

SOSIALISASI BLENDED LEARNING UNTUK Mendukung Pembelajaran dalam Masa Pandemi Sosialisasi Blended Learning untuk mendukung pembelajaran dalam Masa Pandemi di SMPN 3 Sadaniang Kalbar

Kristina^{1*}, Ricky I. Ndaumanu², Daniel Nugraha³, Dewi Santika⁴

^{1,2,3,4}Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Widya Dharma Pontianak, Indonesia

kristina@widyadharm.ac.id¹, ricky_im@widyadharm.ac.id², daniel_nugraha@widyadharm.ac.id³,
dewi_santika@widyadharm.ac.id⁴

ABSTRAK

Abstrak: Kegiatan sosialisasi *blended learning* untuk mendukung pembelajaran dalam masa pandemi di SMPN 3 Sadaniang telah selesai dilaksanakan pada tanggal 11 April 2022. Dalam kegiatan tersebut, tim menyampaikan materi tentang blended learning kepada para peserta. Pandemi virus corona telah berlangsung selama lebih dari 2 tahun dan memaksa dunia pendidikan harus beradaptasi dan berinovasi dalam suatu metode pembelajaran sehingga pendidikan dapat mencapai tujuan pembelajaran sekolah tersebut. Tujuan dunia pendidikan adalah mencerdaskan manusia dari masa ke masa sehingga dapat bertahan dan terus berkembang sepanjang masa. Salah satu hasil adaptasi dunia pendidikan dalam masa pandemi adalah *blended learning*. Model pembelajaran yang mengkombinasikan strategi penyampaian pembelajaran yang menggunakan kegiatan tatap muka dengan pembelajaran berbasis komputer (*online*). Dari pelatihan yang sudah dilaksanakan, peserta mendapatkan peningkatan pengetahuan mengenai *blended learning* dilihat dari *pretest* sebesar 51% dan *posttest* sebesar 73%.

Kata Kunci: sosialisasi; *blended learning*; pembelajaran; pandemi.

Abstract: *Blended learning socialization activities to support learning during a pandemic at Sadaniang Middle School 3 were completed on April 11 2022. In this activity, the team delivered material on blended learning to the participants. The corona virus pandemic has been going on for more than 2 years and has forced the world of education to adapt and innovate in a learning method so that education can achieve the school's learning objectives. The aim of the world of education is to educate people from time to time so that they can survive and continue to develop over time. One of the results of the adaptation of the world of education during the pandemic is blended learning. A learning model that combines learning delivery strategies that use face-to-face activities with computer-based (online) learning. From the training that has been carried out, participants get an increase in knowledge about blended learning seen from the pretest by 51% and the posttest by 73%.*

Keywords: socialization; *blended learning*; learning, pandemic.



Article History:

Received: 30-09-2022

Revised : 02-11-2022

Accepted: 11-11-2022

Online : 01-12-2022



This is an open access article under the
CC-BY-SA license

A. LATAR BELAKANG

Dampak pandemi Covid-19 telah menjadi permasalahan umum diseluruh dunia tanpa terkecuali Indonesia juga menerapkan aturan untuk tidak keluar rumah saat wabah melanda (Ndaumanu et al., 2021). *Restriction fatigue* yang di kemukakan oleh Prof.Tjandra pada tahun 2021, yaitu salah satu faktor penanganan selama jumlah kasus Covid-19 meningkat adalah dengan melakukan pembatasan aktifitas agar tidak tertular penyakit lagi. Masyarakat yang berusia lanjut akan sangat beresiko tertular sehingga aktifitas masyarakat juga semakin dibatasi sehingga pemerintah mengeluarkan peraturan supaya masyarakat melaksanakan *physical distancing* (Balkist et al., 2021). Tidak hanya lingkungan masyarakat, lingkungan sekolah juga diwajibkan untuk melakukan *physical distancing* antar siswa dan guru disekolah untuk menghindari penyebaran virus Covid-19. Walaupun tidak banyak sekolah yang berani membebaskan kegiatan pembelajaran di sekolah secara penuh, ada yang melakukan kegiatan menggunakan *shift*, dan ada yang melakukan kegiatan secara *daring* penuh (Balkist et al., 2021). Kesiapan Negara Indonesia dengan terjangkitnya virus corona ini dalam bidang Pendidikan yakni, kegiatan belajar mengajar tetap berjalan seperti mana biasanya, namun tidak dalam kelas melainkan menggunakan teknologi seperti *smartphone* atau laptop dengan menggandengkan beberapa aplikasi yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar (Fuadi et al., 2022). Berdasarkan keadaan tersebut salah satu tantangan bagi guru dalam masa pandemic dan pasca-pandemi adalah cara merancang, memilih media, dan menerapkan *blended learning* dengan pendekatan saintifik yang praktis dan efisien (Saleh et al., 2021).

Kebijakan otonomisasi pada satuan Pendidikan dan berujung pada perluasan kewenangan guru dalam mengembangkan pembelajaran sehingga isi kurikulum, rumusan pembelajaran, penilaian, dan pengelolaan kelas diserahkan oleh guru sepenuhnya (Saleh et al., 2021). Proses pembelajaran yang meliputi sumber sumber pembelajaran memerlukan sumber yang lebih lengkap untuk mempercepat proses dalam menyampaikan pengetahuan (Marisda & Hamid, 2022). Oleh sebab itu guru perlu untuk menemukan cara yang efisien dalam menyajikan bahan-bahan ajar, strategi yang baik dalam rangka membimbing, mengarahkan, dan mengembangkan potensi peserta didik baik secara konseptua, procedural, maupun metakognitif (Sari, 2020). Metakognitif merupakan kemampuan yang dimiliki peseta didik untuk dapat menghubungkan dan menggabungkan berbagai kosep yang berbeda, menemukan metode baru (*discovery*), menginterpretasi data, memecahkan masalah (*problem solving*), berargumen/berpendapat (*reasoning*), mengambil keputusan yang sesuai, serta memilih strategi pemecahan masalah (Pongkendek & Marpaung, 2021).

Salah satu yang sangat menjadi kendala bagi para pendidik dalam masa pandemik ini adalah menyiapkan perangkat agar bisa digunakan selama masa pandemik berlangsung. Sekolah sebagai pengelola dalam kondisi *daring* dan *luring* akan sulit untuk mempersiapkan semua kebutuhan materi serta bahan ajar (Susanti, 2021). Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka yang menjadi masalah pokok dalam sosialisasi ini adalah: mitra tidak mengetahui model apa pun tentang *blended learning*, mitra kurang mengerti dalam penggunaan media elektronik baik guru ataupun peserta didik, keterbatasan sarana dan prasarana, kurangnya akses jaringan internet, kurangnya anggaran, dan penunjang lainnya (Nurdiana et al., 2021; Pongkendek et al., 2022) Karena keterbatasannya pengetahuan terhadap model yang cocok untuk digunakan selama pandemic Covid-19 dimana peserta didik tidak selalu menyerap informasi sepenuhnya terlebih lagi pada materi yang memuat konsep maka perlu diadakan pelatihan dan pendampingan (Sulistiyani & Kusumawardana, 2022). Guru masih banyak yang menggunakan satu aplikasi saja dalam pembelajaran *daring* yaitu hanya menggunakan aplikasi *whatsapp* dan siswa menjadi kurang termotivasi dalam proses pembelajaran (Astuti et al., 2021). Melalui kegiatan *Lesson study* akan banyak manfaat yang diperoleh bagi semua pihak yang terlibat baik itu guru maupun peserta didik (Rajagukguk et al., 2022).

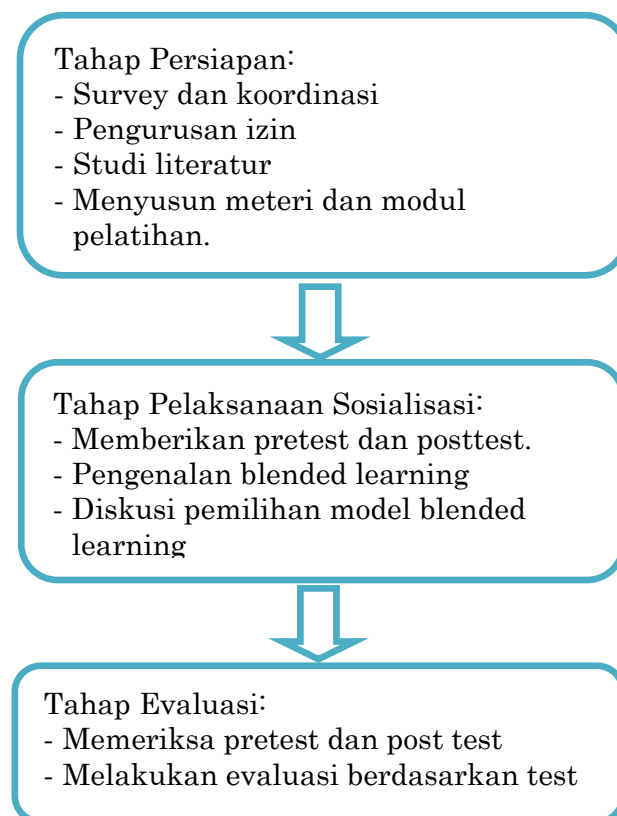
Beberapa penelitian melakukan pelatihan dalam meningkatkan pembelajaran selama proses pandemi covid-19 dilakukan oleh siswa dan dapat memberikan rasa tenang dalam menjalankan aktifitasnya dirumah, Perubahan paradigma ini menjadikan teknologi informasi menjadi penting (Yanuarto et al., 2022). Solusi pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis elektronik juga dapat meningkatkan profesionalisme guru (Saleh et al., 2021). Pelatihan teknologi informasi dalam pembelajaran jarak jauh bagi guru pada masa *new normal* dapat memudahkan guru dalam meningkatkan kecakapan penggunaan teknologi agar lebih efektif (Rajagukguk et al., 2022). Dari beberapa *paper* PKM diatas menjelaskan perlunya pelatihan dan sosialisasi penerapan teknologi ke daerah-daerah yang kurang pengetahuan teknologi. Meningkatkan pengetahuan guru dalam menjalankan pembelajaran jarak jauh tanpa harus mengurangi kualitas pengajaran akan dirasa sangat penting khususnya pada masa pandemi covid-19.

Media pembelajaran berfungsi untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar peserta didik untuk melihat kenyataan sosial yang di hadapi dalam kehidupan sehari hari (Handayani & Mulyana, 2021). Oleh karena itu diperlukan sebuah kegiatan sosialisasi yang dapat meningkatkan pemahaman baik itu untuk guru maupun untuk peserta didik untuk mengetahui model pembelajaran *hybrid* agar mempermudah dalam menyampaikan materi. Sosialisasi ini diupayakan dapat meningkatkan dan mengembangkan pemahaman serta pengetahuan guru

dalam menjalankan kegiatan belajar mengajar dengan optimal guna mensukseskan Pendidikan di masa pandemi (Fuadi et al., 2022). Guru akan dikenalkan dengan berbagai model pembelajaran menggunakan *blended learning*.

B. METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan sosialisasi ini dilakukan di SMPN 3 Sadaniang di kota Mempawah Kalimantan Barat. Sosialisasi dilaksanakan pada tanggal 11 April 2022. Dalam melaksanakan sosialisasi pengenalan *blended learning* sebagai salah satu metode pembelajaran selama masa proses peralihan dari *daring* menjadi *luring*. Pelaksanaan sosialisasi dihadiri oleh 25 siswa dan 8 orang guru. Metode pelaksanaan PKM ini secara garis besar, seperti terlihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Metode Pelaksanaan PKM

Adapun metode penyampaian yang digunakan sebelum pelaksanaan kegiatan antara lain:

1. Melakukan survey terhadap permasalahan yang ada di SMPN 3 Sadaniang. Kepala sekolah mengajukan permasalahan terkait peralihan pembelajaran yang biasa dilakukan secara *daring* selama Covid-19 menjadi pembelajaran yang *luring*. Ketakutan karena masih banyaknya penderita Covid-19 di daerah Mempawah akan tetapi peraturan pemerintah sudah meminta untuk melakukan *luring*.

2. Melakukan studi literatur terkait penerapan yang cocok untuk menangani indentifikasi permasalahan di atas.
3. Melakukan konsolidasi tim seperti pembuatan proposal, pengajuan proposal kepada kepala sekolah SMPN 3 Sadaniang, pengajuan dana kepada LPPM, menyiapkan materi dan membuat laporan.
4. Melakukan Sosialisasi dengan menunjungi sekolah secara langsung dan menyampaikan materi secara andragogi
5. Melakukan evaluasi untuk mengukur tingkat pemahaman peserta dan guru-guru dalam memahami materi yang sudah disampaikan. Adapun tolak ukur yang menjadi evaluasi ini dengan melakukan pemberian 10 soal sebelum dan sesudah sosialisasi dilaksanakan.

Berdasarkan dari diskusi dengan kepala sekolah SMPN 3 Sadaniang, tim PKM membuat jadwal untuk melakukan tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Dari ke tiga tahapan tersebut dapat menjawab permasalahan sehingga dapat diatasi dengan baik. Berikut ini adalah rincian kegiatan, seperti terlihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Rincian Kegiatan

Pukul	Kegiatan	Penanggung Jawab
9:00 – 9:20	Briefing Bersama kepala sekolah	Tim
9:30 – 9:45	Pembukaan Acara	Kristina
	Sambutan Kepala Sekolah	Agnes Lusi
9:45 – 10:00	Pretest	
10:00 – 10:45	Sesi 1	Ricky I.N
10:45 – 11:00	Istirahat + ice breaking	Tim
11:00 – 11:45	Sesi 2	Daniel N
11:45 – 12:00	Posttest	

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Model pembelajaran *blended learning* tidak hanya pembelajaran *daring* akan tetapi pembelajaran *luring*. Guru dan peserta didik dapat menggunakan teknologi untuk membantu proses belajar mengajar. Teknologi berperan sebagai media interaktif serta tansfer informasi terkait pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran (Fuadi et al., 2022).

Kegiatan sosialisasi yang dilakukan untuk pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memberikan informasi model pembelajaran baru bagi guru da peserta didik SMPN 3 Sadaniang yaitu *blended learning*. Kegiatan sosialisasi dilakukan sebanyak satu kali pertemuan. Adapun kegiatan pengabdian secara detail adalah sebagai berikut:

1. Tahap persiapan

Kegiatan pada tahapan persiapan dimulai yaitu sebelum pelaksanaan sosialisasi. Selain mengadakan kerja sama antara pengampu kebijakan di SMPN 3 Sadaniang dengan ketua pelaksana PKM, pada tahap persiapan,

tim pengabdian melakukan studi literatur untuk mempersiapkan instrumental pelaksana kegiatan seperti modul yang akan di gunakan untuk sosialisasi, soal yang digunakan untuk *pretest* dan *posttest*, serta spanduk untuk tahap sosialisasi. Desa Sadaniang meruakan salah satu desa di daerah kabupaten Mempawah. Dari kota Pontianak harus menempuh perjalanan sejauh 3-4 jam. Tim PKM tiba di lokasi sekitar pukul 9:00 WIB dan di sambut oleh kepala sekolah beserta guru-guru.

Gambar 2 merupakan awal persiapan sebelum acara sosialisasi dilaksanakan. Tim pengabdian melakukan briefing awal dengan kepala sekolah sambil menunggu spanduk dipasang dan mempersiapkan peserta didik dan para guru untuk datang ke ruangan. Peserta didik yang hadir terdiri dari kelas 7 dan kelas 8 beserta seluruh guru yang hadir, seperti terlihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Persiapan dan briefing dengan kepala sekolah

2. Tahap pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan, pembukaan acara sosialisasi di mulai dengan sambutan oleh kepala sekolah SMPN 3 Sadaniang kemudian dilanjutkan dengan memberikan *pretest* untuk menguji pengetahuan peserta mengenai *blenden learning*. Setelah *pretest* di kumpulkan, kemudian bapak Ricky Imanuel Ndaumanu, S.Kom.,M.Kom memulai presentasi sesi pertama dengan menjelaskan dasar-dasar pengetahuan mengenai *blended learning* beserta hubungannya dengan model pembelajaran *daring* dan *luring*. Pak Ricky juga memberikan beberapa contoh penggunaan bahan ajar dengan menggunakan *learning management system* (LMS), *Google Drive* sebagai tempat penyimpanan, dan *Google Classroom*.

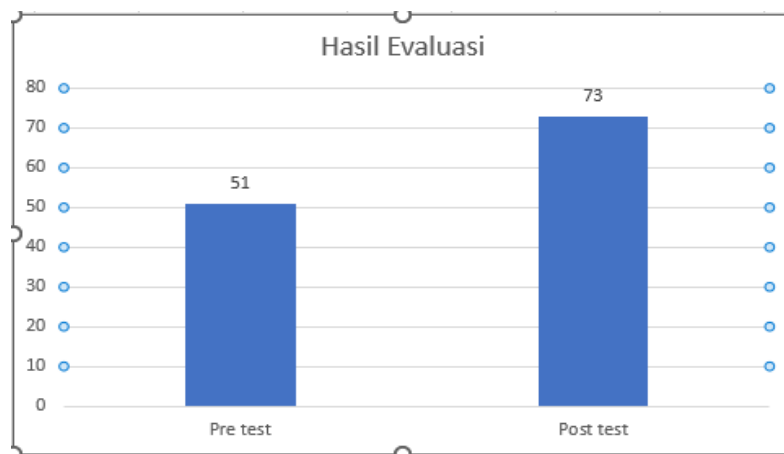
Pada sesi ke 2 dilanjutkan oleh bapak Daniel Nugraha, S.Kom.,M.TI dengan melakukan penjelasan tujuh model dalam *blended learning*. Pak Daniel menjelaskan ke tujuh model yang sedang populer dan sudah dijalankan di beberapa sekolah baik itu dalam negeri dan luar negeri. Ketujuh model yang di bahas antara lain: *station rotation*, *lab rotation*, *individual rotation*, *flipped classroom*, *flex*, *ala carte*, dan *enriched virtual*. Dari ketujuh model yang di paparkan menjadi informasi baru mengenai variasi model dalam *blended learning*, seperti terlihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Sesi Sosialisasi *Blended Learning*

3. Tahap evaluasi

Tahap terakhir merupakan tahapan untuk mengetahui sejauh mana para peserta sosialisasi mengerti apa saja yang telah disampaikan. Pada test awal setelah dirata-ratakan mendapatkan nilai 51 sedangkan test akhir mendapat nilai rata-rata 73, seperti terlihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Hasil Evaluasi

Berdasarkan Gambar 4 merupakan hasil dari evaluasi kegiatan dengan memberikan 10 soal diawal sosialisasi dan akhir untuk menguji guru dan siswa mengenai pemahaman mereka tentang *blended learning*. dimana didapatkan nilai rata-rata sebelum mengikuti sosialisasi ini yaitu 51 dan setelah mengikuti sosialisai ini naik menjadi 73 rata-rata nilainya. Setelah tim selesai memberikan sosialisasi, tim lebih menyarankan ke kepala sekolah lebih cocok dengan model *flipped classroom* karena lebih cocok dengan *environment* di SMPN 3 Sadaniang.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Sosialisasi model pembelajaran *blended learning* di SMPN 3 Sadaniang sudah terlaksana dengan baik dan sangat bermanfaat bagi guru dan peserta didik dengan total peserta sebanyak 25 orang siswa dan 8 orang guru yang hadir. Dengan diadakannya sosialisasi ini, guru dan siswa mengerti model pembelajaran lain yang lebih menyenangkan, guru juga dapat menyusun pembelajaran menjadi komponen ajar yang berkesinambungan antara materi yang diajar secara *daring* maupun *luring*.

Selain itu guru-guru telah mampu mengembangkan kemampuan atau kompetensi diri di bidang TIK. Hal ini sesuai dengan tujuan dari kegiatan ini, yaitu mengenalkan model pembelajaran *blended learning* dimana guru-guru mampu mengaplikasikan media pembelajaran berbasis *daring* dan *luring* sebagai upaya peningkatan kualitas proses belajar mengajar di era *new normal*. Sebelum melakukan sosialisasi *pretest* yang diberikan menghasilkan nilai rata rata sebesar 51 dan setelah melakukan sosialisasi *post tet* yang diberikan menghasilkan nilai rata rata sebesar 73. Pemahaman mengenai *blended learning* yang disampaikan oleh tim mengalami kenaikan sebesar 22.

Dari ke tujuh model yang sudah di paparkan, SMPN 3 Sadaniang akan menggunakan model *flipped classroom*. Guru dapat mengkombinasikan antara pembelajaran tatap muka dengan menggunakan berbagai media dengan sebagai pembelajaran *luring* dan *daring* lebih inovatif dan dapat memberikan banyak manfaat dalam menyampaikan bahan ajar kepada siswa. Untuk penelitian dan pengabdian selanjutnya, peneliti berharap dapat melanjutkan penelitian atau pengembangan aplikasi yang dapat membantu guru-guru dan peserta didik di SMPN 3 Sadaniang lebih mudah dalam menjalankan model pembelajaran gabungan atau *blended learning*.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Ibu Agnes Lusi Handaru Prastiwi, M.Pd sebagai Kepala Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Sadaniang - Kalimantan Barat. Semua tim Lembaga Pengabdian Pada masyarakat (LPPM) Universitas Widya Dharma Pontianak, siswa/siswi, serta para guru SMPN 3 Sadaniang yang telah berkontribusi dengan baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Astuti, N., Nurhayati, Yuhafliza, Nurmina, & Isnani, W. (2021). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Daring di Era New Normal pada Guru SMA Negeri 2 Dewantara. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 5(2), 445–457.
- Balkist, P. S., Nurcahyono, N. A., Lukman, H. S., Setiani, A., Agustiani, N., Mulyanti, Y., & Imswatama, A. (2021). Pelatihan Penggunaan Microsoft Kaizala Sebagai Media Pembelajaran Daring Matematika Di Era New Normal. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 5(1kjbkjhy), 55–64.
- Fuadi, A., Syahfitri, D., Ridha, Z., & Sabariah, H. (2022). *Pelatihan Teknologi Informasi Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Bagi Guru Pada Masa New Normal Di Mts Teladan Gebang*. 6(2), 1498–1506.
- Handayani, T., & Mulyana, A. (2021). Meningkatkan Softskills Mahasiswa Melalui Strategi Pembelajaran Pendidikan Antikorupsi Menggunakan Aplikasi Kahoot. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 5(2), 423–437.
- Marisda, D. H., & Hamid, Y. H. (2022). *Workshop Pembelajaran Komponen Instrumen Terpadu Ipa Berbasis Lingkungan Bagi Guru-Guru Sekolah Menengah Pertama*. 6(2), 1435–1444.
- Ndaumanu, R. I., Nugraha, D., & Putra, A. J. A. (2021). Aplikasi Berbasis Desktop Sebagai Upaya Membantu Penjualan Dan Pembelian Produk UMKM. *JMM*

- (*Jurnal Masyarakat Mandiri*), 5(4), 2082–2089.
- Nurdiana, A., Marlina, R., & Adityasning, W. (2021). Berantas Hoax Seputar Vaksin Covid-19 Melalui Kegiatan Edukasi dan Sosialisasi Vaksin Covid-19. *ABDIMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 489–495. <https://doi.org/10.35568/abdimas.v4i1.1175>
- Pongkendek, J. J., & Marpaung, D. N. (2021). Pelatihan Pembuatan Soal Hots Dan Penggunaan Software Wondershare Quiz Creator Kepada Guru Sma Ypk Merauke. *JMM (Jurnal Masyarakat ...)*, 5(1), 216–228. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/jmm/article/view/3761>
- Pongkendek, J. J., Nurvitasari, E., & Kristiyasari, M. L. (2022). *Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Online Kepada Guru SMA*. 6(3), 1897–1908.
- Rajagukguk, K. P., Lubis, H., Pribadi, J., Darliana, E., Mashuri, K., & Kesumawati, D. (2022). *Pelatihan Pembelajaran Tematik Integratif Menggunakan Lesson Study As Learning Community Untuk Meningkatkan Kompetensi Pedagogik Guru*. 6(2), 1411–1425.
- Saleh, S., Darwis, M., & Arhas, H. (2021). Pelatihan Pembuatan Dan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Elektronik dan Non-Elektronik. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 5(1), 73–80.
- Sari, M. K. (2020). Sosialisasi tentang Pencegahan Covid-19 di Kalangan Siswa Sekolah Dasar di SD Minggiran 2 Kecamatan Papar Kabupaten Kediri. *Jurnal Karya Abdi*, 4(1).
- Sulistiyani, N., & Kusumawardana, A. S. (2022). Pendampingan Penyusunan Modul Numerasi Berorientasi Asesmen Kompetensi Minimum di Sekolah Dasar. *JMM(Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 6(1), 6–12.
- Susanti, R. D. (2021). Peningkatan ketrampilan pendidik dalam penyusunan modul elektronik dengan pendekatan open ended. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 5(6), 5–12. <https://journal.ummat.ac.id/index.php/jmm/article/view/5527>
- Yanuarto, W. N., Purwanto, J., & Jaelani, A. (2022). *A New Trend In Indonesia : Newest Curriculum And Its ' Impact On Middle School Level*. 6(3), 2365–2376.