

## Penerapan Metode *Blended Learning* dalam Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19

Siti Muslikhah<sup>1</sup>, Sriyanto<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan IPS, Pasca Sarjana Universitas Muhammadiyah Purwokerto, Guru SMPN 1 Cilacap

<sup>2</sup>Dosen Pasca Sarjana, Universitas Muhammadiyah Purwokerto

### ARTICLE INFO

#### Article history:

DOI:

[10.30595/pssh.v3i.401](https://doi.org/10.30595/pssh.v3i.401)

Submitted:

March 02, 2022

Accepted:

April 20, 2022

Published:

June 1, 2022

### ABSTRACT

*This study aims to analyze learning innovation, blended learning model as a strategy in learning during the covid 19 pandemi. This research method uses a literature review of journals. The analysis of this study concludes that blended learning is needed to improve the quality and quantity of learning. This learning model combines face-to-face and online learning approaches. With a mixed learning strategy, learning becomes flexible. The blended learning model can make it easier for participants to access learning materials and materials, increase learning motivation and participants' independence so that learning is more effective. This blended learning model can be applied as a learning model in educational institutions. To improve the quality of blended learning in learning, it is necessary to have adequate information technology infrastructure and student independence.*

#### Keywords:

*Learning Inovation, Blended Learning, covid-19*

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



#### Corresponding Author:

**Sriyanto**

Dosen Program Studi Magister Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial,  
Universitas Muhammadiyah Purwokerto

Jl. K.H Ahmad Dahlan, Dusun III, Dukuhwaluh, Kec. Kembaran, Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah 53182

Email: [sriyanto1907@gmail.com](mailto:sriyanto1907@gmail.com)

### 1. PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu pesat pada masa Pandemi covid -19 menuntut guru untuk melakukan inovasi pembelajaran di kelas dengan menggunakan model pembelajaran yang baru.[1] Perkembangan teknologi sangat mempengaruhi model pembelajaran dalam pendidikan yaitu pembelajaran jarak jauh (*distance learning*), *sharing resource bersama antar lembaga pendidikan* di dalam sebuah jaringan, banyaknya sumber informasi tidak hanya perpustakaan melainkan bisa juga lewat internet, adanya efektivitas pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dengan multi media.[2]

Di dalam pembelajaran pada masa Pandemi Covid-19 ini sudah memasuki era revolusi industri, dimana pembelajaran pada era ini adalah pendidikan yang bercirikan pemanfaatan teknologi digital dalam proses belajar mengajar. [3]. Untuk menghadapi tantangan ini maka pendidik dituntut untuk mengadakan perubahan dalam mengajar mulai dari yang konvensional menuju yang modern. Untuk mengimbangi hal tersebut guru dan siswa dituntut menguasai pembelajaran dengan model terbaru yang dapat merubah pembelajaran konvensional menuju pembelajaran yang modern. Salah satunya adalah dengan mengadopsi pembelajaran inovatif dengan model blended learning. Model pembelajaran yang inovatif dengan blended learning merupakan jenis pembelajaran yang menerapkan kreasi baru yaitu perpaduan antara pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran online.[4] Adanya kreasi baru ini diharapkan pembelajaran akan bersifat menyenangkan bagi siswa juga memiliki kekuatan untuk memajukan pembelajaran yang

mendalam. Apabila pembelajaran sudah menyenangkan bagi siswa maka tidak diragukan lagi siswa akan aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Kajian ini bertujuan menganalisis inovasi pembelajaran, model blended learning sebagai strategi dalam pembelajaran. Metode penelitian ini menggunakan kajian pustaka terhadap artikel, jurnal dan buku yang diambil dari, google scholar dan google cendikia.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif yaitu penelitian yang berlandaskan filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti kondisi objek yang alamiah, dimana peneliti sebagai instrumen kunci, menyajikan data-data dalam bentuk kata –kata atau gambar serta tidak menekankan angka, melakukan analisis data. [5]

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan studi pustaka atau literatur yang melibatkan penemuan membaca, dan mengevaluasi laporan penelitian dengan baik sebagai laporan pengamatan dan pendapat kasual terkait proyek penelitian yang akan diteliti (Gall et al., 2003). Penelitian ini mengumpulkan artikel terkait jurnal inovasi pembelajaran dan model pembelajaran blended learning.

Penelusuran artikel diambil dari sumber sekunder yaitu jurnal serta dokumen-dokumen terkait topik yang mengarahkan penelitian ini untuk memaparkan penerapan pembelajaran Blended Learning di sekolah.[6]

Berdasarkan pemaparan di atas, maka peneliti mencari topik, menentukan judul, melakukan pengumpulan data sekunder (*secondary sources*) yang di dapatkan dari buku jurnal dan dokumen-dokumen terkait topik yang diambil kemudian mereduksi data, yakni menajamkan, menggolongkan, menghilangkan yang tidak perlu, dan memberikan gagasan individu sebagai bentuk penarikan kesimpulan serta gambaran penerapan pembelajaran Blended learning di sekolah.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Semenjak adanya wabah *Coronavirus Disease* (Covid-19) di Indonesia, pemerintah mengambil langkah pencegahan penyebaran virus tersebut. Di bidang pendidikan, langkah pencegahan yang ditempuh yakni pelaksanaan proses belajar dari rumah (BDR) dan Pembelajaran Tatap Muka Terbatas (PTMT).[7]

Semua tingkatan dalam dunia pendidikan mulai dari pendidikan anak usia dini, menengah, atas hingga perguruan tinggi mengambil kebijakan untuk melakukan pembelajaran di rumah dengan secara online/daring. dan pembelajaran Tatap Muka Terbatas (PTM). Dengan mewabahnya virus Covid-19 yang semakin meluas kebijakan *Work From Home* (WFH) dan *Work From Office* di terapkan oleh pemerintah, sehingga sekolah harus mengambil langkah dengan melaksanakan pembelajaran dengan sistem online dan tatap muka terbatas.

Dengan mewabahnya virus tersebut menuntut guru dan siswa untuk melakukan pembelajaran yang inovatif. Sedangkan pembelajaran inovatif adalah suatu proses pembelajaran yang berbeda/sifatnya baru dengan pembelajaran pada umumnya yang dilakukan oleh guru yakni pembelajaran secara konvensional. Secara garis besar, adapun pembelajaran inovatif dapat digambarkan yaitu sebagai berikut:: [8]

- a. Siswa terlibat dalam kegiatan proses pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman dan kemampuanyang dimiliki.
- b. Guru menggunakan berbagai alat bantu dan media untuk menumbuhkan semangat belajar siswa sehingga menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa
- c. Guru lebih menerapkan pembelajaran lebih kooperatif dan interaktif di dalam proses pembelajaran.
- d. Guru mendorong siswa untuk menemukan caranya sendiri dalam memecahkan masalah hal ini bertujuan agar pembelajaran berhasil memandirikan siswa yakni tidak lagi mengharapakan guru sebagai orang yang satu-satunya dapat ilmu.

Terdapat beberapa kelebihan maupun kekurangan di balik pembelajaran inovatif diantaranya adalah:

Kelebihan pembelajaran inovatif

- a. Pembelajaran tidak terkesan kono lagi melainkan menciptakan pembelajaran yang modern bahkan unik bagi siswa.
- b. Pembelajaran akan terasa menyenangkan bagi siswa dengan demikian hal ini akan membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran.
- c. Merangsang dan meningkatkan kemampuan-kemampuan belajar siswa.

- Kekurangan pembelajaran inovatif
- a. Memerlukan alokasi waktu yang lebih dan biaya bagi guru dalam menyiapkan pembelajaran.
  - b. Beberapa pokok materi di pelajaran-pelajaran sulit untuk diterapkan pada pembelajaran ini. [9]

### **Pembelajaran Berbasis Teknologi dan Informasi**

Pembelajaran berbasis Teknologi dan Informasi adalah suatu pembelajaran inovasi baru dalam proses pembelajaran yang merupakan efek dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Salah satu bentuk pembelajaran berbasis IT ialah pembelajaran *e-learning*. Kata *e-learning* terdiri dari dua bagian, yaitu *e* yang merupakan singkatan dari ‘electronica’ dan ‘learning’ yang berarti pembelajaran. Jadi *e-learning* berarti pembelajaran dengan menggunakan jasa bantuan perangkat elektronika. Pembelajaran *e-learning* adalah sebuah sistem pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dalam proses belajar mengajar. Internet merupakan sebuah perpustakaan raksasa dunia yang didalamnya terdapat jutaan bahkan miliaran informasi atau data yang dapat berupa text, grafis, audio, animasi maupun digital konten lainnya.

E-learning adalah salah satu bentuk penerapan teknologi informasi di bidang pendidikan dalam bentuk pembelajaran secara online (tidak bertatap muka secara langsung). Dalam paradigma pembelajaran daring, baik *e-learning* maupun *blended learning*, terdapat beberapa model kelas yang bisa digunakan, seperti model Station rotation, Lab rotation, Individual rotation, flip classroom, flex classroom, dan A La Carte (Handoko dan Waskito, 2018: 7). [10]

### **Penerapan model Blended Learning dalam Pembelajaran**

Pada masa Pandemi Covid-19 dalam pembelajaran metode Blended Learning merupakan metode penggabungan yang sesuai dengan apa yang dibutuhkan siswa, selain itu metode ini sesuai dengan perkembangan zaman, dan melibatkan siswa. (Muhammad Alfarizqi dkk, 2018: 91)[3]. Secara etimologi istilah *Blended Learning* terdiri dari dua kata yaitu *Blended* dan *Learning*. Menurut Heinze and Procter (dalam Rusman, dkk, 2012: 242)[10] Kata *blend* berarti “campuran”, *bersama untuk meningkatkan kualitas agar bertambah lebih baik* (Collins Dictionary), atau formula suatu penyelarasan kombinasi atau perpaduan (Oxford English Dictionary). Sedangkan *Learning* memiliki makna umum yakni belajar dengan demikian sepintas diartikan makna pola pembelajaran yang mengandung unsur pencampuran atau penggabungan antara satu pola dengan pola yang lain

Blended learning juga dapat diartikan strategi pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan mawadahi siswa untuk mengoptimalkan pemanfaatan informasi dan teknologi untuk meningkatkan hasil belajar. Blended learning merupakan pembelajaran yang menggabungkan pembelajaran tatap muka dan online. Blended learning juga dikenal sebagai pembelajaran hibrida. Istilah ini mengandung pengertian campuran, percampuran, atau gabungan dari belajar (Nurhikmah, 2018).[11]

Ketika kita melakukan pembelajaran secara online tentunya kita memerlukan media sebagai sarana untuk pembelajaran. Oleh karena itu berbagai Platform digunakan sebagai media pembelajaran oleh sekolah. Di SMP sendiri terdapat berbagai platform yang digunakan diantaranya Google Classroom, Zoom Meeting, Whatsapp, Google Meet, dan sebagainya (Haqien, 2020).

Pelaksanaan pembelajaran dengan model *Blended learning* di sekolah memadukan aplikasi *Zoom Meeting* dengan *Google Classroom*. Aplikasi *zoom meeting* merupakan salah satu aplikasi komunikasi video berbasis *cloud computing* buatan perusahaan Amerika. Aplikasi ini menyediakan layanan konferensi jarak jauh dengan menggabungkan konferensi video, pertemuan online, obrolan, hingga kolaborasi seluler (Latifah, 2020)

Pembelajaran blended learning dan pembelajaran tradisional tentu mempunyai perbedaan. Adapun perbedaannya adalah pembelajaran tradisional guru dianggap sebagai pusat sentral transfer ilmu pengetahuan sedangkan di dalam pembelajaran *blended learning* fokus utamanya adalah pelajar. Siswa dipercaya melalui pembelajaran ini akan mandiri dan bertanggung-jawab untuk pembelajarannya. Suasana pembelajaran blended learning akan “memaksa” pelajar untuk aktif dalam pembelajarannya. Siswa akan mandiri dalam mencari informasi maupun materi pembelajaran, berinisiatif sendiri dan mandiri dalam belajar. Sebagai contoh dalam penerapan blended learning yakni Google Classroom. Dengan memanfaatkan media ini guru dapat memberikan kuis harian dengan waktu terbatas. Jadi siswa dituntut menyelesaikan tugas yang diberikan guru sesuai dengan waktu yang diberikan [10]

Berikut di bawah ini akan dipaparkan yang menjadi kelebihan dari *blended learning* ialah sebagai berikut :

- a. Peserta dapat leluasa mempelajari materi pelajaran secara mandiri dengan memanfaatkan materi-materi yang tersedia secara online
- b. Peserta didik dapat berkomunikasi bahkan berdiskusi dengan guru atau peserta didik lain yang tidak harus dilakukan di kelas.

- c. Guru dapat menambahkan materi pengayaan melalui online, dapat meminta peserta didik membaca materi atau mengerjakan tes yang dilakukan sebelum pembelajaran, memberikan kuis, dan memanfaatkan hasil tes dengan efektif.
  - d. Mengurangi aktivitas bermain-main siswa dengan cara mengisi hal-hal bermanfaat yang dapat dilakukan dengan gadgetnya yakni mengerjakan tugas secara online.
- Di balik kelebihan-kelebihan *blended learning*, terdapat sejumlah kekurangan diantaranya sebagai berikut :
- a. Proses pembelajaran yang hanya memanfaatkan teknologi saja tidak dapat sepenuhnya berhasil. Hal tersebut dikarenakan gaya belajar masing-masing siswa berbeda-beda.
  - b. Guru tidak dapat mengontrol kegiatan siswa di luar tatap muka secara penuh
  - c. Hasil pengerjaan tugas memungkinkan siswa satu dengan yang lain saling berbagi.
  - d. Siswa yang cenderung mempunyai minat belajar yang rendah kesulitan belajar secara mandiri dengan pembelajaran online.
  - e. Tingkat akses yang baik tidak semua siswa memiliki. [12]

Penerapan *blended learning* merupakan alternatif untuk mengatasi kelemahan-kelemahan pembelajaran online dan pembelajaran tatap muka dalam rangka menghasilkan rangkaian pembelajaran yang efektif, efisien, dan menyenangkan bagi siswa dengan menggeser teori-teori pembelajaran lama (Abdulah, 2018).

Walaupun *blended learning* memiliki kekurangan, namun tetap *blended learning* ini memiliki daya tarik tersendiri. Sebab pada zaman sekarang merupakan era digital ketika semua mesin terhubung melalui sistem internet atau cyber system.

Melalui pembelajaran *blended learning*, dapat mengatasi tantangan yang ada pada masa Pandemi covid-19. Daya tarik *blended learning* pada masa pandemi covid-19 semakin besar karena dengan semakin berkembangnya teknologi maupun mempermudah siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran dimana saja dan kapan pun siswa mau. Pembelajaran *blended learning* ini mengatasi kelemahan-kelemahan dari pembelajaran konvensional. [13]

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan *blended learning* memiliki pengaruh positif terhadap pemahaman siswa. Model *blended learning* dapat digunakan oleh guru dan melatif menciptakan pembelajaran yang inovatif dan meningkatkan hasil belajar peserta didik

#### 4. SIMPULAN

Berdasarkan pada hasil analisis data dan pembahasan maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- a. Pembelajaran berbasis Teknologi dan Informasi dengan metode *Blended learning* merupakan suatu pembelajaran inovasi baru yang tampak pada penggunaan internet dan merupakan efek dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi
- b. Metode pembelajaran *blended learning* mewujudkan pendidikan yang fleksibel, yaitu perpaduan antara model daring dan model luring yang sangat cocok pada situasi pandemi covid-19

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. Herdiana, "Inovasi Proses Pembelajaran Daring bagi Mahasiswa Kelas Karyawan di Masa Pandemi Covid-19," *Konf. Nas. Pendidik. I*, no. June, pp. 129–137, 2020.
- [2] E. Puspitasari, "Inovasi Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial," *Eduksos J. Pendidik. Sos. Ekon.*, vol. 3, no. 1, pp. 25–40, 2016, [Online]. Available: <http://syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/edueksos/article/view/324>.
- [3] A. Nursyifa, "Transformasi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0," *J. Pendidik. Kewarganegaraan*, vol. 6, no. 1, p. 51, 2019, doi: 10.32493/jpkn.v6i1.y2019.p51-64.
- [4] M. Arifin and M. Abduh, "Peningkatan Motivasi Belajar Model Pembelajaran *Blended Learning*," *J. Basicedu*, vol. 5, no. 4, pp. 2339–2347, 2021, doi: 10.31004/basicedu.v5i4.1201.
- [5] M. Damarullah, M. Fahrurrozi, and A. Subhani, "Penguatan Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar Lombok Timur," *Genta Mulia*, vol. XII, no. 1, pp. 218–229, 2021.
- [6] I. I. Al Ifitah and A. Syamsudin, "Penerapan Pembelajaran Tatap Muka Terbatas di Masa Pandemi Covid-19 pada Lembaga PAUD," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 3, pp. 2334–2344, 2022, doi: 10.31004/obsesi.v6i3.2079.
- [7] S. Kulsum and S. Husnul, "EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN Pemanfaatan Media Pembelajaran, Inovasi di Masa Pandemi Covid-19," vol. 3, no. 4, pp. 2149–2158, 2021.
- [8] F. B. Sole and D. M. Anggraeni, "Inovasi Pembelajaran Elektronik dan Tantangan Guru Abad 21," *J. Penelit. dan Pengkaj. Ilmu Pendidik. e-Saintika*, vol. 2, no. 1, p. 10, 2018, doi: 10.36312/e-

- saintika.v2i1.79.
- [9] A. A. Susilo, "Peran Guru Sejarah dalam Pemanfaatan Inovasi Media Pembelajaran," *J. Komun. Pendidik.*, vol. 4, no. 2, p. 79, 2020, doi: 10.32585/jkp.v4i2.649.
- [10] H. S. Su'uga, E. Ismayati, A. I. Agung, and T. Rijanto, "Media E-learning Berbasis Google Classroom Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK," *J. Pendidik. Tek. Elektro*, vol. 9, no. 3, pp. 605–6010, 2020, [Online]. Available: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-elektro/article/view/36253/32246>.
- [11] H. Ferdiansyah, Z. N, R. Yakub, and A. H, "Penggunaan Model Blended Learning terhadap Hasil Belajar di masa Pandemi Covid-19," *Edumaspul J. Pendidik.*, vol. 5, no. 2, pp. 329–334, 2021, doi: 10.33487/edumaspul.v5i2.2075.
- [12] D. Pendidikan, A. Islam, and H. Nuthpaturahman, "Актуальные Вопросы Применения Технологии Смешанного Обучения (Blended Learning) При Обучении Иностранному Языку В Вузе," *Общество: Социология, Психология, Педагогика*, no. 6, 2015.
- [13] A. T. Hasibuan and A. Prastowo, "Pengembangan Sumber Daya Manusia Sd / Mi," *Magistra*, vol. 10, no. 1, pp. 26–50, 2019.