

DESAIN PEMBELAJARAN *BLENDED LEARNING* BERBASIS *WEBSITE* DI ERA NEW NORMAL

HT Gita Prima Agusta, S.Pd., M.Pd

Guru Produktif, SMK Negeri 2 Lubuklinggau, Kota Lubuklinggau Sumatera Selatan

Email : Prima.gita460@gmail.com Telp: +62819-9632-8462

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan model desain pembelajaran *Blended Learning* berbasis *website*. *Blended learning* adalah model pembelajaran yang menggabungkan pembelajaran tatap muka dengan *online learning*. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan analisis deskriptif. Data diperoleh melalui studi literature, dokumentasi serta meminta pendapat para ahli terkait dengan model pembelajaran yang diterapkan dalam pembelajaran di sekolah. Hasil penelitian berupa desain model pembelajaran dengan kombinasi pembelajaran tatap muka dengan pemanfaatan *website* sesuai dengan mata pelajaran dan kompetensi pembelajaran di sekolah. Dengan demikian mengatasi *delay information* karena pembatasan jumlah siswa yang hadir tatap muka, mempermudah pembagian jadwal dan jam pelajaran serta membantu peserta didik memahami materi ajar dengan memanfaatkan fasilitas yang tersedia. Desain ini diharapkan sejalan dengan kompetensi pembelajaran yang ingin dicapai oleh guru di sekolah sekaligus meningkatkan penguasaan teknologi oleh guru dan peserta didik

Kata kunci: Blended Learning, Website Belajar, Era New Normal, Covid-19

Abstract

This study aims to describe the website-based blended learning design model. Blended learning is a learning model that combines fact-to-face learning with online learning. This research is a qualitative research with descriptive analysis. Data obtained through literature study, documentation and asking the opinion of experts related to the learning model applied in learning in schools. The result of the research is a learning model design with a combination of face-to-face learning with the use of the website in accordance with the subjects and learning competencies in schools. Thus overcoming delay information due to restrictions on the number of students attending face-to-face,,, facilitating the distribution of schedules and lesson hours and helping students understand teaching materials by utilizing available facilities. This design is expected to be in line with the learning competencies that teachers want to achieve in schools while increasing the mastery of technology by teachers and students.

Keyword: Blended learning, Website, New Normal Era, Covid-19

PENDAHULUAN

New normal era adalah era baru untuk kehidupan manusia setelah diterpa pandemic yang belum bisa dipastikan kapan akan berakhir, COVID-19 adalah pandemi yang telah memaksa semua sector kehidupan untuk berbenah, berubah dan menemukan esensinya kembali jika tak ingin tergerus badai pandemic ini, tak terkecuali untuk salah satu sector paling vital dalam kehidupan manusia yakni pendidikan. Pada dasarnya New Normal dalam pelayanan pendidikan yaitu sebuah upaya proses belajar mengajar tetap eksis. Sebab kita tidak bisa melupakan jika pendidikan sebagai ujung tombak masa depan bangsa (Alyan Fatwa, 2020). Dengan adanya pendidikan kita bisa meraih cita cita, bisa keluar dari segala permasalahan kehidupan dan menjadi insan mulia juga menyiapkan generasi yang terbaik demi kehidupan serta peradaban yang lebih baik bagi bangsa Indonesia (Alyan Fatwa, 2020)

Pelaku di dunia pendidikan dalam hal ini kepala sekolah, guru, tenaga kependidikan dan peserta didik berupaya memberikan akses pendidikan yang ideal di tengah pandemic. Pemanfaatan teknologi menjadi salah satu jawaban dari permasalahan jarak, platform online dimaksimalkan sebagai media pembelajaran antara guru dan peserta didik. Sepanjang tahun 2020 sebagian besar telah dilalui oleh pelaku dunia pendidikan dengan pembelajaran daring memanfaatkan *google classroom, whatsapp, zoom, teams* dan berbagai platform online lainnya. Satu tahun telah mengubah kebiasaan kita dalam memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran yang awal mulanya terkaget-kaget lalu menjadi semakin kreatif dengan media teknologi. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan melalui *live di channel Youtube Kemendikbud* telah memberikan keputusan untuk memperbolehkan pembelajaran tatap muka pada Januari 2021 tentu saja dengan beberapa syarat yang harus dipenuhi oleh masing-masing lembaga atau institusi pendidikan. Keputusan ini setidaknya telah membuat pelaku dunia pendidikan dalam hal ini tenaga pendidik bersiap-siap merancang ataupun mendesain pembelajaran di *Era New Normal*.

Blended Learning merupakan gabungan keunggulan pembelajaran yang dilakukan secara tatap-muka dan virtual (Ernawati, 2020). Blended learning adalah sebuah kemudahan pembelajaran yang menggabungkan berbagai cara penyampaian, model pengajaran, dan gaya pembelajaran, memperkenalkan berbagai pilihan media dialog antara fasilitator dengan orang yang mendapat pengajaran. Blended learning juga sebagai sebuah kombinasi pengajaran langsung (*face-to-face* atau FTF) dan pengajaran online, tapi lebih daripada itu sebagai elemen dari interaksi sosial (Ernawati, 2020). *Face to face Blended Learning* adalah salah satu metode pembelajaran yang dapat menjawab tantangan pendidikan di *New Normal Era* menjadikan pembelajaran efektif dan efisien terutama ketika kelas yang seharusnya diisi oleh seluruh siswa namun di *New Normal Era* terdapat pembatasan siswa yang hadir tatap muka dimana kelas hanya bisa diisi oleh sebagian dari jumlah siswa. Pembatasan jumlah siswa yang hadir dalam tatap muka menjadi permasalahan baru untuk tenaga pendidik dikarenakan ketika guru dan siswa yang hadir tatap muka membahas sub materi pelajaran disaat yang sama terdapat sebagian siswa yang tidak punya akses ke materi yang dibahas saat itu atau harus menunggu jadwal *shift* tatap muka selanjutnya yang tentu saja menyebabkan *delay information* bahkan bias. Artikel ini menemukan desain model pembelajaran *blended learning* untuk mengoptimalkan proses pembelajaran yang efektif dan efisien di era new normal.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif dengan teknik analisis deskriptif. Metode deskriptif merupakan metode dalam meneliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran, atau pun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang (Moleong, 2004). Peneliti menciptakan sebuah desain pembelajaran di sekolah untuk menghadapi pembelajaran tatap muka di era new normal dengan pembelajaran berbasis *website* dengan jumlah yang proporsional sesuai dengan capaian pembelajaran.. Data didapatkan dari studi literature serta pendapat-pendapat para pakar pendidikan yang relevan dengan topic yang diteliti yakni Guru dan dosen Pendidikan serta ahli IT.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Keputusan KEMENDIKBUD untuk mengizinkan kembali pembelajaran tatap muka di sekolah dengan beberapa syarat yang salah satunya setiap kelas hanya diisi oleh sebagian dari seluruh jumlah siswa yang seharusnya, dalam artian sekolah harus membuat *shifting* untuk siswa begitu juga dengan guru dan jadwal pelajaran, kendalanya adalah ketika *shifting* ini diberlakukan maka akan terjadi *delay information* serta menyita waktu dan biaya yang tidak sedikit. Dengan permasalahan tersebut diperlukan inovasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di era New Normal, proses pembelajaran hakikatnya adalah proses komunikasi dua arah yang di dalamnya terdapat berbagai kegiatan, salah satunya penyampaian materi pelajaran.

Temuan pelaksanaan pembelajaran selama masa PSBB dan pembatasan tatap muka menunjukkan bahwa desain model pembelajaran *blended learning* berdampak pada proses pembelajaran yang lebih efektif dan efisien dibanding dengan *fully online* atau *full face to face*. Pembelajaran menjadi lebih bermakna dan terfokus pada mewujudkan capaian pembelajaran tidak hanya mengejar target KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Hal ini sejalan dengan penelitian Rovai dan Jordan dalam Sofiana (2015) menunjukkan bahwa pembelajaran dengan model *blended learning* lebih memberikan rasa kebersamaan satu sama lain daripada dengan metode tatap muka biasa. Kesimpulan lain dari Sulistiyoningsih (2015) juga mengungkap bahwa *blended learning* pada dasarnya tidak mengurasi interaksi dosen dan guru namun sebaliknya akan meningkatkan interaksi kedua belah pihak karena adanya keterlibatan langsung siswa dalam pembelajaran, fleksibilitas dan kemajuan secara kontinu. Sebab dengan model ini memberikan kebebasan bagi setiap mahasiswa untuk mengemukakan pendapat tanpa ada pengawasan atau kritikan dari teman satu kelas (Novitayati, 2013).

Berdasarkan hal di atas maka desain model pembelajaran *blended learning* berbasis web dapat dilaksanakan di era New normal dengan menyesuaikan karakteristik materi pelajaran di sekolah pada setiap pertemuan untuk menjaga frekuensi interaksi antara guru dan siswa. Berikut ini disajikan syntak desain model pembelajaran *blended learning* berbasis *website* di era new normal untuk sekolah menengah kejuruan negeri 1 di kota Lubuklinggau.

1. Pembelajaran Tatap Muka (*Face to Face*)

Pembelajaran tatap muka tidak dapat dipisahkan dan dilepaskan dari kegiatan pembelajaran, komunikasi yang baik dibangun antara guru dan siswa dengan adanya tatap muka bersamaan dengan menghadirkan ekspresi yang dapat langsung ditangkap oleh mata baik ketika guru menyampaikan materi pelajaran, memberi pertanyaan dan siswa menjawab pertanyaan dari guru.

Pembelajaran tatap muka sudah ada dan berkembang di dunia sebelum ditemukan perangkat teknologi seperti komputer, audio, visual, dan lain lain (Amin, 2017). Pembelajaran tatap muka tetap perlu dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran di era new normal , karena kehadiran guru dan siswa secara fisik tentu memiliki dampak positif terhadap motivasi untuk belajar dan berprestasi. Pembelajaran tatap muka di era new normal dapat dilakukan setiap hari dengan kehadiran siswa yang sesuai dengan jadwalnya , misalnya untuk siswa dengan nomor urut absensi ganjil hadir tatap muka di minggu pertama dan siswa dengan nomor urut absensi genap jadwal hadir tatap mukanya di minggu kedua begitu seterusnya.

2. *Website* belajar online

Website menurut Hakim Lukmanul (2004) adalah fasilitas internet yang menghubungkan dokumen dalam lingkup lokal maupun jarak jauh. Dokumen pada *website* disebut dengan *web page* dan link dalam *website* memungkinkan pengguna bisa berpindah dari satu *page* ke *page* lain (*hyper text*), baik diantara *page* yang disimpan dalam server yang sama maupun server diseluruh dunia. *Pages* diakses dan dibaca melalui browser seperti Netscape Navigator, Internet Explorer, Mozilla Firefox, Google Chrome dan aplikasi browser lainnya (gurupendidikan.co.id ,2015 diakses 22 Desember 2020).

Keberadaan *website* mendukung model pembelajaran *blended learning*, *website* belajar online dapat dibuat sendiri oleh guru dengan konten serta fitur yang sesuai dengan karakteristik mata pelajaran yang diampu. Siswa akan diberikan *password* dan *username* untuk mengakses *website* yang telah disediakan , *website* berisi fitur absensi harian dimana siswa diwajibkan mengisi absensi terlebih dahulu untuk dapat megakses video atau materi ajar yang telah di-*upload* oleh guru, video ataupun materi ajar ini dibatasi untuk tidak bisa di *fast forward* oleh pengguna *website* agar dapat menonton atau membaca video dan atau materi ajar secara utuh baru kemudian dapat megakses fitur tugas dan mengerjakan tugas serta men-*submit* hasil tugas di *website* yang nanti akan diperiksa langsung oleh guru selanjutnya siswa akan diminta untuk mengisi angket *self assessment* sebagai bahan penilaian karakter .

Website ini juga didesain dengan menghadirkan fitur *chat online* yang akan langsung terhubung dengan guru yang mengampu pelajaran jika siswa kesulitan memahami materi atau bertanya terkait tugas yang diberikan.

3. Video Ajar

Media pembelajaran berupa video memotivasi siswa untuk menyimak materi pelajaran , guru dapat menyiapkan video animasi yang berisi tentang materi pelajaran yang telah disesuaikan dengan materi pelajaran untuk pembelajaran tatap muka.

Selain video animasi guru juga dapat meyiapkan video yang berisi video rekaman guru mengajar yang telah disiapkan sebelumnya. Video yang diunggah guru ke *website* sudah di -*setting* untuk tidak dapat di *fast forward* oleh pengguna *website*, sehingga video dapat ditonton secara utuh tanpa terlewat.

Tabel 1. Desain Model Pembelajaran *Blended Learning* berbasis *Website* di Era New Normal

DAFTAR PERTEMUAN	KELOMPOK A (Siswa dengan nomor urut absensi ganjil)	KELOMPOK B (Siswa dengan nomor urut absensi genap)
Minggu I	<p>Metode Tatap Muka</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa hadir di kelas dengan menerapkan protocol kesehatan (Memakai masker, mencuci tangan dan menjaga jarak) 2. Guru mengabsensi siswa dan menyampaikan materi pelajaran diikuti dengan kegiatan Tanya jawab baik pertanyaan yang diajukan oleh siswa kelompok A maupun siswa kelompok B 3. Guru menjawab pertanyaan yang disampaikan secara langsung ke dalam kelas dan mengetik jawaban pada fitur chat <i>website</i> 4. Siswa mengerjakan tugas yang telah diberikan oleh guru 5. Guru dan siswa melakukan feedback terkait materi serta tugas yang telah dikerjakan 6. Guru menutup pembelajaran 	<p>Metode <i>Online Learning</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru telah memberikan <i>username</i> dan <i>password</i> untuk mengakses <i>website</i> di grup <i>online</i> kelas 2. Jadwal dan jam pelajaran <i>Online Learning</i> dibuat sama dengan jadwal dan jam pelajaran tatap muka. 3. Siswa mengakses <i>website</i> pelajaran sesuai dengan jadwal pelajaran menggunakan <i>username</i> dan <i>password</i> yang telah diberikan 4. Siswa mengisi absensi harian untuk membuka akses pada video materi ajar 5. Siswa mengakses video materi ajar, menyimak dengan saksama video ajar sekaligus dapat memanfaatkan fitur chat online untuk bertanya kepada guru terkait materi yang belum dipahami. 6. Ketika video selesai ditonton siswa dapat mengakses tugas dan mengerjakan serta mengunggah hasilnya langsung pada halaman <i>website</i> 7. Siswa diwajibkan mengisi angket <i>self assessment</i> untuk penilaian karakter selama pembelajaran <i>online</i> berlangsung untuk selanjutnya siswa dapat <i>logout</i> untuk mengakhiri kelas <i>online</i>.

DAFTAR PERTEMUAN	KELOMPOK A (Siswa dengan nomor urut absensi ganjil)	KELOMPOK B (Siswa dengan nomor urut absensi genap)
Minggu II	<p>Metode <i>Online Learning</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru telah memberikan <i>username</i> dan <i>password</i> untuk mengakses <i>website</i> di grup <i>online</i> kelas 2. Jadwal dan jam pelajaran <i>Online Learning</i> dibuat sama dengan jadwal dan jam pelajaran tatap muka. 3. Siswa mengakses <i>website</i> pelajaran sesuai dengan jadwal pelajaran menggunakan <i>username</i> dan <i>password</i> yang telah diberikan 4. Siswa mengisi absensi harian untuk membuka akses pada video materi ajar 5. Siswa mengakses video materi ajar, menyimak dengan saksama video ajar sekaligus dapat memanfaatkan fitur chat online untuk bertanya kepada guru terkait materi yang belum dipahami. 6. Ketika video selesai ditonton siswa dapat mengakses tugas dan mengerjakan serta mengunggah hasilnya langsung pada halaman <i>website</i> 7. Siswa diwajibkan mengisi angket <i>self assessment</i> untuk penilaian karakter selama pembelajaran <i>online</i> berlangsung untuk selanjutnya siswa dapat <i>logout</i> untuk mengakhiri kelas <i>online</i> 	<p>Metode Tatap Muka</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa hadir di kelas dengan menerapkan protocol kesehatan (Memakai masker, mencuci tangan dan menjaga jarak) 2. Guru mengabsensi siswa dan menyampaikan materi pelajaran diikuti dengan kegiatan Tanya jawab baik pertanyaan yang diajukan oleh siswa kelompok A maupun siswa kelompok B 3. Guru menjawab pertanyaan yang disampaikan secara langsung ke dalam kelas dan mengetik jawaban pada fitur chat <i>website</i> 4. Siswa mengerjakan tugas yang telah diberikan oleh guru 5. Guru dan siswa melakukan feedback terkait materi serta tugas yang telah dikerjakan 6. Guru menutup pembelajaran
Dst	Dst	Dst

Desain model pembelajaran *blended learning* berbasis *website* ini mengacu pada pendapat Wardani (2018) Blended learning merupakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan daya tarik pada proses pembelajaran tatap muka (face-to-face) dan sangat sesuai untuk diterapkan di era abad 21. Kehadiran Blended learning dapat mengakomodasi perkembangan dan kemajuan teknologi yang luas dan semakin pesat tanpa harus meninggalkan pembelajaran tatap muka (face-to-face) di kelas dengan menggabungkan pembelajaran tatap muka dengan e-

learning yang dalam hal ini memanfaatkan *website* belajar. Blended learning membuat siswa dapat terus belajar dan mengikuti proses pembelajaran tanpa ada *delay information*.

SIMPULAN

Desain Model Pembelajaran Blended Learning berbasis *website* di era New Normal dirancang untuk mengatasi *delay information* karena pembatasan jumlah siswa yang hadir tatap muka, mempermudah pembagian jadwal dan jam pelajaran serta membantu peserta didik memahami materi ajar dengan memanfaatkan fasilitas yang tersedia. Berdasarkan desain model yang dikembangkan untuk mewujudkan pembelajaran praktis dan efisien. Maka desain model dikembangkan dalam syntax berikut: Pembelajaran Tatap Muka (face to face), *Website* belajar dan Video atau Materi ajar.

Selanjutnya, syntax desain model ini juga dapat digunakan pada setiap mata pelajaran yang dalam penerapannya mempertimbangkan beberapa hal, yakni; tujuan pembelajaran yang akan di capai, aktifitas pembelajaran yang relevan serta memilih dan menentukan aktifitas mana yang relevan dengan desain model

DAFTAR PUSTAKA

- Alyan Fatwa., (2020). *Pemanfaatan Teknologi Pendidikan di Era New Normal*. Jurnal Kuras Institute Vol. 1, No. 2.
- Amin, A. K. 2017. *Kajian Konseptual Model Pembelajaran Blended Learning berbasis Web untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Motivasi Belajar*. Jurnal Pendidikan Edutama Vol. 4, No. 2.
- Ernawati., (2020). *Adaptasi Pembelajaran Sosiologi secara Blended Learning dalam Menghadapi Masa New Normal*. Jurnal Perspektif Ilmu Pendidikan Vol. 32, No. 2.
<https://www.gurupendidikan.co.id/pengertian-website/> diakses 22 Desember 2020 Pukul 11.25 WIB
- Marzano, R. J., dan Heflebower, T. 2011. *Teaching & assessing 21st century skills*. Solution Tree Press.
- Moleong, L. J. 2004. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Novitayati, R. (2013). *Pengaruh Metode Blended Learning dan Self Regulated Learning Terhadap Hasil Belajar Kognitif IPS*. Jurnal Penelitian Kependidikan Vol 23, No. 1. Hal :48-57.
- Sofiana, N. 2015. *Implementasi Blended Learning Pada Mata Kuliah Extensive Listening*. Tarbawi: Jurnal Pendidikan Islam Vol. 12, No. 1.
- Sulistiyoningsih, T., Kartono, K., & Mulyono, M. 2015. *PBL Bernuansa Adiwiyata Dengan Blended Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Karakter Peduli Lingkungan*. Unnes Journal of Mathematics Education Research Vol.4, No. 2.
- Wardani, D. N., Toenlioe, A. J., dan Wedi, A. (2018). *Daya Tarik Pembelajaran di Era 21 dengan Blended Learning*. Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan Vol. 1, No. 1, hal 13