



Pelatihan Pembelajaran *Blended Learning* Bagi Guru-Guru Sekolah Dasar

Amiruddin B ¹⁾*, Muh. Yasin ¹⁾, La Rabani ¹⁾, La Ode Kaimudin ¹⁾, Sakka Hasan ¹⁾, Yoo Eka Yana Kansil ¹⁾, Mansyur M ¹⁾, Lisnawati Rusmin ¹⁾, Sarnely Uge ¹⁾, Mustika Kurniasari ¹⁾

¹⁾Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Halu Oleo. Jl. H.E.A. Mokodompit
Kampus Bumi Tridharma Andounohu, Kota Kendari, Indonesia.

Diterima: 20 Maret 2023

Direvisi: 01 Mei 2023

Disetujui: 25 Mei 2023

Abstrak

Tujuan program pengabdian kepada masyarakat ini adalah pemberian pelatihan pembelajaran *Blended Learning* bagi guru-guru Sekolah Dasar untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman guru dalam mengimplementasikan *Blended Learning* yakni *Google Classroom* dan Telegram di pembelajaran Sekolah Dasar. Metode yang digunakan adalah bentuk Workshop yang dilaksanakan dengan cara *face to face*. Pelaksanaan kegiatan dibagi menjadi tiga tahap yakni tahap pemberian materi, praktek, dan pendampingan secara langsung. Hasil yang diperoleh dalam kegiatan pengabdian ini menunjukkan bahwa peserta pelatihan menguasai dengan baik materi yang disampaikan sehingga mereka dapat mengimplementasikan *Blended Learning* secara mandiri di kelas masing-masing. Pelatihan ini dapat berkontribusi dalam meningkatkan pengetahuan dan pemahaman guru dalam mengimplementasikan *Blended Learning* di pembelajaran Sekolah Dasar.

Kata kunci: *blended learning; google classroom; telegram.*

Blended Learning Training for Elementary School Teachers

Abstract

The purpose of this community service program is to provide Blended Learning training for elementary school teachers to increase teachers' knowledge and understanding in implementing Blended Learning, namely Google Classroom and Telegram in elementary school learning. The method used is a form of workshop which is carried out by face to face. The implementation of the activity is divided into three stages, namely the stage of providing material, practice, and direct assistance. The results obtained in this service activity show that the training participants mastered the material presented so that they could implement Blended Learning independently in their respective classes. This training can contribute to increasing teachers' knowledge and understanding in implementing Blended Learning in elementary school learning.

Keywords: *blended learning; google classroom; telegram.*

PENDAHULUAN

Dampak COVID-19 tidak hanya berimbas pada perekonomian, akan tetapi juga berdampak pada Pendidikan di Indonesia. Regulasi tentang pemberlakuan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) untuk semua jenjang pendidikan tidak terkecuali pendidikan pada jenjang sekolah dasar telah menjadi tantangan tersendiri bagi setia sekolah dalam penerapannya. Menyesuaikan strategi pembelajaran dengan karakteristik pembelajaran peserta didik pada jenjang Sekolah Dasar secara tatap muka saja harus dengan strategi yang matang untuk

* Korespondensi Penulis. E-mail: amiruddin.b@uho.ac.id

mencapai tujuan pembelajaran, apalagi dengan situasi Jarak Jauh, tentu memerlukan strategi yang lebih matang lagi.

Setelah melaksanakan belajar dari rumah selama kurang lebih dua tahun sejak pertengahan Maret 2020, dalam menghadapi masa adaptasi kebiasaan baru atau biasa disebut Era New Normal ini, sekolah-sekolah sudah mulai melaksanakan kegiatan-kegiatan pembelajaran di Era New Normal. Akan tetapi perlu adanya kegiatan pembelajaran yang didesain sedemikian rupa guna memperhatikan protokol kesehatan dan menjaga jarak. Karena sekolah-sekolah juga perlu memperhatikan kesehatan dan keselamatan peserta didik dari bahaya penularan wabah Covid-19. Selanjutnya Era Society 5.0 menjadi isu terkini yang menarik dan penting untuk disikapi. Jika sebelumnya revolusi industri 4.0, yang dipopulerkan oleh Schwab di Jerman, kini pemerintah Jepang memaparkan visi peradaban masa depan yang dikenal dengan era society 5.0 (Soemantri, 2019). Di era ini lebih menekankan pada pentahapan peradaban manusia. Society 1.0 merupakan peradaban dimana manusia masih hidup dengan berburu, kemudian pada society 2.0 manusia sudah mengenal bercocok tanam dalam pertanian, selanjutnya pada society 3.0 manusia sudah mengenal industri, dan pada society 4.0 manusia sudah mengenal dan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam kehidupan (Fukuyama, 2018).

Revolusi industri 4.0 merupakan tahapan termutakhir dari berbagai fase revolusi industri. Revolusi industry 1.0 ditandai dengan adanya penemuan mesin uap, kemudian revolusi industri 2.0 ditandai dengan adanya penemuan listrik, dan revolusi industri 3.0 ditandai dengan penemuan komputer dan juga internet. Selanjutnya, revolusi industri 4.0 lahir karena pemanfaatan AI (artificial intelegensi/kecerdasan buatan), robotika, mesin cetak tiga dimensi, dan big data (Irawan, 2019; Setiawan & Poerbosisworo, 2021). Diera ini mengakibatkan berubahnya cara manusia berpikir, hidup, dan berhubungan satu dengan yang lainnya.

Sekolah Dasar yang ada di Kecamatan Poasia sebanyak sembilan sekolah memiliki semangat yang tinggi untuk senantiasa mengoptimalkan berbagai potensi siswa-siswinya. Salah satu kegiatan yang disepakati bersama adalah dengan adanya pelatihan *Blended Learning*. Selama ini para guru Sekolah Dasar yang ada di Kecamatan Baruga masih mengajar secara konvensional antara lain penyampaian materi sebagian besar secara verbal dengan menggunakan metode ceramah dan ekspositori. Metode tersebut berorientasi pembelajaran offline, sehingga bentuk pembelajaran monoton tatap muka di kelas, sementara guru dituntut mampu memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran baik offline maupun online. Hasil penelitian menunjukkan bahwa masih banyak guru belum mengenali pembelajaran *Blended Learning* (Sari, 2021). Hasil observasi awal terkait dengan bentuk pembelajaran di sekolah mitra bahwa ditemukan antara lain guru mengetahui ketersediaan *Google Classroom* tetapi belum mencoba menggunakannya, beberapa guru sama sekali belum mengenali *Google Classroom*, ada juga guru yang sudah mengenali *Google Classroom* tetapi belum memahami bagaimana penerapannya.

Blended Learning adalah suatu pembelajaran yang menggabungkan antara pembelajaran dalam jaringan (daring) dan tatap muka atau luar jaringan (luring) (Marlina, 2020). Banyak penelitian menunjukkan bahwa *Blended Learning* mampu efektif meningkatkan prestasi belajar dan kemandirian peserta didik (Banggur et al., 2018; Munzadi, 2018; Ningsih et al., 2017). Pada dasarnya banyak telah dikembangkan aplikasi penunjang pembelajaran blended learning, diantaranya aplikasi seperti *Absorb*, *Moodle*, *Canvas*, *Schoology*, *Blackboard Learn*, *D2L Brightspace*, *Edmodo*, *Quizlet*, Telegram, dan *Google Classroom* (Sari, 2021).

Google Classroom adalah layanan web gratis yang dikembangkan oleh Google untuk sekolah yang bertujuan untuk menyederhanakan pembuatan, pendistribusian, dan penilaian tugas (Okmawati, 2020). Selain itu, guru akan dapat menambahkan siswa ke kelas, membuat pengumuman dan tugas, dan mengunggah materi. *Google Classroom* yakni menciptakan lingkungan belajar baru bagi siswa (Shaharaneet et al., 2016) dan merupakan media yang menarik untuk proses belajar mengajar (Iftakhar, 2018). Demikian juga Telegram dapat digunakan untuk mengirimkan pesan secara otomatis dan dapat dimanfaatkan dalam membelajarkan siswa secara daring (Fahana et al., 2017; Sa'adiyah et al., 2020).

Guru perlu menghimbau peserta didik bahwa handphone yang dimiliki bukan hanya untuk bermain game tetapi digunakan untuk proses pembelajaran (Sudarsana et al., 2019). Cara paling efektif untuk menguasai teknologi ini diantaranya dengan memperkenalkan teknologi dalam dunia pendidikan. Digitalisasi merupakan kebutuhan saat ini (Vaidya et al., 2018). Beragam penelitian yang menyatakan bahwa teknologi digital banyak manfaatnya dalam mendukung kegiatan belajar siswa (Martono & Salam, 2017). Teknologi digital menciptakan lingkungan belajar yang kaya untuk memungkinkan peserta didik tidak hanya mengakses informasi dan komunikasi yang mereka butuhkan, tetapi juga menyediakan tempat sehingga mereka dapat melatih pembelajaran inkuiri, pemikiran kritis, kreativitas, dan kolaborasi (Lin et al., 2020). Pemanfaatan teknologi yang kaya dalam pembelajaran maka memperluas pengalaman belajar siswa (Gan et al., 2015).

Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk menyadarkan para guru tentang lahirnya *society 5.0* dan implikasinya pada dunia pendidikan. Selanjutnya, para guru diberikan pelatihan pelaksanaan pembelajaran *blended learning*, khususnya dalam pemanfaatan *Google Classroom* untuk pembelajaran secara online.

METODE

Program pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan melibatkan 1 orang kepala sekolah dan 18 orang guru. Metode yang digunakan adalah bentuk *Workshop* yang dilaksanakan dengan cara *face to face*. Pelaksanaan kegiatan dibagi menjadi tiga tahap yakni tahap pemberian materi, praktek, dan pendampingan secara langsung. Proses pelaksanaan dari setiap tahapan tersebut yaitu: (1) tahap pemberian materi, dalam hal ini penjelasan Tim Pengabdian terkait konsep *Blended Learning* dan *Google Classroom*; (2) tahap praktek, dalam hal ini masing-masing guru mempraktekkan pembuatan *Google Classroom* sesuai dengan materi yang sudah disampaikan; (3) tahap pendamping, dalam hal ini tim pengabdian melakukan pendampingan secara langsung dalam proses guru praktek membuat *Google Classroom*. Data yang dikumpulkan dianalisis secara deskriptif.

Program pengabdian melibatkan sepuluh orang dosen dengan tugas dan peran masing-masing. Ketua bertugas mengontrol jalannya pelatihan sekaligus sebagai pemateri 1, satu anggota lainnya bertugas sebagai pemateri 2, serta anggota lainnya masing-masing berperan dalam pengurusan dokumen administrasi, dokumentasi serta membantu proses pelaksanaan dan pendampingan selama pelatihan berlangsung.

Indikator keberhasilan program pengabdian ini apabila ditunjukkan sebesar 80% dari peserta pelatihan mampu memahami materi yang disampaikan dan membuat *Google Classroom* untuk kelasnya masing-masing.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di salah satu sekolah dasar Kota Kendari, Sulawesi Tenggara dengan peserta pengabdian adalah Dewan Guru dan Kepala Sekolah. Jumlah peserta pelatihan terdiri dari 19 orang. Metode kegiatan yang digunakan dalam pengabdian masyarakat ini berupa workshop dengan cara *face to face*. Pelaksanaannya dibagi dalam tiga tahapan yakni pemberian materi, praktek dan pendampingan secara langsung. Selama proses kegiatan praktek dan pendampingan peserta dan tim pengabdian diselingi diskusi, tanya jawab dan yang dibimbing langsung oleh narasumber.

Pertama, tahap penyampaian materi. Kegiatan penyampaian materi dilakukan oleh narasumber dengan maksud membekali konsep yang perlu dipahami terlebih dahulu oleh guru-guru.



Gambar 1. Narasumber Menyampaikan Materi

Materi yang disampaikan oleh narasumber pengabdian salah satunya konsep kurikulum merdeka untuk mengawali dan mengarahkan bentuk pembelajaran dalam kurikulum merdeka, dilanjutkan dengan konsep pembelajaran *Blended Learning*, pemanfaatan *Google Classroom* dan Telegram. Kedua, tahap praktek. Setelah materi tersampaikan, seluruh peserta pelatihan diarahkan praktek membuat *Google Classroom*, serta Telegram untuk kelasnya masing-masing dan ditunjukkan pada gambar 2.



Gambar 2. Praktek Pembuatan Kelas *Google Classroom* & Telegram

Praktek pembuatan kelas di *Google Classroom* dan Telegram dilakukan oleh setiap guru sesuai dengan kelas masing-masing untuk mempermudah dalam melampirkan materi belajar dan tugas siswa. Ketiga, tahap pendampingan secara langsung. Selama proses praktek, guru-guru mendapatkan pendampingan



Gambar 3. Pendampingan Pembuatan Kelas *Google Classroom* dan Telegram

Selama proses guru-guru membuat kelas di *Google Classroom* dan telegram, tim pengabdian tetap mendampingi sehingga meminimalisir kesulitan ataupun hambatan lain yang dihadapi guru. Salah satu hambatan ketika guru praktek adalah, adalah lupa akun dan password. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini secara garis besar mencakup komponen komponen sebagai berikut kebijakan kurikulum merdeka, konsep pembelajaran *Blended Learning*, penerapan *Google Classroom & Telegram* dalam pembelajaran.

Setelah tiga tahapan terlaksana dengan baik, tim pengabdian memberikan instrumen sebagai bentuk umpan balik dan evaluasi keberhasilan kegiatan pelatihan dengan indikator berikut: (1) penguasaan materi oleh narasumber; (2) kemampuan narasumber menyampaikan materi; (3) Kemahiran guru terhadap penggunaan *Blended Learning*, (4) kebermanfaatan kegiatan pelatihan *Blended Learning*. Hasil evaluasi tersaji pada Tabel 1.

Tabel 1. Persentase Keberhasilan Kegiatan Pelatihan Pembelajaran *Blended Learning*

No.	Indikator	Persentase	Kategori
1	Penguasaan materi oleh narasumber	98%	Sangat Menguasai
2	Kemampuan narasumber menyampaikan materi	96%	Sangat Mampu
3	Kemahiran guru terhadap penggunaan <i>Blended Learning</i>	84%	Mahir
4	Kebermanfaatan kegiatan pelatihan <i>Blended Learning</i>	95%	Sangat Bermanfaat

Setelah dilakukan evaluasi kegiatan secara menyeluruh, baik dari segi penyajian materi maupun pemahaman dan peningkatan keterampilan peserta, maka kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dinyatakan tercapai sesuai target yang direncanakan sebelumnya, yaitu seluruh penyampaian materi tersampaikan secara keseluruhan dan seluruh peserta 19 orang dapat membuat *Google Classroom* pada kelas masing-masing. Ketercapaian pelatihan *Blended Learning* secara umum dalam kategori sangat baik, dilihat dari persentase setiap indikator.

Hasil akhir dari pelatihan ini bahwa peserta memperoleh peningkatan pemahaman dan keterampilan dalam mempersiapkan dan membuat implementasi *Blended Learning* di kelas

masing-masing dan menilai kegiatan pelatihan sangat bermanfaat untuk mendukung proses pembelajaran

KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian ini terlaksana dengan baik dan berjalan dengan lancar sesuai dengan rencana kegiatan yang telah disusun sebelumnya. Peserta pelatihan menguasai dengan baik materi yang disampaikan sehingga mereka dapat mengimplementasikan *Blended Learning* secara mandiri di kelas masing-masing yang dibuktikan dengan persentase pengetahuan guru terhadap penggunaan *Blended Learning* dalam pembelajaran sebesar 84% dengan kategori “mahir” dan persentase kebermanfaatannya kegiatan pelatihan *Blended Learning* sebesar 95% dengan kategori “sangat bermanfaat”. Dengan demikian pelatihan ini dapat berkontribusi dalam meningkatkan pengetahuan dan pemahaman serta kemampuan mereka dalam melaksanakan pembelajaran daring dan mengimplementasikan *Blended Learning* di pembelajaran Sekolah Dasar.

Adapun saran dalam kegiatan pengabdian ini yakni: (1) waktu pelaksanaan kegiatan pengabdian pada masyarakat ini perlu dilaksanakan dengan jumlah peserta yang lebih banyak lagi sehingga kebermanfaatannya sangat baik untuk peserta yang lebih banyak; (2) adanya kegiatan lanjutan yang berupa bimbingan teknis implementasi *Blended Learning* di tingkat Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Banggur, M. D. V., Situmorang, R., & Rusmono, R. (2018). Pengembangan Pembelajaran Berbasis *Blended Learning* Pada Mata Pelajaran Etimologi Multimedia. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 20(2), 152–165. <https://doi.org/10.21009/jtp.v20i2.8629>
- Fahana, J., Umar, R., & Ridho, F. (2017). Pemanfaatan Telegram Sebagai Notifikasi Serangan untuk Keperluan Forensik Jaringan. *Jurnal Sistem Informasi*, 5341(6), 6–14.
- Gan, B., Menkhoff, T., & Smith, R. (2015). Enhancing students' learning process through interactive digital media: New opportunities for collaborative learning. *Computers in Human Behavior*, 51(10), 652–663. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.12.048>
- Iftakhar, S. (2018). Google Classroom. *Google Tools Meets Middle School*, 3(1), 23–36. <https://doi.org/10.4135/9781506360188.n3>
- Irawan, E. (2019). Digitalisasi Madrasah di Era Revolusi Industri 4.0: Refleksi Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat di Kabupaten Ponorogo. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 10(2), 160. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v10i2.3229>
- Lin, Q., Yin, Y., Tang, X., Hadad, R., & Zhai, X. (2020). Assessing learning in technology-rich maker activities: A systematic review of empirical research. *Computers and Education*, 157(11), 1–62. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.10.3944>
- Marlina, E. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran *Blended Learning* Berbantuan Aplikasi Sevima Edlink. *Jurnal Padeagogik*, 3(2), 104–110. <https://doi.org/10.35974/jpd.v3i2.2339>

- Martono, & Salam, U. (2017). Students' learning in asynchronous discussion forums: A meta-analysis. *International Journal of Information and Communication Technology Education (IJICTE)*, 3(1), 48–60. <https://doi.org/doi:10.4018/IJICTE.201701.0105>
- Munzadi, M. (2018). Pengaruh *Blended Learning* Berbasis Rotation Model Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Geografi Siswa Ma Matholiul Anwar Lamongan. *Jurnal Pendidikan Geografi Undiksha*, 6(3), 125–132. <https://doi.org/10.23887/jjpg.v6i3.20699>
- Ningsih, Y. L., Misdalina, M., & Marhamah, M. (2017). Peningkatan Hasil Belajar dan Kemandirian Belajar Metode Statistika Melalui Pembelajaran Blended Learning. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 155. <https://doi.org/10.24042/ajpm.v8i2.1633>
- Okmawati, M. (2020). The Use of Google Classroom during Pandemic. *Journal of English Language Teaching*, 9(2), 438–443. <https://doi.org/10.24036/jelt.v9i2.109293>
- Sa'adiyah, H., Doni, S., & Syamsir, S. (2020). Pemanfaatan Telegram Bot Untuk Pemenuhan Kebutuhan Informasi Sivitas Akademika UIN Imam Bonjol Padang Selama Pandemi Korona. *TADWIN: Jurnal Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*, 1(1), 32–43. <https://doi.org/10.19109/tadwin.v1i1.5815>
- Sari, I. K. (2021). *Blended Learning* sebagai Alternatif Model Pembelajaran Inovatif di Masa Post-Pandemi di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2156–2163. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1137>
- Setiawan, S., & Poerbosisworo, I. R. (2021). Opportunities for Using Technology Industry 4.0 to Overcome the Negative Effect of he Covid-19 Pandemic Peluang Pemanfaatan Teknologi Industri 4.0 untuk Atasi Dampak Negatif Pandemi Covid-19. *Jurnal Pekommas*, 6(1), 55–65. <https://doi.org/10.30818/jpkm.2021.20603.06>
- Shaharane, I. N. M., Jastini Mohd Jamil, & Sarah Syamimi Mohamad Rodzi. (2016). The application of *Google Classroom* as a tool for teaching and learning. *Journal of Telecommunication, Electronic and Computer Engineering*, 8(10), 5–8. doi.org/10.21009/JPD.0102.15.
- Soemantri, S. (2019). Pelatihan Membuat Media Pembelajaran Digital. *Aksiologi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 64–69. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30651/aks.v3i.2372>
- Sudarsana, I. K., Putra, I. B. M. A., Astawa, I. N. T., & Yogantara, I. W. Y. (2019). The use of *Google Classroom* in the learning process. *Journal of Physics: Conference Series*, 1175(1), 1–5. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1175/1/012165>
- Vaidya, S., Ambad, P., & Bhosle, S. (2018). Industry 4.0 - A Glimpse. *Procedia Manufacturing*, 20(3), 233–238. <https://doi.org/10.1016/j.promfg.2018.02.034>