

PENERAPAN PEMBELAJARAN *BLENDED LEARNING* BERBASIS GAWAI PADA MASA PANDEMI COVID-19

Adisel¹, Sukarno², Suryati³, Ahmad Gawdy Prananosa⁴
Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno^{1,2,3}
STKIP PGRI Lubuk Linggau⁴
ahmadgawdynano@yahoo.com⁴

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan pembelajaran *blended learning* berbasis gawai dan untuk menganalisis faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi proses penerapan pembelajaran *blended learning* dengan berbasis gawai pada jurusan IPS STKIP PGRI Lubuk Linggau. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, dimana penelitian ini dilakukan dalam situasi yang alamiah, wajar dan latar yang sesungguhnya (*natural setting*). Jenis penelitian yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah studi kasus. Hasil penelitian, Kebijakan penggunaan *blended learning* telah di atur pada pedoman pembelajaran STKIP PGRI Lubuk Linggau. Sehingga penerapannya telah di naungi oleh Lembaga sehingga tidak berjalan sendiri-sendiri. Sumber daya manusia menjadi salah satu faktor berpengaruh pada implementasi *blended learning*. Simpulan, penerapan *blended learning* pada masa pandemic Covid-19 pada jurusan IPS di STKIP PGRI Lubuk Linggau telah dilakukan sesuai dengan pedoman pembelajaran yang dinaungi lembaga, beberapa faktor yang mempengaruhi penerapan pembelajaran *blended learning* yaitu SDM berupa dosen pengajar, mahasiswa dan lingkungan yang terdiri dari sarana dan prasarana penunjang pembelajaran.

Kata Kunci: Pandemi Covid-19, Pembelajaran *Blended Learning*

ABSTRACT

The purpose of this study is to describe the application of device-based blended learning and to analyze the factors that influence the process of implementing device-based blended learning in the Social Sciences Department of STKIP PGRI Lubuk Linggau. This research uses a qualitative approach, where this research is carried out in a natural, reasonable situation and a real setting (natural setting). The type of research used in this research is a case study. The results of the study, the policy for the use of blended learning has been set in the learning guidelines of STKIP PGRI Lubuk Linggau. So that its implementation has been shaded by the Institute so that it does not run alone. Human resources are one of the influential factors in the implementation of blended learning. In conclusion, the application of blended learning during the Covid-19 pandemic in the social studies department at STKIP PGRI Lubuk Linggau was carried out in accordance with the learning guidelines under the auspices of the institution. and learning support infrastructure.

Keywords: Covid-19 Pandemic, *Blended Learning*

PENDAHULUAN

Amanat Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional, menghendaki agar proses pendidikan dapat menghasilkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang baik dan berkualitas. Untuk menghasilkan SDM yang berkualitas dapat dilakukan pada jalur pendidikan formal, pendidikan nonformal maupun informal. Pendidikan formal adalah pendidikan yang diselenggarakan di sekolah melalui proses pembelajaran, berjenjang dan berkelanjutan mulai dari pendidikan dasar, pendidikan menengah sampai pendidikan tinggi. Pendidikan nonformal adalah jalur pendidikan di luar pendidikan formal yang dapat dilaksanakan secara terstruktur dan berjenjang. Pendidikan informal adalah jalur pendidikan keluarga dan lingkungan.

Pendidikan mempunyai peranan penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia sesuai dengan tujuan Pendidikan Nasional. Dalam undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003 Pasal 3 (2003:6) dinyatakan bahwa, pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab (UU No 20 Tahun 2003).

Proses penyelenggaraan pendidikan di Indonesia saat ini masih perlu pembenahan guna menghasilkan lulusan yang memiliki keterampilan dalam rangka mengisi era Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA) yang sudah dimulai sejak tahun 2015. Dior menyatakan kualitas sumber daya manusia akan menjadi kunci utama dalam memenangi persaingan pada era MEA. Tanpa adanya upaya peningkatan kualitas SDM secara cepat, Indonesia bakal kalah bersaing dengan para pencari kerja asing yang masuk ke tanah air (Dior, Cristian, 2014). Apalagi dengan kondisi pasca pandemi covid 19 yang menimpah seluruh dunia termasuk dunia pendidikan.

Dampak dari Pandemi virus corona-19 ini juga akan memunculkan tingginya angka pencari kerja tersebut merupakan tantangan bagi lembaga pendidikan untuk melakukan pengelolaan pendidikan secara optimal agar lulusannya memiliki *skill*/kompetensi sehingga mampu mengambil peran dalam era MEA. Kompetensi tersebut dapat diperoleh melalui proses pendidikan pada berbagai jenjang pendidikan. Salah satu jenjang pendidikan yang memiliki pengaruh langsung terhadap upaya penciptaan kualitas sumber daya manusia adalah Pendidikan madrasah lahir sebagai upaya untuk memenuhi kebutuhan peserta didik sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Menurut undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional serta peraturan pemerintah sebagai pelaksanaanya, dijelaskan bahwa pendidikan Perguruan Tinggi merupakan bagian dari sistem pendidikan nasional yang mempunyai hak dan kewajiban yang sama yaitu; dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, mewujudkan tujuan pendidikan nasional dengan memperhatikan tahap perkembangan siswa dan kesesuaiannya dengan lingkungan, kebutuhan pembangunan nasional, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta kesenian.

Penerapan pembelajaran dengan sentuhan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dapat diterapkan di Perguruan Tinggi untuk menghasilkan pembelajaran yang inovatif. Hal ini sejalan dengan pendapat Aydin *et al* (2015) Menyatakan, *Information and Commucation Technologies (ICTs) provide new systems for the creation of innovative environments of teaching and learning, by re-defining the educational models all over the world during the recent years*

Teknologi Infomasi dan Komunikasi (TIK) menyediakan sistem baru untuk menciptakan lingkungan pengajaran dan pembelajaran yang inovatif, dengan mendefinisikan kembali model-model pendidikan di seluruh dunia selama beberapa tahun terakhir. Dengan penerapan Teknologi Informasi dan Komunikasi diharapkan dapat mengatasi dan tetap meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam kondisi yang tidak normal seperti sekarang ini. Untuk mengatasi permasalahan ini, sebaiknya perlu melakukan modifikasi model pembelajaran oleh guru sehingga proses pembelajaran masih dapat dilakukan, meskipun guru dan peserta didik tidak bisa belajar di kelas. Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh guru adalah menerapkan konsep *e- learning* dalam pembelajaran. Penerapan *e-learning* dalam proses pembelajaran dapat dilakukan guru untuk mendukung proses pembelajaran.

Upaya ini perlu diterapkan di PT, supaya peserta didik dapat belajar secara maksimal. Kemajuan teknologi informasi seperti gawai saat ini dapat dijadikan salah satu fasilitas belajar. Melalui media ini guru dapat memberikan materi pelajaran kepada peserta didik secara *online*. Marchalot, *et al.*, menyatakan "...*the effectiveness of e-learning if often explained by greater student motivation compared to traditional face-to-face teaching and training*" (Marchalot, *et al.*, 2017). Keefektifan *e-learning* sering menjelaskan tentang motivasi siswa yang lebih baik dibandingkan dengan pengajaran tradisional tatap muka dan pelatihan. Adanya motivasi pada diri peserta didik maka dapat menyebabkan keinginan belajar secara mandiri yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajarnya.

Adanya waktu pembelajaran yang kurang efektif saat ini dapat ditanggulangi dengan menerapkan model pembelajaran dalam bentuk *blended learning*, yaitu pembelajaran yang memadukan antara pembelajaran konvensional secara tatap muka dengan penerapan pembelajaran secara *online* dengan media *gawai*. Penerapan model pembelajaran ini sangat bermanfaat untuk guru dan peserta didik yang melaksanakan proses belajar mengajar. Penggunaan perangkat *gawai* untuk pembelajaran memberikan kemudahan bagi guru dan peserta didik seperti: 1) kemudahan mengakses materi pembelajaran dan penugasan karena di *gawai* terdapat fasilitas untuk melaksanakan pekerjaan tersebut; 2) perangkat *gawai* dapat dengan mudah dibawa dan 3) perangkat *gawai* dapat menyimpan daya listrik, sehingga *gawai* dapat dipergunakan kapan dan dimana saja untuk fasilitas belajar.

Konsep pembelajaran dengan bantuan perangkat sejenis ini sejalan dengan pendapat Parsons yang menyatakan, *Mobile learning is an increasingly popular approach to learning with technology, particularly with increase in BYOD (Bring Your Own Device) approaches to classroom learning, where students are using their own mobile devices to learn* (Parsons, D., 2014).

Pembelajaran mobile adalah pendekatan yang semakin *populer* untuk belajar dengan teknologi, terutama dengan peningkatkan pendekatan BYOD (*Bring Your Own Device*) untuk pembelajaran di kelas, dimana siswa

menggunakan perangkat *mobile* mereka sendiri untuk belajar. Pelaksanaan pembelajaran untuk peserta didik yang sedang melaksanakan pembelajaran dari rumah dapat mengadopsi pembelajaran *mobile* ini sebagai bagian dari pembelajaran secara *blended learning*. Penggunaan perangkat *mobile* dalam pembelajaran dapat membantu pesertadidik dalam mempelajari materi pelajaran.

Beberapa hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan pengembangan dan penerapan pembelajaran *blended learning* diantaranya adalah Olelewe & Agomuo (2016). Hasil penelitian mengungkapkan efek dari model *b-learning* dan metode f2f pada pencapaian siswa dalam bahasa pemrograman *QBASIC* di Sekolah Tinggi Pendidikan di Enugu State, Nigeria. Alat yg digunakan untuk mengumpulkan data adalah *QBASIC Programming Achievement Test (QBPAT)*. Implikasi dari temuan ini adalah bahwa *b-learning* lebih efektif daripada metode f2f dalam meningkatkan prestasi siswa dalam pemrograman QB. Selanjutnya, Marchalot, et. Al. Menyatakan hasil penelitian mengungkapkan bahwa *blended learning* didefinisikan sebagai metode pengajaran yang melibatkan internet dan kehadiran guru di ruang kelas. Aplikasi multimedia untuk pembelajaran yang dikembangkan dengan *platform pedagogic* menggunakan *software Moodle* (Marchalot, et al. 2017). Hasil studi menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis internet dan pengajaran dapat meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan pada beberapa hasil penelitian tersebut di atas, selanjutnya penulis tertarik melakukan penelitian serupa dengan perbedaan pada system dan jenis perangkat yang digunakan berbasis gawai. Pemilihan perangkat gawai pada penelitian ini sejalan dengan pendapat Sung, Chang and Liu, yang menyatakan bahwa “*Mobile devices such as laptops, personal digital assistants, and mobile phones have become a learning tool with great potential in both classrooms and outdoor learning*” (Lin, Tseng & Chiang, 2017).

Perangkat seluler seperti laptop, digital pribadi, dan telepon seluler telah menjadi peralatan pembelajaran dengan potensi besar dapat digunakan untuk pembelajaran di ruang kelas dan pembelajaran luar ruang kelas. Dengan demikian perangkat *gawai* dapat dipergunakan sebagai media pembelajaran.

Pemilihan model pembelajaran *blended learning* berbasis gawai yang diterapkan di Jurusan IPS Program Studi Sejarah STKIP PGRI Lubuk Linggau selama masa pandemi covid 19 yang kurang efektif. Dalam hal mahasiswa dan Dosen tidak dapat melaksanakan proses belajar dikarenakan peserta didik diharuskan kembali kerumah orang tuanya maka, proses pembelajaran dapat dilakukan secara *online* dengan media *gawai*. Berdasarkan pada latar belakang ini, maka penulis penting untuk melaksanakan penelitian Penerapan Pembelajaran *Blended Learning* Berbasis Gawai Pada Progam Studi IPS di STKIP PGRI Lubuk Linggau Pada Masa Pandemi Covid-19.

METODE PENELITIAN

Upaya memperoleh data yang akurat dalam kaitannya untuk mendeskripsikan penerapan *Blended Learning* berbasis Gawai, maka penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, dimana penelitian ini dilakukan dalam situasi yang alamiah, wajar dan latar yang sesungguhnya (*natural setting*). Jenis penelitian yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah studi kasus.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Model pembelajaran yang diterapkan pada jurusan IPS Program Studi Sejarah STKIP PGRI Lubuk Linggau melalui penggunaan media berbasis teknologi adalah model *blended learning*. Menurut Driscoll *Blended learning* merupakan

pembelajaran yang mengkombinasikan atau menggabungkan berbagai teknologi berbasis web, untuk mencapai tujuan pendidikan (Driscoll, 2002). Thorne mendefinisikan *blended learning* sebagai campuran dari teknologi *e-learning* dan multimedia, seperti *video streaming*, *virtual class*, animasi teks *online* yang dikombinasikan dengan bentuk-bentuk tradisional pelatihan di kelas (Thorene, Key., 2003). Sementara Graham menyebutkan *blended learning* secara lebih sederhana sebagai pembelajaran yang mengkombinasikan antara pembelajaran *online* dengan *face-to-face* (pembelajaran tatap muka) (Graham, 2005).

Penerapan model pembelajaran *blended learning* dalam kegiatan pembelajaran Program studi IPS STKIP PGRI Lubuk Linggau Pertama yang dilakukan dalam penerapan pembelajaran *blended learning* dalam setiap matakuliah memerlukan pembelajaran yang bervariasi selama 16 kali pertemuannya, sesuai dengan SNIKTI 2020. Di awal perkuliahan yang diperlukan adalah merancang seluruh matakuliah dalam rancangan perkuliahan umum dan dilaksanakan dalam jaringan maupun tatap muka.

Perencanaan pembelajaran *Blended Learning*

Setiap pembelajaran pada dasarnya perlu perencanaan terlebih dahulu. Apapun bentuk model pembelajarannya. Peran yang dilakukan oleh dosen dalam melakukan perencanaan pembelajaran adalah dengan membuat perangkat pembelajaran. Perangkat pembelajaran minimal terdiri dari RPS dan agenda pembelajaran, dan materi pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti dapat diketahui bahwa dosen sudah menyiapkan perangkat pembelajaran seperti biasanya yaitu berupa RPS dan Satuan Acara perkuliahan yang digunakan dalam proses pembelajaran yang memuat tahapan pembelajaran *blended learning*. Terdapat tahapan *seeking of information*, *acquisition of information* dan *synthesizing of knowledge* dalam kegiatan pembelajaran. Meskipun tidak tertulis secara langsung *sintaks blended learning*, namun kegiatan pembelajaran dalam RPS merupakan bagian dari tahapan atau *sintaks* dari *blended learning*. RPS yang dibuat didesain untuk rencana pembelajaran dari rumah atau *online*. Namun pengimplementasiannya dapat dilakukan secara *online* maupun tatap muka.

Dosen juga membagi waktu antara belajar tatap muka dan *online* secara terpisah. Dimana pembelajaran secara tatap muka dilakukan dengan dua *shift* sehingga jumlah mahasiswa di dalam ruang kuliah tidak terlalu ramai. Pembelajaran tatap muka hanya dilakukan selama 1 jam 40 menit tanpa istirahat. Selebihnya pembelajaran dilakukan secara *online*. Selain itu, bahan ajar yang digunakan dalam penerapan *blended learning* ini berupa media *online* dan *offline* video pembelajaran, jurnal penelitian, sesekali dosen juga menggunakan bahan ajar yang dirancang menggunakan *power point*. Namun kebanyakan bahan ajar yang digunakan oleh dosen adalah menggunakan bahan ajar yang dirancang menggunakan *power point*.

Pelaksanaan perkuliahan daring maupun tatap muka

Sebuah model pembelajaran haruslah terdapat langkah atau tahapan dalam melakukan proses pembelajaran. Pembelajaran *blended learning* terdiri dari pembelajaran online dan tatap muka. Pembelajaran *blended learning* memiliki tahapan atau *sintaks* dalam pelaksanaannya. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti beberapa kali, dapat diketahui *sintaks* pembelajaran *blended*

learning terlaksana secara bertahap. Maksudnya, tahapan-tahapan *blended learning* berbasis gawai terlaksana melalui dua aktivitas pembelajaran yaitu pembelajaran secara sinkron dan asinkron.

Jika ditinjau dari kemampuan dosen dalam penerapan pembelajaran *blended learning*, pembelajaran *online* di prodi Sejarah jurusan IPS STKIP PGRI Lubuk linggau ini berjalan cukup baik karena sebagian besar dosen sudah memiliki kemampuan untuk mengelola pembelajaran secara *online* melalui beberapa media *online*. Bahwa kendala yang terdapat pada pembelajaran *online* yang tidak dapat dihindari adalah koneksi internet yang terkadang tidak stabil atau tiba-tiba mengalami gangguan. Sementara dosen sudah menyiapkan perencanaan pembelajaran dengan baik mulai dari menyesuaikan materi pembelajaran di masa pandemi hingga menyusun jadwal antara pembelajaran *online* dan tatap muka. Pada pembelajaran *online* dosen sudah menyiapkan bahan ajar yang dapat diakses oleh mahasiswa, kemudian dosen sendiri sudah menguasai cara mengoperasikan beberapa media *online*.

Berdasarkan data yang diperoleh peneliti diketahui bahwa tahapan-tahapan pembelajaran *blended learning* berbasis gawai pada prinsipnya sudah terlaksana, diantaranya:

- a. Pembelajaran daring dilaksanakan dengan aktivitas pembelajaran secara sinkron dan asinkron. Setiap pertemuan ada interaksi antara dosen dan mahasiswa
- b. Setiap pertemuan Dosen mengisi jurnal perkuliahan dan presensi kehadiran secara *online*
- c. Aktivitas pembelajaran sinkron merupakan pembelajaran yang dilakukan antara dosen dan mahasiswa dalam waktu yang sama dan dapat dilakukan melalui *video conference*, *webinar*, dan atau *chat*.
- d. Aktivitas pembelajaran online asinkron merupakan pembelajaran yang dilakukan antara dosen dan mahasiswa melalui E-learning STKIP PGRI Lubuk Linggau dalam waktu berbeda, yang dapat dilakukan melalui *assignment*, *forum diskusi*, ruang tautan, dan atau *quiz*.
- e. Pembelajaran sinkron yang menggunakan *video conference* dilaksanakan dengan adanya interaksi antara dosen dan mahasiswa secara online maksimal 2 kali selama satu semester dengan durasi waktu maksimal 15 menit per sks.
- f. Pembelajaran daring dengan *video conference* dapat dilaksanakan dengan menggunakan *e-learning* STKIP PGRI Lubuk Linggau, Cisco Webex, Microsoft Teams, Zoom, Google Meet, atau sejenisnya.
- g. Pada saat pelaksanaan pembelajaran sinkron dengan *video conference*, dosen dan mahasiswa wajib berpakaian rapi (tidak memakai kaos tanpa krah) dan hadir tepat waktu sesuai jadwal.
- h. Materi kuliah diunggah dalam *e-learning* STKIP PGRI Lubuk Linggau sebagai konten pembelajaran yang disajikan dengan teknologi teks, animasi, video, presentasi, atau tutorial
- i. Materi pembelajaran daring yang menggunakan teknologi video dianjurkan untuk diunggah dalam *Youtube* agar pembelajaran dapat diikuti dan ditayangkan ulang oleh mahasiswa setiap waktu
- j. Kegiatan pembelajaran daring dilaksanakan sesuai jadwal perkuliahan yang ditetapkan Dekan. Jika ada perubahan jadwal perkuliahan, perkuliahan pengganti harus dilaksanakan pada hari kerja (Senin-Jumat) dan jam kerja

(07.00 – 17.00).

- k. Setiap pertemuan pembelajaran daring, dosen wajib mengisi jurnal perkuliahan dan presensi kehadiran secara online pada sistem.
- l. Pelaksanaan pembelajaran daring menjunjung etika komunikasi, yaitu kejujuran, integritas, keterbukaan, bjektivitas, dan tanggungjawab.

Evaluasi dalam perkuliahan daring

Penilaian menjadi hal penting dalam suatu pembelajaran, begitu pula dengan pembelajaran *blended learning* berbasis gawai. Berdasarkan hasil temuan peneliti, bahwa penilaian yang dilakukan oleh dosen juga meliputi penilaian secara *online* dan penilaian pada saat tatap muka. Pada proses pembelajaran *online* baik melalui *zoom meeting*, *wa group*, *video conference* dan *video call*, dosen selalu mengamati sikap atau tingkah laku mahasiswa. Dari mulai kehadiran mahasiswa, kedisiplinan mahasiswa saat masuk *room zoom* sesuai waktu yang ditentukan, keaktifan mahasiswa selama proses pembelajaran, respon mahasiswa, hingga bagaimana posisi mahasiswa dalam pembelajaran. Selain itu pada pembelajaran tatap muka juga dilakukan penilaian sikap dari proses pembelajaran yang dilakukan di ruang kuliah. Baik saat diskusi, mengemukakan pendapat dan kegiatan-kegiatan lainnya yang bisa diamati. Penilaian tersebut mencakup: penilaian pembelajaran daring meliputi penilaian keaktifan mahasiswa, tugas, UTS, dan UAS.

Hasil penilaian pembelajaran diunggah ke sistem sesuai jadwal akademik STKIP PGRI Lubuk Linggau. bahwa model pembelajaran *blended learning* berbasis gawai merupakan jalan terbaik atau jalan keluar yang dapat dilakukan saat ini. Semua pihak menanggapi dengan baik proses pembelajaran *blended learning* berbasis gawai yang dilakukan. Tidak terkecuali para mahasiswa yang rata-rata mengungkapkan bahwa mereka menyukai proses pembelajaran yang dijalankan saat ini. Karena menurut perwakilan mahasiswa jika belajar di rumah terus akan menjadi bosan. Selain itu, mahasiswa dapat memperoleh pembelajaran dengan baik melalui pembelajaran secara *online* dengan berbagai media *online* seperti *zoom meetings*, *wa group*, *video call* dan dilanjutkan dengan pembelajaran tatap muka sesuai waktu yang telah ditentukan meskipun tidak seoptimal pada pembelajaran di masa normal.

Pembelajaran *blended learning* pada Jurusan IPS STKIP PGRI Lubuk Linggau setidaknya peneliti menemukan empat hal yang dilakukan selama proses pembelajaran yaitu:

- a) *Blended learning* merupakan pembelajaran yang mengkombinasikan atau menggabungkan berbagai teknologi berbasis web, untuk mencapai tujuan pendidikan.
- b) *Blended learning* merupakan kombinasi dari berbagai pendekatan pembelajaran (seperti behaviorisme, konstruktivisme, kognitivis-me) untuk menghasilkan suatu pencapaian pembelajaran yang optimal dengan atau tanpa teknologi pembelajaran.
- c) *Blended learning* juga merupakan kombinasi banyak format teknologi pembelajaran, seperti *video tape*, CD-ROM, *web-based training*, *film*) dengan pembelajaran tatap muka.

Blended learning menggabungkan teknologi pembelajaran dengan perintah tugas kerja aktual untuk menciptakan pengaruh yang baik pada pembelajaran dan

tugas. Secara sederhana dapat dikatakan bahwa *blended learning* adalah pembelajaran yang mengkombinasikan antara tatap muka (pembelajaran secara konvensional: dengan metode ceramah, penguasaan, tanya jawab dan demonstrasi), dan pembelajaran secara *online* dengan memanfaatkan berbagai macam media dan teknologi untuk mendukung belajar mandiri dan memberikan pengalaman belajar kepada mahasiswa.

Pembelajaran *blended learning* dalam penerapannya memudahkan mahasiswa dan dosen dalam menjalankan proses pembelajaran serta menjadikan mahasiswa dan dosen bekerja sama guna mencapai tujuan pembelajaran karena mahasiswa dan dosen dapat menyelenggarakan pembelajaran secara aman dalam kondisi pandemi ini sehingga hubungan emosional antara mahasiswa dan dosen tetap terjaga.

Akan tetapi Penerapan model *blended learning* dilakukan terlebih dahulu harus memperhatikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, aktifitas pembelajaran yang relevan, serta menentukan aktifitas mana yang relevan dengan pembelajaran konvensional dan aktifitas mana yang relevan untuk *online learning*. Sementara pada jurusan IPS STKIP PGRI Lubuk Linggau, implementasi model pembelajaran *blended learning* dengan memadukan pembelajaran tatap muka di kelas dan secara online menggunakan *e-learning* dapat meningkatkan perhatian dan hasil belajar mahasiswa.

Faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi proses pembelajaran *blended learning* dengan berbasis gawai Jurusan IPS Program Studi Sejarah STKIP PGRI Lubuk Linggau.

Pada pembelajaran *blended learning* sangat memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran dari mana dan kapan saja (*time and place flexibility*) yang dapat dilakukan oleh dosen dan mahasiswa. Mengingat sumber belajar yang sudah dikemas secara elektronik dan tersedia untuk diakses oleh mahasiswa melalui internet, maka mahasiswa dapat melakukan interaksi dengan sumber belajar ini kapan saja dan dari mana saja. Demikian juga dengan tugas-tugas kegiatan pembelajaran, dapat diserahkan kepada dosen begitu selesai dikerjakan dan mahasiswa tidak terikat ketat dengan waktu dan tempat kegiatan pembelajaran sebagaimana halnya pada pendidikan konvensional. Pada pelaksanaannya ada faktor yang membuat *blended learning* berjalan dengan semestinya.

Faktor Pedoman Pendidikan dan Pembelajaran

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional khususnya pasal 3 mengamanahkan bahwa pendidikan nasional seharusnya dapat mengembangkan dan membentuk watak masyarakat yang bermartabat agar menjadi pribadi yang beriman, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (UU No 20 Tahun 2003). Berlakunya undang-undang tentang sistem pendidikan dibutuhkan peningkatan terhadap mutu pendidikan di Indonesia secara keseluruhan.

Peningkatan mutu tersebut harus didukung dengan seluruh elemen-elemen penting khususnya *stakeholder* yang dimohon bisa menanamkan sikap yang baik, individu yang terampil dan memiliki pengetahuan yang luas agar mampu bersaing pada perkembangan zaman yang semakin berkembang dan kompleks ini.

Berdasarkan informasi dari informan di diperoleh bahwa penerapan *blended learning* di jurusan IPS sudah dilaksanakan sejak 2020. Proses pembelajaran *blended learning* pada tahun ajaran 2020/2021 secara resmi sudah diatur pada Pedoman pembelajaran STKIP Lubuk Linggau. Sistem *blended learning* ini tidak saja dilaksanakan pada jurusan Studi IPS yang menggunakan pembelajaran dengan *blended learning* akan tetapi semua jurusan sesuai dengan kondisi dan kesepakatan dosen dan mahasiswa. Dalam penerapan *blended learning* ini sudah diatur pada pedoman Pembelajaran STKIP PGRI Lubuk Linggau pada pasal 28 tentang Sistem Pengolaan Pembelajaran, yang berbunyi sebagai berikut : 1. Pengelolaan pembelajaran di STKIP dikelola dalam satu Sistem Pengelolaan Pembelajaran. 2. Sistem Pengelolaan Pembelajaran merupakan satu sistem layanan pembelajaran yang memfasilitasi dosen dan mahasiswa untuk menyelenggarakan perkuliahan. 3. Perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran yang dipersiapkan oleh dosen dapat berupa perkuliahan tatap muka dan/atau daring. 4. Perkuliahan daring dapat dilaksanakan maksimal 30% dari jumlah pertemuan dalam satu semester. Aktivitas belajar (tugas, portofolio, evaluasi) dan aktivitas pembelajaran (jurnal, presensi) direkam pada Sistem Pengelolaan Pembelajaran.

Sumber Daya Manusia (SDM)

Pada Jurusan IPS dosen yang menggunakan *blended learning* merupakan dosen yang memiliki kemampuan dan latar belakang yang berpengaruh dalam implementasi *blended learning*. Dari hasil data dokumentasi yang peneliti dapat kegiatan profesionalnya sejak tahun 2020 hingga sekarang berhubungan dengan inovasi teknologi untuk pendidikan tentang pembelajaran yang dilaksanakan pada STKIP PGRI Lubuk Linggau peneliti mendapatkan tentang inovasi teknologi pembelajaran. Dengan pengalaman yang didapat tentunya dosen sangat mengerti pembelajaran dengan menggunakan *blended learning*. Keberhasilan suatu pembelajaran yang dilakukan pada jurusan IPS salah satunya tergantung pada dosen, karena dosen merupakan komponen yang menentukan dalam proses pembelajaran ini karena secara langsung dosen yang berhadapan dengan mahasiswa.

Lingkungan Belajar

Menerapkan *blended learning*, keberhasilan dalam lingkungan belajar merupakan salah satu faktor penunjang. Tempat belajar dan lingkungan belajar yang baik dan nyaman memudahkan mahasiswa untuk berkonsentrasi dalam belajar. Untuk mendapatkan hasil belajar yang lebih baik harus adanya lingkungan yang tepat agar mahasiswa bisa menikmati proses belajar yang dikerjakan. Lingkungan belajar merupakan kawasan bersama seluruh isinya yang saling berhubungan dengan kegiatan belajar. Lingkungan belajar perlu dirancang agar mendukung kegiatan belajar sehingga dapat meningkatkan kenyamanan mahasiswa yang menempati lingkungan tersebut untuk melakukan kegiatan belajar.

Menurut Rita Maryana (2010) lingkungan belajar merupakan sarana bagi siswa dapat mencurahkan dirinya untuk beraktivitas, berkreasi, hingga mereka mendapatkan sejumlah perilaku baru dari kegiatannya itu. Dengan kata lain, lingkungan belajar berarti bagi siswa untuk mencari, bereksperimen dan

menggambarkan diri untuk mendapatkan konsep dan informasi baru sebagai wujud dari hasil belajar.

Sarana dan prasarana yang ada di jurusan IPS dalam menerapkan *blended learning* ini sudah mendukung penerapannya. Hanya saja terdapat beberapa gangguan secara teknis yang sedikit menghambat tapi masih bisa diatasi, seperti koneksi *wifi* yang tidak stabil/lemot. Komputer yang bisa digunakan pun sudah mencukupi dibanding yang komponennya tidak lengkap.

SIMPULAN

Blended learning di Jurusan IPS STKIP PGRI Lubuk Linggau sudah diterapkan sejak tahun 2020 terutama di masa pandemic Covid 19. Kebijakan penggunaan *blended learning* saat telah di atur pada pedoman pembelajaran STKIP PGRI Lubuk Linggau. Sehingga penerapannya telah di naungi oleh Lembaga sehingga tidak berjalan sendiri-sendiri. Sumber daya manusia menjadi salah satu faktor berpengaruh pada implementasi *blended learning*. Faktor-faktor yang menentukan pelaksanaan pembelajaran *blended learning* yaitu kualitas sumber daya manusia dalam hal ini dosen. Dosen menjadi kunci suksesnya penerapan *blended learning*. Begitupun mahasiswa juga kunci sukses dalam penerapan *blended learning*, karena pembelajaran *blended learning* mengharuskan mahasiswa siap belajar mandiri. Lingkungan belajar merupakan wilayah dengan segenap isinya yang saling berhubungan dengan kegiatan belajar sangat berpengaruh terhadap penerapan *blended learning* begitu juga dengan sarana prasarana dan penunjang yang ada pada jurusan tentunya dapat mendukung penerapan *blended learning*.

DAFTAR PUSTAKA

- Aydin, S., Akkan, Y., Arpaz, E., & Koparan, B. (2015). Online Learning in Vocational School: Focus on Students' Perceptions. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 174
- Dior, Cristian. (2014). *Bukan Tamu di Negeri Sendiri*. Media Indonesia.
- Driscoll, M. (2002) *Blended Learning: Let's Get beyond the Hype*. IBM Global Services.
- Graham. CR. (2005) Blended Learning System: Defenisi, Current, and Future Directions. Dalam *The Hand Book Blended Learning*
- Lembaran Negara Republik Indonesia No. 78, 2003., *Tentang Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional*.
- Lin, Y. W., Tseng, C. L., & Chiang, P. J. (2017). "The Effect of Blended Learning in Mathematics Course". *EURASIA Journal of Mathematics Science and Technology Education*. Vol. 13 (3).
- Marchalot, A., Dureuil, B., Veber, B., Fellahi, J.-L., Hanouz, J.-L., Dupont, H., . . . Compère, V. (2017). Effectiveness of a Blended Learning Course and Flipped Classroom in First Year Anaesthesia Training. *Anaesthesia Critical Care & Pain Medicine*, XXX.
- Olelewe, C. J., & Agomuo, E. E. (2016). Effects of B-learning and F2F learning environments on students' achievement in QBASIC programming. *Computers & Education*, 103, 76-86.

- Parsons, D. (2014). A Mobile Learning Overview by Timeline and Mind Map. *International Journal of Mobile and Blended Learning (IJMBL)*, 6(4), 1-21.
- Thorene, Key. (2003) *Blended Learning: How to Integrate Online And Tradisional Learning*. London: Kogan Page Publisher