

Penguatan Kompetensi Guru Dalam Implementasi *Blended Learning* Sebagai Upaya Menghadapi Revolusi Industri 4.0

Heny Sri Astutik*¹, Matahari, Annisa' Khaerani, Az-Zahra Firatul Hasanah, Pipit Pitriani Supriatna

¹Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong

e-mail: *henysriastutik@gmail.com, matahari@unimudasorong.ac.id, an.khaerani@gmail.com,
azzahrafh43@gmail.com, pipitpitrianisupriatna@gmail.com

Abstrak

Era Revolusi industri 4.0 ditandai dengan adanya digitalisasi dan optimalisasi dalam berbagai aspek kehidupan manusia tak terkecuali dalam pendidikan dan pengajaran. Permasalahan yang sama yang terjadi di SMP Negeri 2 Kabupaten Sorong, tidak semua guru di SMP memiliki kemampuan beradaptasi dengan perkembangan Information and Communication of Technology (ICT). Terutama dalam pengelolaan aplikasi berbasis teknologi. Tujuan dari kegiatan pelatihan ini adalah menyediakan peluang yang praktis realistik bagi guru dan pendidik untuk pembelajaran secara mandiri, bermanfaat, dan terus berkembang sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar siswa. Urgensi pelatihan untuk meningkatkan dan memanfaatkan penggunaan teknologi internet secara optimal dalam pengembangan pembelajaran dan membantu pendidik untuk berkembang lebih baik di dalam proses belajar, sesuai dengan gaya belajar dan preferensi dalam belajar. Metode pelaksanaan Pengabdian ini dilakukan dalam beberapa tahap: (1) tahap persiapan; (2) tahap pelaksanaan yang meliputi tahap sosialisasi, tahap pelatihan dan tahap diskusi; (3) Tahap monitoring dan evaluasi. Sebagai hasil dari kegiatan pengabdian ini para guru telah memperoleh peningkatan pengetahuan dan ketrampilan guru-guru tentang pembelajaran blended learning khususnya dalam menerapkan pembelajaran daring melalui berbagai aplikasi penunjang pembelajaran online learning. Keberhasilan kegiatan pengabdian ini tercermin dari hasil umpan balik yang menyatakan bahwa pelatihan ini memberikan dampak yang positif terhadap kualitas kinerja guru dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Kata kunci—Blended Learning, Kompetensi Guru, Revolusi Industri 4.0

Abstract

The era of the Industrial Revolution 4.0 is marked by digitalization and optimization in various aspects of human life, including education and teaching. The same problem that occurs at SMP Negeri 2 Sorong Regency, not all teachers in SMP have the ability to adapt to developments in Information and Communication of Technology (ICT). Especially in managing technology-based applications. The aim of this training activity is to provide realistic, practical opportunities for teachers and educators to learn independently, be useful, and continue to develop so that it has a positive impact on student learning outcomes. The urgency of training is to improve and utilize internet technology optimally in developing learning and helping educators to develop better in the learning process, according to learning styles and learning preferences. The method of implementing this service is carried out in several stages: (1) preparation stage; (2) implementation stage which includes the socialization stage, training stage and discussion stage; (3) Monitoring and evaluation stage. As a result of this service activity, teachers have gained increased knowledge and skills of teachers regarding blended learning, especially in implementing online learning through various online learning support applications. The success of this service activity is reflected in the results of feedback which states that this training has had a positive impact on the quality of teacher performance in implementing the learning process

Keywords— Blended Learning, Teacher Competency, Industrial Revolution 4.0

1. PENDAHULUAN

SMP Negeri 2 Kabupaten Sorong berjarak sekitar 9,9 km dari kampus Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong. SMP Negeri 2 Kabupaten Sorong memiliki jumlah guru sebanyak 21 orang dan jumlah siswa sebanyak 292, serta luas tanah 19.857 m². Data sarana prasarana menunjukkan SMP Negeri 2 Kabupaten Sorong memiliki 11 ruang kelas, satu ruang perpustakaan, satu ruang lab. Komputer, satu ruang pimpinan, satu ruang guru, satu ruang tata usaha, satu ruang UKS, tempat ibadah, serta memiliki daya listrik 7.700 dan jaringan internet yang memadai.

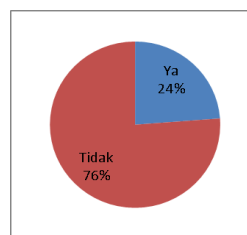


Gambar 1. SMP Negeri 2 Kabupaten Sorong

Saat ini penggunaan teknologi tidak dapat dipisahkan dengan kehidupan sehari-hari. Di lingkup pendidikan, Sumber Daya Manusia. dalam hal ini guru merupakan modal penting dalam peningkatan kualitas pendidikan. Guru dituntut untuk dapat beradaptasi dengan pola pendidikan di era revolusi industri 4.0 dimana mengintegrasikan teknologi dalam kelas menjadi sangat penting. Peran guru yang selama ini sebagai satu-satunya penyedia ilmu pengetahuan sedikit banyak bergeser. Di masa mendatang, peran dan kehadiran guru di ruang kelas akan semakin menantang dan membutuhkan kreativitas yang sangat tinggi. Oleh karena itu, pengembangan sumber daya manusia (SDM) menjadi faktor penting dalam menghadapi era revolusi industri 4.0. Untuk memiliki SDM yang berkualitas, diperlukan pendidikan sebagai bekal agar SDM tersebut mampu bersaing dengan ketat. Selain itu pesatnya kemajuan teknologi di abad 21 telah merevolusi berbagai aspek kehidupan, baik dalam komunikasi, sosial, bisnis, maupun pendidikan. Dalam dunia pendidikan abad ini, cara belajar siswa dan cara mengajar guru telah berubah; yang semula hanya berupa kegiatan tatap muka di kelas, sekarang dapat pula dilaksanakan dalam jaringan, atau secara online. Teknologi telah menjadikan proses pembelajaran lebih fleksibel, lebih praktis, dan lebih efisien karena tidak tergantung hanya pada kegiatan

tatap muka di kelas saja melainkan juga di luar kelas, atau di luar jadwal pelajaran. Perubahan ini menjadi tantangan bagi para guru untuk berinovasi dalam mengajar dengan memanfaatkan teknologi dengan bijak. Proses belajar yang memadukan tatap muka dan online, yang disebut Blended Learning, telah menjadi model platform pembelajaran yang banyak diimplementasikan di sekolah-sekolah dan perguruan tinggi karena hakikat Blended Learning yang luwes dan memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar dari sumber belajar dan moda belajar yang bervariasi.

Namun, permasalahan yang terjadi saat ini adalah minimnya pengetahuan guru pada saat mengoperasikan aplikasi blended learning diantaranya adalah zoommeeting, google class room dan media daring lainnya. Padahal sebagai upaya menghadapi society 4.0 manusia sudah mengenal dan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran[1]. Pelatihan Blended Learning pada guru harus ditingkatkan. Daya tarik pembelajaran blended learning di era 21 ini memang besar peranannya untuk mempermudah siswa dalam melakukan proses pembelajaran dimana saja dan kapan pun[2]. Hal ini juga ditemukan pada sekolah-sekolah di Kabupaten Sorong. Masalah utama adalah siswa ataupun guru masih minim penguasaan teknologi dan masih menggunakan pembelajaran secara tradisional. Permasalahan tersebut lebih khusus dihadapi oleh guru dan siswa pada SMP Negeri 2 Kabupaten Sorong. Hal tersebut dikuatkan dengan hasil kuisioner awal tentang pengetahuan awal guru-guru di SMP Negeri 2 Kabupaten Sorong yang hasilnya tampak pada gambar diagram berikut ini.



Gambar 2. Hasil Kuesioner awal



Gambar 3. Observasi Awal

Sebagai salah satu SMP dengan akreditasi unggul dengan konektivitas internet yang sudah memadai, seharusnya pengetahuan guru-guru SMP

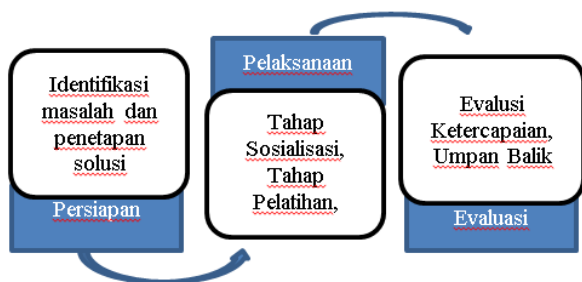
Negeri 2 Kabupaten Sorong terkait teknik dan cara menggunakan pembelajaran blended learning dapat berbanding lurus[3]. Guru-guru di SMP Negeri 2 Kabupaten Sorong perlu metode pengajaran dengan menggunakan blended learning untuk meningkatkan pengetahuan dan ketrampilan guru-guru di sekolah tersebut sehingga pembelajaran kepada peserta didik dapat dioptimalkan[4].

Tujuan dari kegiatan pelatihan ini adalah menyediakan peluang yang praktis realistis bagi guru dan pendidik untuk pembelajaran secara mandiri, bermanfaat, dan terus berkembang sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar siswa. Dengan pelatihan blended learning ini diharapkan dapat meningkatkan dan memanfaatkan penggunaan teknologi internet secara optimal dalam pengembangan pembelajaran dan membantu pendidik untuk berkembang lebih baik di dalam proses belajar, sesuai dengan gaya belajar dan preferensi dalam belajar.

2. METODE

Pelaksanaan pengabdian ini rencananya akan dilaksanakan di SMP Negeri 2 Kabupaten Sorong dengan peserta pelatihan berasal dari guru-guru SMP Negeri 2 Kabupaten Sorong yang berjumlah 21 orang. Selama pelaksanaan kegiatan peserta akan didampingi oleh TIM pengabdian yang dibantu dengan 2 orang mahasiswa dengan tujuan agar program pengabdian berjalan dengan efektif dan efisien.

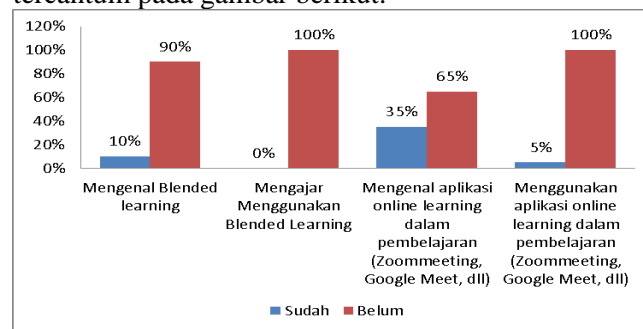
Pendekatan yang digunakan pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah participatory action research (PAR). PAR merupakan salah satu pendekatan yang mengkombinasikan antara penelitian dengan tindakan yang berkelanjutan[5] dan dilakukan secara partisipatif bersama mitra. Adapun langkah-langkah dalam kegiatan Pengabdian ini adalah: (1) Tahap Persiapan; (2) Tahap Sosialisasi; (3) Tahap Pelatihan; (4) Tahap Diskusi; (5) Tahap Evaluasi. Secara teknis tahapan-tahapan pelaksanaan digambarkan pada gambar berikut.



Gambar 4. Alur Pelaksanaan Pengabdian

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dalam beberapa tahapan sebagai berikut. Tahap pertama adalah tahap persiapan. Kegiatan yang dilakukan pada tahap persiapan antara lain mengidentifikasi masalah yang dialami oleh para guru dalam mengimplementasikan pembelajaran blended learning, kegiatan lain meliputi persiapan-persiapan yang perlu dilakukan seperti penyediaan materi kegiatan, berkoordinasi dengan peserta, serta mempersiapkan tempat dan segala peralatan yang diperlukan. Hasil pelaksanaan pada tahap pertama ini adalah guru-guru masih belum familiar dengan revolusi industry 4.0, selain itu pembelajaran yang dilakukan selama ini masih bersifat konvensional belum dikombinasikan dengan pembelajaran online. Data ini didukung dengan hasil kuisioner awal yang dilakukan terhadap para guru di SMP Negeri 2 Kabupaten Sorong sebagaimana tercantum pada gambar berikut.



Gambar 5. Kondisi Awal Para Guru

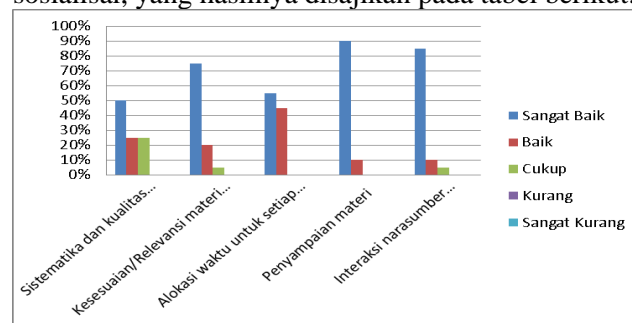
Pelaksanaan Pengabdian terbagi menjadi tiga tahapan yaitu tahap sosialisasi, tahap pelatihan, dan tahap diskusi. Pada tahap sosialisasi para guru diberikan pelatihan tentang blended learning pembelajaran yang mengkombinasikan pembelajaran tatap muka/luring dan pembelajaran online learning/daring atau pembelajaran yang mengkombinasikan antara pembelajaran asynchronous dan synchronous. Pembelajaran online learning dilakukan dengan menggunakan beberapa aplikasi diantaranya zoom meeting, google meet, dll, oleh karenanya guru-guru di SMP negeri 2 Kabupaten sorong silatih untuk menggunakan aplikasi tersebut. Para guru diberikan materi edukasi tentang blended learning dan beberapa aplikasi e-learning yang mendukung pembelajaran online berupa materi slide presentasi yang disampaikan melalui power point, handout, dan tutorial yang diberikan kepada seluruh peserta. Hal ini bertujuan agar guru-guru-guru memiliki pengetahuan tentang blended learning dan beberapa

aplikasi yang digunakan dalam pembelajaran online learning yang diharapkan dapat dimanfaatkan yang berdampak terhadap hasil belajar peserta didik. Selanjutnya Tahap pelatihan, pada tahap ini dilakukan simulasi tentang pembelajaran blended learning serta aplikasi e-learning pendukung pembelajaran online learning. Pelatihan dimulai dari pengenalan berbagai aplikasi e-learning seperti zoom meeting, google meet, dll tentang kelebihan, kekurangan, dan berbagai menu yang tersedia yang dapat dimanfaatkan oleh peserta dalam proses pembelajaran. Dilanjutkan dengan simulasi membuat akun pada masing-masing aplikasi. Kemudian masing-masing peserta juga dilatih untuk diperkenalkan prosedur membuat membuat kelas online, dan simulasi mengajar dengan berbagai aplikasi kelas online tersebut dan para guru yang menjadi subjek pengabdian langsung mempraktikkan berbagai tahapan tersebut. Tahapan dalam pelaksanaan selanjutnya adalah tahapan diskusi. Pada tahap ini dilakukan Tanya jawab mengenai materi pengabdian yang disampaikan serta kendala-kendala yang dihadapi selama pelatihan. Tim pelaksana pengabdian mendampingi dan memberikan solusi terhadap masalah dan kendala yang dihadapi guru peserta pengabdian dalam mempraktikkan pemanfaatan aplikasi pembelajaran blended learning.



Gambar 6. Pelaksanaan Pengabdian

Tahap selanjutnya adalah tahap evaluasi. Pada akhir kegiatan dilakukan evaluasi dengan memberikan angket kepada peserta kegiatan yang memuat beberapa aspek diantaranya adalah sistematika dan kualitas materi, kesesuaian/relevansi materi yang disampaikan dengan kebutuhan, alokasi waktu untuk setiap materi, penyampaian materi, interaksi narasumber dengan peserta pada saat sosialisai, yang hasilnya disajikan pada tabel berikut.



Gambar 7. Hasil Evaluasi terhadap pelaksanaan Pengabdian

Pada gambar di atas menunjukkan bahwa rata-rata aspek hasil evaluasi terhadap pelaksanaan pengabdian berada pada kategori baik, hal ini merupakan salah satu indikasi positif bahwa kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diterima dengan baik dan bermanfaat bagi subjek pendampingan.

Dari pelatihan yang telah dilakukan terlihat bahwa pembelajaran blended learning dengan memanfaatkan beberapa aplikasi pendukung pembelajaran online learning dirasakan oleh guru memberikan kemudahan dalam berinteraksi dengan peserta didik kapan saja dan dimana saja, sehingga hal ini dapat mengoptimalkan pembelajaran yang terbatas oleh ruang dan waktu. Pemanfaatan teknologi pada saat sekarang ini dapat memberikan konsep yang sangat terbuka bagi guru dalam memperoleh wawasan pengetahuan yang luas. Proses pembelajaran dengan blended learning ini memperoleh respon yang positif karena memberikan variasi dalam proses belajar mengajar yang ada. Hal ini sesuai dengan pendapat Fernando yang menyatakan bahwa bagi seorang pendidik blended learning dengan berbagai aplikasi online learning mampu menjadi suatu langkah inovatif suatu model pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan zaman [6]. Disamping itu, proses belajar tidak hanya berfokus pada pembelajaran tatap muka saja, akan tetapi dapat dilakukan secara berkesinambungan dan bertahap kapan saja dan dimana saja. Hal ini didukung oleh pendapat lain yang menyatakan bahwa blended learning merupakan program pendidikan formal yang memungkinkan peserta didik belajar melalui konten dan petunjuk yang disampaikan secara daring (*online*

learning) dengan kendali mandiri terhadap waktu, tempat, urutan, maupun kecepatan belajar [7]. Pemanfaatan media aplikasi pendukung pembelajaran online learning pada blended learning yang digunakan antara lain zoom meeting dan google meet yang dirasa mudah digunakan dan dipalिकासikan. Tim pelaksana pengabdian membantu para guru untuk mempelajari penggunaan aplikasi-aplikasi tersebut kaitanya dengan pelaksanaan pembelajaran blended learning. Aplikasi zoom meeting merupakan aplikasi yang penggunaannya hampir sama dengan google meet, aplikasi ini memiliki layanan jarak jauh dengan konferensi melalui video sehingga dapat dilakukan pertemuan secara online, diskusi, Tanya jawab, aplikasi zoom dapat digunakan pada perangkat labtop dan smartphone, layanan aplikasi zoom gratis dapat digunakan dalam durasi waktu 40 menit dan 100 partisipan [8]. Aplikasi google meet adalah aplikasi yang menampilkan guru dan siswa secara virtual [9]. Dari hasil pengabdian ini luarannya adalah meningkatnya pengetahuan dan ketrampilan guru-guru dalam mengimplementasikan blended learning dan memanfaatkan media aplikasi pendukung pembelajaran online learning.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan pengabdian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa hadirnya revolusi industri 4.0 belum banyak diketahui oleh masyarakat termasuk dalam dunia pendidikan, sehingga sangat penting untuk dicarikan solusi tentang hal tersebut. Kegiatan Pengabdian kepada masyarakat ini terkait dengan pelatihan blended learning menggunakan beberapa aplikasi e-learning untuk mengoptimalkan proses pembelajaran di kelas ini dikategorikan berhasil karena tujuan dari kegiatan ini telah tercapai dan proses pelaksanaannya berjalan lancar. Berdasarkan pelatihan blended learning dengan menggunakan berbagai aplikasi online learning seperti zoommeeting, google meet, dan lain-lain yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa pelatihan ini dapat memberikan inovasi pembelajaran yang lebih interaktif dengan menggunakan fitur-fitur yang telah disediakan oleh aplikasi untuk pembelajaran online learning. Sebagai hasil dari kegiatan pengabdian ini para guru telah memperoleh peningkatan pengetahuan dan ketrampilan guru-guru tentang pembelajaran blended learning khususnya dalam menerapkan pembelajaran daring melalui berbagai aplikasi penunjang pembelajaran online learning. Keberhasilan kegiatan pengabdian ini tercermin dari hasil umpan balik yang menyatakan bahwa pelatihan ini memberikan

dampak yang positif terhadap kualitas kinerja guru dalam melaksanakan proses pembelajaran.

5. SARAN

Berdasarkan hasil evaluasi maka saran untuk pengabdian selanjutnya antara lain pertama kegiatan serupa seharusnya dilaksanakan secara berkesinambungan untuk selalu memberikan pembaharuan bagi kemampuan guru, kedua tema dalam kegiatan berikutnya dapat divariasikan dalam penguatan aplikasi teknologi lainnya, selain itu untuk kegiatan selanjutnya diharapkan peserta kegiatan tidak hanya berasal dari satu sekolah, namun dari beberapa sekolah dan beberapa jenjang pendidikan yang berbeda.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan banyak terimakasih terutama kepada Direktorat Riset, Teknologi, dan Pengabdian Kepada Masyarakat (DRTPM) Kemdikbud Ristek atas dukungannya dalam kesuksesan pengabdian ini serta dana penelitian yang diberikan melalui skema Pemberdayaan Masyarakat Pemula (PMP) pendanaan tahun 2023 yang bermitra dengan SMP Negeri 2 Kabupaten Sorong.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Irawan E. Pelatihan blended learning sebagai upaya menghadapi society 5.0. *Aksiologi*: Jurnal Pengabdian Masyarakat. 2020; 4(1): 181-9.
- [2] Wardani DN, Toenlloe A J E, Wedi A. Daya tarik pembelajaran di era 21 dengan blended learning. *J Kajian Teknologi Pendidikan*. 2018; 1(1): 13-8
- [3] Batubara HH. Pengembangan situs e-learning dengan moodle versi 3.1 sebagai media pembelajaran. *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar*. 2017; 9(1): 1-10
- [4] Fauziah ZN. Analisis ketrampilan guru dalam mengembangkan ketrampilan berpikir kreatif siswa. *J Edisi Khusus*. 2011; 1(1): 98-106
- [5] Kindon S, Pain R, Kesby M. Participatory action research approaches and method, connecting people, participation and place. *Environment and planning A*. 2007; 39: 2807-12

- [6] Fernando A. Respon Mahasiswa terhadap Proses Pembelajaran Biologi Melalui Google classroom di Universitas Maritim Raja Ali Haji. *Pedagogi Hayati*. 2020; 1(1): 10-18.
- [7] Staker H, Horn MB. *Classifying K-12 Blended learning*. Innosight Institute. 2012.
- [8] Assidiqi MH, Sumarni W. Pemanfaatan Platform Digital di Masa Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (PROSNAMPAS)*. 2020. 3(1); 298–303.
- [9] Pernantah P S, Nova N, Ramadhani AS. Penggunaan Aplikasi Google Meet dalam Menunjang Keefektifan Belajar Daring Masa Pandemi Covid-19 di SMA Negeri 3 Pekanbaru. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*. 2021. 21(1); 45–50.