

Persepsi Guru Terhadap Implementasi *Project-Based Blended Learning* di Masa Pandemi Covid-19: Studi Kasus Di Smk Negeri 1 Sawit

Basori¹, Agus Efendi²

^{1,2} Department of Informatics Education, Sebelas Maret University

Article Info

ABSTRAK

Penyebaran covid-19 yang sulit dikendalikan, mengakibatkan masalah di berbagai bidang. Salah satunya adalah di bidang pendidikan. Proses pembelajaran dipaksa harus menggunakan daring. Banyak kelemahan dalam pelaksanaan pembelajaran daring ini. Project-based Blended Learning merupakan salah satu alternatif pembelajaran di SMK saat pandemi. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui persepsi guru terhadap PjBBL dan implementasinya. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif. Pengumpulan data menggunakan metode wawancara, observasi, dan angket daring. Wawancara dilakukan dengan wakil bidang kurikulum dan Guru. Analisis data menggunakan model analisis interaktif dari Miles and Huberman. Hasil penelitian menunjukkan adanya persepsi yang baik dari guru terhadap model PjBBL. Indikatornya adalah adanya pengetahuan yang baik tentang model, penerimaan terhadap model, dan keinginan untuk melaksanakan model PjBBL dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: covid-19; pembelajaran; pendidikan; project-based blended learning

DOI: <https://doi.org/10.20961/joive.v5i1.62570>

Corresponding Author:

Basori,
Department of Informatics
Education,
Sebelas Maret University,
Jl Ahmad Yani, no 200,
Pabelan, Kartasura, Surakarta,
Jawa Tengah, 57169, Indonesia.
Email: basori@staff.uns.ac.id

1. PENDAHULUAN

Laju penyebaran virus corona yang signifikan saat ini menyebabkan Covid-19 lebih sulit untuk dikendalikan, terutama akibat mobilitas manusia yang sangat tinggi. Sebagai tindakan preventif, kebijakan *stay at home*, mengurangi mobilitas manusia, menjaga jarak aman (*physical distancing*), dan mengurangi kerumunan menjadi kebiasaan baru masyarakat di tengah pandemi Covid-19 [1]. Walaupun terkendala pandemi, proses pengembangan potensi diri tidak boleh dikesampingkan untuk meningkatkan kualitas peserta didik di jenjang sekolah.

Berbagai usaha dilakukan Pemerintah untuk mengatasi dampak Covid-19 termasuk dalam sektor pendidikan. Salah satu upaya tersebut melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemdikbud) yaitu dikeluarkannya Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Kebijakan Pelaksanaan Pendidikan dalam Masa Darurat Covid-19 dengan menerapkan program Belajar dari Rumah (BDR) [2]. BDR sebagai suatu metode pembelajaran yang dilakukan dari rumah masing-masing untuk memastikan pemenuhan hak peserta didik dalam mendapatkan pendidikan. Seiring dengan berjalannya waktu, sejumlah negara kini mulai melonggarkan kebijakan terkait mobilitas warganya, termasuk Indonesia. Indonesia mulai mengimplementasikan kebijakan pola hidup baru atau disebut dengan New Normal. New Normal merupakan perubahan perilaku untuk tetap menjalankan aktivitas normal namun dengan memperhatikan protokol kesehatan untuk mencegah terjadinya penularan Covid-19 [3].

Kemdikbud melalui Tim Guru dan Tenaga Kependidikan (GTK) Kemdikbud RI telah mengeluarkan panduan pembelajaran di Era Kenormalan Baru. Panduan ini bertujuan untuk memastikan peserta didik mendapatkan kesempatan belajar yang berkualitas dan untuk mencegah penyebaran Covid-19 di satuan pendidikan.

Berdasarkan data survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2018 menunjukkan bahwa penggunaan internet pada siswa SD sebanyak 25,1%; SMP sebanyak 48,53% dan SMA sebanyak 70,54%. Dari data tersebut, maka diketahui pengguna internet di kalangan anak usia sekolah cukup tinggi dan dapat menjadi peluang sebagai media pembelajaran daring. Untuk itu, salah satu upaya untuk memperoleh pembelajaran di masa pandemi yaitu dengan pembelajaran daring. Pembelajaran secara daring menggunakan jaringan internet [4].

SMK N 1 Sawit merupakan salah satu SMK yang berkembang di Boyolali, secara fisik SMK N 1 Sawit sudah memiliki fasilitas yang cukup lengkap, penggunaan media e-learning "jagaratu" saat proses kegiatan

belajar mengajar juga sudah cukup baik. Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMK N 1 Sawit, khususnya program keahlian Teknik Komputer dan Jaringan menunjukkan permasalahan yaitu masih rendahnya semangat serta keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran jarak jauh menggunakan aplikasi jagaratu, sehingga mempengaruhi interaktif antar guru dan siswa. Kondisi tersebut diketahui dari hasil observasi langsung saat kegiatan belajar mengajar jarak jauh berlangsung. Ketika guru menerangkan, tidak semua siswa merespon dan memperhatikan penjelasan guru, walau hanya dengan menjawab salam masih sedikit siswa yang merespon.

Berdasarkan observasi, SMK N 1 Sawit sudah menerapkan strategi pembelajaran e-learning. Atau di masa pandemi saat ini lebih dikenal dengan blended learning. Menurut Volchenkova dalam Alsalmi et al [5] blended learning adalah bentuk pembelajaran dengan penggunaan internet dengan menggunakan berbagai macam aplikasi dengan menggabungkan pembelajaran secara langsung dikelas dengan pembelajaran online. Menurut Dzuiban et al dalam Alsalmi et al [5] blended learning telah mendefinisikan sebagai program yang menggunakan lebih dari satu metode untuk mengkomunikasikan informasi untuk mengaktifkan hasil pembelajaran dengan interaksi antara siswa dan guru [5].

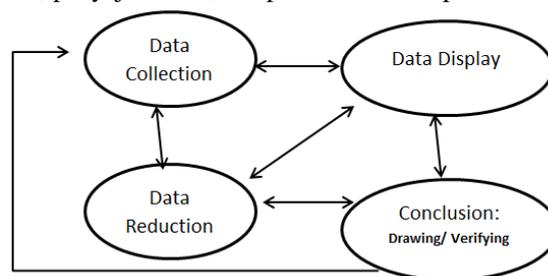
Hasil penelitian mengidentifikasi bahwa blended learning sebagai strategi pembelajaran baru yang memadukan pembelajaran tradisional dalam berbagai bentuk dan e-learning dalam berbagai modelnya untuk meningkatkan motivasi siswa dan prestasi belajar [5]. Hanya saja fakta di lapangan, terutama di SMKN 1 Sawit masih banyak peserta didik yang pasif.

Di sisi lain, ada model pembelajaran yang sangat cocok dengan karakteristik siswa SMK. Model tersebut *project based learning* (Pembelajaran berbasis proyek). Pembelajaran berbasis proyek dapat mengembangkan pemikiran yang inovatif dengan merancang kursus kreativitas yang mendorong kreativitas siswa, pemikiran kritis dan transfer keterampilan belajar. Penggunaan strategi pengajaran yang tepat dengan bantuan teknologi dapat membekali keterampilan untuk tuntutan kehidupan dimasa depan. Dengan demikian siswa dapat memiliki kompetensi untuk memecahkan suatu masalah dan dapat berpikir kreatif. Kemendikbud dalam Rosiyana & Wijayati [6] menyatakan pembelajaran berbasis proyek yang disebut *project based learning* merupakan model pembelajaran yang disarankan pada kurikulum 2013 sehingga dapat mengembangkan keterampilan siswa dalam menghasilkan produk yang berkualitas.

Integrasi kedua model di atas akan menghasilkan pembelajaran berkualitas di masa pandemi. Project-Based Blended Learning (PjBBL) merupakan model yang dimaksud. Penggunaan pembelajaran berbasis proyek dengan blended learning dapat memberikan lingkungan belajar yang fleksibel, meningkatkan motivasi siswa, memfasilitasi ulasan dan kontrol belajar. Selain itu dapat menyelesaikan masalah secara profesional dengan mandiri serta meningkatkan proyek kerja kolaboratif siswa [7].

2. METODE

Penelitian ini merupakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus karena secara umum merupakan strategi untuk mengungkap pokok pertanyaan berkenaan how dan why dengan atau tentang implementasi. Pengumpulan data penelitian menggunakan metode wawancara, observasi, dan angket daring. Wawancara dilakukan dengan waka kurikulum, Guru/Tutor. Analisis data menggunakan model analisis interaktif dari Miles dan Huberman [8] yang membagi kegiatan analisis menjadi beberapa bagian yaitu: pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi data.



Gambar 1. Analisis interaktif

Berdasarkan gambar diatas, analisis data dalam penelitian ini dilakukan melalui langkah-langkah sebagai berikut; (1) mencatat temuan fenomena di lapangan baik melalui pengamatan, wawancara angket daring; (2) menelaah kembali catatan hasil pengamatan, wawancara dan angket daring, serta memisahkan data yang dianggap penting dan tidak penting. Pekerjaan ini diulang kembali untuk memeriksa kemungkinan kekeliruan klasifikasi; (3) mendeskripsikan data yang telah diklasifikasikan dengan memperhatikan tujuan penelitian; dan (4) membuat analisis akhir.

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Pengetahuan tentang Model Project-based Blended Learning

Model pembelajaran PjBBL adalah salah satu model alternative dalam rangka pembelajaran di sekolah vokasi/Sekolah Menengah Kejuruan di masa pandemic. Di masa pandemi, interaksi pembelajaran dilakukan secara daring. Kondisi ini banyak menimbulkan permasalahan pembelajaran. Salah satunya terlihat dari studi pendahuluan, banyak peserta didik yang jenuh dan pasif dalam pembelajaran daring. Pembelajaran daring yang terpisah oleh jarak, mengakibatkan pengelolaan kelas pembelajaran juga terganggu. Untuk itu PjBBL muncul sebagai model pembelajaran yang akan mengaktivasi peserta didik walaupun terpisah oleh jarak. Peserta didik akan terikat (engaged) dengan system pembelajaran daring. Pola pembelajaran PjBL saat sebelum pandemic, dimasukkan dalam system daring. Guru akan mengelola pembelajaran berdasarkan sintaks PjBL yang dituangkan dalam daring. Hal ini tentunya akan memberikan aktifitas kepada peserta didik untuk aktif dalam mengikuti dan menyelesaikan tugas.

Data menunjukkan 75% guru sudah mengenal istilah PjBBL ini. Ini merupakan nilai positif dalam implementasi PjBBL di masa pandemi.

2. Penerimaan terhadap Model Project-based Blended Learning

Model pembelajaran PjBBL mempunyai banyak kelebihan ketika diterapkan di masa pandemic. Berdasarkan wawancara dan angket daring, banyak guru memberikan respon baik terhadap model pembelajaran ini. Berikut ini respon positif guru terhadap PjBBL: (1) memudahkan pembelajaran selama belajar daring, (2) model pembelajaran yang memungkinkan siswa turut serta dalam belajar sesuai realita, (3) cocok digunakan ketika pembelajaran daring. Siswa juga tidak jenuh ketika pembelajaran karena dipadukan antara tatap muka langsung dan tidak. Selain itu, mengasah memori anak untuk berpikir kreatif dan pandai menggunakan IT, (4) model pembelajaran yang efektif untuk kegiatan belajar daring, (5) model pembelajaran yang menarik, dan bisa dijadikan solusi dalam sebuah pembelajaran.

Data juga menyebutkan 100% guru menyatakan model pembelajaran PjBBL ini sangat cocok digunakan sebagai salah satu model alternatif di masa pandemi.

3. Implementasi Model Project-based Blended Learning

Dengan berbagai kelebihan yang dimiliki dalam PjBBL ini, guru mempunyai motivasi lebih untuk mengimplementasikan PjBBL ke dalam proses pembelajaran yang dijalankan oleh guru selama pandemic. Berbagai pendapat terkait implementasi model PjBBL dapat ditunjukkan berikut ini: (1) melatih kemampuan siswa dalam mempraktikkan kompetensi vokasional melalui aplikasi simulasi, (2) meningkatkan keaktifan siswa, (3) sebagai solusi untuk pembelajaran produktif atau pembelajaran vokasional dimasa pandemic, (4) mengurangi kejenuhan siswa ketika pembelajaran karena ada tatap mukanya walaupun secara virtual, (5) sebagai sarana untuk optimalisasi teknologi untuk pembelajaran, (6) pembelajaran menjadi lebih inovatif dan melatih kemampuan berpikir kritis

Data juga menunjukkan, 100% guru siap untuk mengimplementasikan model PjBBL ini ke dalam pembelajaran yang dilakukannya.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian ini mempunyai hubungan signifikan untuk menguatkan teori sebelumnya yang menyatakan bahwa model pembelajaran PjBBL merupakan salah satu model pembelajaran yang efektif digunakan untuk memberikan keaktifan dan penguasaan kompetensi peserta didik [9]; [10]; [11]; [12]; [7]; [13]; [6]; [14].

4. KESIMPULAN dan SARAN

KESIMPULAN

PjBBL merupakan salah satu model pembelajaran yang menggabungkan antara blended learning dengan project based learning. Model ini merupakan salah satu alternatif model pembelajaran yang efektif untuk pembelajaran vocational di SMK.

SARAN

Agar model ini dapat berjalan dengan baik, diperlukan peran serta seluruh sivitas di lingkungan sekolah dan kesiapan infrastruktur jaringan internet.

REFERENSI

- [1] R. Pakpahan and Y. Fitriani, "Analisa Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Di Tengah Pandemi Virus Corona Covid-19," *JISAMAR (Journal Inf. Syst. Applied, Manag. Account. Research)*, vol. 4, no. 2, pp. 30–36, 2020.
- [2] Humas Kemendikbud. (2020, May 15). Inilah Perubahan Kebijakan Pendidikan selama Masa Pandemi Covid-19 [online]. Available: <https://setkab.go.id/inilah-perubahan-kebijakan-pendidikan-selama-masa-pandemi-covid-19/>.
- [3] Ramidah. (2020, June 09). New Normal di Tengah Pandemi Covid-19 [online]. Available: <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kpknl-sidempuan/baca-artikel/13169/New-Normal-di-Tengah-Pandemi-Covid-19>

- [4] F. Firman and S. Rahayu, "Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid-19," *Indones. J. Educ. Sci.*, vol. 2, no. 2, pp. 81–89, 2020, doi: 10.31605/ijes.v2i2.659.
- [5] N. R. Alsalihi, M. E. Eltahir, and S. S. Al-Qatawneh, "The effect of blended learning on the achievement of ninth grade students in science and their attitudes towards its use.," *Heliyon*, vol. 5, no. 9, p. e02424, Sep. 2019, doi: 10.1016/j.heliyon.2019.e02424.
- [6] S. Rosiyannah, N. Wijayati, and Masturi, "Students Critical Thinking Skills in Project-Based Learning Assisted by Edmodo Social Networking Site," *J. Innov. Sci. Educ.*, vol. 8, no. 3, pp. 290–297, 2019, [Online]. Available: <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jise/article/view/29906>
- [7] W. Wahyudi, "The Effectiveness of Sharing Blended Project Based Learning (SBPBL) Model Implementation in Operating System Course," *Int. J. Emerg. Technol. Learn.*, vol. 15, p. 202, 2020, doi: 10.3991/ijet.v15i05.11266.
- [8] M. B. Miles and A. M. Huberman, "Qualitative data analysis: an expanded sourcebook." Sage Publication, London, pp. 1–337, 1994.
- [9] Z. Nurbekova, V. Grinshkun, G. Aimicheva, B. Nurbekov, and K. Tuenbaeva, "Project-Based Learning Approach for Teaching Mobile Application Development Using Visualization Technology," *Int. J. Emerg. Technol. Learn.*, vol. 15, p. 130, 2020, doi: 10.3991/ijet.v15i08.12335.
- [10] F. Plank and A. Niemann, "Synchronous Online-Teaching on EU Foreign Affairs: A Blended-Learning Project of Seven Universities between E-Learning and Live Interaction," *J. Contemp. Eur. Res.*, vol. 16, pp. 51–64, 2020, doi: 10.30950/jcer.v16i1.1154.
- [11] R. Saputra, N. Jalinus, and K. Krismadinata, "Development of Blended Learning Model Based on Project in Computer Network Design and Management," *J. Phys. Conf. Ser.*, vol. 1387, p. 12010, 2019, doi: 10.1088/1742-6596/1387/1/012010.
- [12] Y. Tong, Kinshuk, and X. Wei, "Teaching Design and Practice of a Project-Based Blended Learning Model," *Int. J. Mob. Blended Learn.*, vol. 12, pp. 33–50, 2020, doi: 10.4018/IJMBL.2020010103.
- [13] M. Taufiq, A. Wijayanti, and A. Yanitama, "Implementation of blended project-based learning model on astronomy learning to increase critical thinking skills," *J. Phys. Conf. Ser.*, vol. 1567, p. 42049, 2020, doi: 10.1088/1742-6596/1567/4/042049.
- [14] L. Khodeir, "Blended learning methods as an approach to teaching project management to architecture students," *Alexandria Eng. J.*, vol. 57, 2018, doi: 10.1016/j.aej.2018.10.004.