Implementasi Pembelajaran Berbasis Blended Learning di STKIP Agama Hindu Amlapura pada Masa Pandemi

Nyoman Ayu Sri Desi Ariani
STKIP Agama Hindu Amlapura
ayudesi1886@gmail.com

Direvisi: 23 Juni 2021

Diterima: 28 Juni 2021

Diterbitkan: 1 Juli 2021

Abstrak: Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk mendeskripsikan model *blended learning* yang diimplementasikan di STKIP Agama Hindu Amlapura pada masa pandemi Covid-19 dan mendeskripsikan media yang digunakan dalam implementasi *blended learning* tersebut. Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun pelajaran 2020/2021 dengan subjek dosen dan mahasiswa STKIP Agama Hindu Amlapura. Data dikumpulkan dengan metode observasi, dokumentasi, dan wawancara, lalu dianalisis secara deskriptif kualitatif. Berdasarkan hasil analisis data ditemukan bahwa metode *blended learning* yang digunakan di STKIP Agama Hindu Amlapura pada masa pandemi adalah metode flex dan media yang digunakan adalah media *google group*, di antaranya *google form*, *google meet*, dan *zoom*.

Kata Kunci: Pembelajaran, Blended Learning, Pandemi

Abstrac: This study uses a qualitative descriptive research method that aims to describe the blended learning model implemented in the STKIP Agama Hindu Amlapura during the Covid-19 pandemic and describe the media used in the implementation of blended learning at the STKIP Agama Hindu Amlapura during the Covid-19 pandemic. This research was conducted in the odd semester of the 2020/2021 academic year with the subject of lecturers and students of the Hindu Religion STKIP Amlapura. Data were collected by means of observation, documentation and interviews and analyzed descriptively qualitatively. Based on the results of data analysis, it was found that the blended learning method used during the pandemic at STKIP Hinduism Amlapura was the flex method and the media used was the google group media, including google form, google meet, zoom.

Key words: Learning, Blended Learning, Pandemic

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Memasuki tahun 2020, dunia digemparkan oleh virus mematikan yang berasal mula dari Cina. Dan dalam waktu sekejap WHO sudah mengumumkan bahwa virus tersebut sudah menjadi pandemi. Tepat 16 Maret 2020, Indonesia memasang alarm terhadap penyebaran virus corona atau lebih dikenal Covid-19. Hal tersebut berdampak pada segala lini kehidupan, tidak terkecuali pendidikan.

Sekolah ditutup, kampus ditutup. Pembelajaran dilakukan di rumah. Guru/dosen mengajar dari rumah. Siswa/mahasiswa belajar di rumah. Semua hal dianjurkan dilakukan dari rumah. Pertanyaannya, bagaimana pembelajaran dilakukan dari rumah?

Hal tersebut terjawab oleh teknologi. Teknologi memungkinkan pembelajaran dilakukan dari rumah. Berbagai media/platform edukasi tersedia dan bisa diakses melalui laptop, computer ataupun *smartphone*.

Untuk menghadapi berbagai persoalan kegiatan pembelajaran pada masa pandemi berbagai alternatif model pembelajaran pun menjadi pilihan.

Model pembelajaran *blended learning* diterapkan di masa pandemi ini. Penelitian ini fokus kepada model pembelajaran dan platform *blended learning* yang digunakan oleh STKIP Agama Hindu Amlapura.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka permasalahan yang akan diteliti dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Apa saja model *blended learning* yang diimplementasikan di STKIP Agama Hindu Amlapura pada masa pandemi Covid-19?
2. Apa saja platform yang digunakan dalam implementasi *blended learning* di STKIP Agama Hindu Amlapura pada masa pandemi Covid-19?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. mendeskripsikan model *blended learning* yang diimplementasikan di STKIP Agama Hindu Amlapura pada masa pandemi Covid-19.

2. mendeskripsikan media yang digunakan dalam implementasi *blended learning* di STKIP Agama Hindu Amlapura pada masa pandemi Covid-19.

1.4. Manfaat Penelitian

1. Bagi mahasiswa, hasil penelitian ini dapat memberi motivasi dan semangat baru bagi mahasiswa dalam perkuliahan, membantu dalam pembelajaran mandiri dengan bertambahnya referensi untuk dijadikan panduan mengembangkan penelitian atau skripsi untuk tugas akhir.
2. Bagi dosen, hasil penelitian ini sebagai ajakan untuk terus mengembangkan penelitian yang berhubungan dengan *blended learning*.
3. Bagi institusi, hasil penelitian ini sebagai referensi untuk mengembangkan penelitian-penelitian terkait yang berhubungan dengan implementasi *blended learning*.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pembelajaran Berbasis *Blended Learning*

Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan melalui penggunaan media berbasis teknologi adalah model *blended learning*. Secara ketatabahasaan istilah *blended learning* terdiri dari dua kata yaitu, *blended* dan *learning*. *Blended* atau berasal dari kata *blend* yang berarti “campuran, bersama untuk meningkatkan kualitas agar bertambah baik” (*Collins Dictionary*), atau formula suatu penyelarasan kombinasi atau perpaduan (*Oxford English Dictionary*), sedangkan *learning* berasal dari *learn* yang artinya “belajar”. Oleh karena itu, secara sepintas istilah *blended learning* dapat diartikan sebagai campuran atau kombinasi dari pola pembelajaran satu dengan yang lainnya.

Staker & Horn (2012) mendefinisikan *blended learning* sebagai pembelajaran yang mengkombinasikan antara pembelajaran *online* dengan pembelajaran konvensional (tatap muka). Pada pembelajaran model ini, peserta didik difasilitasi untuk dapat

belajar dan mengulang materi secara mandiri untuk satu bagian sesi menggunakan bahan dan sumber belajar *online* dan satu bagian sesi lainnya dilakukan secara tatap muka di dalam ruangan kelas.

Pembelajaran *blended learning* tidak hanya sekedar mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran di kelas. Namun dalam pembelajaran *blended learning* keberadaan teknologi lebih difokuskan untuk memfasilitasi peserta didik dalam mengeksplorasi materi bahan ajar dan mendapatkan pengalaman belajar secara mandiri. Dalam model pembelajaran ini, sesi *online* dan sesi tatap muka berjalan saling melengkapi dan berkesinambungan. Artinya, pada sesi pembelajaran *online* membahas materi dan kegiatan pembelajaran pada sesi tatap muka, begitu juga sebaliknya.

Ada banyak model yang dapat digunakan guru untuk mengaplikasikan aktifitas pembelajaran *online* dan tatap muka dalam pembelajaran *blended learning*. Clayton Christensen Institute telah mengidentifikasi beberapa model yang cukup sering digunakan dalam

menyusun pembelajaran '*blended learning*'.

1) Model Rotasi (*Rotation Model*)

Pada model kelas ini peserta didik akan diatur untuk bergantian menempati pos-pos kegiatan pembelajaran yang telah disediakan. Misalnya akan ada pos untuk kegiatan diskusi, mengerjakan proyek, tutorial secara individual, dan mengerjakan tugas atau latihan.

2) Model Kelas Flex

Pada model kelas *flex*, sebagian besar pembelajaran dilakukan secara *online* sehingga pembelajaran bersifat sangat fleksibel. Peserta didik dapat belajar sesuai dengan kemampuan, kebutuhan dan kecepatan belajar masing-masing. Pada model kelas ini, guru dapat berperan sebagai fasilitator melalui sesi diskusi, pengerjaan proyek dalam kelompok, maupun tutoring secara individu. Hal ini dimaksudkan untuk membantu peserta didik yang mengalami permasalahan dalam pembelajaran berdasarkan hasil pantauan aktifitas pembelajaran *online* yang telah dilaksanakan. Model kelas *flex* memerlukan perencanaan dan persiapan yang matang. Terdapat pula

fasilitas bagi peserta didik untuk dapat berdiskusi langsung dengan guru secara *online* ketika menemui permasalahan dalam pembelajaran. Kunci dari model kelas *flex* adalah guru dapat memfasilitasi pembelajaran yang sangat fleksibel bagi peserta didik namun tetap ada interaksi yang bermakna antar peserta didik dan guru selama kegiatan pembelajaran.

3) Model *Self-Blend*

Pada model ini, peserta didik dapat mengambil satu atau lebih kegiatan pembelajaran *online* sebagai tambahan dari kegiatan pembelajaran tatap muka yang telah dilakukan. Contohnya adalah Sekolah Quakertown Community di Pennsylvania menawarkan pembelajaran *online* untuk peserta didik kelas 6-12. Pembelajaran *online* ini dirancang untuk dapat diakses baik di lingkungan sekolah (*cyber lounge*) maupun di tempat lainnya. Guru yang memfasilitasi pembelajaran *online* adalah guru yang juga mengajar pada sesi pembelajaran tatap muka.

4) Model *Enriched-Virtual*

Pada model kelas ini program pembelajaran dibagi menjadi dua sesi, yaitu pembelajaran tatap muka dan

pembelajaran secara *online*. Pada awalnya model kelas *enriched-virtual* sepenuhnya adalah model kelas *online*. Namun pada perkembangannya ditambahkan model *blended learning* untuk memfasilitasi peserta didik melalui pembelajaran tatap muka. Model *enriched-virtual* berbeda dengan model *flipped* karena pembelajaran tatap muka dalam model *enriched-virtual* tidak dilakukan setiap hari. Model kelas ini juga berbeda dengan model *Self-Blend* karena pembelajaran yang ditawarkan adalah kegiatan pembelajaran secara utuh, bukan berupa materi secara khusus.

2.2. Program Aplikasi atau Platform untuk Pembelajaran Model *Blended*

Berikut beberapa aplikasi yang dapat digunakan untuk pembelajaran yang menggunakan model *blended learning*:

(a) Web 2.0

Salah satu jenis web 2.0 yang digunakan untuk model *blended learning* adalah aplikasi *software* sistem manajemen pembelajaran (*Learning management System* –

LMS) yaitu *Moodle*. Melalui platform ini, guru dapat mengunggah konten dan materi belajar, mengunggah media pembelajaran (*power point* atau *flash*), kegiatan diskusi *online*, kuis, dll. Berikut merupakan contoh platform yang dapat digunakan untuk membuat *Moodle*, yaitu Keytoschool.

(b) Edmodo

Edmodo pertama kali dikembangkan pada akhir tahun 2008 oleh Nic Borg dan Jeff O'Hara. Guru dapat memanfaatkan Edmodo untuk beberapa hal seperti:

- Berkomunikasi dengan siswa dan orangtua siswa
- Memonitor aktifitas pembelajaran *online*
- Membuat kuis, latihan, atau ujian
- Mengunggah materi belajar

Edmodo ini dapat diakses dimana saja dan kapan saja. Platform ini juga memiliki fitur berupa lencana atau *badge* sebagai penghargaan yang dapat diberikan kepada siswa atas progress belajarnya.

(c) Google Group

Selain sebagai mesin pencarian informasi (*search engine*), dalam perkembangannya Google juga menyediakan beberapa fitur yang memfasilitasi pengguna untuk berkomunikasi dan berkolaborasi secara *online* yang dapat digunakan untuk pembelajaran dimana saja, kapan saja, dan diperangkat apa saja melalui *G Suite for Education*. Berikut merupakan fitur yang disediakan:

- *Gmail*. Berupa sistem yang dapat digunakan untuk saling berkirim email secara aman dengan kelas atau sekolah.
- *Drive*. Berupa sistem yang dapat digunakan untuk menyimpan dan mengorganisir tugas, dokumen, atau kurikulum kelas.
- *Kalender*. Dapat digunakan untuk membagikan atau membuat jadwal suatu kegiatan bersama dengan siswa. Melalui aplikasi ini, guru dan siswa akan mendapatkan pengingat akan jadwal suatu kegiatan yang dapat diatur beberapa hari sebelumnya.

- Dokumen, *Spreadsheet*, dan Slide. Fitur ini dapat digunakan untuk berkolaborasi, berbagi masukan, dan bekerja sama dengan siswa secara real time di dokumen, spreadsheet, dan presentasi.
- Formulir. Fitur ini dapat digunakan untuk membuat formulir, kuis, dan survei untuk mengumpulkan dan menganalisis jawaban.
- Jamboard. Jamboard merupakan sebuah *smartboard* berbasis cloud dari Google, di komputer, ponsel, atau tablet yang dapat digunakan untuk membuat sketsa dan berkolaborasi dengan siswa menggunakan kanvas interaktif.
- *Sites. Web builder* yang dapat digunakan untuk membuat situs, menjadi host kurikulum pelajaran, membangun keterampilan pengembangan, dan memfasilitasi kreativitas siswa.
- *Hangouts Meet*. Fitur ini memungkinkan guru untuk terhubung dengan siswa secara virtual melalui *video call* dan pengiriman pesan yang aman agar pembelajaran tetap berlangsung meskipun di luar sekolah.
- Grup. Fitur ini dapat digunakan untuk membuat forum diskusi secara online guna meningkatkan kemampuan komunikasi dan keterlibatan siswa dalam suatu topik diskusi.
- Vault. Dapat digunakan untuk mengelola perangkat yang terhubung dalam kelas *online*, mengkonfigurasi keamanan dan setelan agar data tetap aman.

2.2.Pandemi Covid-19

Pandemi COVID-19 adalah peristiwa menyebarnya Penyakit koronavirus 2019 (Bahasa Inggris: *Coronavirus disease 2019*, disingkat COVID-19) di seluruh dunia untuk semua Negara. Penyakit ini disebabkan oleh koronavirus jenis baru

yang diberi nama SARS-CoV-2. Wabah COVID-19 pertama kali dideteksi di Kota Wuhan, Provinsi Hubei, Tiongkok pada tanggal 1 Desember 2019, dan ditetapkan sebagai pandemi oleh Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) pada tanggal 11 Maret 2020. Hingga 14 November 2020, lebih dari 53.281.350 orang kasus telah dilaporkan lebih dari 219 negara dan wilayah seluruh dunia, mengakibatkan lebih dari 1.301.021 orang meninggal dunia dan lebih dari 34.394.214 orang sembuh.

Upaya untuk mencegah penyebaran virus corona termasuk pembatasan perjalanan, karantina, pemberlakuan jam malam, penundaan dan pembatalan acara, serta penutupan fasilitas. Upaya ini termasuk karantina Hubei, karantina nasional di Italia dan di tempat lain di Eropa, serta pemberlakuan jam malam di Tiongkok dan Korea Selatan, berbagai penutupan perbatasan negara atau pembatasan penumpang yang masuk, penapisan di bandara dan stasiun kereta, serta informasi perjalanan mengenai daerah dengan transmisi lokal. Sekolah dan universitas telah ditutup baik secara

nasional atau lokal di lebih dari 124 negara dan memengaruhi lebih dari 1,2 miliar siswa.

Pandemi ini telah menyebabkan gangguan sosioekonomi global, penundaan atau pembatalan acara olahraga dan budaya, dan kekhawatiran luas tentang kekurangan persediaan barang yang mendorong pembelian panik. Misinformasi dan teori konspirasi tentang virus telah menyebar secara daring, dan telah terjadi insiden xenophobia dan rasisme terhadap orang Tiongkok dan orang-orang Asia Timur atau Asia Tenggara lainnya.

2.3 Pembelajaran Selama Pandemi Covid-19

Pandemi Covid-19 yang mewabah di berbagai penjuru dunia berimbas pada berbagai sektor kehidupan masyarakat. Bukan hanya kesehatan dan ekonomi, dunia pendidikan pun sangat terpengaruh dengan pandemi yang pertama kali diumumkan masuk Indonesia pada 2 Maret 2020. Kebijakan jaga jarak dan tidak berkerumun mengakibatkan pemerintah menerbitkan kebijakan

khusus pembelajaran di lembaga pendidikan.

Kebijakan pertama dilakukan melalui Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19). Pada kebijakan ini, diputuskan larangan pelaksanaan pembelajaran tatap muka di sekolah yang berlaku hingga akhir tahun pelajaran 2019/2020.

Saat memasuki tahun pelajaran 2020/ 2021, pemerintah kembali mengeluarkan aturan baru tentang pelaksanaan pendidikan melalui SKB 4 Menteri, yaitu Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Menteri Agama, Menteri Kesehatan, dan Menteri dalam Negeri masing-masing No. 01/KB/2020, No. 516 Tahun 2020, No. Hk.03.01/Menkes/363/2020, dan No. 440-882 Tahun 2020.

Kebijakan ini mengatur penyelenggaraan pembelajaran tetap berjalan dalam masa pandemi dengan mempertimbangkan pembagian zona wilayah yang dikeluarkan oleh Gugus Tugas Percepatan Penanganan Covid-19. Namun melalui kebijakan ini,

Pemerintah berprinsip tetap fokus mengedepankan dan mengutamakan kesehatan dan keselamatan seluruh elemen lembaga pendidikan.

Disebutkan dalam SKB ini bahwa untuk daerah yang berada di zona oranye dan merah, tetap dilarang melakukan pembelajaran tatap muka di satuan pendidikan. Sekolah pada zona-zona tersebut tetap melanjutkan Belajar dari Rumah (BDR).

Sementara zona hijau dan kuning dapat diperbolehkan untuk melakukan pembelajaran tatap muka dengan pertimbangan risiko kesehatan yang tidak berbeda jauh dengan zona hijau. Pembelajaran tatap muka di zona hijau atau kuning juga bisa dilaksanakan jika pemerintah daerah dan orang tua atau wali mengizinkan untuk tatap muka.

Tahapan pembelajaran tatap muka satuan pendidikan di zona hijau dan zona kuning dilakukan secara bersamaan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah dengan pertimbangan risiko kesehatan yang tidak berbeda untuk kelompok umur pada dua jenjang tersebut. Sementara itu untuk PAUD dapat memulai

pembelajaran tatap muka paling cepat dua bulan setelah jenjang pendidikan dasar dan menengah.

Sementara untuk pembelajaran praktik yang merupakan keahlian inti SMK, diperbolehkan di semua zona dengan wajib menerapkan protokol kesehatan yang ketat. Madrasah dan sekolah berasrama di zona hijau dan zona kuning juga dapat membuka asrama dan melakukan pembelajaran tatap muka secara bertahap sejak masa transisi.

Kapasitas asrama dengan jumlah peserta didik kurang dari atau sama dengan 100 orang pada masa transisi bulan pertama adalah 50 persen, bulan kedua 100 persen, kemudian terus dilanjutkan 100 persen pada masa kebiasaan baru. Untuk kapasitas asrama dengan jumlah peserta didik lebih dari 100 orang, pada masa transisi bulan pertama 25 persen, dan bulan kedua 50 persen, kemudian memasuki masa kebiasaan baru pada bulan ketiga 75 persen, dan bulan keempat 100 persen.

Seiring diterapkannya kebijakan pembelajaran di semester pertama (ganjil) tahun pelajaran 2019/2020 ini, berbagai kendala

dihadapi. Banyak pihak menilai pembelajaran daring atau pembelajaran jarak jauh (PJJ) berjalan tidak efektif. Banyak pihak menilai jika kebijakan ini diteruskan maka akan berimbas pada siswa, dalam bentuk penurunan kemampuan belajar (*learning loss*).

Di antara kendala yang dihadapi adalah kurangnya persiapan segenap insan pendidikan terhadap datangnya wabah Covid-19 yang datang tiba-tiba. Di tambah lagi sarana dan prasarana yang mendukung pembelajaran daring tidak tersedia secara merata di berbagai daerah di Indonesia. Termasuk juga tingkat kemampuan ekonomi dan kesempatan orang tua siswa juga ikut mempengaruhi tidak maksimalnya pembelajaran di masa pandemi.

Dari sisi siswa, pembelajaran daring juga sangat melelahkan melebihi pembelajaran tatap muka. Pasalnya pembelajaran daring lebih banyak memberikan tugas yang membebani fisik dan mental mereka. Jika hal ini terjadi secara terus-menerus, maka efek lain bisa saja muncul seperti stres, jenuh, dan pada akhirnya pelajar akan

depresi dan tak peduli terhadap tugas yang diberikan.

Pada sistem pembelajaran daring, para pendidik juga banyak mengeluh tidak maksimalnya pendidikan dari sisi afektif. Karakter, kedisiplinan, etika, dan hal-hal menyangkut psikologi anak didik tidak terajarkan dengan baik.

Menteri Pendidikan Nadiem Makarim sendiri mengakui bahwa pembelajaran daring memiliki sedikitnya tiga dampak negatif yakni ancaman putus sekolah karena pelajar terus berada di rumah, penurunan capaian belajar, dan kekerasan pada anak.

Setelah melakukan evaluasi dan menerima berbagai masukan dari berbagai pihak, akhirnya pemerintah memperbolehkan kegiatan pembelajaran tatap muka oleh satuan pendidikan untuk semester genap tahun 2020/2021.

Kebijakan yang akan dimulai pada Januari 2021 ini tertuang dalam Keputusan Bersama Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Menteri Agama, Menteri Kesehatan, dan Menteri Dalam Negeri Republik

Indonesia tentang Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran pada Tahun Ajaran 2020/2021 dan Tahun Akademik 2020/2021 di Masa Pandemi Coronavirus Disease 2019 (Covid-19).

Dalam kebijakan baru ini, pemerintah daerah adalah pihak yang paling dapat menentukan apakah daerahnya bisa segera melakukan pembelajaran tatap muka atau belum. Hal ini karena Pemda lebih mengetahui kondisi, kebutuhan dan kapasitas serta keamanan situasi Covid-19 di wilayahnya.

Namun Pengurus Pusat Persatuan Guru Nahdlatul Ulama (Pergunu) menilai Surat Keputusan Bersama (SKB) pemerintah terkait kegiatan pembelajaran tatap muka tidak tegas dan menyulitkan. Melalui Ketua Pengurus Pusat Pergunu, Aris Adi Leksono, Pergunu meminta kesiapan pemerintah menanggung sarana pra sarana protokol kesehatan (prokes).

Pergunu menilai prosedural yang telah ditetapkan pemerintah tidak semudah yang dibayangkan, sebab perlu koordinasi yang intens bahkan rekomendasi dari Pemerintah Daerah (Pemda).

Hal-hal ini tentu akan memperlambat implementasi kebijakan oleh pihak sekolah untuk dapat dilaksanakan. Pemerintah pusat dalam hal ini seolah-olah lepas tangan dan melempar tanggung jawab kepada sekolah secara sepihak. Jika terjadi sesuatu hal, otomatis sekolah yang akan disalahkan.

III. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif yang dilaksanakan di STKIP Agama Hindu pada semester ganjil tahun pelajaran 2020/2021. Penelitian deskriptif kualitatif adalah rangkaian kegiatan untuk memperoleh data yang bersifat apa adanya tanpa ada dalam kondisi tertentu yang hasilnya lebih menekankan makna. Di sini, peneliti menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif karena penelitian ini akan mengobservasi dan menyajikan data yang didapat secara deskriptif dari hasil observasi dan wawancara dosen dan mahasiswa STKIP Agama Hindu Amlapura. Data dikumpulkan dengan metode observasi, dokumentasi dan

wawancara. Sedangkan data dianalisis dengan model interaktif dengan langkah-langkah mengobservasi perilaku siswa pada saat proses pembelajaran di STKIP Agama Hindu Amlapura, melakukan wawancara dengan dosen dan mahasiswa, membaca dan menjabarkan pernyataan dari guru dan siswa, mencari definisi dan mencatat hal-hal penting yang berkaitan dengan konsep-konsep kunci yang telah ditetapkan baik berupa pernyataan, definisi, unsur-unsur dan sebagainya, mengkategorikan catatan-catatan yang diambil dari sumber data lalu mengklasifikasikannya ke dalam kategori yang sama, mengkategorikan kategori yang telah disusun dan dihubungkan dengan kategori lainnya sehingga hasilnya akan diperoleh susunan yang sistematis dan berhubungan satu sama lain, menelaah relevansi data dengan cara mengkaji susunan pembicaraan yang sistematis dan relevansinya serta tujuan penelitian, melengkapi data dengan cara mengkaji isi data baik berupa hasil observasi dan hasil wawancara serta hasil dokumentasi lapangan, menjadikan jawaban, dan menyusun

laporan, setelah menjabarkan jawaban secara terperinci, kemudian menyusunnya dalam bentuk laporan.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Di awal-awal WFH dan BDR, seperti terjadi mati suri. Mahasiswa dan dosen yang gaptek tidak tau harus memulai dari mana. Semua kebingungan bagaimana cara berinteraksi melakukan proses belajar dan mengajar.

Namun seiring berjalannya waktu, seperti halnya semua sudah terbiasa menggunakan teknologi untuk pembelajaran. Mahasiswa dan dosen yang dulunya gaptek kini sudah melek. Untuk itulah, penelitian ini bertujuan untuk mendokumentasikan model pembelajaran blended learning dan media pembelajaran blended learning yang digunakan oleh dosen dan mahasiswa di lingkungan STKIP Agama Hindu Amlapura di masa pandemic covid-19.

Observasi dan wawancara dilakukan kepada 4 orang dosen yang merupakan Kaprodi di masing-masing program studi di STKIP Agama Hindu Amlapura dan 12 mahasiswa yang

merupakan perwakilan masing-masing kelas di setiap prodi. Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan kepada dosen dan mahasiswa, ditemukan bahwa 100 % dosen menggunakan model blended learning Flex.

Pada model kelas *flex*, sebagian besar pembelajaran dilakukan secara *online* sehingga pembelajaran bersifat sangat fleksibel. Mahasiswa belajar sesuai dengan kemampuan, kebutuhan dan kecepatan belajar masing-masing. Pada model kelas ini, dosen berperan sebagai fasilitator melalui sesi diskusi, pengerjaan proyek dalam kelompok, maupun tutoring secara individu. Hal ini dimaksudkan untuk membantu mahasiswa yang mengalami permasalahan dalam pembelajaran berdasarkan hasil pantauan aktifitas pembelajaran *online* yang telah dilaksanakan.

Berdasarkan hasil wawancara, model pembelajaran flex digunakan sesuai dengan surat edaran dari pemerintah yang belum mengizinkan perkuliahan tatap muka, demi keselamatan dan memutus rantai penyebaran covid-19. Sehingga, mau

tidak mau, semua dosen dan mahasiswa harus melakukan pembelajaran online secara penuh.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, media yang digunakan dalam implementasi blended learning di

STKIP Agama Hindu Amlapura adalah media google group, diantaranya google form, google meet, zoom. Media yang digunakan oleh dosen di masing-masing prodi dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 01 Pemanfaatan Media dalam *Blended Learning*

No	Prodi	Media
1	Pendidikan Bahasa Inggris	<i>Wa group, Google Meet, Zoom meeting, Google Classroom Google Form, Gmail, Youtube</i>
2	Pendidikan Agama Hindu	<i>Wa group, Google Meet, Zoom meeting, Google Classroom Google Form, Youtube</i>
3	Pendidikan Bahasa Bali	<i>Wa group, Zoom meeting, Google Classroom, Youtube</i>
4	Pendidikan Guru Sekolah dasar	<i>Wa group, Google Meet, Zoom meeting, Google Classroom Google Form, Gmail, Youtube</i>

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa media yang digunakan oleh dosen dalam proses pembelajaran sangat variatif dan sesuai dengan pembelajaran abad-21 serta memenuhi anjuran pemerintah untuk tidak tatap muka.

4.2 Pembahasan

Pembelajaran blended learning adalah jawaban dari masalah yang dialami semua insan di dunia pendidikan setelah dilanda pandemic Covid-19. Pembelajaran harus dari rumah dan tidak boleh bertatap muka. Pembelajaran blended learning merupakan solusi yang

diterapkan untuk pembelajaran jarak jauh.

Berdasarkan hasil temuan dalam penelitian ini, diketahui bahwa model blended learning yang digunakan oleh dosen di setiap prodi yaitu flex. Model Flex ini adalah salah satu model dari 3 model pembelajaran blended learning. Model ini digunakan dengan pertimbangan surat edaran pemerintah yang melarang pembelajaran tatap muka. Sementara itu, media yang digunakan bervariasi, seperti *Wa group, Google Meet, Zoom meeting, Google Classroom, Google Form, Gmail, Youtube*. Berdasarkan teori dalam Bab II, media

dalam *blended learning* ada 3, yaitu web 2.0, Edmodo, *google group*. Namun, media yang digunakan di STKIP Agama Hindu Amlapura yaitu *google group*.

V. PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan hasil penelitian yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa model *blended learning* yang diimplementasikan di STKIP Agama Hindu Amlapura di masa pandemic Covid-19 adalah model Flex. media yang digunakan dalam implementasi *blended learning* di STKIP Agama Hindu Amlapura di masa pandemic Covid-19 yaitu *google group*.

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan di atas, dapat dikemukakan saran-saran sebagai berikut. Mahasiswa diharapkan dapat motivasi dan semangat baru dalam perkuliahan, membantu dalam pembelajaran mandiri dengan bertambahnya referensi untuk dijadikan panduan mengembangkan penelitian atau skripsi untuk tugas akhir. Dosen diharapkan untuk terus mengembangkan

penelitian yang berhubungan dengan *blended learning*. Institusi diharapkan agar mendukung pembelajaran *blended learning* yang dilakukan dosen dan mahasiswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Brumfit, H.D. 1982. The Power of Student's Involvement: Using Posters as Teaching Tools in Managing Large Classes. *Journal of English for Specific Purposes World*, Vol.14, No. 40, ISSN 1682-3257.
- Dichev et al., C. (2013). Current Practices, Trends and Challenges in K-12 Online Learning. *Cybernetics and Information Technologies. Volume 13, Issue 3*, Pages 91–110
- Graham, C. R., Borup, J., Short, C. R., & Archambault, L. (2019). *K-12 Blended Teaching: A Guide to Personalized Learning and Online Integration By Freely accessible online at: Independently published*.
- He, N. Z. (2000). An investigation into English mixing in Chinese Internet language. *World Journal of English Language*, 1(2).
- Prayitno, W. (2015). *Implementasi blended learning dalam pembelajaran pada pendidikan dasar dan menengah*. Yogyakarta, Indonesia.

Staker, B. H., & Horn, M. B. (2012). *Classifying K – 12 Blended Learning*.

California, USA: Innosight
Institute, Inc.

Surjono, H. D. (2009). *Membangun E-Learning dengan Moodle*.

Retrieved from
<http://blog.uny.ac.id/hermansurjono>

Youssef, Y. (2015). *Exploring K-12 Blended Learning Models to Assist the Reform of Education in Egypt*. (PH Ludwigsburg University of Education German and Helwan University Cairo).
<https://doi.org/10.13140/RG.2.1.3880.2321>