

Implikasi Penerapan Blended Learning Selama Covid – 19 untuk Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X SMK

Idham Adi Pradipta¹, Ima Dyah Chavidowaty², Roy Hermawan³, Hamda Kharisma⁴

Universitas Veteran Bangun Nusantara

ldhamadipradipta@gmail.com¹, imadyahchavidowaty@gmail.com², Royhrmwn@gmail.com,
hamdakharisma@gmail.com⁴

Abstrak

Pada masa pandemi Covid – 19 ini memaksa pemerintah untuk membuat dan menerapkan model pembelajaran baru yang mengacu pada pembelajaran campuran (blended learning) yang membuat perubahan yang cukup signifikan pada system pembelajaran yang umumnya diterapkan pada sekolah sekolah. Dengan artikel ini penulis ingin membahas implikasi penerapan blended learning pada masa pandemic Covid – 19 terhadap performa guru mata pelajaran Simulasi Digital SMK kelas X di SMK Veteran 1 Sukoharjo beserta masalah – masalah dan berusaha untuk memberikan solusi masalah – masalah yang terjadi diakibatkan oleh implementasi Blended Learning tersebut. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penilitan lapangan sesuai dengan kegiatan PPL yang penulis laksanakan di sekolah tersebut. Hasil yang penulis dapatkan melalui penelitian ini bahwasanya banyak Guru serta Siswa yang mengalami hambatan selama implemementasi Blended Learning. Pemanfaatan media pembelajaran yang digunakan dalam Blended Learning kurang diterapkan dengan baik. Rasa bosan yang dialami siswa merupakan factor terbesar dalam proses pembelajaran. Jadi pada dasarnya metode Blended Learning masih kurang bisa diterapkan dalam pembelajaran sekolah kejuruan karena siswa dituntut untuk mempealajari praktikum dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Blended learning, Covid – 19, Simulasi digital

Implications of Application of Blended Learning During Covid - 19 for Digital Simulation Class X Senior High School

Idham Adi Pradipta¹, Ima Dyah Chavidowaty², Roy Hermawan³, Hamda Kharisma⁴

Universitas Veteran Bangun Nusantara

ldhamadipradipta@gmail.com¹, imadyahchavidowaty@gmail.com², Royhrmwn@gmail.com,
hamdakharisma@gmail.com⁴

Abstract

Abstract During the Covid-19 pandemic forced the government to create and implement a new learning model that refers to blended learning that makes significant changes to the learning system that is generally applied to schools. With this article, the author would like to discuss the implications of applying blended learning during the Covid-19 pandemic to the performance of teachers of smk digital simulation subjects in grade X at SMK Veteran 1 Sukoharjo along with problems and trying to provide solutions to the problems caused by the implementation of Blended Learning. The research method used is a field-leveling method in accordance with ppl activities that the author carried out in the school. The results that the authors obtained through this study that many Teachers and Students experienced obstacles during the implementation of Blended Learning. The utilization of learning media used in Blended Learning is poorly applied. The boredom experienced by students is the biggest factor in the learning process. So basically blended learning method is still less applicable in vocational school learning because students are required to teach practicum in learning.

Keyword: Blended learning, Covid – 19, Simulasi digital

PENDAHULUAN

Dengan pesatnya perkembangan teknologi komunikasi dan informasi telah mengubah model dan pola pembelajaran pada dunia pendidikan. Terutama perkembangan teknologi dalam proses pengajaran dan pembelajaran dengan menggunakan alat bantu komputer. Perkembangan teknologi menghasilkan begitu banyak manfaat bagi kehidupan sehari-hari terutama di dunia pendidikan. Seperti pemanfaatan komputer sebagai media alternatif pembelajaran. Dengan adanya aplikasi media pembelajaran interaktif pengenalan tentang mesin mobil ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan siswa terhadap mesin mobil lebih dalam, baik dari segi pemahamannya dan implementasinya. Di kalangan dunia pendidikan selalu membutuhkan sistem untuk membantu kinerja guru dalam penyampaian materi saat proses belajar dan mengajar.

Pada kondisi umumnya, implementasi teknologi dan informasi dalam pendidikan sangat bergantung pada metode pembelajaran yang digunakan oleh pendidik dalam kelas. Akan tetapi selama masa pandemi Covid – 19 saat ini, implementasi teknologi dan informasi sangatlah penting untuk dilakukan dalam proses pembelajaran dikarenakan kondisi yang mengharuskan semua orang untuk melakukan karantina sehingga kegiatan diluar rumah tidak memungkinkan untuk dilakukan. Oleh karena itu penerapan *blended learning* butuh untuk dapat dilakukan sebagai pengganti metode pembelajaran yang umum dilakukan sebelum adanya pandemi Covid – 19.

Blended learning merupakan pembelajaran campuran yang bisa digunakan untuk mata pelajaran simulasi digital yang harus melakukan praktek tidak hanya secara daring. Secara sederhana dapat dikatakan bahwa *blended learning* adalah pembelajaran yang mengkombinasikan antara tatap muka (pembelajaran secara konvensional, dimana antara pelajar dan pengajar saling berinteraksi secara langsung, masing-masing dapat bertukar informasi mengenai bahan-bahan pengajaran), belajar mandiri (belajar dengan berbagai modul yang telah disediakan) serta belajar mandiri secara online[(Widiara, 2018)]. Pada saat Covid - 19 ini lebih baik menggunakan pembelajaran *blended learning* karena metode tersebut dirasa paling cocok untuk mata pelajaran simulasi digital.

Simulasi Digital merupakan suatu mata pelajaran yang dipelajari di tingkat Sekolah Menengah Kejuruan. Simulasi Digital termasuk dalam mata pelajaran dengan standar kompetensi yang sangat banyak. Kurangnya buku yang mendukung membuat siswa malas belajar bahkan sering tidak mengerjakan tugas yang berkaitan dengan materi yang sedang dipelajari. Beberapa permasalahan yang terjadi di kelas yaitu siswa belum terbiasa membangun pengetahuannya sendiri karena masih bergantung kepada penjelasan guru, guru sering menggunakan catat terlebih dahulu baru dijelaskan sehingga menggunakan waktu yang sangat banyak dalam setiap kali pertemuan. Oleh karena itu, diperlukan review terkait materi yang telah atau sedang dipelajari di kelas, sehingga dapat membantu siswa dalam mengingat kembali prosedur

penggunaannya dalam mengerjakan soal.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah 1) Penelitian Lapangan (Field Research), 2) Penelitian Kepustakaan (Library Research), 3) Metodologi Wawancara. Penelitian lapangan dilakukan dengan cara meninjau langsung objek yang diteliti agar tercapainya tujuan dan hasil yang maksimal. Penelitian kepustakaan dilakukan dengan mempelajari buku – buku, literatur – literatur dan sumber bacaan lainnya yang erat hubungannya dengan penelitian yang dilakukan. Sementara metodologi wawancara dilakukan untuk mendapatkan data – data dari responden untuk dipakai dalam penulisan penelitian.

KAJIAN TEORITIS

Internet

Internet (portmanteau dari interconnected network) adalah sistem jaringan komputer yang saling terhubung secara global dengan menggunakan paket protokol internet (TCP/IP) untuk menghubungkan perangkat di seluruh dunia. Ini adalah jaringan dari jaringan yang terdiri dari jaringan privat, publik, akademik, bisnis, dan pemerintah lokal ke lingkup global, dihubungkan oleh beragam teknologi elektronik, nirkabel, dan jaringan optik. Internet membawa beragam sumber daya dan layanan informasi, seperti dokumen hiperteks yang saling terkait dan aplikasi World Wide Web (WWW), surat elektronik, telepon, dan berbagi berkas[(Web *et al.*, 1990)]. Berikut pengertian internet dari beberapa sumber:

(Turban, Rainer and Potter, 2006) internet adalah jaringan besar yang menghubungkan jaringan komputer dari bisnis, organisasi, lembaga pemerintah, dan sekolah diseluruh dunia, dengan cepat, langsung, dan hemat.

Mac Bride yang diterjemahkan oleh Sugeng mendefinisikan adalah jaringan komunikasi global yang terbuka dan menghubungkan ribuan jaringan komputer, melalui sambungan telepon umum maupun pribadi (pemerintah maupun swasta). (Mac Bride, 1997)

Mac Bride yang diterjemahkan oleh Sugeng mendefinisikan adalah jaringan komunikasi global yang terbuka dan menghubungkan ribuan jaringan komputer, melalui sambungan telepon umum maupun pribadi (pemerintah maupun swasta). (Mac Bride, 1997)

Pengembangan internet ini bisa digunakan untuk model pembelajaran e-learning karena menggunakan jaringan internet dan bisa di pakai untuk pembelaran jarak jauh dengan cara menggunakan aplikasi pembelajaran zoom, google meet, edmodo, dll. Yang harus terkoneksi dengan internet dan juga bisa menggunakan Web (alamat situs yang bisa digunakan untuk model pembelajaran e-learning) yang harrus terkoneksi dengan internet juga.

Internet ini bisa dihubungkn dengan e-leraning (elektronik learning) karena media yang di gunakan adalah perangkat elektronik semisal komputer, heandphone. Perangkat tersebut bisa digunakan untuk pembelajaran daring jika terkoneksi dengan internet atau bisa digunakan pembelajaran jarak jauh.

E – Learning

Secara garis besar e – learning adalah sistem pembelajaran elektronik atau e – pembelajaran dapat

didefinisikan sebagai sebuah bentuk teknologi informasi yang diterapkan dibidang pendidikan berupa website yang dapat diakses dimana saja. [(*Pengertian E-learning - Kelebihan, Kekurangan, Jenis, Para Ahli*, no date)] E – Learning merupakan dasar dan konsekuensi logis dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi.

E – Learning dalam arti luas merupakan sebuah proses pembelajaran yang berbasis elektronik. Salah satu media yang digunakan adalah jaringan komputer. Dengan dikembangkannya di jaringan komputer memungkinkan untuk dikembangkan dalam bentuk berbasis Web, sehingga kemudian dikembangkan ke jaringan komputer yang lebih luas yaitu internet. [(*Pengertian E-learning - Kelebihan, Kekurangan, Jenis, Para Ahli*, no date)]

Dalam penerapan e – learning untuk pembelajaran tentunya mempunyai beberapa kelebihan dan kekurangan. Dengan adanya e-learning dapat diakses dengan mudah. Untuk Media yang digunakan sederhana yaitu smarttphone atau laptop yang bisa terhubung dengan internet agar bisa mengakses materi-materi yang akan dipelajari. Sehingga waktu untuk belajar dapat dilakukan secara bebas tidak terikat dengan pekerjaan lainnya. Dengan penerapan e-learning akan banyak menemukan pengetahuan yang belum diketahui. Hanya dengan cara mendaftarkan member dalam e-learning tanpa biaya akan lebih terjangkau dan murah hanya cukup membeli paket data internet.

Adapun kekurangannya keterbatasan akses internet biasanya terdapat didaerah terpencil yang tidak

mendapatkan jangkauan internet yang stabil. Untuk beberapa metode pembelajaran e-learning bersifat satu arah yang menyebabkan pengajar dan siswa kurangnya interaksi untuk mendapatkan penjelasan mengenai materi yang dipelajari dan sulit untuk dipahami. Dalam belajar berkurangnya pengawasan dalam melakukan pembelajaran secara daring yang akhirnya pengguna kehilangan berkonsentrasi. Terjadinya hal menunda-nunda waktu belajar.

Blended Learning

Pembelajaran Campuran (Blended Learning) adalah pendekatan pendidikan yang menggabungkan materi pendidikan online dan peluang interaksi online dengan metode ruang kelas berbasis tempat tradisional. Ini membutuhkan kehadiran fisik baik guru dan siswa, dengan beberapa elemen kontrol atas waktu, tempat, jalur, atau kecepatan. Sementara para siswa masih bersekolah disekolah “fisik “dengan kehadiran guru, praktik kelas tatap muka dikombinasikan dengan aktifitas yang dimediasi komputer terkait konten dan penyampaian. Blended Learning juga digunakan dalam pengembangan profesional dan pengaturan pelatihan. [(*Pemelajaran campuran - Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas*, no date)]

Blandead learning ini adalah pembelajaran campuran dan bleanded learning ini dapat digunakan untuk pembelajaran jarak jauh maupun tatap muka. Pada saat covid-19 ini dapat digunakan karena lebih pembelajarannya lebih banyak daring dan juga praktek yang membutuhkan praktek maka dari itu blanded learning digunakan pada saat covid-19 ini.

Bleanded learning secara daring bisa menggunakan aplikasi maupun web, adapun contohnya yaitu Whatsapp dan Google clashroom untuk aplikasi dan web bisa menggunakan web www.joinmyquiz.com jika membuka aplikasi ini harus terkoneksi ke internet karena jika tidak terkoneksi internet aplikasi maupun web ini tidak bisa digunakan.

Whatsapp

WhatsApp Messenger adalah aplikasi pesan untuk ponsel cerdas. WhatsApp Messenger merupakan aplikasi pesan lintas platform yang memungkinkan kita bertukar pesan tanpa pulsa, karena WhatsApp Messenger menggunakan paket data internet. Aplikasi WhatsApp Messenger menggunakan koneksi internet 3G, 4G atau WiFi untuk komunikasi data. Dengan menggunakan WhatsApp, kita dapat melakukan obrolan daring, berbagi file, bertukar foto dan lain-lain. [(WhatsApp - Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas, no date)]

Google Classroom

Google Classroom (bahasa Indonesia: Google Kelas) adalah layanan web gratis, yang dikembangkan oleh Google untuk sekolah, yang bertujuan untuk menyederhanakan membuat, mendistribusikan, dan menilai tugas tanpa harus bertatap muka. Tujuan utama Google Classroom adalah untuk merampingkan proses berbagi file antara guru dan siswa. [(Google Kelas - Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas, no date)]

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diperoleh gambaran mengenai sistem

pembelajaran yang digunakan di SMK Veteran 1 Sukoharjo. Dengan adanya sistem pembelajaran daring disekolah tersebut guru mengajar melalui perangkat smartpone yang terkoneksi dengan internet meskipun siswa berada dirumah. metode belajar yang dilakukan guru secara online tanpa tatap muka dengan siswa. Guru dapat melakukan pembelajaran bersama diwaktu yang sama menggunakan grup media sosial seperti WhatsApp (WA), Google Classroom dan lain-lain. Adanya media sosial tersebut guru dapat berkomunikasi dengan siswa melalui grup WhatsApp setiap kelas agar mudah menyampaikan informasi pembelajaran dan juga dapat mengetahui absensi kehadiran siswa yang mengikuti atau tidak dalam pembelajaran tersebut. Dalam penyampaian guru membagikan materi yang akan diajarkan sesuai rancangan pembelajaran. Untuk penyampaian informasi guru diharapkan aktif agar siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran online sehingga siswa dapat merespon dalam proses pembelajaran. Namun guru harus mampu memilih dan membatasi sejauh mana cakupan materinya. Untuk media pembelajaran yang digunakan guru tersebut hrsus sesuai materi yang diajarkan serta cukup menarik untuk dipelajari. Siswa juga dapat mempraktekkan apa yang sudah diajarkan oleh guru tersebut agar tujuan pemebelajaran tersebut tercapai dengan baik.

Kurikulum yang digunakan untuk mata pelajaran Simulasi Digital adalah K – 13 yang disahkan mulai tahun 2013. SMK Veteran 1 Sukoharjo menerapkan kurikulum tersebut dikarenakan sesuai dengan model

pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran sekolah. Aspek – aspek penilaian yang meliputi aspek pengetahuan, aspek sikap, dan perilaku dirasa sesuai dengan model pembelajaran yang digunakan. Meskipun pada tahun 2014 penggunaan kurikulum 2013 sudah dihentikan dan digantikan dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) akan tetapi di SMK Veteran 1 Sukoharjo masih menggunakan K – 13 yang dirasa sesuai dengan model pembelajaran yang digunakan.

Model Pembelajaran yang digunakan bervariasi sesuai dengan guru yang mengajar di depan kelas. Dikarenakan SMK adalah sekolah kejuruan yang mengutamakan praktek daripada teori maka model pembelajaran yang digunakan rata – rata disesuaikan dengan fakta tersebut. Model pembelajaran seperti Model Inkuiri Terbimbing yang mengutamakan peranan siswa untuk memahami dan mempraktekkan konsep materi yang diajarkan biasanya digunakan sebagai metode umum dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas.

Sesuai dengan model pembelajaran untuk SMK yang berfokus kepada praktikum, SMK Veteran 1 Sukoharjo juga menekankan metode praktikum pada pembelajaran di mata pelajaran simulasi digital meskipun bukan termasuk ke dalam mata pelajaran kejuruan. Penerapan model pembelajaran berbasis praktikum ini disesuaikan dengan kelas yang diajarkan, misal jika diajarkan pada siswa jurusan Multimedia (MM) atau Teknik Komputer Jaringan (TKJ) dikarenakan materi kejuruan yang diajarkan sama – sama berbasis komputer maka penekanan praktek dan

materi akan berbeda dengan penerapan pada siswa jurusan Teknik Kendaraan Ringan (TKR). Penerapan pada jurusan MM akan lebih difokuskan pada penerapan teknik pengoperasian komputer tingkat lanjut sedangkan pada Jurusan TKR lebih menekankan pada pemahaman materi yang di ajarkan pada setiap Kompetensi Dasar (KD). Hal tersebut mengakibatkan pembuatan rancangan pembelajaran untuk penerapan Blended Learning menjadi bervariasi pada s. setiap jurusan yang berbed

Untuk penerapan blended learning selama Covid – 19 sudah cukup diterapkan sesuai arahan dari Kemendikbud, akan tetapi dikarenakan model pembelajaran di SMK yang berfokus pada praktikum mengakibatkan guru – guru kesulitan untuk menerapkan sesuai dengan arahan yang diberikan oleh pemerintah. Dengan mempertimbangkan kebutuhan pembelajaran serta penerapan protokol kesehatan selama masa pandemi ini, pemerintah beserta 4 Menteri melakukan penyesuaian keputusan terkait pelaksanaan pembelajaran selama pandemi, maka tercetuslah model pembelajaran Blended Learning yang digunakan sebagai pengganti metode pembelajaran konvensional pada umumnya. Bagi daerah yang berada di zona oranye dan merah dilarang melakukan pembelajaran tatap muka di satuan pendidikan dan tetap melanjutkan belajar dari Rumah (BPR). Berdasarkan data per 3 Agustus 2020 dari <http://covid19.go.id> terdapat sekitar 57 persen peserta didik masih berada di zona merah dan oranye. Sementara itu, sekitar 43 persen peserta didik berada di zona kuning dan

hijau. [(Kemendikbud, 2020)]
Dikarenakan daerah Sukoharjo termasuk ke dalam salah satu daerah Zona rawan Covid, hal tersebut mengakibatkan pelaksanaan pembelajaran mengalami hambatan untuk pengadaan pertemuan tatap muka. Sehingga mata pelajaran yang membutuhkan praktikum tidak dapat dilaksanakan sepenuhnya. Meskipun dengan adanya penerapan Blended Learning tetap tidak dapat mengganti pembelajaran tatap muka dalam kelas / laboratorium praktek. Maka mau tidak mau guru harus bisa beradaptasi untuk menerapkan pembelajaran Blended Learning yang tetap sesuai protokol kesehatan tetapi juga dapat memenuhi kebutuhan belajar para siswa.

Hal – hal tersebut di atas mendorong guru mata pelajaran untuk melakukan usaha ekstra untuk menemukan alternatif pembelajaran yang sesuai dilakukan saat Covid ini dengan tetap memenuhi standar kesehatan yang telah diterapkan oleh pemerintah. Salah satu bentuk usaha pihak SMK Veteran 1 Sukoharjo dalam mengatasi hal tersebut adalah dengan melakukan implementasi penggunaan grup whatsapp dalam pembelajaran sehingga informasi dari guru ke siswa tetap dapat tersampaikan meskipun tidak melalui tatap muka langsung di dalam kelas. Selain itu, penggunaan Google Classroom serta Edmodo sudah diterapkan dalam proses pembelajaran untuk membantu pelaksanaan pembelajaran selama Pandemi Covid – 19.

Penerapan metode pembelajaran blended learning yang disertai dengan bantuan whatsapp serta media lainnya juga berlaku pada mata pelajaran

kejuruan ataupun non-kejuruan seperti Simulasi Digital. Pada penerapan metode tersebut untuk mata pelajaran Simulasi Digital, dilaksanakan dengan menggunakan media whatsapp dan edmodo sebagai media utama proses pembelajaran. Variasi pembelajaran seperti yang sudah dilakukan tersebut dapat cukup membantu guru dalam proses penyampaian informasi pembelajaran, akan tetapi masih belum bisa mengatasi permasalahan – permasalahan lain yang berkaitan dengan praktikum pembelajaran.

Menurut hasil penelitian penulis menemukan beberapa permasalahan yang muncul akibat adanya perubahan model pembelajaran mengikuti pandemi Covid – 19 ini. Dalam hal ini penulis dapat membagi permasalahan – permasalahan tersebut menjadi 2 sudut pandang,

Sudut Pandang Siswa:

- Keterbatasan media pembelajaran
- Kesulitan memahami materi yang disampaikan melalui media online
- Rasa Bosan yang melanda setelah melakukan pembelajaran daring dalam waktu lama

Sudut Pandang Guru:

- Ketidaksesuaian model pembelajaran blended learning dengan metode praktikum di SMK
- Kesulitan dalam beberapa aspek penilaian siswa, terutama untuk sikap dan keterampilan
- Kesulitan dalam menentukan media yang sesuai dengan materi yang disampaikan

Beberapa permasalahan di atas tidak hanya berlaku di mata pelajaran tertentu saja, akan tetapi juga berlaku pada mata pelajaran – mata pelajaran umum lainnya. Cara penyelesaian

permasalahan tersebut juga bervariasi dari segi metode, media, serta guru yang melaksanakan.

Salah satu permasalahan cukup pelik yang harus dihadapi oleh guru pengajar mata pelajaran Simulasi Digital dalam penerapan Blended Learning adalah mengenai perubahan yang cukup signifikan dari pembelajaran awal yang digunakan sebelum adanya pandemi Covid ini. Jika sebelum adanya pandemi Covid ini sekolah menggunakan pembelajaran tatap muka yang dilaksanakan sesuai dengan kurikulum K – 13 yang dipakai, setelah adanya pandemi Covid ini perubahan sistem pembelajaran jarak jauh membuat sinkronisasi waktu dan kedisiplinan siswa berkurang dikarenakan kurang adanya supervisi dari guru saat siswa belajar di rumah. Hal tersebut mengakibatkan di beberapa waktu pelaksanaan absensi yang dilakukan melalui media whatsapp kurang bisa dilakukan dengan lancar bahkan terkadang tidak ada yang melakukan absen sama sekali.

Akan tetapi, permasalahan terbesar dengan adanya penerapan Blended Learning ini muncul setelah beberapa waktu pelaksanaannya yaitu rasa bosan yang dialami para siswa dikarenakan sistem Blended Learning mengharuskan pembelajaran dilaksanakan secara daring dari rumah masing – masing siswa. Hal tersebut lah yang mengakibatkan beberapa permasalahan yang dialami siswa sesuai dengan apa yang penulis sampaikan di atas. Rasa bosan siswa berdampak pada kurangnya minat belajar siswa sehingga dalam pelaksanaan pembelajaran menjadi berkurang dan mengakibatkan berkurangnya kedisiplinan beberapa

siswa dalam pelaksanaan pembelajaran. Guru dalam hal ini sebagai pengajar harus memberi perhatian lebih kepada siswa selama pandemi ini dikarenakan perubahan model pembelajaran tersebut yang menambah beban kerja guru dalam sistem pembelajaran.

Beberapa cara telah coba dilakukan oleh guru mata pelajaran Simulasi Digital untuk mengatasi permasalahan yang muncul karena penerapan Blended Learning selama masa pandemi ini. Salah satu usaha untuk mengatasi permasalahan – permasalahan di atas adalah pembuatan dan penerapan video pembelajaran sebagai salah satu bahan ajar wajib yang telah diputuskan oleh Bpk.Malkan Maliya,S.Pd selaku kepala Sekolah SMK Veteran 1 Sukoharjo. Penerapan video pembelajaran sebagai media wajib dalam pelaksanaan Blended Learning diharapkan dapat membantu menumbuhkan kembali minat siswa dalam pembelajaran sehingga masalah – masalah yang terjadi dapat teratasi.

Selain usaha untuk mengatasi permasalahan yang diakibatkan oleh penerapan blended learning, pihak sekolah beserta guru dan jajaran pegawai juga berusaha untuk tetap menerapkan protokol kesehatan Covid – 19 sesuai dengan peraturan yang telah dicanangkan oleh pemerintah. Hal ini dapat dilihat dari pengadaan Picket Gugus Covid yang diadakan di depan gerbang masuk SMK Veteran 1 Sukoharjo sehingga pihak sekolah dapat melakukan cek suhu dan penyemprotan hand sanitizer pada siapapun yang hendak masuk ke dalam wilayah sekolah. Selain pelaksanaan gugus Covid di gerbang sekolah, penerapan protokol kesehatan juga dilakukan sebelum siswa

melakukan kegiatan yang harus dilakukan di wilayah sekolah misalnya saat pelaksanaan ujian praktek sebelum masuk ke dalam laboratorium sekolah. Usaha dan upaya yang telah dilakukan oleh pihak sekolah serta guru pengajar tentu sudah cukup membuahkan hasil dalam skala luas yaitu sekolah, akan tetapi untuk penerapan dalam mata pelajaran Simulasi Digital menurut penelitian kami rasa masih dapat diperbaiki lagi.

SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian yang telah dilakukan telah membantu penulis menemukan beberapa permasalahan yang terjadi dalam penerapan Blended Learning di Sekolah Kejuruan (SMK). Salah satu permasalahan pelik yang penulis temukan dalam penerapan Blended Learning ini adalah rasa bosan yang dialami para siswa dalam pelaksanaan pembelajaran sehingga muncul permasalahan – permasalahan baru yang mengakibatkan guru harus melakukan usaha lebih dalam pelaksanaan pembelajaran. Bahkan dalam beberapa mata pelajaran selain Simulasi Digital seperti mata pelajaran BK harus dilaksanakan home schooling dimana guru mengumpulkan beberapa siswa di suatu tempat lalu guru memberi pelajaran di tempat tersebut secara berkala sesuai dengan KD yang dibutuhkan untuk penyampaian mata pelajaran tersebut.

Dalam penerapan Blended Learning pada mata pelajaran Simulasi Digital, penulis menemukan bahwa pelaksanaannya tidak terlalu terhambat dikarenakan pada dasarnya mata pelajaran Simulasi Digital adalah mata pelajaran praktek yang berfokus pada

penggunaan aplikasi komputer serta pengoperasiannya sehingga dapat dilaksanakan dengan cukup mudah. Akan tetapi dalam pelaksanaannya bukan tanpa amasalah sama sekali.

Masalah yang timbul dengan adanya penerapan blended learning di masa pandemi Covid ini antara lain adalah adanya hambatan dalam pelaksanaan ujian praktek serta pemanfaatan media pembelajaran yang diaras kurang dapat dilakukan dengan imbang karena mata pelajaran ini diajarkan ke beberapa kelas dengan kejuruan yang berbeda sehingga dalam penerapannya tidak bisa di sama ratakan model pembelajarannya.

Seiring dengan permasalahan – permasalahan yang telah penulis sebutkan diatas, penulis ingin mengajukan beberapa saran terkait hal tersebut. Untuk permasalahan terbesar dalam penerapan blended learning, penanganan permasalahan tersebut penulis rasa sudah cukup teratasi dengan pengadaan media pembelajaran berbasis video serta peran guru dalam pendisiplinan siswa dalam pembelajaran. Dalam penerapannya selain menerapkan media video pembelajaran, dapat pula menambah media pembelajaran yang digunakan selain menggunakan media whatsapp dan edmodo bisa memanfaatkan penggunaan SPADA dalam pembelajaran di sekolah agar tugas – tugas siswa dapat dikumpulkan secara teratur dan terfokus.

Permasalah besar selanjutnya adalah dalam penerapan blended learning di pembelajaran sekolah. Seperti yang sudah penulis sebutkan, penerapan blended learning mengalamihambatan dikarenakan salah

satu pembelajaran yang wajib dilakukan adalah pembelajaran daring atau pembelajaran jarak jauh yang membutuhkan pengetahuan lebih dari siswa maupun guru dalam pelaksanaannya. Sebagai alternatif permasalahan ini, penulis mencoba kembali ke dasar dari blended learning yaitu pembelajaran campuran. Salah satu pembelajaran yang wajib dilakukan dalam penerapan blended learning ini adalah pembelajaran jarak jauh (Distance Learning), akan tetapi pembelajaran yang di gabungkan dengan pembelajaran jarak jauh bisa memakai pembelajaran apa saja yang dirasa cocok untuk tidak hanya digabungkan dengan distance learning, tetapi juga dapat diterapkan dengan baik sesuai dengan siswa ataupun kelas yang diajarkan, dalam hal ini mata pelajaran Simulasi Digital.

Demikian hal – hal yang penulis ingin kemukakan dalam artikel ini. Pada dasarnya penerapan blended learning selama masa covid ini dilakukan agar pembelajaran tetap dapat terlaksana meskipun harus terpisah jarak dari guru serta siswa. Maka dalam penerapannya pun penulis berharap akan tetap ada peran aktif dari kedua belah pihak agar pelaksanaan pembelajaran dapat terlaksana dengan baik meskipun keterbatasan yang ada.

DAFTAR REFERENSI

- Google Kelas - Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas (no date). Available at:
https://id.m.wikipedia.org/wiki/Google_Kelas (Accessed: 10 December 2020).
- Kemendikbud (2020) ‘Jika Satuan Pendidikan Sudah Memenuhi Semua Daftar Periksa Dan Siap

Melakukan Pembelajaran Tatap Muka.’, *Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran pada Tahun Ajaran dan Tahun Akademik Baru di Masa Pandemi Covid-19: Satuan Pendidikan di Zona Kuning, Oranye dan Merah Dilarang Melakukan Pembelajaran Tatap Muka.*

- Pemelajaran campuran - Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas (no date). Available at:
https://id.wikipedia.org/wiki/Pemelajaran_campuran (Accessed: 10 December 2020).

- Pengertian E-learning - Kelebihan, Kekurangan, Jenis, Para Ahli (no date). Available at:
<https://www.gurupendidikan.co.id/pengertian-e-learning/> (Accessed: 10 December 2020).

- Turban, E., Rainer, R. K. and Potter, R. E. (2006) *Wiley Plus/Blackboard Stand-Alone to Accompany Introduction to Information Technology (Wiley Plus Products)*. Hoboken, NJ, USA: John Wiley & Sons, Inc.

- Web, W. W. *et al.* (1990) ‘Internet (portmanteau dari)’.

- WhatsApp - Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas (no date). Available at:
<https://id.m.wikipedia.org/wiki/WhatsApp> (Accessed: 10 December 2020).

- Widiara, I. K. (2018) ‘Blended Learning Sebagai Alternatif Pembelajaran Di Era Digital’, *Purwadita*, 2(2), pp. 50–56.