

# Implementasi Blended Learning di Masa Pandemi Covid 19

Fajar Budiyo  
STKIP PGRI Sumenep

## Penulis koresponden

Fajar Budiyo  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP PGRI Sumenep

Email :  
fajarbudiyo@stkipgrisumenep.ac.id

## Kata Kunci:

*Blended Learning*  
Kombinasi  
Teknologi

## ABSTRAK

Implementasi blended learning merupakan sistem pembelajaran yang mengkombinasikan sistem tradisional dengan sistem modern dalam hal ini penggunaan teknologi. Sehingga siswa dapat berinteraksi dengan guru meskipun mereka berada di tempat yang berbeda .

Copyright © 2020 DPPs UMM & STKIP PGRI Sumenep

## PENDAHULUAN

Saat ini seluruh Negara telah mengalami pandemi virus corona, termasuk Negara Indonesia. Virus corona atau yang lebih dikenal dengan istilah covid 19 telah memberikan dampak yang sangat luar biasa kepada seluruh elemen, tanpa terkecuali di bidang pendidikan itu sendiri. Adanya dampak yang signifikan terhadap dunia pendidikan, membuat semua tatanan di bidang pendidikan juga harus segera beradaptasi dan berdamai dengan kehidupan yang baru. Salah satu contoh nyata yang bisa dirasakan bahwa covid 19 ini memberikan dampak yang luar biasa pada bidang pendidikan adalah berubahnya sistem pembelajaran yang biasanya dilakukan secara langsung, kini tidak bisa dilakukan lagi. Hal tersebut diperkuat dengan Surat Edaran (SE) yang dikeluarkan pemerintah pada 18 Maret 2020 segala kegiatan didalam dan diluar ruangan di semua sektor sementara waktu ditunda demi mengurangi penyebaran corona terutama pada bidang pendidikan. Pada tanggal 24 maret 2020 Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Covid, dalam Surat Edaran tersebut dijelaskan bahwa proses belajar dilaksanakan di rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh.

Oleh sebab itu, sebagai tenaga pendidik sudah seharusnya kita mempersiapkan sistem pembelajaran yang efektif dan inovatif agar proses pembelajaran di rumah dapat berjalan lancar dan efektif. Salah satu yang menjadi solusi tepat dalam pembelajaran jarak jauh menggunakan sistem blended learning. Blended learning is the combination of different training "media" (technologies, activities, and types of events) to create an optimum training program for a specific audience (Bersin, 2004). Blended learning, a combination of face-to-face and online instruction (Grgurovic, 2011). Pernyataan Grgurovic selaras dengan pendapat yang dikemukakan oleh Matukhin dan Zhitkova (2015) menyatakan bahwa Blended learning is a combination of face-to-face learning with Internet-based training, especially of the second generation, which allows participants to cooperate in the educational process.

Secara garis besar Blended learning merupakan sistem pembelajaran yang memadukan sistem tradisional dengan sistem modern dalam hal ini penggunaan teknologi. Sehingga siswa dapat berinteraksi dengan guru meskipun mereka berada di tempat yang berbeda. Tentunya sistem tersebut jika dilihat secara teori dan praktik sudah sangat tepat sekali jika diterapkan di masa pandemi covid 19 ini.

---

Selain itu, keuntungan dengan sistem pembelajaran menggunakan blended learning dapat memberikan keamanan dan kenyamanan bagi siswa, dimana siswa mampu mengakses semua materi pelajaran dengan mudah dan dimana saja tanpa harus keluar dari rumah. Sehingga guru tidak perlu setiap pertemuan harus mempersiapkan materi secara terus menerus. Guru dapat menyimpan dan memanfaatkan beberapa aplikasi teknologi yang mendukung proses belajar mengajar selama masa pandemic covid 19.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendapatkan informasi mengenai implementasi Blended learning di masa pandemi covid 19?

## **METODE**

Metode penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah di mana peneliti adalah sebagai instrumen kuncinya. (Creswell, 2014). Subjek penelitian ini adalah kepala sekolah, guru kelas 4, siswa dan perwakilan wali siswa kelas 4.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian lapangan (field research) dimana peneliti hadir secara langsung ke tempat/lokasi penelitian yaitu di SDK Sang Timur untuk mengetahui lebih mendalam mengenai implementasi Blended Learning dalam pembelajaran daring di masa pandemi covid 19. Sedangkan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan data primer dan data sekunder. Dalam penelitian ini yang menjadi data primer adalah data yang diperoleh dari hasil interview (wawancara) dan observasi (angket) dengan objek kepala sekolah, guru kelas, perwakilan siswa, dan wali dari siswa di SDK Sang Timur.

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sementara itu, uji keabsahan data dalam metode penelitian kualitatif ini menggunakan uji kredibilitas (credibility). Trianggulasi dalam uji kredibilitas diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara.

## **PEMBAHASAN**

Merebaknya wabah Covid-19 di seluruh negara tanpa terkecuali Negara Indonesia sangat berdampak pada kegiatan belajar mengajar di sekolah. Sebelum pandemi ini terjadi, proses kegiatan belajar mengajar dapat dilakukan tatap muka secara langsung dengan aman dan nyaman. Akan tetapi dengan adanya pandemi dan anjuran dari pemerintah sistem pembelajaran yang biasanya dilakukan di sekolah kini berganti dengan sistem pembelajaran dari rumah atau yang lebih dikenal dengan istilah study from home (SFH).

Tentunya kondisi ini memaksa pihak sekolah, siswa dan guru untuk mempersiapkan sistem ini agar pembelajaran di tengah pandemi tetap berjalan dengan lancar dan efektif. Tidak hanya sampai di situ saja, sistem pembelajaran daring harus disesuaikan dengan kemampuan masing-masing sekolah baik itu dari segi fasilitas, SDM, kesiapan siswa baik itu dari aspek psikis dan mental siswa. Tak kalah penting dari semuanya adalah kesiapan wali siswa dalam mendampingi putra-putrinya selama belajar daring agar tetap fokus dan kondusif. Jika dikaji dari sisi teori, keamanan dan kenyamanan pembelajaran menggunakan sistem Blended learning adalah solusi yang tepat di tengah pandemi covid 19. Dengan artian, siswa masih bisa tetap bersekolah meskipun dilakukan dari rumah masing-masing. Akan tetapi sistem Blended learning tidak semudah dan nyaman seperti yang kita bayangkan. Hal ini dipicu karena para guru dan siswa harus beradaptasi dengan sistem yang baru. Tentunya kondisi ini menyebabkan timbulnya beberapa permasalahan baru. Kondisi tersebut sejalan dengan hasil wawancara yang dilakukan peneliti terhadap pihak kepala Sekolah yaitu Bapak Dedy Purnomo, S.Pd pada tanggal 13 Juli 2020 yang menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan

---

daring banyak mengalami kesulitan terutama bagi siswa yang tidak difasilitasi telepon pintar oleh orang tuanya. Selain tidak difasilitasi oleh orang tuanya, juga banyak dari beberapa orang tua wali yang sibuk dengan pekerjaannya sehingga waktu mereka untuk mendampingi anaknya sangat terbatas bahkan tidak sama sekali.

Tidak hanya sampai di situ, hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada guru kelas IV tidak jauh berbeda dengan pernyataan yang dikemukakan oleh kepala Sekolah. Guru kelas IV mengungkapkan bahwa pembelajaran menggunakan sistem blended learning tidak terlalu efektif secara signifikan. Pernyataan tersebut bukan tidak beralasan, menurut Bapak Ath. Taat, S.Pd selaku guru kelas IV yang telah mengabdikan dirinya sebagai tenaga pendidik selama 37 tahun di SDK Sang Timur masih merasa canggung dan belum mahir jika harus mengkombinasikan sistem pembelajaran selama ini dengan teknologi. Apalagi selama 37 Tahun beliau terbiasa dengan sistem tatap muka. Selain sudah harus beradaptasi, guru juga harus mempersiapkan perangkat dan sistem penilaian yang berbeda dengan sebelumnya. Sejauh ini sistem penilai tetap mengacu pada tiga aspek yaitu kognitif, afektif dan psikomotor.

Selanjutnya, berdasarkan angket yang diberikan dan disebar kepada 12 Siswa di Kelas IV melalui aplikasi google form menyatakan bahwa pembelajaran dengan sistem Blended learning sangat membosankan dan tidak terbiasa. Selama ini para murid terbiasa berada di sekolah untuk berinteraksi dengan teman-temannya, bermain dan bercanda gurau dengan teman-temannya serta bertatap muka dengan para gurunya. Adapun akibat dari sistem Blended learning membuat para murid perlu waktu untuk beradaptasi dan mereka menghadapi perubahan baru yang secara tidak langsung akan mempengaruhi daya serap belajar mereka.

Selain itu, sistem blended learning juga berdampak terhadap orang tua. Menurut sebagian orang tua pembelajaran dengan sistem blended learning akan menambah biaya pembelian kuota internet, apalagi penggunaan teknologi secara online memerlukan koneksi jaringan ke internet dan kuota. Sehingga, tingkat penggunaan kuota internet akan bertambah dan akan menambah beban pengeluaran orang tua. Selain itu, kebanyakan dari orang tua wali belum mahir dalam penggunaan teknologi.

Lebih dari itu, terdapat beberapa orang tua ada yang merasa tidak puas terhadap guru ketika menggunakan sistem Blended learning selama masa pandemi. Para orang tua merasa penyampaian materi sangat singkat dan tidak terlalu komprehensif sehingga daya serap ke siswa tidak sepenuhnya bisa dipahami dan siswa merasa sulit untuk memahami materi pelajaran.

### **Faktor yang mempengaruhi Implementasi Blended learning di SDK Sang timur Sumenep**

Seperti yang kita ketahui bersama bahwa implementasi Blended learning juga memberikan dampak positif terhadap kemajuan pendidikan. Sejauh ini, pelaksanaan sistem Blended learning dalam kegiatan belajar mengajar di SDK Sang timur mendapat respon yang positif dari orang tua wali. Melalui sistem Blended learning siswa dan orang tua dapat mengakses materi pelajaran dimana saja dan kapan saja. Tidak hanya itu, blended learning juga memberikan kenyamanan kepada guru dan siswa dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan waktu yang lebih efisien dan efektif.

Meskipun diberikan kemudahan dalam mengakses, sistem Blended learning juga memiliki sisi kelemahannya, dimana dalam setiap kelas tidak semua siswa mempunyai fasilitas yang memadai dalam mengikuti proses kegiatan belajar. Sehingga mau tidak mau seorang guru yang harus menjemput bola dengan mendatangi kepada siswa yang tidak memiliki telepon pintar. Selain itu, susahnya para orang tua mendampingi putra-putrinya dalam kegiatan belajar. Apalagi sebagian besar pekerjaan orang tua mereka adalah wiraswasta. Lebih lanjut lagi, hampir sebagian dari orang tua wali merasa kebingungan dan belum mahir terhadap penggunaan aplikasi yang digunakan selama pembelajaran. Selain itu, sistem Blended learning juga memerlukan akses yang stabil dan kuota yang memadai sehingga ketika melakukan kegiatan belajar mengajar tidak terputus. Tentunya hal tersebut, akan menjadi penghambat jika kuota dan jaringan internet tidak stabil.

---

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, dapat dikemukakan beberapa simpulan sebagai berikut.

1. Implementasi Blended learning memberikan kemudahan dan kenyamanan kepada guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar di tengah pandemi seperti ini;
2. 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
3. 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

## DAFTAR PUSTAKA

- Creswell, J.W. (2014). *Research Design*, Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Bersin, J. (2004). *The Blended Learning Book*. San Fransisco: Pfeiffer.
- Grgurovic, M. (2011). *Blended Learning in an ESL Class: A Case Study*, 29(1), 100–117
- Matukhin. D dan Zhitkova. E. 2015. *Implementing Blended Learning Technology in Higher Professional Education*. *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 206 ( 2015 ) 183 – 188. doi: 10.1016/j.sbspro.2015.10.051
- Menteri Pendidikan. (2020). *Surat Edaran Nomor 3 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Pendidikan dalam Masa Darurat CoronaVirus (COVID-19)*.