

**STRATEGI PEMBELAJARAN BLENDED LEARNING DALAM MASA  
PANDEMI COVID-19 TERHADAP HASIL BELAJAR  
PPKn DI KELAS V SDN PERCONTOHAN  
PEMATANG SIANTAR**

Oleh: Wawan Akbar, Irene Bethesda Aritonang  
Pascasarjana Pendidikan Dasar Universitas Negeri Medan  
Email : [wawanakbar05@gmail.com](mailto:wawanakbar05@gmail.com) , [irenbethesda@gmail.com](mailto:irenbethesda@gmail.com)

**Abstrak**

Kebijakan pembelajaran jarak jauh (PJJ) selama pandemi COVID-19 menimbulkan masalah baru bagi pendidikan anak khususnya di Sekolah Dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pembelajaran mata pelajaran PPKn selama di dalam waktu pandemi di SDN Percontohan Pematang Siantar dengan menggunakan metode blended learning. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, dengan pendekatan studi kasus. Instrumen penelitian adalah siswa dan guru kelas V SDN Percontohan Pematang Siantar yang melaksanakan pembelajaran jarak jauh dengan metode blended learning. Penerapan metode blended learning dalam pembelajaran PPKn menuntut guru untuk kreatif dalam menyediakan platform pembelajaran berupa link YouTube, video atau powerpoint. Keaktifan siswa di Google Meet dan orang tua mendampingi siswa selama pembelajaran online sangat membantu kemajuan PJJ selama pandemi.

**Kata Kunci:** Metode Pembelajaran Blanded Learning , Hasil Belajar Siswa

**Abstract**

*The distance learning policy (PJJ) during the COVID-19 pandemic created new problems for children's education, especially in elementary schools. This study aims to describe the learning of Civics subjects during the pandemic at SDN Percontohan pematang siantar using the blended learning method. The research method used in this study uses a qualitative descriptive method, with a case study approach. The research instrument was students and teachers of class V SDN Percontohan pematang siantar who carried out distance learning using the blended learning method. The application of the blended learning method in Civics learning requires teachers to be creative in providing a learning platform in the form of YouTube links, videos or powerpoints. Student activity on Google Meet and parents accompanying students during online learning really help progress*

**Keywords:** Blended Learning Model, Student Learning Outcomes.

Pandemi Corona Virus Diseases-19 (selanjutnya COVID-19) memaksa seluruh sektor untuk berhenti beroperasi, tidak terkecuali dunia pendidikan. Saat ini pemerintah Indonesia terus menerus mengalami peningkatan jumlah kasus positif COVID-19. Pemerintah sudah mengizinkan kegiatan belajar tatap muka untuk sekolah-sekolah yang berada di zona hijau dan kuning, dengan serangkaian langkah-langkah persiapan dan protokol kesehatan yang ketat. Namun beberapa waktu belakangan, ada laporan bahwa penularan di sekolah malah meningkat dan menjadi klaster baru. Juru Bicara Satuan Tugas Penanganan COVID-19, Wiku Adisasmito mengatakan klaster baru ditemukan karena beberapa daerah memiliki kemampuan mencatat kasus dan spesifik di area tertentu terutama di kota besar. Beberapa daerah yang memiliki kemampuan

pencatatan dan tes yang lebih baik memiliki catatan klaster dari pemukiman, pasar, tempat ibadah, perkantoran dan baru-baru ini sekolah. (CNBC Indonesia 13/08/2020). Gugus tugas percepatan Covid-19 merilis data pada laman covid19.go.id per tanggal 23 Juni 2021 bahwa total kasus konfirmasi positif Covid-19 sebanyak 2.033.421 kasus, kasus meninggal sebanyak 55.594 kasus, dan dinyatakan sembuh sebanyak 1.817.303 orang yang tersebar di 34 provinsi Indonesia.

Covid-19 berdampak pada berbagai aspek salah satunya yaitu aspek pendidikan. Indonesia telah banyak melakukan upaya-upaya penanganan dan pencegahan untuk mempersempit penyebaran virus Covid-19. Salah satu upaya pencegahan penyebaran Covid-19 yang dilakukan pemerintah Indonesia adalah pada sektor pendidikan. Covid-19

berdampak pada berbagai aspek salah satunya yaitu aspek pendidikan.

Kebijakan yang diambil oleh pemerintah Indonesia yaitu meliburkan seluruh kegiatan belajar mengajar, membuat pemerintah dan lembaga pendidikan harus mencari cara agar kegiatan pembelajaran tetap berlangsung walaupun pada saat pandemi. Dengan adanya pandemi Covid-19, kegiatan belajar mengajar yang tadinya dilaksanakan di sekolah, berganti menjadi belajar di rumah melalui belajar daring. Pembelajaran daring dilakukan dengan menggunakan berbagai macam aplikasi seperti whatsapp, google meet, google classroom, dan Microsoft Teams. Proses pembelajaran sebagai gantinya dilakukan secara daring atau *e-learning* yang memungkinkan untuk dilaksanakan dari rumah atau pembelajaran jarak jauh. Sesuai dengan Surat Edaran Mendikbud Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Covid 19 menganjurkan untuk melaksanakan proses pembelajaran dari rumah atau menggunakan *e-learning*.

Regulasi Pemerintah tentang pelaksanaan pembelajaran jarak jauh tidak sepenuhnya diberlakukan di beberapa daerah. Daerah yang termasuk zona hijau diperbolehkan untuk melaksanakan tatap muka meskipun waktunya terbatas serta tetap mengedepankan protokol kesehatan (BCC news, 2020). Inilah yang menuntut Kepala Sekolah dan para guru di wilayah zona hijau untuk menunjukkan inovasi pembelajaran. Salah satu inovasi yang dilakukan sekolah adalah dengan menerapkan pembelajaran berbasis Blended Learning. Blended Learning mengacu pada belajar yang mengombinasikan atau mencampur antara pembelajaran tatap muka (face to face) dan pembelajaran berbasis internet (online) (idris 2008; wardani et al 2018) pelajaran yang menggabungkan pengajaran klasikal (face to face) dengan pengajaran online. Blended Learning menggabungkan aspek pembelajaran berbasis web/internet, streaming video, komunikasi audio synchronous dan *asynchronous* dengan pembelajaran tradisional 'tatap muka' (Sjukur, 2013)

Metode blended learning adalah metode yang menggunakan dua pendekatan sekaligus. Dalam artian, metode ini menggunakan sistem daring sekaligus tatap muka maya melalui video conference. Jadi, meskipun pelajar dan pengajar melakukan pembelajaran dari jarak jauh, keduanya masih bisa berinteraksi satu

sama lain. Panambaian (2020) memaparkan bahwa hal yang tidak kalah penting dalam program blended learning adalah memperbanyak interaksi antara guru dan siswa. Hal ini disebabkan oleh faktor jarak yang tidak mengizinkan adanya pertemuan guru dan siswa secara langsung di dalam kelas. Maka, ketika terjadi pembelajaran di dalam jaringan, seorang guru seyogyanya menghidupkan suasana belajarnya dengan terus memberikan stimulus-stimulus yang memancing siswa untuk berkomunikasi berkala dengan guru. Bahkan tidak menutup kemungkinan untuk berkomunikasi antar siswa dalam kelas dengan perihal membahas tugas-tugas yang telah ditentukan oleh guru.

Melalui pembelajaran Blended Learning, peserta didik dituntut untuk lebih aktif. Dengan keterlibatan dan partisipasi dalam proses pembelajaran, Blended Learning dapat meningkatkan rasa tanggung jawab peserta didik. Selain itu, adanya interaksi dalam model pembelajaran Blended Learning menciptakan suatu motif kepada peserta didik untuk berkompetisi dalam belajar (Usman, 2019). Sejumlah hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran Blended Learning memiliki pengaruh yang positif terhadap pembelajaran, mulai dari proses belajar mengajar (Banggur et al., 2018; Fandiarta et al., 2013), motivasi belajar, dan hasil belajar peserta didik (Isti'anah, 2017; Khoiroh et al., 2017). Selain itu, model pembelajaran ini sangat cocok apabila digunakan sebagai model pembelajaran di era abad 21 dan masa depan (Hasbullah, 2014; Wardani et al., 2018). Pembelajaran berbasis Blended Learning, disamping untuk meningkatkan hasil belajar, bermanfaat pula untuk meningkatkan hubungan komunikasi pada tiga model pembelajaran, yaitu lingkungan pembelajaran yang berbasis ruang kelas tradisional, yang blended dan yang sepenuhnya online.

Hasil penelitian di lapangan menunjukkan bahwa Blended Learning menghasilkan perasaan berkomunikasi lebih kuat antar peserta didik dari pada tradisional atau sepenuhnya online (Idris, 2018). Proses pembelajaran di kelas secara tatap muka (face-to-face) telah kehilangan daya tariknya di era 21 ini. Hal itu terjadi karena sebagian siswa berpikir dengan perkembangan teknologi yang semakin luas, proses pembelajaran di era 21 dapat dilakukan secara online (*e-learning*). Untuk mengakomodasi perkembangan teknologi (*e-learning*) tanpa harus

meninggalkan pembelajaran secara tatap muka (face-to-face) haruslah ada strategi pengorganisasian pengajaran, penyampaian pengajaran, dan kualitas pengajaran yang tepat, yaitu dengan Blended Learning (Wardani et al., 2018). Hal-hal di atas juga berpengaruh pada proses pembelajaran di sekolah pada setiap mata pelajaran tidak terkecuali mata pelajaran PPKn.

Mata pelajaran PPKn merupakan mata pelajaran yang bertujuan untuk mendidik para generasi muda agar mampu menjadi warga Negara yang demokratis dan partisipatif dalam pembelaan negara. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan juga memiliki tujuan khusus yang harus dicapai oleh peserta didik yaitu menumbuhkan wawasan dan kesadaran bernegara, sikap serta perilaku yang cinta tanah air dan bersendikan kebudayaan bangsa, wawasan nusantara, serta ketahanan nasional dalam diri para calon penerus bangsa. PPKn merupakan salah satu mata pelajaran wajib disetiap jenjang pendidikan, harapannya dapat membentuk warga Negara yang baik dan bertanggungjawab berdasarkan nilai-nilai Pancasila dan UUD1945. Dijelaskan pula PPKn merupakan mata pelajaran untuk membina perkembangan moral peserta didik sesuai nilai-nilai Pancasila agar dapat diwujudkan dalam kehidupannya sehari-hari (Daryono, 2011:11). Pembelajaran menggunakan *e-learning* secara total memang hal baru bagiguru dan juga siswa butuh persiapan khusus dan matang, kebijakan pemerintah dalam menjadikan pembelajaran jarak jauh adalah solusi satu-satunya untuk memutus penyebaran virus *Covid-19*.

Kebijakan tersebut perlu ditinjau kembali apakah kebijakannya dapat terlaksana disetiap penjur, terutama disekolah-sekolah yang terletak diperdesaan yang belum memiliki fasilitas yang memadai. SDN Percontohan Pematang Siantar adalah sekolah yang terletak disebuah kota tepatnya berada di Pematang siantar yakni di Jalan Pdt. J. Wismar Saragih No 70 A Provinsi Sumatera Utara. Secara teritorial sekolah ini terletak tidak jauh dari pusat kota. Menjadi hal menarik untuk mengetahui bagaimana peran pembelajaran PPKn kelas V melalui *e-learning* pada masa pandemic *Covid – 19* di sekolah tersebut.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SDN Percontohan Pematang Siantar dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn masih tergolong rendah. Hal ini dilihat dari hasil ujian semester

ganjil peserta didik kelas V-B pada tahun 2020/2021. Diperoleh data bahwa hasil belajar PPKn di kelas V-B hanya terdapat 20 orang yang lulus di atas KKM 70 sisanya 10 siswa harus melakukan remedial (pengulangan).

Rendahnya hasil belajar siswa dilatar belakangi oleh kurangnya minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn yang bersifat monoton sehingga siswa kurang tertarik dalam proses pembelajaran yang berlangsung. Tujuan dari penelitian model pembelajaran Blended Learning untuk mempengaruhi hasil belajar yang signifikan dari pada dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Hal ini dikarenakan siswa belajar lebih aktif dengan berdasarkan pengalaman dan daya fikirnya sehingga membentuk kemampuannya dalam mengeskplor pengetahuannya.

### Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif yang menggunakan pendekatan kualitatif. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah studi kasus tunggal. Studi kasus tunggal adalah desain penelitian kualitatif dimana peneliti melakukan eksplorasi mendalam (tapi spesifik) tentang kejadian tertentu (atau beberapa peristiwa) dari suatu fenomena (Ali, 2011). Adapun sumber data dalam penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh langsung di lapangan dari sumber asli yaitu di SDN Percontohan Pematang Siantar sedangkan data sekunder ialah data-data yang didapat dari sumber bacaan seperti buku, majalah ilmiah, dokumen pribadi dan dokumen resmi. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini meliputi studi observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Data hasil penelitian yang diperoleh kemudian diolah dan dianalisis. Adapun teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis data model Miles and Huberman yang meliputi tiga langkah, yaitu reduksi data (data reduction), display data (data display), dan kesimpulan dan verifikasi (conclusion drawing/verification).

### Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui metode pembelajaran yang dilakukan oleh guru kelas V-B di SDN Percontohan Pematang Siantar pada masa pandemi COVID-19. Penelitian dibatasi hanya pada peran metode pembelajaran untuk melangsungkan mata

pelajaran PKn. Secara lebih lanjut, hasil dan pembahasan dari data penelitian yang didapat melalui wawancara, observasi dan pencermatan dokumen yang pertama yaitu Kepala sekolah tetap melakukan tugasnya dengan baik, dengan tetap melakukan pengawasan dan pemberian masukan kepada para dewan guru terkait dengan pelaksanaan metode pembelajaran pada mata pelajaran PPKn. Adanya pengawasan dan pemberian masukan kepada guru menjadikan guru tetap disiplin dalam melakukan pembelajaran di masa pandemi.

Hal tersebut membuktikan kepala bertanggung jawab atas tugasnya. Menurut Permendiknas dalam Wahyudi, dkk (2012: 3), tugas kepala sekolah adalah sebagai supervisor. Supervisor merupakan kegiatan yang dilakukan kepala sekolah agar tujuan pendidikan dapat tercapai melalui pemberian bantuan dan bimbingan terhadap guru dan staf tata usaha (Arikunto, 2006: 24).

Pada penelitian yang dilakukan Rasdi Ekosiswoyo, didapatkan hasil yaitu kepemimpinan sekolah memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kinerja guru (Ekosiswoyo, 2007: 80). Hasil dan pembahasan penelitian yang kedua yaitu tentang Penerapan metode pembelajaran yang dilakukan guru pada mata pelajaran PPKn di masa pandemi COVID-19. Penerapan metode pembelajaran yang dilakukan guru berubah-ubah tergantung dengan situasi. Ketika situasi tidak memungkinkan untuk bertatap muka langsung, guru menerapkan metode pembelajaran penugasan dimana tugas yang diberikan berkaitan dengan kewajiban seorang anak di rumah. Pembelajaran di rumah yang dilakukan oleh siswa membutuhkan banyak pendampingan dan bimbingan belajar oleh orang tua.

Menurut hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada beberapa orang tua, pendampingan belajar di rumah dilakukan sebatas kemampuan orang tua. Tidak semua orang tua paham dengan materi anaknya, apalagi dalam membimbing anak orang tua juga jarang memberikan contoh nyata. Anak usia SD memiliki usia berkisar pada 7-12 tahun. Pada usia tersebut, menurut teori Piaget anak memasuki tahap operasional konkret. Pada tahap ini anak sudah mampu melakukan penalaran terhadap hal-hal yang bersifat konkret, sedangkan untuk yang bersifat abstrak anak masih belum mampu. Pada tahap ini harusnya anak mendapatkan contoh hal-hal konkret pada pelaksanaan pemahaman materi

pembelajaran. Akan tetapi pembelajaran yang dilakukan oleh orang tua di rumah hanya sebatas mengerjakan tugas dari guru dan tidak semua orang tua bisa memberikan contoh secara konkret.

Berbeda halnya jika anak belajar di sekolah, guru bisa memfasilitasi belajar anak dengan cara menggunakan metode pembelajaran yang bisa menyajikan contoh secara konkret. Untuk itu, metode pembelajaran yang diterapkan orang tua di rumah sebenarnya kurang efektif dalam segi penyampaian materi. Metode pembelajaran yang diberlakukan untuk anak dalam belajar di rumah tetap kalah efektif dengan metode demonstrasi yang dilakukan guru jika bertatap langsung di sekolah. Metode pembelajaran demonstrasi memiliki kelebihan, beberapa diantaranya yaitu membuat pengajaran menjadi lebih jelas dan nyata, membantu memusatkan perhatian siswa, serta dapat mengarahkan proses belajar siswa pada materi yang sedang dipelajari (Huda, 2013: 230).

Menurut kesimpulan dari penelitian yang dilakukan oleh Trisnawaty dan Slameto di SD Negeri Watu Agung 02 Tuntang menunjukkan bahwa penggunaan metode demonstrasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Trisnawaty dan Slameto, 2017: 43). Penerapan berbagai metode pembelajaran yang dilakukan guru walaupun belum efektif dalam segi penyampaian materi, akan tetapi dinilai sudah efektif dari segi ketercapaian nilai pelajaran. Alasan dikatakan sudah efektif karena nilai siswa yang tertera di laporan menunjukkan nilai yang didapat siswa tidak di bawah KKM. Pembelajaran di Indonesia saat ini diakui sudah berhasil jika siswa hasil belajar siswa mendapat nilai yang bagus. Sebenarnya nilai yang diperoleh siswa belum tentu murni dari hasil kerja siswa.

Pekerjaan siswa pada mata pelajaran PPKn yang dikerjakan di rumah bisa saja pengerjaannya dibantu bahkan dikerjakan oleh pendamping belajar. Untuk mensiasati hal tersebut, guru memberikan beberapa sanksi kepada siswa yang pekerjaannya dilakukan oleh orang tua, bukan dari hasil belajar sendiri. Adapun sanksi yang diberikan berupa pengerjaan ulang atas pekerjaan yang telah diberikan, pengurangan nilai, maupun pekerjaan tambahan lain yang harus dikerjakan oleh siswa.

Hasil dan pembahasan penelitian yang ketiga yaitu tentang aktivitas siswa dalam mengikuti metode pembelajaran pada mata

pelajaran PPKn di masa pandemi COVID-19. Proses pembelajaran yang dilakukan di rumah dengan memanfaatkan aplikasi WhatsApp pada HP membuat anak ketergantungan dengan orang lain/ pendamping belajar. Pasalnya, anak yang biasanya belajar di kelas dengan berbagai aktivitas belajar dengan mudah kini terhambat oleh keadaan berupa tidak semua siswa memiliki HP, susah sinyal di daerah rumah siswa, pendamping belajar yang sibuk dan sebagainya. Kendala-kendala tersebut membuat aktivitas belajar siswa menurun, karena jika kendala-kendala tersebut tidak dihilangkan maka siswa akan kesusahan dalam belajar, akhirnya lama kelamaan siswa bisa saja malas untuk belajar. Aktivitas belajar merupakan prinsip yang penting di dalam interaksi belajar mengajar (Sardiman dalam Widodo, 2013: 34).

Hasil dan pembahasan penelitian yang keempat yaitu tentang Cara orang tua dalam pendampingan belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di masa pandemi COVID-19. Pendampingan orang tua merupakan salah satu faktor pendukung keberhasilan anak dalam belajar. Para orang tua/wali siswa dari SDN Percontohan Pematang Siantar tidak sepenuhnya berada dirumah dan bisa membimbing siswa dalam belajar. Banyak dari orang tua yang bekerja baik di dalam lingkungan rumah maupun di luar lingkungan. Selain itu, orang tua juga disibukkan dengan berbagai pekerjaan rumah tangga. Untuk itu, dukungan orang tua berupa pendampingan belajar kepada anak tidak bisa dilakukan sepenuhnya oleh beberapa orang tua. Selain pendampingan belajar, dukungan yang berbentuk sarana dan prasarana dalam proses belajar juga tidak semua orang tua bisa menyediakan. Sarana prasana berupa HP menjadi salah satu alat yang bisa digunakan untuk mengetahui adanya materi dan tugas dari guru. Akan tetapi, beberapa orang tua ada yang belum mampu menyediakan HP untuk anaknya.

Dari beberapa penelitian diatas, blended learning merupakan metode pembelajaran yang bersifat mengkombinasikan strategi-strategi dalam pembelajaran sinkron dengan pembelajaran asinkron. Dengan tujuan utamanya adalah menghasilkan efektifitas pembelajaran, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih optimal. Dengan demikian kelemahan-kelemahan yang ada pada pembelajaran daring yang sifatnya sinkron dapat disinergikan dengan kelebihan yang ada pada pembelajaran asinkron karena dalam pembelajaran sinkron, misalnya yang

megharuskan guru dan siswa berada di waktu yang sama untuk belajar dan berdiskusi langsung tetapi kendalanya adalah bahwa jaringan internet disetiap siswa itu berbeda maka sulit untuk sinkronisasi dimana semua siswa dapat mengakses internet dengan baik dan bisa mengikuti proses belajar secara langsung seperti dalam tatap muka oleh karena itu lah blended learning menjadi sebuah metode pembelajaran yang ideal di era new normal saat ini dalam menciptakan proses belajar agar mencapai tujuan pembelajaran yang optimal.

Langkah-langkah desain pembelajaran blended learning adalah sebagaimana berikut:

1. Merumuskan Capaian Pembelajaran Langkah pertama yang kita lakukan dalam merancang system pembelajaran blended Learning adalah merumuskan capaian pembelajaran terlebih dahulu. Capaian pembelajaran merupakan kompetensi yang diharapkan dapat dicapai oleh siswa atau mahasiswa setelah mengikuti pembelajaran. Capaian dalam pembelajaran harus dirumuskan dengan baik karena akan menjadi dasar dalam mengembangkan komponen pembelajaran yang selanjutnya. Seperti dalam menetapkan, memilih dan menyusun materi yaitu; menentukan strategi atau perencanaan pembelajaran, memilih materi pembelajaran serta menetapkan evaluasi terhadap hasil belajarnya.
2. Memetakan serta mengorganisasikan bahan Pembelajaran Langkah yang kedua adalah mendeskripsikan dan menyusun bahan kajian serta materi pembelajaran kedalam pokok pembahasan, Sub pokok pembahasan dan pokok-pokok materi sesuai dengan capaian pembelajaran yang sudah ditetapkan sebelumnya.
3. Menetapkan dan menentukan aktivitas pembelajaran sinkron dan asinkron Langkah ketiga adalah menentukan apakah materi dari pokok pembahasan atau sub pokok pembahasan akan dapat dipahami melalui strategi sinkron ataupun asinkron.
4. Merancang aktivitas Pembelajaran Sinkron Setelah diidentifikasi pokok pembahasan mana yang dapat dipahami melalui pembelajaran dengan strategi sinkron maka kemudian menyusun rancangan pembelajaran sinkron. Pembelajaran sinkron sendiri adalah

proses pembelajaran dimana antara guru dan siswa berada di waktu sama tetapi ditempati yang berbeda maka biasanya proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media teknologi komunikasi berupa video-conference atau audio-conference.

Langkah dalam pembelajaran sinkron sebenarnya tidak jauh berbeda dengan pembelajaran tatap muka, dimana dalam pembelajaran sinkron proses pembelajaran juga terdiri dari kegiatan Pembuka, kegiatan inti dan kegiatan Penutup.

- a. Kegiatan Pembuka; pendidik memberikan atau menampilkan video tentang masalah sesuai dengan tema kemudian peserta didik diminta untuk menanggapi, dan kemudian Pendidik menjelaskan tema yang akan dikaji dan didiskusikan, beserta tujuan pembelajaran yang ingin di capai pada pertemuan tersebut.
  - b. Kegiatan inti; pendidik memberikan suatu bentuk permasalahan, kemudian peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok untuk mendiskusikan dan kemudian mempresentasikan, dan kemudian pendidik dan peserta didik mengumpulkan berbagai informasi dari yang tema yang sudah dipresentasikan tersebut.
  - c. Kegiatan penutup; pendidik meminta peserta didik untuk menyimpulkan dari tema yang sudah didiskusikan kemudian pendidik memberikan umpan balik dan penguat terhadap hasil pembelajaran yang sudah didiskusikan dan yang terakhir pemberian tugas individu atau tugas mandiri kepada semua Peserta Didik.
5. Merancang aktivitas Pembelajaran Asinkron Setelah diidentifikasi pembahasan mana yang dapat dipahami melalui pembelajaran asinkron kemudian langkah selanjutnya adalah menyusun rancangan pembelajaran asinkron yaitu merencanakan ragam materi digital yang relevan, forum diskusi daring yang relevan, penugasan daring yang relevan dan evaluasi yang relevan. Selanjutnya merangkai alur pembelajaran asinkron adalah dalam PEDATI; Model Desain Pembelajaran Blended (Uwes Anis Chairuman,2007) bahwa pembelajaran daring dengan

strategi asinkron terdapat empat siklus yaitu: Pelajari (Learning); dalam (deepening); Terapkan (applying); dan Evaluasi (measuring).

Dengan penerapan pembelajaran blended learning sebagai sarana pembelajaran daring di era new normal ini juga berdampak pada adanya arah baru proses pembelajaran dalam menjawab tantangan pada revolusi industri 4.0 yaitu;

- 1) Mewujudkan pendidikan 4.0
- 2) Menghasilkan lulusan atau peserta didik yang mempunyai atau memiliki ketrampilan dan kemampuan problem solving yang bagus.

Tuntutan revolusi industri 4.0 harus segera direspon oleh semua lembaga pendidikan dengan menerapkan model pembelajaran kolaboratif dan kreatif. Model pembelajaran kolaboratif dapat menghindarkan peserta didik dari sikap pasif dan ketegantungan pada guru dalam proses pembelajaran. Pembelajaran kolaboratif di definisikan sebagai proses pembelajaran yang memberikan peluang kepada peserta didik untuk dapat aktif dalam proses pembelajaran. Guru hanya sebagai fasilitator dan pendamping dalam proses pembelajaran pembelajaran kolaboratif memaksimalkan proses kerjasama yang bagus diantara peserta didik dan guru dalam proses pembelajaran, sehingga dapat menciptakan lingkungan belajar yang berpusat kepada siswa, terintegrasi dan suasana kerjasama dan menjadikan siswa aktif dalam proses belajar.

Karena itu model pembelajaran yang dibutuhkan pada masa pandemi dan untuk menjawab tantangan revolusi industri saat ini adalah model pembelajaran yang memberikan latihan kepada peserta didik untuk berfikir kritis (Critical Thinking), kreatif dan inovatif. Dimana pembelajaran tidak hanya menekankan pada transfer of knowledge saja tetapi proses pembelajaran yang menghasilkan peserta didik yang kreatif, kritis dalam memecahkan sebuah permasalahan. (Koko Adya Winata,2020) Dengan demikian, di era new normal saat ini maka proses pembelajaran daringpun harus dilakukan dengan banyak strategi-strategi dan inovasi dalam pembelajaran.

Inovasi pembelajaran pada hakikatnya bertujuan untuk dapat memecahkan permasalahan-permasalahan dalam pendidikan dan agar dapat menghasilkan para lulusan atau

peserta didik yang mampu bersaing dengan perkembangan zaman. (Alif Achadah. 2020).

#### Daftar Pustaka

- Alif Achadah. (2020). Model Inovasi Pengembangan Kurikulum PAI Untuk Menghadapi Revolusi Industri 4.0. SCAFFOLDING; Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme. Vol.2, No.1. 1-10. <https://ejournal.insuriponorogo.ac.id/index.php/scaffolding/article/view/260/191>
- Arikunto, S. 2006. Metode Penelitian Kualitatif. Jakarta: Bumi Aksara
- Idris, Haerawati. (2017). Dimensi Budaya Keselamatan Pasien. Dalam Jurnal Ilmu Kesehatan Masyarakat. [Online]. Vol. 8 (1). Tersedia: [www.jikm.unsri.ac.id](http://www.jikm.unsri.ac.id). Diakses pada tanggal 7 Januari 2019.
- Khasanah, Diah Ratu Ayu Uswatun, Hascaryo Pramudibyanto, & Barokah Widuroyekti.

(2020). Pendidikan Dalam Masa Pandemi Covid-19. Jurnal Sinestesia, 10(1).

- Prayitno, W. (2015). Implementasi Blended Learning dalam Pembelajaran pada Pendidikan Sekolah Dasar dan Menengah. Jurnal Pendidikan, 6(01).
- Rusdiana, Ahmad, Moh. Sulhan, Isep Zaenal Arifin, & Undang Ahmad Kamludin. (2020). Penerapan Model POE2WE Berbasis Blended Learning Google Classroom Pada Masa WFH Pandemic Covid-19. Program Pascasarjana UIN Sunan Gunung Djati Bandung.

#### Dari internet

- White, H. (2007). *Problem-based learning in introductory science across disciplines*. Diakses tanggal 27 Maret 2007 dari <http://www.udel.edu/chem/white/finalrpt.html>.

<https://www.cnbcindonesia.com/>

