

Peningkatan keterampilan public speaking melalui metode monroe's motivated sequence kelas XI OTKP SMKN 1 Surakarta

Agustina Dewi Wulandari*, Wiedy Murtini, Anton Subarno

Pendidikan Administrasi Perkantoran, Universitas Sebelas Maret, Surakarta, Indonesia

Email: agustinadewi737@gmail.com

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui: 1) bagaimana pola mengajar guru administrasi perkantoran pada mata pelajaran PKWU yang mengalami perubahan di era *new normal*, mulai dari persiapan hingga proses evaluasi di SMKN 1 Banyudono; dan 2) hambatan yang ditemukan dalam pembelajaran di SMKN 1 Banyudono. Proses pembelajaran PKWU pada masa *new normal* diterapkan secara tatap muka terbatas pada tatap muka di SMKN 1 Banyudono; dan 3) upaya yang dilakukan untuk mengatasi kendala dalam penerapan tatap muka terbatas pada mata pelajaran PKWU di SMKN 1 Banyudono. Jenis penelitian ini adalah deskriptif-kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Penelitian dilakukan di SMKN 1 Banyudono. Data penelitian diperoleh dari informan, peristiwa, dan dokumen dengan teknik *purposive* dan *snowball sampling*. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan dokumen. Keabsahan data diperoleh dengan empat cara yaitu *kredibilitas*, *transferabilitas*, *dependabilitas*, dan *konfirmasiabilitas*. Teknik analisis data menggunakan analisis data model interaktif dengan tahapan sebagai berikut: 1) pengumpulan data, 2) reduksi data, 3) penyajian data, dan 4) penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru telah melaksanakan pembelajaran PKWU dengan cukup baik sesuai dengan petunjuk pelaksanaan.

Kata Kunci : pembelajaran; PKWU; studi kasus

Abstract

The purpose of this study was to find out: 1) how the teaching pattern of office administration teachers on PKWU subjects has changed in the new normal era, starting from the preparation to the evaluation process at SMKN 1 Banyudono; and 2) the obstacles found in learning at SMKN 1 Banyudono. The PKWU learning process in the new normal period was applied face-to-face, limited to face-to-face at SMKN 1 Banyudono; and 3) the efforts made to overcome the obstacles in the application of face-to-face were limited to PKWU subjects at SMKN 1 Banyudono. This type of research is descriptive-qualitative with a case study approach. The research was conducted at SMKN 1 Banyudono. Research data was obtained from informants, events, and documents with purposive and snowball sampling. Data collection techniques include observation, interviews, and documents. The validity of the data was obtained in four ways: credibility, transferability, dependability, and confirmability. The data analysis technique used interactive model data analysis with the following stages: 1) data collection, 2) data concession, 3) data presentation, and 4) drawing conclusions. The results showed that the teacher had carried out PKWU learning quite well in accordance with the official instructions.

Keywords: case studies; learning; PKWU

* Corresponding author

Citation in APA style: Wulandari, A. D., Murtini, W., and Subarno, A. (2023). Peningkatan keterampilan public speaking melalui metode Monroe's Motivated Sequence kelas XI OTKP SMKN 1 Surakarta. *Jurnal Informasi dan Komunikasi Administrasi Perkantoran*, 7(2), 146-153.
<https://dx.doi.org/10.20961/jikap.v7i2.60955>

Received April 22, 2022; Revised July 4, 2022; Accepted July 15, 2022; Published Online March 02, 2023

<https://dx.doi.org/10.20961/jikap.v7i2.6095>

Pendahuluan

Wabah penyakit yang terjadi di seluruh dunia menjadi sorotan semua kalangan. Virus *Corona Disease* 2019 atau *COVID-19* adalah penyakit yang menyerang pada manusia dan hewan secara cepat melalui udara. Akibat adanya *Covid-19* berdampak pada sektor kehidupan manusia seperti perekonomian, kesehatan, maupun pendidikan.

Kegiatan belajar mengajar tanpa tatap muka kini menjadi solusi dari pemerintah untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran di awal pandemi. Namun kebijakan pembelajaran jarak jauh yang sudah satu tahun diimplementasikan masih menjadi polemik di masyarakat. Banyak permasalahan yang timbul selama kegiatan pembelajaran jarak jauh dilakukan. Sebagaimana yang diungkapkan Dewi (2020) bahwa “dari semua literature dalam *e-learning* mengindikasikan bahwa tidak semua peserta didik sukses dalam pembelajaran *online*.”

Pada awal bulan November 2022, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mengeluarkan surat edaran nomor 4 tahun 2021 mengenai penyelenggaraan pembelajaran tatap muka terbatas. Di dalamnya memuat tentang ketetapan bahwa semua tenaga kependidikan harus membatasi alokasi waktu pendidikan dan sudah harus melakukan vaksinasi, juga harus menerapkan protokol kesehatan sesuai peraturan pemerintah.

Banyak program yang dijalankan pemerintah menjadi terhambat. Salah satunya program pemerintah pada revitalisasi Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Terutama pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan yang membutuhkan kegiatan praktik untuk meningkatkan *skill*. Dengan pembelajaran yang dilaksanakan secara luring terbatas berdampak dengan kegiatan pembelajaran. Nissa dan Haryanto (2020) mengemukakan bahwa “guru menghadapi beberapa masalah diantaranya: keterbatasan waktu pembelajaran, dan teknis pelaksanaan pembelajaran yang tidak sesuai. Namun demikian, kegiatan belajar sudah melibatkan interaksi langsung antara siswa dan guru secara tatap muka dan selebihnya dilakukan secara daring.”

Pembelajaran diartikan sebagai sebuah proses, dimaksudkan suatu proses yang mengontrol, mengatur segala yang ada di sekitar murid agar mereka mampu untuk melakukan kegiatan belajar mengajar secara kondusif.

Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional mengatakan bahwasanya pembelajaran juga diartikan sebagai suatu interaksi para murid dengan sumber belajar yang sedang diajarkan di lingkungan pendidikan. Menurut Hanafy (2014) “adanya proses pembelajaran yaitu apabila terdapat suatu sistem yang melibatkan satu kesatuan antara komponen belajar yang saling berkaitan dan saling berinteraksi untuk mencapai suatu hasil yang maksimal sesuai tujuan yang telah ditetapkan.”

Pembelajaran tatap muka terbatas (PTMT) didefinisikan sebagai proses pembelajaran berbasis pendidikan dimana dalam pengajarannya peserta didik tidak harus melakukan pembelajaran secara langsung dengan alokasi waktu yang penuh. Adanya ketetapan dan batasan yang telah ditetapkan oleh Kemendikbud tentang waktu yang dibatasi, jumlah siswa yang masuk mengikuti pembelajaran tatap muka, pengkondisian posisi duduk yang telah diberi jarak, dan lainnya yang mendukung kebijakan pemerintah guna meminimalisir penyebaran virus *covid-19*.

Rusman (2012) menyatakan bahwa “*blended learning* merupakan sebuah kombinasi dari berbagai pendekatan di dalam pembelajaran. Sehingga dapat dinyatakan bahwa *blended learning* adalah model belajar yang menggabungkan dua atau lebih model pendekatan dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan dari proses pembelajaran.”

Menurut Yusuf (2020) berikut 5 kunci penting dalam penyelenggaraan model pembelajaran *blended learning*, yaitu: 1) *Live Event*, pembelajaran ini dilaksanakan secara langsung atau luring dan sinkronous di tempat serta waktu yang sama pula atau bisa juga di berbeda tempat tapi waktunya sama; 2) *Self-Paced Learning*, diartikan sebagai kombinasi sebuah pembelajaran mandiri (*self-paced learning*) yang membuat para murid peserta belajar secara online kapanpun dan dimanapun; 3) *Collaboration*, sebuah pembelajaran kombinasi dan kolaborasi, kolaborasi ini bisa terjadi antar guru dan juga antar peserta didik; 4) *Assessment*, pengajar harus merancang dan bisa mencampurkan jenis penilaian entah offline ataupun online mulai dari yang bersifat tes ataupun non-tes; 5) *Performance Support Materials*, memastikan bahan belajar siap dalam bentuk digital, dapat diakses oleh peserta didik baik secara *offline* maupun *online*.

Proses pembelajaran *blended learning* di SMK Negeri 1 Banyudono berlangsung selama 6 jam pembelajaran dan mengkombinasikan dengan pembelajaran daring. Setiap siswa melakukan PTM terbatas dengan bergantian 50% jumlah siswa masuk setiap kelas. Hal ini sangat berpengaruh terhadap peserta didik maupun pengajar. Efek yang nyata adalah waktu pembelajaran yang terbatas, dan teknis pembelajaran yang dilakukan tidak sesuai. Walaupun begitu, aktivitas belajar mengajar telah melibatkan interaksi langsung antara peserta didik dan tenaga pengajar dan selanjutnya dilaksanakan secara online .

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mengetahui pola mengajar guru administrasi perkantoran dalam pelaksanaan pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan pada masa *new normal* di SMK Negeri 1 Banyudono; (2) Mengetahui hambatan guru administrasi perkantoran menerapkan pola mengajar dalam pelaksanaan pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan pada masa *new normal* di SMK Negeri 1 Banyudono; (3) Mendeskripsikan solusi dalam mengatasi perubahan pola mengajar guru administrasi perkantoran dalam pelaksanaan pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan pada masa *new normal* di SMK Negeri 1 Banyudono.

Metode Penelitian

Penelitian ini memilih SMK Negeri 1 Banyudono sebagai tempat dilakukannya penelitian. Waktu penelitian dimulai dari November 2021- Februari 2022. Dengan memakai metode penelitian kualitatif penelitian ini dilaksanakan dengan pendekatan studi kasus.

Selanjutnya, sebagai sumber data yang diperlukan dalam melakukan penelitian ada dua yaitu data primer dan data sekunder. Data primer dalam penelitian ini merupakan data yang dicari secara langsung di lapangan dengan mewawancarai dengan kepala sekolah SMK Negeri 1 Banyudono, guru administrasi perkantoran mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan, dan siswa kelas XII Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran. Sedangkan data sekunder adalah data yang didapatkan dari berbagai sumber Pustaka atau sumber lain seperti buku, dokumen, jurnal, arsip, dan data dari website/internet mengenai pola mengajar pada masa *new normal* yang mendukung. Sumber data dalam penelitian ini adalah informan (kepala sekolah SMK Negeri 1 Banyudono, guru administrasi perkantoran mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan, dan siswa kelas XII Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran); Dokumen; serta Tempat dan Peristiwa.

Dalam penelitian ini, Teknik pengambilan objek yang digunakan ialah dalam penelitian merupakan teknik *purposive sampling* dan *snowball sampling*. Teknik *purposive sampling* didefinisikan sebagai teknik pengambilan sampel data di mana banyak hal yang dipertimbangkan didalamnya dan mempunyai standar tertentu. Sedangkan Teknik *snowball sampling* adalah Teknik penentuan sampel yang semula populasinya kecil semakin lama semakin besar.

Penelitian ini menggunakan Teknik pengumpulan data antara lain wawancara, observasi, dan dokumen. Uji validitas data dilakukan guna memaksimalkan kevalidan data agar supaya peneliti dapat meminimalisirkan apabila terdapat bias atau kecenderungan di dalam penelitiannya. Adapun untuk teknik uji validitas data adalah *credibility* (kredibilitas), *transferability* (transferabilitas), *dependability* (dependabilitas), dan *confirmability* (konfirmasiabilitas).

Penelitian ini menggunakan model interaktif sebagai teknik analisis data, yaitu penyajian data yang apa adanya sama seperti yang diperoleh sama dengan fakta yang ada di lapangan. Langkah-langkah dalam menganalisis data yaitu pengumpulan data, konsensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Prosedur penelitian merupakan tahapan yang harus dilakukan dalam melakukan penelitian dari awal hingga akhir. Adapun prosedur yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu: 1) pendahuluan; 2) tahap mengembangkan instrumen; 3) tahap mengoleksi fakta dan data; 4) tahap analisis data; 5) tahap melaporkan hasil penelitian.

Hasil Dan Pembahasan

Hasil penelitian

Pelaksanaan Blended Learning pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan kelas XII Program Keahlian Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran (OTKP) SMK Negeri 1 Banyudono

Pembelajaran tatap muka terbatas merupakan peraturan yang telah disahkan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan dalam Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2021 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan. Pelaksanaan pembelajaran tatap muka di SMK Negeri 1 Banyudono menggunakan model *blended learning* yang dimulai pada awal November 2021 sampai pemerintah mengeluarkan kebijakan selanjutnya menyesuaikan perkembangan angka terkena virus *covid-19*.

Tahap perencanaan didefinisikan sebagai sebuah fase yang harus dilalui oleh sekolah untuk menyusun rencana sesuai dengan kebutuhan yang akan dipakai dan berkaitan dengan berlangsungnya pembelajaran terbatas. Fase ini dimulai dengan sekolah menyiapkan fasilitas mencuci tangan di setiap sudut bangunan dan alat pengecekan suhu sebagai penunjang menjaga protokol kesehatan. Sedangkan guru menyiapkan rancangan administrasi pembelajaran yang diperlukan. Hal tersebut mencakup perencanaan pembelajaran yang meliputi ditetapkan sebuah Kurikulum, penyusunan Silabus, Program Tahunan, Program Semester, analisa Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

Tahap pelaksanaan pembelajaran tatap muka terbatas pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan dengan model *blended learning* dilakukan dengan mengkombinasikan pembelajaran tatap muka (*face to face*) dengan online learning menggunakan platform yang telah tersedia. Pihak sekolah mewajibkan kepada siswa, tenaga pendidik, dan kependidikan untuk melakukan vaksin minimal dosis kedua. Selain itu, ketika aktivitas pembelajaran baik diluar ataupun didalam ruangan guru dan siswa pun diwajibkan menggunakan masker, menjaga jarak, dan menghindari aktivitas yang mengakibatkan berkerumunan. Pada pelaksanaannya, untuk siswa yang mendapatkan jadwal pembelajaran daring sesuai dengan jam pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan guru akan mengirimkan link materi pembelajaran di grup *whatsapp* siswa untuk mengakses pembelajaran.

Kegiatan monitoring pembelajaran dilakukan untuk mendapatkan *feedback* dalam meningkatkan mutu pelaksanaan pembelajaran tatap muka terbatas. Melalui pelaksanaan dengan sistem monitoring, ditemukannya sejumlah hambatan ketika pembelajaran tatap muka terbatas berlangsung bisa menjadi sebuah evaluasi. Pelaksanaan monitoring aktivitas pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan di SMK Negeri 1 Banyudono dilakukan oleh kepala sekolah melalui jurnal pembelajaran di *Smart Learning*.

Evaluasi pelaksanaan pembelajaran dilakukan pada saat kegiatan doa bersama di setiap senin pagi yang dipimpin oleh Kepala sekolah SMK Negeri 1 Banyudono. Untuk mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan pada masa *new normal* di SMK Negeri 1 Banyudono terdapat permasalahan maka disampaikan pada saat kegiatan senin pagi dengan meminta saran dan masukkan guru yang ada untuk memberikan solusi terhadap permasalahan yang terjadi. Evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran tatap muka terbatas khususnya mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan.

Hambatan-hambatan dalam pelaksanaan pembelajaran blended learning pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di SMK Negeri 1 Banyudono

Berdasarkan pengamatan dan wawancara yang sudah dilaksanakan peneliti di SMK Negeri 1 Banyudono bahwa terdapat hambatan-hambatan pelaksanaan pembelajaran *blended learning* pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan.

Berikut beberapa hambatan yang dihadapi oleh SMK Negeri 1 Banyudono dalam pelaksanaan pembelajaran *blended learning* pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan yaitu : 1) terbatasnya kuota internet yang dimiliki siswa; 2) kurangnya jaringan internet yang stabil; 3) kurangnya minat belajar siswa; 4) kurangnya fasilitas pembelajaran yang memadai.

Upaya strategis yang dilakukan guru administrasi perkantoran mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan untuk mengatasi hambatan-hambatan dalam pelaksanaan pembelajaran tatap muka terbatas di SMK Negeri 1 Banyudono

Adapun upaya strategis yang dilakukan guru administrasi perkantoran mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan untuk mengatasi hambatan-hambatan dalam pelaksanaan pembelajaran tatap muka terbatas di SMK Negeri 1 Banyudono yaitu : 1) memberikan dan melakukan pengecekan fasilitas

penunjang pembelajaran tatap muka terbatas; 2) memberikan *ice breaking*; 3) memberikan penjelasan lanjutan melalui grup *whatsapp*.

Pembahasan

Sistem pembelajaran di Indonesia selama adanya virus *Covid-19* berganti menjadi pembelajaran secara daring dari yang mulanya luring. Hal ini bertujuan untuk tetap melakukan proses belajar serta mengantisipasi penyebaran virus *Covid-19*. Penggunaan media komputer dan internet dalam pembelajaran online diharapkan dapat meningkatkan pemahaman belajar peserta didik dan sumber informasi serta referensi bagi peserta didik. Namun, pelaksanaan sistem pembelajaran yang optimal di tengah pandemi tentunya bukanlah hal yang mudah terutama mengubah suatu pola sistem belajar mengajar dari yang biasa dilakukan secara langsung di dalam kelas melalui tatap muka kemudian berubah menjadi secara daring atau *online*, hal ini memiliki banyak keterbatasan dan kendala yang dihadapi baik peserta didik maupun pendidik.

Pelaksanaan pembelajaran *online* mungkin dapat berjalan, akan tetapi tidak semua pembelajaran dapat efektif dilakukan melalui pembelajaran *online* atau daring. Ada banyak hal dalam pembelajaran yang tidak bisa tergantikan melalui pembelajaran daring, perlunya interaksi dan penerapan nilai-nilai bagi peserta didik yang akhirnya pada masa *new normal* ini menuntut perlu dilakukannya pembelajaran campuran atau *hybrid learning* atau biasa dikenal juga dengan *blended learning*. Perubahan yang terjadi pada dunia pendidikan dengan bergesernya pembelajaran dari *teacher centered* ke *student centered* memerlukan variasi atau ketersediaan sumber yang digunakan.

SMK Negeri 1 Banyudono atas instruksi dari Dinas Pendidikan Wilayah V memberlakukan pola mengajar campuran daring dan luring atau *blended learning*. Metode pembelajaran *hybrid learning* identik dengan *blended learning*, dimana metode ini menggabungkan sistem pembelajaran efektif seperti tatap muka dengan sistem pembelajaran daring atau *online*. Sistem pembelajaran ini diharapkan dapat membantu kegiatan pembelajaran yang lebih baik dan sesuai di masa pasca pandemi seperti sekarang ini, dengan mengetahui keterbatasan kegiatan belajar mengajar, kendala-kendala yang dihadapi dan dengan melakukan evaluasi tentunya akan membantu mengoptimalkan pembelajaran sehingga proses pembelajaran yang dilakukan bisa berjalan maksimal sehingga mampu mencapai tujuan dari sistem pembelajaran tersebut sesuai yang diharapkan.

Metode *blended learning* ini disebut sebagai jalan keluar dari peningkatan kualitas metode pembelajaran di sekolah yang masih menggunakan sistem pembelajaran tatap muka sebagai tolak ukur efektivitas dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan yang dijelaskan Dwijonagoro (2019) bahwa sebagian besar pembelajaran berbasis kompetensi sangat berpengaruh jika menggunakan pembelajaran *blended*. Saat ini belum ada metode pembelajaran yang ideal untuk semua jenis pembelajaran. Dengan kemajuan teknologi, setiap metode dengan bantuan media yang ada memiliki keunggulan masing-masing. Kehadiran penggunaan komputer sebagai media pembelajaran akan membantu dalam hal penyajian materi agar lebih interaktif dari mulai teks, animasi, gambar serta video yang disajikan dalam bentuk digital yang akan mempermudah peserta didik dalam menerima pesan serta materi yang disampaikan.

Dalam upaya mencapai semua kebutuhan belajar yang mana memiliki banyak ketentuan dan karakteristik kebutuhan belajar maka model pembelajaran menggunakan *blended learning* saat ini dianggap ialah model pembelajaran yang paling efektif dan tepat. *Blended learning* membuat sebuah kegiatan belajar mengajar terlihat lebih profesional dalam menghadapi kecakapan belajar dengan cara yang lebih efektif dan efisien serta memiliki daya tarik tinggi khususnya di era *new normal* ini. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Gultom (2022) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif di masa pandemi *Covid-19* adalah melalui pembelajaran *blended* karena dapat menutupi kekurangan dari pembelajaran daring dan luring.

Pelaksanaan pembelajaran tatap muka terbatas mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan pada masa *new normal* di SMK Negeri 1 Banyudono dengan model *blended learning* ini dimulai dari tahap perencanaan. Tahap ini bertujuan untuk mencapai sebuah mufakat dalam mempersiapkan apa yang harus dilakukan sehingga hal tersebut terlaksana sesuai rencana dan mencapai tujuan yang diinginkan. Peran seorang guru disini ialah sangat penting, sebelum guru memulai sebuah pembelajaran sebaiknya guru sudah mempersiapkan hal hal seperti perencanaan dan materi pembelajaran. Karena pada dasarnya sebuah perencanaan merupakan cara ataupun proses berpikir yang dapat membantu mencapai tujuan dan hasil sesuai yang diharapkan.

Tahap perencanaan pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan di SMK Negeri 1 Banyudono pada masa *new normal* yakni merancang sebuah perangkat pembelajaran perencanaan pembelajaran yang dibuat oleh guru ini berfungsi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dijadikan standar. Berikut beberapa hal terkait perencanaan pembelajaran yang bisa guru penguasa mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan produk kreatif dan kewirausahaan di SMK Negeri 1 Banyudono lakukan antara lain ialah membuat Program Semester, Program Tahunan, dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada setiap pertemuan.

RPP yang digunakan mengikuti format satu lembar sesuai dengan Surat Edaran Kemendikbud. Dalam hal ini tentunya dengan menyesuaikan model pembelajaran *blended learning*. Hakikatnya, RPP juga didefinisikan sebagai elemen penting dalam sebuah perencanaan pembelajaran. Sebuah perencanaan pembelajaran mengandung beberapa aspek meliputi metode dan strategi pembelajaran yang dipakai guru dan juga goals pembelajaran yang harus dicapai. Sama seperti yang disampaikan oleh Sanjaya (2012) bahwa seorang guru harus mempunyai kapabilitas dan kecakapan dalam menyusun dan merancang sebuah program pembelajaran yang tercantum di setiap perencanaan pembelajaran. Berikut merupakan program-program yang guru harus siapkan yaitu antara lain menyusun alokasi waktu, program tahunan, program semester, silabus, dan program harian atau disebut RPP.

Pada saat pembelajaran tatap muka terbatas mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan di SMK Negeri 1 Banyudono berlangsung, guru mengkombinasi antara pembelajaran luring atau tatap muka dengan pembelajaran daring berbasis Smart Learning memungkinkan adanya pengurangan jumlah waktu pertemuan. Hal ini dilakukan dengan maksud untuk mengurangi alokasi waktu tatap muka seperti pemberian tugas secara *online* dan bukan menjadi pengganti pembelajaran. Melalui diskusi dan tanya jawab maka alokasi waktu pembelajaran bisa dimaksimalkan dengan baik. Dalam menggunakan metode pembelajaran yang biasa di kelas akan membuat siswa dan guru selalu berinteraksi dengan aktif. Sedangkan pembelajaran secara *online* mampu menyediakan kesempatan belajar secara maksimal dalam hal pemberian materi walaupun secara virtual tanpa adanya batasan waktu dan ruang. Selain menyiapkan perangkat pembelajaran, guru juga diwajibkan mempersiapkan bahan yang akan diajarkan tentang materi-materi penting yang akan disampaikan saat pelaksanaan kegiatan pembelajaran luring di kelas dan media pembelajaran yang digunakan untuk memfasilitasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, khususnya untuk pembelajaran secara online.

Media didefinisikan sebagai sarana dalam mengemukakan bahan ajar pembelajaran pada siswa. Pada model pembelajaran *blended learning* ini, media belajar menjadi suatu element dimana cukup esensial. Hal ini karena apabila media belajar yang digunakan *representative* dan menarik mampu membuat partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran meningkat cukup pesat (Shofiah, 2020). Sehubungan dengan itu guru produk kreatif dan kewirausahaan di SMK Negeri 1 Banyudono dalam pembelajaran daring beliau membuat grup whatsapp sebagai interaksi lebih lanjut dengan siswa dan membagikan materi dan penugasan di laman *Smart Learning*. Guru akan terbantu dalam hal *transfer of knowledge* dengan menggunakan teknologi sebagai sarana pembelajarannya akan tetapi hal ini tidak mempengaruhi karakter dari setiap murid. Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat Asmuni (2020) akar pendidikan Universitas Terbuka berpendapat bahwa teknologi tidak dapat mengganti peran guru. Meskipun terdapat robot, tetapi mengajar bukan hanya sekedar mendidik. Hanya guru yang mampu yang bisa mengemban tugas mengajar.

Guru melaksanakan kegiatan evaluasi terhadap pembelajaran siswa guna memantau dan membatasi keaktifan siswa dengan memberikan tugas baik melalui media pembelajaran ataupun berinteraksi langsung dengan siswa di kelas. Kepala sekolah SMK Negeri 1 Banyudono dalam memonitoring kegiatan guru dan siswa baik di dalam kelas maupun media online. Hal ini dilakukan guna kelancaran pembelajaran yang melakukan pembelajaran konvensional melalui cctv maupun pembelajaran daring melalui jurnal online.

Tahap terakhir dari semua kegiatan pembelajaran tatap muka terbatas ialah tahap evaluasi. Evaluasi pembelajaran didefinisikan sebagai proses yang terencana dan tersusun rapi yang mempunyai tujuan dalam hal pengendalian, penjaminan, ketika melakukan aktivitas belajar mengajar. Dengan melakukan evaluasi pembelajaran maka guru dapat mengetahui sampai mana tingkat pemahaman peserta didik. Kepala sekolah SMK Negeri 1 Banyudono melakukan evaluasi yakni mensosialisasikan kepada guru setiap senin pagi untuk menggunakan waktu pembelajaran tatap muka sebaik mungkin dan mengingatkan untuk selalu mengimplementasikan protokol kesehatan. Dalam pembelajaran tatap muka terbatas di SMK Negeri 1 Banyudono pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan.

Dalam pembelajaran tatap muka terbatas yang memprioritaskan kesehatan, adanya perbedaan dengan pembelajaran yang sebelumnya yang seluruhnya melalui pembelajaran daring terdapat kendala yang dihadapi dari permasalahan teknis hingga proses pembelajaran.

Sari dkk. (2021) menyatakan “*problematika pembelajaran online* yaitu kuota internet. Bukan tidak mungkin dalam satu sekolah terdapat dua atau lebih siswa dengan orang tua/ wali yang sama, sehingga pengeluaran untuk kuota internet menjadi pertimbangan bagi masing-masing orang tua untuk mendukung pembelajaran anaknya.”

Terlalu lama dan terbiasa dengan pembelajaran yang dapat bersantai di rumah membuat minat siswa dalam belajar berkurang. Hal ini dilihat dari siswa harus setelah mengikuti pembelajaran di 10 menit awal sudah tidak bersemangat. Ali (2013) menyatakan bahwa siswa mempunyai respon yang positif dan berperilaku baik apabila guru memberikan banyak perhatian serta mempunyai kepribadian dan sifat responsif pula terhadap siswanya. Guru yang mempunyai semangat tinggi akan mempengaruhi motivasi siswa secara positif terhadap materi yang diajarkan.

Menurut hasil dari penelitian ketika melaksanakan kegiatan pembelajaran via *G-meet* terdapat sejumlah peserta didik yang meninggalkan forum secara tiba-tiba, beberapa siswa juga tidak bisa mengakses link yang diberikan. Hal ini diungkapkan oleh Napitupulu (2020) bahwa jaringan yang tidak stabil merupakan ketidakpuasan terbesar dari sistem pembelajaran *online*, dan peserta didik juga dikutip terganggu saat mengikuti kelas akibat jaringan yang begitu mengganggu. Dalam pembelajaran daring, dalam hal ini jaringan adalah hal yang sangat penting bagi pembelajaran *online*.

Kebijakan pembelajaran tatap muka terbatas dengan adanya pembatasan jumlah siswa yang hadir di sekolah 50% dan pembelajaran 50% dilakukan dengan melalui *online* menyebabkan terjadinya *learning loss* yang disampaikan oleh guru. Nengrum dkk. (2021) menyatakan bahwa pembelajaran secara *online* dilakukan oleh guru dengan menggunakan aplikasi pesan *whatsapp* sebagai media penyampaian materi atau pengiriman dan pengumpulan tugas siswa. Keterbatasan waktu pembelajaran tatap muka terbatas menyebabkan penyampaian materi yang tidak maksimal.

Memberikan dan melakukan pengecekan fasilitas penunjang pembelajaran tatap muka terbatas merupakan hal yang harus dilakukan sekolah. Widiastuti (2019) mengungkapkan bahwa kemampuan guru dalam memberikan pelajaran akan lebih optimal diimbangi dengan ketersediaan sarana dan prasarana dan efisien khususnya dalam mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan di SMK Negeri 1 Banyudono.

Kurangnya motivasi belajar siswa menyebabkan siswa dalam mengikuti pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan tidak aktif. Untuk mengembalikan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran, guru produk kreatif dan kewirausahaan memberikan waktu untuk *ice breaking*. Hal ini disampaikan Adi dkk. (2021) "*motivation and ice breaking had relation because ice breaking assists the teacher to show enthusiasm about the content area and learning, and about the student themselves.*"

Terlaksananya kegiatan pembelajaran tatap muka terbatas pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan yang mementingkan kesehatan dan keselamatan siswa dan tenaga pendidik maupun kependidikan terdapat hal-hal yang di harus diutamakan mengingat kondisi di tengah masa *new normal*. Keterbatasan waktu ini tentu menjadi guru hanya bisa menyampaikan poin-poin penting dalam pembelajaran. Oleh karena itu, pada saat pembelajaran akan disampaikan apabila masih dikira kurang paham mengenai materi yang disampaikan maka dilanjutkan dalam diskusi grup *whatsapp*. Tjahyanti (2021) tentang manfaat menggunakan aplikasi *whatsapp* sebagai sarana pembelajaran daring di masa pandemi. Hal ini terlihat guru menggunakan aplikasi pesan *whatsapp* sebagai media pembelajaran seperti membagikan video, foto ataupun file pdf sebagai bahan materi pembelajaran berupa video dan pdf, siswa juga bisa mengumpulkan tugasnya melalui mengisi link *google form* yang sebelumnya dibagikan oleh guru melalui grup *whatsapp*.

Kesimpulan

Menurut hasil dari pembahasan pada bab sebelumnya, yang telah dilaksanakan oleh peneliti menyangkut pola mengajar guru administrasi perkantoran dalam pelaksanaan pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan pada masa *new normal* di SMK Negeri 1 Banyudono. Pola mengajar guru administrasi perkantoran dalam pelaksanaan pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan pada masa *new normal* di SMK Negeri 1 Banyudono dilakukan dengan pembelajaran tatap muka terbatas menggunakan model *blended learning*. Pelaksanaan pembelajaran pun sudah cukup terlaksana seperti yang telah direncanakan dan sesuai dengan harapan. Hal ini terlihat dari setiap pelaksanaan kegiatan yang meliputi beberapa tahap yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, monitoring, dan evaluasi. Adapun hambatan-hambatan ketika kegiatan pembelajaran tatap muka terbatas pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan pada masa *new normal* di SMK Negeri 1 Banyudono yaitu Terbatasnya kuota internet yang dimiliki siswa, Kurang stabilnya jaringan internet, Berkurangnya minat belajar siswa, Kurangnya fasilitas pembelajaran yang memadai, dan Keterbatasan guru dalam mengontrol pembelajaran berlangsung. Upaya strategis yang dilakukan guru administrasi perkantoran dalam mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan untuk mengatasi hambatan-hambatan dalam pelaksanaan pembelajaran tatap muka terbatas di SMK Negeri 1 Banyudono yaitu Memberikan dan pengecekan fasilitas penunjang

pembelajaran daring, Memberikan *Ice Breaking* untuk mengembalikan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran, dan Memberikan penjelasan lanjutan melalui grup *whatsapp*.

Daftar Pustaka

- Adi, M. S., Susanti, R. A., & Jannah, Q. (2021). The effectiveness of ice breaking to increase students' motivation in learning English. *International Journal of English Education and Linguistics (IJoEEL)*, 3(1), 31–38. <https://doi.org/10.33650/ijoeel.v3i1.2256>
- Ali, S. H. G. (2013). Prinsip-prinsip pembelajaran dan implikasinya terhadap pendidik dan peserta didik. *Jurnal Al-Ta'dib Tanggung*, 6(1), 31–42.
- Asmuni, A. (2020). Problematika pembelajaran daring di masa pandemi Covid-19 dan solusi pemecahannya. *Jurnal Paedagogy*, 7(4), 281. <https://doi.org/10.33394/jp.v7i4.2941>
- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak COVID-19 terhadap implementasi pembelajaran daring di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55–61. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.89>
- Hanafy, M. S. (2014). Konsep belajar dan pembelajaran. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 17(1), 66–79. <https://doi.org/10.24252/lp.2014v17n1a5>
- Napitupulu, R. M. (2020). Dampak pandemi Covid-19 terhadap kepuasan pembelajaran jarak jauh. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 7(1), 23–33. <https://doi.org/10.21831/jitp.v7i1.32771>
- Nengrum, T. A., Pettasolong, N., & Nuriman, M. (2021). Kelebihan dan kekurangan pembelajaran luring dan daring dalam pencapaian kompetensi dasar kurikulum Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah 2 Kabupaten Gorontalo. *Jurnal Pendidikan*, 30(1), 1-12.
- Nissa, S. F., & Haryanto, A. (2020). Implementasi pembelajaran tatap muka di masa pandemi Covid-19. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 8(2), 402. <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v8i2.840>
- Republik Indonesia. (2021). *Surat edaran nomor 4 tahun 2021 penyelenggaraan pembelajaran tatap muka tahun akademik 2021/2022*.
- Rusman, Kurniawan, D., & R., C. (2012). *Mengembangkan profesionalitas guru*. PT. Rajagrafindo Persada.
- Sanjaya, P. D. H. W. M. P. (2012). *Perencanaan dan desain baru pembelajaran*. Kencana.
- Sari, V. M., Rusli, Z., & Yuliani, F. (2021). Faktor-faktor penghambat pembelajaran online pada masa pandemi Covid-19 di SMA Negeri 1 Kuantan Mudik Kabupaten Kuantan Singingi. *Journal Publicuho*, 4(2), 627–635. <https://doi.org/10.35817/jpu.v4i2.18246>
- Tjahyanti, L. P. A. S. (2021). Media sosial, media belajar, prestasi belajar. *Analisis Pengaruh Pemanfaatan Media Sosial Dalam Proses Pembelajaran*, 08(3), 29–41.
- Shofiah, U., H. (2020) *Penerapan metode pembelajaran daring dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di MI Miftahul Huda*. (Skripsi, IAIN Metro), Lampung, Indonesia
- Widiastuti, W. (2019). Mengatasi keterbatasan sarana prasarana pada pembelajaran pendidikan jasmani [Overcoming facilities limitations affecting physical education learning activities]. *Polyglot: Jurnal Ilmiah*, 15(1), 140. <https://doi.org/10.19166/pji.v15i1.1091>
- Yusuf, K. (2020). *Pengaruh Model Pembelajaran Blended Learning Menggunakan Google Classroom Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Smp* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).