara siswa dengan guru. Kurangnya interaksi ini disebabkan tidak meratanya fasilitas yang dimiliki mahasiswa selama pembelajaran daring ini berlangsung. Siswa mengaku lebih mengerti pemberian materi secara langsung dibandingkan daring karena mereka bertemu langsung dengan guru.

4.3 Evaluasi Pembelajaran Berbasis Blended Learning

a. Sistem Pembelajaran

Sistem pembelajaran pada dasarnya merupakan cara-cara untuk mencapai tujuan pembelajaran yaitu tercapainya hasil belajar secara maksimal oleh peserta didik dalam kegiatan belajar. Berdasarkan hasil penelitian, SMA Negeri 2 Soppeng telah menerapkan sistem pembelajaran daring dengan menggunakan aplikasi *google classroom*, sementara pada saat luring sistemnya itu *face to face* jadi guru memberikan instruksi langsung kepada siswa. hanya saja, dengan karakter siswa yang beragam, tentu tidak semua bisa menerima pelajaran dengan baik.

Maka dari itu, perbedaan tersebut yang kemudian harus dipikirkan bersama agar semua elemen bisa menyukseskan pembelajaran *blended*.

Hasil temuan di atas didukung oleh teori (Rukajat, 2018) yang menyatakan sistem pembelajaran terdiri atas sekumpulan komponen-komponen yang saling berhubungan yang bekerja bersama-sama, secara efektif dan reliabel (dapat dipercaya), dalam sebuah kerangka khusus untuk memberikan kebutuhan aktivitas-aktivitas belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

b. Proses dan Hasil Belajar

Berdasarkan hasil penelitian, proses dan hasil belajar pada SMA Negeri 2 Soppeng, secara keseluruhan tentu ada banyak hal yang bisa didapatkan siswa, hanya saja hal tersebut lebih dominan pada rana kognitif dan psikomotorik. Sementara itu, pengetahuan efektif pada pembelajaran *blended* ini masih sangat terbatas. Hal ini tentu menjadi hal yang harus dipikirkan agar ketiga aspek pengetahuan tersebut bisa tertanamkan di dalam diri siswa melalui proses pembelajaran *blended*.

Hasil temuan di atas didukung oleh teori (Rukajat, 2018) Proses belajar adalah tahapan perubahan perilaku kognitif, afektif dan psikomotor yang terjadi dalam diri seseorang. Perubahan tersebut bersifat positif dalam orientasi ke arah yang maju dari pada keadaan sebelumnya. Menurut Suprijono (Ilmiyah & Sumbawati, 2019) mengungkapkan hasil belajar adalah munculnya perubahan perilaku secara keseluruhan.

c. Kompetensi Belajar

Kompetensi merupakan segala sesuatu yang akan dimiliki peserta didik dan merupakan komponen utama yang harus dirumuskan dalam pembelajaran. Kompetensi mampu memberikan petunjuk yang jelas terhadap materi yang akan dipelajarinya. Berdasarkan hasil penelitian, terkait dengan evaluasi kompetensi di dalam pembelajaran *blended* yang menggabungkan pembelajaran daring dengan pembelajaran luring, tetap menjadi hal yang utama. Guru dengan berbagai variasi yang melakukan evaluasi terhadap kompetensi siswa. Evaluasi yang sering diberikan guru pada saat daring berupa kuis, dan test online lewat aplikasi *Google Form* atau mengevaluasi langsung lewat aplikasi *Zoom Meeting*, sementara pada saat luring guru biasanya memberi evaluasi secara langsung dengan cara hardcopy soal yang telah diberikan secara online kemudian di print

dan dibagikan secara langsung kepada siswa untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa terkait dengan materi yang telah dibahas. Dalam pemberian nilai, ada banyak aspek yang dinilai oleh guru seperti karakter dan pengetahuan yang dimiliki oleh siswa. Hasil temuan di atas didukung oleh teori (Rukajat, 2018) Kompetensi merupakan seperangkat pengetahuan, keterampilan, dan perilaku yang harus dimiliki, dihayati, dikuasai, dan diaktualisasikan oleh guru dalam melaksanakan tugas keprofesionalan.

Berdasarkan hasil temuan dan teori di atas, evaluasi pembelajaran *blended* di SMA Negeri 2 Soppeng. Guru dengan berbagai variasi yang melakukan evaluasi terhadap kompetensi siswa. Pemberian evaluasi pada saat daring dengan luring itu berbeda. Evaluasi yang sering diberikan guru pada saat daring berupa kuis, dan test online lewat aplikasi *Google Form* atau mengevaluasi langsung lewat aplikasi *Zoom Meeting*, sementara pada saat luring guru biasanya memberi evaluasi secara langsung dengan cara hardcopy soal yang telah diberikan secara online kemudian di print dan dibagikan secara langsung kepada siswa untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa terkait dengan materi yang telah dibahas. Sementara itu, dari segi penilaian, dalam pemberian nilai ada banyak aspek yang dinilai oleh guru seperti karakter dan pengetahuan yang dimiliki oleh siswa.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka penulis menyimpulkan bahwa:

1. Perencanaan

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis *blended learning* SMA Negeri 2 Soppeng dilihat dari segi kebijakan yang dikeluarkan oleh pemerintah, sehubungan dengan itu tidak ada kebijakan khusus yang dikeluarkan oleh sekolah mengenai pembelajaran berbasis *blended learning*, pihak birokrasi telah memfasilitasi guru dan siswa untuk pelaksanaan pembelajaran berbasis *blended learning*, mulai dari penyiapan SDM dan peyiapan aplikasi pembelajaran. SMA Negeri 2 Soppeng menggunakan aplikasi pembelajaran *Google Classroom*. Untuk menunjang pengelolaan aplikasi pembelajaran ini, dilakukan pelatihan in house training (IHT). IHT yang diadakan SMA Negeri 2 Soppeng mengenai pengelolaan aplikasi pembelajaran daring di *Google Classroom*, telah diterapkan oleh guru. Dalam penyusunan RPP daring, tidak jauh berbeda dengan

RPP luring, yang menjadi pembeda hanya kepada metode dan media yang digunakan.

2. Pelaksanaan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pelaksanaan pembelajaran berbasis *blended learning* di SMA Negeri 2 Soppeng ini maka dapat disimpulkan bahwa guru memiliki peran penting dalam proses pembelajaran *blended*, terutama mengenai pemilihan metode dan media yang akan digunakan dalam pembelajaran *blended* yang menjadi salah satu faktor keaktifan siswa dalam pembelajaran. Hanya saja, dalam pemilihan metode, banyak guru mengaku kesulitan dalam memilih metode pembelajaran daring karena fasilitas yang dimiliki siswa berbeda-beda. Sementara itu, terkait dengan strategi yang akan digunakan dalam pembelajaran *blended* itu tergantung model pembelajaran yang digunakan. Meskipun pembelajaran *blended* sudah berjalan dengan baik, terdapat beberapa masalah pada pelaksanaan pembelajaran *blended* di SMA Negeri 2 Soppeng, terutama pada saat pembelajaran daring yaitu adanya keterbatasan pemahaman materi pembelajaran yang dialami siswa karena kurangnya interaksi langsung antara siswa dengan guru. Kurangnya interaksi ini disebabkan tidak meratanya fasilitas yang dimiliki mahasiswa selama pembelajaran daring ini berlangsung. Siswa mengaku lebih mengerti pemberian materi secara langsung dibandingkan daring karena mereka bertemu langsung dengan guru.

Di segi aplikasi, penggunaan aplikasi Google Classroom telah diterapkan oleh guru di SMA Negeri 2 Soppeng. Namun penggunaan aplikasi ini masih belum 100% digunakan oleh guru karena masih banyak guru yang menggabungkan aplikasi pembelajaran google classroom dengan aplikasi lain seperti *Zoom Meeting*, *Google Meet*, *WhatsApp*, bahkan *Telegram*.

3. Evaluasi

Berdasarkan hasil penelitian, evaluasi pembelajaran *blended* di SMA Negeri 2 Soppeng. Guru dengan berbagai variasi yang melakukan evaluasi terhadap kompetensi siswa. Pemberian evaluasi pada saat daring dengan luring itu berbeda. Evaluasi yang sering diberikan guru pada saat daring berupa kuis, dan test online lewat aplikasi *Google Form* atau mengevaluasi langsung lewat aplikasi *Zoom Meeting*, sementara pada saat luring guru biasanya memberi evaluasi secara langsung

dengan cara hardcopy soal yang telah diberikan secara online kemudian di print dan dibagikan secara langsung kepada siswa untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa terkait dengan materi yang telah dibahas. Sementara itu, dari segi penilaian, dalam pemberian nilai ada banyak aspek yang dinilai oleh guru seperti karakter dan pengetahuan yang dimiliki oleh siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Badaruddin, and dkk. 2018. "DESAIN PEMBELAJARAN ENGLISH FORMATH BERBASIS BLENDED LEARNING." *Sinergitas Multidisiplin Ilmu Pengetahuan dan Teknologi* 1(April): 9–10.
- Baehaqi, Kurniawan. 2019. "Implementasi Live Video Facebook Menggunakan Smartphone Oleh Mahasiswa Teknologi Pendidikan Sebagai Sarana Penunjang Blended Learning." : 74.
- Bilfaqih, Yusuf, and M.Nur Qomarudin. 2015. *Esensi Penyusunan Materi Pembelajaran Daring*. 1st ed. Yogyakarta: Deepublish.
- Budiyono, Fajar. 2020. "Implementasi Blended Learning Di Masa Pandemi Covid 19." *Prosiding Diskusi Daring Tematik Nasional 2020* (September): 1–12.
- Gusmawan, Dendy Maulana, and Nanang Priatna. 2020. "Pengembangan Bahan Ajar Model Pembelajaran Blended Learning Berbantuan Geogebra Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa SMA." *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia* 2(2): 93–100.
- Hapudin, Muhammad Soleh. 2020. "Manajemen Pembelajaran Blended Learning Dalam Upaya Meningkatkan Efektivitas Belajar Mahasiswa Oleh." *Jurnal Ilmiah Aquinas* III(1): 54.
- Istiningsih, Siti, and Hasbullah. 2015. "Blended Learning, Trend Strategi Pembelajaran Masa Depan." *Jurnal Elemen* 1(1): 49.
- Karwono, and Heni Mularsih. 2017. *BELAJAR DAN PEMBELAJARAN: SERTA PEMANFAATAN SUMBER BELAJAR*. 1st ed. Depok: Rajawali Pers.
- Kusni, Muhammad. 2010. "Implementasi Sistem Pembelajaran Blended Learning Pada Kuliah AE3121 Getaran Mekanik Di Program Studi

- Aeronotika Dan Astronotika." *Seminar Nasional Tahunan Teknik Mesin (SNTTM) ke-9*.
- Maghfiroh, Anis. 2020. "MANAJEMEN PEMBELAJARAN PAI BERBASIS BLENDED LEARNING DALAM MENGEMBANGKAN MULTIPLE INTELLIGENCE PESERTA DIDIK DI MA MIFTAHUT THULLAB CENGKALSEWU SUKOLILO PATI."
- Maihadi, Harry. 2020. "Kajian Metode Virtual Classsebagai Alternatif Pembelajaran Siswadi Tengah Keterbatasan Aksessecara Fisik Dan Sosialdi Kota Palangka Raya." (November).
- Maria, Edna, and Eko Sedyono. 2017. "Pengembangan Model Manajemen Pembelajaran Berbasis Tik Di Sekolah Dasar." *Kelola: Jurnal Manajemen Pendidikan* 4(1): 59.
- Milka. 2014. "Pemanfaatan Sistem Informasi Manajemen Di Sekolah Menengah Kejuruan." *Jurnal keguruan dan lmu Pendidikan* III(1): 481–93.
- Moleong, Lexy J. 2018. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.
- Noval, Ahmad, and Lilis Kholisoh Nuryani. 2020. "MANAJEMEN PEMBELAJARAN BERBASIS BLENDED LEARNING PADA MASA PANDEMI COVID-19 (Studi Kasus Di MAS YPP Jamanis Parigi Dan MAN 1 Pangandaran)." *Jurnal Isema: Islamic Educational Management* 5.2 (2020): 201-220.
- Partono, Thomas. 2011. "MANAJEMEN PEMBELAJARAN DI SMK NEGERI 2 SEMARANG." *PENDIDIKAN EKONOMI DINAMIKA PENDIDIKAN* VI(1).
- Rusman. 2013. *Metode-Metode Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sudarman. 2015. "STRATEGI PEMBELAJARAN BLENDED LEARNING, SELF-REGULATED LEARNING DAN PEROLEHAN BELAJAR." *Prosiding Konferensi Antarabangsa Islam Borneo VIII (KAIB VIII)*.
- Suhairi, and Jumara Santi. 2013. "Model Manajemen Pembelajaran Blended Learning Pada Masa Pandemi Covid-19." *Journal of Chemical Information and Modeling* 53(9): 1689–99.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2002. *Pengembangan Kurikulum Teori Dan Praktek*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Surat Edaran. 2020. *Surat Edaran (SE) Nomor, 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19*.
- UU No. 20 Tahun 2003 *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. 2003.