

Sejarah Dan Tantangan Metode *Blended Learning* Di SMP Internat Alkausar Sukabumi

Euis Istikomah¹, Fitriyani Salsabila², Muhammad Hamdani³, Ma'mun Mansur⁴, Nurdini
Islami⁵, Imas Sa'adiyah⁶

^{1,2,3,4,5,6}STAI Kharisma Cicurug Sukabumi

¹euiskhadijahistiqomah@gmail.com, ²ftrnslsbl16@gmail.com,
³muhamadhamdani478@gmail.com, ⁴mamunmansur57@gmail.com,
⁵nurdiniislami67@gmail.com, ⁶diyah.imas02@gmail.com

DOI : 10.55656/jpe.v4i2.236

Submitted: (2024-07-01) | Revised: (2024-07-23) | Approved: (2024-09-10)

Abstract

Discussions about education never end, until finally we conducted research on educational issues regarding information technology (IT) based learning. We conducted research using descriptive qualitative methods, namely research that explains events that are currently happening as they are without any changes or manipulation. The process of collecting information that we carry out uses literature reviews, interviews, observations, documentation, and distributing questionnaires as supporting and reinforcing media. The results of this research show that the development of blended learning began with the creation of computers. Meanwhile, the development of blended learning at Alkausar Sukabumi International Middle School began with compulsion. Namely because of the Corona Virus pandemic in 2019 (Covid-19) which caused learning to be carried out using distance learning methods. In its implementation, there are many challenges and obstacles that must be faced, but this does not make the school give up hope. Until finally a new curriculum was created, namely learning that combines conventional and online learning or it could also be called blended learning. Despite the existing obstacles, it turns out that there are many benefits to be gained from mixed learning. We tried to dig up this information by distributing a questionnaire containing points about the positive and negative impacts of technology to 28 Alkausar Internat Middle School female students, as well as interviewing related parties such as the Principal and teachers of Al Kausar Middle School. The results show that the positive impacts obtained are greater than the negative impacts. Apart from that, this research aims to explore the potential for progress in the industrial revolution at the Alkausar Sukabumi Internat Middle School educational institution.

Keywords: *Blended Learning, Education, Technology*

Abstrak

Pembahasan mengenai pendidikan memang tidak pernah usai, sampai akhirnya kami melakukakn penelitian tentang isu pendidikan mengenai pembelajaran berbasis informasi teknologi (IT). Kami melakukan penelitian dengan memakai metode kualitatif deskriptif, ialah penelitian yang menjelaskan tentang kejadian yang terjadi saat ini dengan apa adanya tanpa adanya perubahan dan manipulasi. Proses pengumpulan informasi yang kami lakukan menggunakan tinjauan pustaka, wawancara, observasi, dokumentasi, serta penyebaran

kuesioner sebagai media pendukung dan penguat. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perkembangan *blended learning* diawali dengan diciptakannya komputer. Sedangkan pengembangan *blended learning* di SMP Internat Alkausar Sukabumi diawali dengan sebuah keterpaksaan. Yakni karena adanya pandemi *Corona Virus* pada tahun 2019 (Covid-19) yang menyebabkan pembelajaran dilakukan dengan metode pembelajaran jarak jauh (PJJ). Dalam pelaksanaannya banyak tantangan dan hambatan yang harus dihadapi, namun hal tersebut tidak membuat pihak sekolah putus asa. Sampai akhirnya terciptalah kurikulum baru, yaitu pembelajaran yang memadukan antara pembelajaran konvensional dan *online* atau bisa juga disebut *blended learning*. Terlepas dari kendala yang ada, ternyata banyak manfaat yang didapatkan dari pembelajaran campuran tersebut. Kami berusaha menggali informasi tersebut dengan membagikan angket yang berisi poin-poin mengenai dampak positif dan negatif teknologi kepada 28 siswi SMP Internat Alkausar, serta mewawancarai pihak terkait seperti Kepala Sekolah dan guru SMP Alkausar. Hasilnya menunjukkan bahwa dampak positif yang didapat lebih banyak dibandingkan dengan dampak negatif. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk menggali potensi kemajuan revolusi industri di lembaga pendidikan SMP Internat Alkausar Sukabumi.

Keyword: Pembelajaran Campuran, Pendidikan, Teknologi

Pendahuluan

Saat ini teknologi dan informasi berkembang dengan begitu pesat, salah satu yang menjadi komoditas seperti produk ekonomi lainnya adalah pengetahuan. Peran teknologi informasi dan komunikasi menjadi semakin penting dan nyata dalam masyarakat modern saat ini. Hal ini wajar karena masyarakat sedang memasuki masa masyarakat berpengetahuan atau masyarakat informasi (*information age*).

Di masa ini, ilmu pengetahuan telah maju pesat, dan komputer melalui Internet telah menjadi teknologi terpenting abad ini. Internet dijadikan sebagai sumber belajar yang tidak dibatasi oleh ruang dan waktu. Ada lima fungsi penggunaan internet sebagai sumber belajar menurut Clark, yaitu: Lima fungsi internet sebagai salah satu sumber belajar menurut Clark, yaitu: (a) Internet sebagai media solusi, (b) sebagai media motivator belajar, (c) internet sebagai media sosialisasi, (d) internet sebagai media guru atau tutor belajar, (e) internet sebagai media teknologi. (Plomp & Ely, 1996).

Menurut Hidayatullah dan Muslim saat ini dunia memasuki revolusi industri 4.0 yang mana arus globalisasi tidak bisa dibendung lagi, industri ini diiringi oleh perkembangan teknologi yang semakin canggih dan dunia semakin melek akan adanya kecerdasan buatan (AI) termasuk Indonesia. Hal tersebut dinamakan juga dengan fenomena *disruptive Innovation* (Hidayatulloh & Muslim, 2021). Dengan kata lain, definisi Revolusi Industri 4.0 adalah Industri yang menggabungkan antara mesin dan teknologi siber.

Strategi pembelajaran pun ikut bergeser dan bermunculan menyesuaikan dengan berkembangnya internet. Maka berbagai strategi pembelajaran pun ikut berkembang berbasis teknologi informasi dan komunikasi, mulai dari model *virtual class*, *blended learning*, *e-learning*, *smart class technology*, dan lain-lain. salah satu strategi yang paling mungkin diterapkan di Indonesia yaitu *Blended Learning*.

Penulis melakukan penelitian di SMP Internat Alkausar Sukabumi yang terletak di Jalan Habib, Desa Babakan Jaya, Kecamatan Parungkuda, Kabupaten Sukabumi. Penulis tertarik untuk melakukan penelitian di sekolah ini karena metode pembelajaran di SMP

Internat Alkausar Sukabumi saat ini sudah menggunakan metode *Blended Learning*. Yang mana strategi pembelajarannya dengan memadukan pembelajaran kelas atau tatap muka dan pembelajaran berbasis teknologi dan informasi yang dilaksanakan secara daring atau *online*. Waktu penelitian dilakukan pada bulan November 2023 sampai April 2024.

Metode Penelitian

Kami melakukan riset penelitian dengan metode kualitatif deskriptif. Metode kualitatif merupakan sesuatu tata cara dalam menguasai serta menggali arti informasi yang dihasilkan lewat riset oleh sebagian orang ataupun kelompok orang yang diawali dari permasalahan kemanusiaan ataupun sosial. Langkah- langkah riset kualitatif mengaitkan upaya- upaya berarti, semacam mengumpulkan informasi khusus dari partisipan, mengajukan persoalan serta prosedur, menganalisis informasi lewat informasi induktif mulai dari ulasan spesial sampai ulasan universal, serta menafsirkan arti informasi yang diterima. Laporan akhir dari riset tipe ini lebih mencerminkan arti orang serta lebih fleksibel (Rofiqoh & Zulhawati, 2020). Tujuan dari riset deskriptif ini merupakan buat menciptakan penjelasan, cerminan ataupun cerminan yang sistematis, realistik serta akurat menimpa peristiwa, watak serta ikatan antar fenomena yang diteliti (Nazir, 2019). Riset deskriptif ialah sesuatu tata cara riset yang bertujuan buat mendeskripsikan peristiwa yang terdapat, baik peristiwa buatan manusia ataupun peristiwa alamiah. Peristiwa tersebut dapat berbentuk ikatan, wujud, kegiatan, ciri, pergantian, kesamaan, serta perbandingan antara peristiwa yang satu dengan peristiwa yang lain. Riset deskriptif merupakan wujud riset yang berupaya mendeskripsikan tentang suatu, misalnya tentang kecenderungan yang tengah berlangsung, komentar yang terus tumbuh, akibat ataupun dampak yang terjalin, proses yang lagi berlangsung, atau keadaan ataupun ikatan yang terdapat. Peristiwa tersebut disajikan secara simpel, sebaliknya buat hasil akhir dari penelitiannya dijabarkan dengan jelas serta gamblang tanpa terdapatnya manipulasi (Syarif, 2013). Bergantung pada tipe riset yang dicoba periset, buat mendapatkan informasi yang sedalam-dalamnya sepanjang kerja lapangan selama riset kualitatif, baik dengan dorongan orang lain atau oleh periset sendiri ialah alat utama pengumpulan informasi, sehingga kedatangan seseorang periset dalam perihal ini sangatlah berarti. Dengan kata lain, kedatangan periset sangat dibutuhkan buat memperdalam rumusan kasus yang lagi dibahas.

Sumber informasi bagi Siyoto serta Sodik merupakan indikator utama yang mana informasi ini diperoleh. Sumber informasi mencakup 2 tipe: sumber informasi primer, ialah informasi yang diambil dari sumber pertama yang terdapat di lapangan (Siyoto & Sodik, 2015). Walaupun informasi yang dihasilkan langsung dari objek riset yang berasal dari observasi serta pula wawancara, dalam riset ini informasi primer diperoleh periset dari kepala sekolah serta guru- guru yang mengajar di SMP Internat Alkausar Sukabumi, dan sebagian siswa SMP Internat Alkausar Sukabumi. Serta informasi yang kedua informasi sekunder, ialah data- data yang diperoleh dari buku- buku serta web internet yang berisi tentang SMP Internat Alkausar Sukabumi. Dalam riset ini, periset berperan selaku instrumen sekaligus selaku pengumpul informasi. Prosedur yang dipakai dalam pengumpulan informasi ialah:

Pertama, menggunakan metode kajian pustaka ataupun riset literatur merupakan pengumpulan informasi yang berbasis rujukan dengan menelusuri kajian- kajian pustaka terdahulu serta landasan teori. Ibnu Hadjar dalam Rahmadi menarangkan kalau terdapat 3 tipe sumber kajian pustaka ialah sumber primer, sumber sekunder, serta sumber

preliminer (Rahmadi, 2011). Sumber pengumpulan informasi yang penulis seleksi merupakan sumber kajian pustaka primer ialah, sekunder, serta preliminer.

Kedua, menggunakan metode observasi yang mana metode ini fokus pada pengamatan yang mendalam terhadap suatu objek yang diteliti serta diiringi dengan pencatatan pada setiap perubahan atau gejala objek sasaran tersebut (Sahir, 2021). Dalam perihal ini periset melaksanakan pengamatan langsung berkaitan dengan tata cara blended learning di SMP Internal Alkausar Sukabumi. Dari perihal tersebut periset mengkaji sebagian perihal tentang sejarah pertumbuhan tata cara blended learning, akibatnya, dan tantangan guru-guru SMP Internal Alkausar Sukabumi dalam pendidikan kombinasi ini.

Ketiga, menggunakan metode wawancara, adalah metode yang mengharuskan peneliti (*Interviewer*) berkomunikasi langsung dengan orang yang diwawancarai (*Interviewee*) untuk menggali informasi yang mendalam terkait objek yang sedang teliti. (Yusuf, 2014). Dalam perihal ini, periset mengumpulkan informasi dengan metode mengajukan sebagian persoalan kepada sebagian pihak ialah kepada kepala sekolah SMP Internat Alkausar Sukabumi, guru, serta sebagian staf penunjang dalam blended learning ini.

Keempat, menggunakan metode dokumentasi. Metode ini lebih berfokus kepada pengumpulan data-data atau informasi yang telah tercatat atau bisa juga pengumpulan dokumen-dokumen penting yang berkaitan dengan objek penelitian. Dokumentasi ini mengumpulkan data yang bersipat historis seperti data berupa sebuah peristiwa, data-data, atau pun informasi yang berkaitan dengan objek penelitian. (Yusuf, 2014). Dalam perihal ini, periset mengumpulkan informasi dari sebagian dokumen yang dimiliki oleh SMP Internat Alkausar Sukabumi menimpa sejarah berdirinya sekolah SMP Internat Alkausar Sukabumi, visi misi dan sebagian perihal yang berkaitan dengan riset ini.

Kelima, Tata cara pengumpulan informasi lewat metode angket ataupun metode kuesioner (catatan persoalan) merupakan metode pengumpulan informasi ataupun data berbentuk serangkaian persoalan yang buat secara sistematis buat diisi oleh responden. Angket ini mempunyai sebagian komponen ialah petunjuk pengisian, pengisian bukti diri responden(nama, alamat, tipe kelamin, pekerjaan, umur, serta yang lain), serta catatan persoalan yang sudah disusun secara sistematis. Bagi Rahmadi metode angket dibagi jadi 3, ialah angket terbuka, angket tertutup, serta angket semi terbuka (Rahmadi, 2011) Dalam perihal ini, periset mengumpulkan informasi dengan membuat angket tipe tertutup berbasis *online* yang disebar kepada responden, disini yang jadi responden merupakan sebagian siswa SMP Internat Alkausar Sukabumi.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pengertian Blended Learning

Secara bahasa *blended learning* ialah berasal dari kata *blended* (berasal dari bahasa Inggris) yang maksudnya kombinasi atau campuran, serta kata *learning* yang berarti merujuk kepada pendidikan. Secara Sebutan *blended learning* ataupun pendidikan kombinasi merupakan model pendidikan yang mencampurkan pendidikan konvensional ataupun tatap muka dengan media *online*. Model pendidikan ini merupakan model pendidikan yang mencampurkan media raga dengan virtual (Dewi et al., 2019).

Blended Learning ialah tata cara yang lumayan baru dalam dunia pembelajaran, intruksi yang di informasikan lewat blended(kombinasi) pendidikan daring serta luar jaringan(konvensional) dan dalam pelaksanaannya di pimpin oleh pengajar ataupun instruktur.

Awal mulanya sebutan ini diketahui dengan istilah pendidikan hybrida ialah memadukan pendidikan tatap muka, dalam jaringan (*online*) serta luar jaringan (*offline*). Permasalahan *blended learning* ini sempat dipaparkan oleh Mainnen dalam Rusman yang berkata “ *blended learning* memiliki sebagian alternatif nama, ialah *mixed learning*, *blended e-learning*, serta *meltd learning* (Dwiyogo, 2018). Pendidikan ini diawali semenjak ditemuinya pc, sebutan tersebut timbul pasca berkembangnya teknologi serta data sehingga sebagian sumber belajar dapat diakses oleh tiap orang baik secara *offline* ataupun *online*. Bersin dalam Yendri, Dodon menarangkan tentang sejarah pertumbuhan *blended learning* di dunia, diawali dengan ditemuinya teknologi pc pendidikan lewat *mainframe based* yang bisa dicoba secara mandiri kapan saja serta dimana saja.

Husamah menarangkan kalau *blended learning* ialah campuran pendidikan yang dicoba secara tatap muka serta virtual (Husamah, 2014). Dwiyogo menerangkan kalau pendidikan berbasis online ini merupakan pendidikan yang mengombinasikan keunggulan belajar lewat 3 sumber belajar utama, yaitu pendidikan tatap muka, *offline* serta *online* (Dwiyogo, 2018). Prihadi berkata kalau *blended learning* ialah kerja sama antara pendidikan tatap muka di kelas serta pendidikan online, dapat lewat portal e- learning, web, web, serta jejaring sosial (Prihadi, 2013). Bonk serta Graham dalam Sutopo menerangkan kalau penafsiran *blended learning* menjajaki konsep pendidikan yang dicoba secara gabungan dari kelas tatap muka(konvensional) serta berbasis elektronik (Sutopo, 2012). Prayitno menarangkan kalau ketentuan buat melaksanakan pendidikan *blended learning* di sekolah ialah: a) Pemanfaatan teknologi internet kala pendidikan; b) Pendidikan dengan memakai Website web guru; c) Pemakaian media sosial semacam Facebook, Telegram, Whatsapp serta lain- lain kala pendidikan; d) Memakai Learning Management Systems(LMS) (Prayitno, 2015). Dwiyogo mengantarkan kalau komposisi pendidikan *blended learning* yang biasa digunakan ialah 50/ 50, maksudnya dari alokasi waktu yang disediakan ialah 50% buat aktivitas pendidikan dengan tatap muka dan 50% buat pendidikan berbasis *online*. Tidak cuma itu, terdapat pula satuan pembelajaran yang memakai pola 75/ 25, maksudnya 75% pertemuan dengan tatap muka serta 25% pendidikan berbasis *online*, serta terdapat pula satuan pembelajaran yang mempraktikkan 25/ 75, ialah 25% dengan memakai pendidikan tatap muka serta 75% dengan memakai pendidikan berbasis *online* (Dwiyogo, 2018).

Dwiyogo pula berkata kalau yang tentu di dalam pendidikan *blended learning* hendak senantiasa mencampurkan antara aktivitas tatap muka serta *e- learning* selaku fasilitas buat memfasilitasi terbentuknya suatu pendidikan. Dengan demikian bisa disimpulkan kalau *blended learning* merupakan pendidikan yang mencampurkan antara

pendidikan tatap muka(konvensional) dengan pendidikan *e- learning* yang berbasis teknologi.

Blended learning menggabungkan serta mengintegrasikan bermacam program belajar dalam lingkup yang berbeda buat menggapai tujuan pendidikan yang diharapkan. Pendidikan *blended learning* ialah suatu komposisi dari banyak strategi pendidikan. Sehingga dapat disimpulkan kalau *blended learning* ialah tata cara pendidikan yang mengombinasikan antara 2 ataupun lebih strategi dalam pendidikan buat menggapai hasil dari proses pendidikan tersebut.

Supaya pendidikan ini berjalan dengan baik, hingga seluruh golongan baik guru ataupun orang tua wajib turut dan memantau partisipan didik dalam pendidikan. Sebab internet bukan cuma dapat digunakan selaku media pembelajaran hendak namun pula mempunyai nilai negatif yang lumayan besar. Jangan hingga guru serta orang tua lali dalam perihal memantau, bila hingga itu terjalin mereka para siswa bukannya belajar melainkan malah terjerumus ke dalam arus globalisasi yang menyengsarakan.

Dengan pelaksanaan pendidikan berbasis *blended learning* diharapkan sanggup berikan inovasi baru di area pembelajaran dikala ini. Sebab pendidikan ini memudahkan para siswa dalam belajar, sebab siswa tidak cuma belajar disekolah saja melainkan dapat belajar dirumah dengan menggunakan internet.

Blended learning pula tercantum bagian dari salah satu model pendidikan, tata cara ini dapat menolong pembelajarkan siswa cocok dengan metode *style* belajar mereka sehingga hasil pendidikan bisa dicapai dengan maksimal. Dalam ihwal prakteknya pendidik wajib menyadari kalau tidak terdapat model pembelajran yang sangat pas buat seluruh suasana serta keadaan. Oleh sebab itu, dalam memilah model pendidikan yang pas dianjurkan supaya meamperhatikan keadaan partisipan didik, bahan ajar yang hendak di informasikan, sarana pembelejaraan, media yang ada, dan keadaan pendidik itu sendiri (Ngalimun, 2014).

Ciri Blended Learning

Ada pula ciri *blended learning* bagi Jhon Watson dalam Usman ialah: (a) Pendidikan yang mencampurkan bermacam metode penyampaian, model pengajaran, *style* pendidikan, dan bermacam media berbasis teknologi yang bermacam- macam. (b) Selaku suatu campuran pengajaran langsung, belajar secara mandiri, serta belajar mandiri berbasis online. (c) Pendidikan yang didukung oleh campuran efisien dari metode penyampaian, metode mengajar, serta *style* pendidikan. (d) Pendidik serta orang tua partisipan didik memiliki kedudukan yang berarti, pendidik sebagai fasilitator, serta orang tua selaku pendukung (Usman et al., 2018).

Pendidikan dengan tata cara *blended learning* memudahkan para partisipan didik dalam belajar, sebab partisipan didik tidak cuma terbatas belajar disekolah saja melainkan bisa belajar dirumah dengan menggunakan teknologi serta internet. Tetapi baik dari

golongan pendidik ataupun orangtua wajib turut dan memantau para partisipan didik dalam belajar sebab internet bukan cuma dapat digunakan buat media pendidikan hendak namun pula mempunyai nilai negatif yang lumayan besar untuk peserta didik.

Unsur-unsur Blended Learning

Sebagian unsur- unsur yang wajib dipelajari ialah: (a) Tatap muka di kelas. (b) Belajar mandiri di luar kelas. (c) Pemanfaatan aplikasi pendidikan. (d) Bimbingan dalam pengaplikasian pendidikan dengan *e- learning*. (e) Kerjasama antar Pendidik, partisipan didik, serta pihak- pihak terpaut baik itu orang tua/ wali.(f) Penilaian tiap penerapan pendidikan.

Pendidik memusatkan partisipan didik dengan membagikan uraian kepada partisipan didik dalam belajar mandiri. Pendidik pula membagikan uraian tentang metode menggunakan aplikasi yang berisi sumber belajar lewat teknologi serta internet (Suhartono 2016).

Pelaksanaan *blended learning* sangat dianjurkan buat satuan pembelajaran baik itu tingkatan sekolah bawah ataupun tingkatan akademi besar masa saat ini *sebab blended learning* ialah sesuatu konsep pendidikan yang diharapkan dapat menarik serta membuat pendidikan lebih bermakna. Sebab, pendidikan ini dapat mengakomodasi kegemaran partisipan didik dalam mengakses internet. Dan pendidikan ini bisa lebih bermakna sebab memakai bermacam sumber belajar serta media. Contohnya mengimplementasikan *e- learning* pada pendidikan ini membolehkan partisipan didik memperluas pengetahuan dan keilmuan sebab media pembelajarannya bertabiat global (*online*) serta dapat bekerjasama dengan partisipan didik serta pendidik di area sekolah sendiri ataupun pendidik serta partisipan didik dari sekolah lain sehingga pengetahuan keilmuan partisipan didik terus menjadi luas serta tumbuh.

Prinsip-Prinsip Blended Learning

Prinsip- prinsip *blended learning* di antara lain merupakan komunikasi antara pertemuan pendidikan tatap muka dengan komunikasi tertulis online. Konsep pendidikan ini terkesan sangat simpel namun lebih kompleks dalam segi konsumsinya. Oleh karena itu butuh dicermati oleh para pendidik dalam tingkatkan kualitas pembelajarannya. Prinsip- prinsip *blended learning* bagi Garrison serta Faughan dalam Husamah pemakaian ialah: (a) Pemikiran dengan mencampurkan pendidikan online dengan pendidikan tatap muka. (b) Pemikiran ulang yang mana dalam mendesain pendidikan mau mengaitkan siswa dalam proses pembeajaran. (c) Mengendalikan ulang pendidikan tradisonal (Husamah, 2014).

Dalam mencampurkan pendidikan online dengan tatap muka ataupun yang diucap dengan *blended learning* berbeda dengan model pendidikan yang lain. *Blended learning* pula memiliki ciri tertentu antara lain ialah: (1) proses pendidikan yang mencampurkan bermacam model pendidikan, dan *style* pendidikan dan pemakaian bermacam media pendidikan berbasis teknologi serta komunikasi, (2) perpaduan antara

pendidikan mandiri berbasis *online* dengan pendidikan tatap muka antara pendidik dengan partisipan didik dan mencampurkan pendidikan mandiri, (3) pendidikan wajib dicoba dengan pendidikan yang efisien, seperti dari metode penyampaian, metode belajar serta *style* pembelajarannya, (4) Pada pendidikan *blended learning* orang tua dengan pendidik pula memiliki kedudukan berarti dalam pendidikan anak didik. Pendidik selaku fasilitator sebaliknya orang tua selaku motivator dalam memotivasi anaknya buat belajar. Egbert serta Hanson Smith berkomentar kalau ciri *blended learning* merupakan peserta didik bisa bersosialisasi dengan baik dengan sesama, dan partisipan didik memiliki waktu luang serta bisa melaksanakan *feedback*, partisipan didik belajar dengan suasana yang sempurna serta partisipan didik pula dipimpin dengan baik oleh fasilitator.

Awal Mula Pembelajaran Blended Learning di SMP AlKausar Sukabumi

Pada akhir tahun 2019 dunia dihebohkan dengan kemunculan virus baru yang mematikan yaitu *Corona Virus* yang berasal dari China. Awalnya virus ini hanya sebatas endemi yang hanya menyebar di China saja, tetapi tidak lama kemudian virus ini mulai merebak ke negeri-negeri lainnya termasuk Indonesia. Virus ini menjadi pandemi yang mewabah di seluruh dunia. Pada Senin, 2 Maret 2020 Presiden Indonesia Joko Widodo mengumumkan bahwa perhari itu Virus Corona (Covid-19) resmi telah masuk ke Indonesia, hal tersebut ditandai dengan adanya korban yang meninggal di daerah Jakarta. Pandemi ini menyebar dengan sangat cepat di Indonesia, sehingga pemerintah melakukan *lockdown* karantina. Hal tersebut juga mempengaruhi pendidikan di Indonesia sehingga pemerintah lewat Kementerian Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (KEMENDIKBUD) mengumumkan bahwa pembelajaran tatap muka di kelas di alihkan kepada pendidikan jarak jauh (PJJ) di rumah masing-masing. Peserta didik dituntut agar belajar di rumah dengan menggunakan perangkat gawai, PC, laptop serta internet dalam pemanfaatan pembelajaran dari sekolah. (Kamil & Kuwado, 2020).

Pada awalnya SMP Internat Al Kausar Sukabumi tidak memiliki persiapan dalam menghadapi pembelajaran pada masa pandemi Corona tersebut. Para guru dan siswa/I SMP Internat Al Kausar Sukabumi masih berharap bahwa pembelajaran dilakukan seperti biasa. tetapi pemerintah menginstruksikan agar tidak ada pembelajaran di sekolah. Akhirnya dengan terpaksa sekolah-sekolah di Indonesia melakukan pembelajaran jarak jauh (PJJ) termasuk sekolah SMP Internat Al Kausar Sukabumi, dikarenakan sekolah SMP Al Kausar adalah sebuah lembaga pendidikan *boarding* maka sekolah membuat kebijakan untuk memulangkan seluruh siswa ke rumah masing-masing dan melanjutkan kegiatan sekolah dan asrama melalui daring. Bukan hanya para siswa saja, para pengajar sekolah pun diharuskan bekerja dari rumah (*Work From Home*) sebagai upaya untuk mencegah penularan virus. Saat itu pihak sekolah SMP Internat Al Kausar Sukabumi berpikir tentang upaya apa yang harus dilakukan agar pembelajaran tetap bisa berjalan lancar meskipun hanya di rumah. Akhirnya pihak sekolah SMP Internat Kausar Sukabumi bekerja sama dengan *stakeholder* yang menyiapkan aplikasi pembelajaran.

Pada awalnya sekolah SMP Internat Al Kausar Sukabumi hanya membuat *website* untuk kebutuhan pengiriman tugas kepada siswa, sampai akhirnya sekolah menemukan

aplikasi yang pas untuk Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Ternyata program tersebut masih dirasa sulit oleh para guru serta para siswa. Guru maupun siswa SMP Internat Kausar Sukabumi masih memerlukan waktu dalam penyesuaian, disamping itu aplikasi untuk pembelajaran masih terbatas. Misalnya dalam pemberian materi, tugas, dan soal-soal. Hal demikian juga menyebabkan kurang adanya interaksi antara guru dan siswa. Sampai pada akhirnya sekolah SMP Internat Kausar Sukabumi bertemu dengan aplikasi yang dirasa tepat untuk kegiatan pembelajaran jarak jauh, seperti *Classroom* dari *Google*, *Zoom* atau *Google Meet* untuk pembelajaran tatap muka secara daring, dan aplikasi *Google Form* untuk pembuatan soal dan pelaksanaan UTS dan UAS.

Kelemahan yang terlihat pada pembelajaran saat itu adalah siswa merasakan bosan dan jenuh, siswa menjadi tidak aktif saat pembelajaran daring (ada yang hadir dan ada yang tidak), bahkan ada beberapa tugas yang tidak dikerjakan oleh siswa. Dari semua kendala tersebut, ternyata sekolah masih kewalahan dan memerlukan dukungan penuh dari orang tua dalam memantau pembelajaran daring para siswa terlaksana dengan baik. Sedangkan saat itu para orang tua siswa SMP Internat Al Kausar Sukabumi sibuk dengan pekerjaan mereka sendiri yang dilaksanakan secara daring juga. Disamping kelemahan tersebut ada juga beberapa hambatan, seperti saat pembinaan ibadah harian melalui daring yang dilakukan oleh wali asuh, meskipun saat itu sekolah sudah membuat perjanjian dengan orang tua untuk mengkondisikan siswa supaya ibadah secara disiplin di rumah selayaknya kebiasaan mereka di asrama. Akan tetapi para wali asuh tidak tahu tindak lanjut orang tua yang dilakukan di rumah seperti apa. Padahal Menurut Mustoip, pengaruh terbesar dari pada perkembangan rohani seorang anak adalah peran orang tua sebagai pendidik karakter pada awal pendidikannya (Mustoip, 2023). Mariyana serta yang lain pula mengemukakan kalau area merupakan sesuatu tempat ataupun atmosfer (kondisi) yang bisa mempengaruhi perkembangan serta pertumbuhan seorang. Sebaliknya bagi Aini serta yang lainnya mengatakan sesuatu lingkungan adalah sesuatu yang penting di dalam hidupnya karena lingkungan sangat mempengaruhi seseorang tumbuh. Dalam hal ini bisa berupa wujud kondisi raga baik orang tua, teman, tetangga, area bermain dan lain-lain. Serta bisa berwujud kondisi yang mempengaruhi psikologis seseorang seperti perasaan-perasaan yang dihasilkan dari lingkungan tersebut baik itu soal cita-cita, rasa, asa, dan lain-lain (Mariyana et al., 2018).

Pasca *new normal*, sekolah SMP Internat Kausar Sukabumi mulai penyesuaian kembali sehingga dalam upaya mengurangi resiko penularan virus, sekolah SMP Internat Al Kausar Sukabumi menginstruksikan kepada para siswa untuk masuk kembali ke sekolah serta diwajibkan membawa laptop untuk pembelajaran, hal tersebut dilakukan sebagai upaya untuk mengurangi penggunaan kertas dan mengurangi terjadinya kontak fisik antara siswa satu dan yang lainnya. Sejak saat itulah sekolah Alkausar Sukabumi melakukan pembelajaran yang mengkombinasikan antara pembelajaran *face to face* di kelas dan berbasis dalam jaringan (daring). Menurut Romi Siswanto baik guru ataupun peserta didik harus melakukan pembiasaan dalam memanfaatkan teknologi pasca pandemi serta diikuti dengan transformasi pembelajaran. Kesenjangan yang terjadi pada metode ini adalah siapapun bisa belajar dimana saja dan kapan saja. Transformasi di era ini mengharuskan

masyarakat untuk memanfaatkan teknologi digital sebaik mungkin. Hal ini adalah awal baru yang lebih efektif dan efisien dalam menggantikan cara lama dalam bermasyarakat. Cara ini adalah dengan memanfaatkan teknologi digital yang ada (Ambarrukmi et al., 2020).

Pembelajaran *blended learning* di sekolah SMP Internat Kausar Sukabumi juga memanfaatkan beberapa kecerdasan buatan (AI) dalam pembelajaran yang diintegrasikan dalam kurikulum sekolah. Contohnya pemanfaatan aplikasi *quizizz* dan *Kahoot* untuk latihan soal dalam bentuk *game*. Pemanfaatan aplikasi dari *Google* seperti *Drive* untuk menyimpan data-data sekolah, *Classroom* untuk membagikan tugas-tugas kelas berbentuk *online*, *Google Form* untuk pembuatan soal dan lain-lain, *Googlemeet* untuk pembelajaran jarak jauh. Pemanfaatan aplikasi *Canva* atau *Power Point* untuk presentasi dan lain-lain, serta beberapa aplikasi pembelajaran lainnya.

Dampak dan Tantangan Pembelajaran Blended Learning di SMP Al Kausar Sukabumi

Dengan kondisi teknologi saat ini yang begitu masif dan informasi melimpah, membuat sekolah SMP Internat Kausar Sukabumi harus mengikuti perkembangan zaman, jika tidak demikian besar kemungkinan bahwa sekolah akan tertinggal. Meskipun demikian, hal tersebut tidak lepas dari adanya beberapa dampak negatif dan positif. Untuk menggali penelitian yang lebih mendalam tentang pemanfaatan serta dampak dari pembelajaran ini, maka penulis membuat angket atau kuesioner tertutup dalam bentuk *online* untuk diisi oleh beberapa siswa SMP Al kausar. Berikut data yang penulis rangkum dari hasil penyebaran angket kepada siswa melalui aplikasi *Google Form*.

Tabel 1. Jumlah Responden yang Mengisi Angket

No	Responden	Kelas
1	9 Siswa	VII
2	13 Siswa	VIII
3	6 Siswa	IX
Total	: 28 Siswa	

Dari hasil angket yang berhasil penulis sebar, ada 28 siswa yang mengisi. Semuanya terdiri dari 9 siswa kelas VII, 13 siswa kelas VIII, dan 6 siswa kelas IX. Berikut hasil data dari responden dalam pengisian angket tersebut.

Tabel 2. Hasil Data Tantangan dan Peluang Revolusi Industri di Al Kausar

No	Pertanyaan	Sangat Buruk	Buruk	Cukup	Baik	Sangat Baik
1	Dampak teknologi dalam pembelajaran di sekolah Alkausar?			6 Siswa	15 Siswa	7 Siswa

2	Kecerdasan buatan (AI) dan pembelajaran mesin diintegrasikan dalam kurikulum sekolah di Al Kausar?			9 Siswa	14 Siswa	5 Siswa
3	Keterampilan digital yang didapatkan oleh siswa untuk beradaptasi dengan kebutuhan revolusi industri, seperti pemrograman, analisis data, atau literasi digital?		2 Siswa	11 Siswa	14 Siswa	1 Siswa
4	Pengaruh teknologi terhadap Akhlak siswa Al Kausar?		1 Siswa	14 Siswa	12 Siswa	1 Siswa
5	Efek negatif dari kebebasan dunia digital dalam informasi dan komunikasi terhadap siswa Al Kausar?	1 Siswa	6 Siswa	17 Siswa	3 Siswa	1 Siswa

Data di atas menjelaskan bahwa rata-rata anak memilih “Cukup” dan “Baik”. Hal tersebut menandakan bahwa siswa/i SMP Internat Al Kausar Sukabumi menyambut baik penggunaan teknologi dengan metode pembelajaran campuran (*blended learning*).

Berikut data yang penulis rangkum dari hasil dokumentasi, observasi, dan hasil wawancara dengan beberapa guru serta *head master* SMP Internat Al Kausar Sukabumi mengenai dampak positif *blended learning*. (a) dengan *blended learning* sekolah sangat terbantu dalam pembelajaran, siswa pun menjadi lebih aktif memang sudah waktunya sekolah menggunakan platform digital. (b) untuk pencarian informasi lebih mudah dan cepat. (c) guru bisa lebih mudah mendapatkan bahan pembelajaran. (d) guru dan siswa lebih mudah dalam mengembangkan literasi digital maupun literasi informasi. (e) para siswa pun sudah dengan sendirinya memiliki keterampilan digital yang mumpuni dibandingkan guru-gurunya.

Adapun dampak negatif *blended learning* yang penulis rangkum dari hasil wawancara dan observasi adalah : (a) siswa belum memiliki kesadaran penuh untuk pemanfaatan informasi digital seperti pengaruh media sosial yang berdampak terhadap perilaku siswa terutama terhadap adab bicara. (b) tontonan yang tidak sesuai dengan usia anak. (c) kedisiplinan dalam pemakaian laptop di kelas masih rendah, serta perlu kerjasama antara guru mata pelajaran dengan para siswa. (d) meskipun para siswa sudah sangat mahir dalam keterampilan teknologi, akan tetapi beberapa dari mereka masih banyak yang melewatkan hal-hal dasar dalam *writing*, seperti pengelolaan *microsoft word* dalam format dan margin tulisan.

Disamping dampak negatif dan positif, ada juga beberapa tantangan yang harus dihadapi oleh para guru SMP Internat Al Kausar Sukabumi yaitu : (a) guru ditantang untuk

bisa memanfaatkan teknologi berupa aplikasi yang berlimpah untuk pembelajaran, misalnya penggunaan *game* dalam pembelajaran individu, pembelajaran kelompok, dan presentasi. (b) mendisiplinkan siswa dalam pemakaian laptop saat pembelajaran. (c) guru dituntut untuk mengajarkan kepada siswa cara mengelola informasi yang dijadikan tulisan agar sesuai aturan yang ada, serta agar siswa tidak menerima informasi yang salah maupun melakukan plagiarisme. (d) guru dituntut untuk mengajarkan hal-hal dasar dalam mempelajari teknologi kepada siswa. (e) guru ditantang untuk bisa mengembangkan diri secara mandiri. (f) Menanamkan nilai-nilai adab kepada siswa agar tidak salah dalam mengambil informasi digital. (g) siswa masih belum menyadari sepenuhnya aplikasi-aplikasi apa saja yang aman dipergunakan saat pembelajaran, sehingga guru-guru SMP Internat Al Kausar Sukabumi dituntut untuk mengarahkan siswa agar lebih bijak dalam memilih aplikasi pembelajaran.

Simpulan

Blended learning ialah suatu strategi pembelajaran yang berorientasi buat menggapai hasil pendidikan dengan metode yang mengombinasikan pendidikan berbasis konvensional dengan pendidikan yang berbasis teknologi atau daring (*online*). Metode ini sudah diterapkan oleh sekolah SMP Internat Al Kausar Sukabumi dari sejak masa Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) saat pandemi Corona melanda Indonesia sampai dengan sekarang. Metode *blended learning* membantu memudahkan pembelajaran di sekolah SMP Internat Al Kausar Sukabumi, membuat pembelajaran lebih efisien dan nyaman. Para guru dan siswa pun sangat terbantu dengan adanya metode ini. Meskipun demikian ada juga beberapa dampak negatif dari metode tersebut yaitu diantaranya dampak negatif terhadap akhlak siswa terutama terhadap adab berbicara, serta siswa masih kurang disiplin dalam menggunakan laptop di kelas. Beberapa tantangan juga harus dihadapi para guru SMP Internat Al Kausar Sukabumi seperti harus bisa memanfaatkan sumber informasi yang berlimbah, mengarahkan para siswa dalam pemilihan aplikasi yang baik untuk pembelajaran, mendisiplinkan siswa saat penggunaan laptop di kelas, menanamkan nilai-nilai adab agar siswa bisa terhindar dari tontonan atau informasi yang salah, dan lain-lain.

Saran

Penelitian yang kami lakukan masih jauh dari kata sempurna, oleh sebab itu kami mohon masukan dan sarannya atas penelitian yang kami buat agar menjadi lebih baik lagi.

Daftar Pustaka

- Sutopo, Ariesto Hadi. (2012). *Teknologi Informasi dan komunikasi dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Syarif, Safrilsyah., & Firdaus M, Yunus. (2013). *Metode Penelitian Sosial*. Aceh: Ushuluddin Publishing.
- Rofiqoh, Ifah., & Zulhawati. (2020). *Buku Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Campuran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dewi, Kadek Cahya., dll. (2019). *Blended Learning-Konsep dan Implementasi pada Pendidikan Tinggi Vokasi*. Bali: Swasta Nulus.

- Siyoto, Sandu., & Ali Sodik. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Sahir, Syafrida Hafni. (2021). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Penerbit KBM Indonesia.
- Hidayatuloh, M. K. Y., & Muslim, S. (2021). Absorption level vocational high school graduates in industrial. *Journal of Physics: Conference Series*, 1833(1).
<https://doi.org/10.1088/1742-6596/1833/1/012019>
- Plomp, T., & Ely, D. P. (1996). *International Encyclopedia of Educational Technology*. Cambridge: Elsevier Science Ltd.
- Meriyana, R. (2010). *Pengelolaan Lingkungan Belajar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Yusuf, A. (2014). *Kuantitatif, Kualitatif, & Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana.
- Nazir, M. (2009). *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Mustoip, S., dll. (2023). *Psikologi Pendidikan*. Lombok: Penerbit HDF Publishing.
- Ngalimun, S. P., & Pd, M. (2014). *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pessindo.
- Husamah. (2014). *Pembelajaran Bauran*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Dwiyogo, Wasid D. (2018). *Pembelajaran Berbasis Blended Learning*. Depok: Pt Rajagrafindo Persada.
- Rahmadi. (2011). *Pengantar Metodologi Penelitian*. Banjarmasin: Antasari Press.
- Prayitno, W. (2015). Implementasi blended learning dalam pembelajaran pada pendidikan dasar dan menengah. *Jurnal Pendidikan*, 6(01).
- Siswanto, R. (2022, September 22). Transformasi Digital dalam Pemulihan Pendidikan Pasca Pandemi. Retrieved from www.gurudikdas.kemendikbud.go.id.
- Suhartono. (2016). Menggagas Pendekatan Blended Learning di Sekolah Dasar. *Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru (Ting) VIII*, 546-547.
- Usman, O. (2018). Komunikasi Pendidikan Berbasis Blended Learning Dalam Membentuk Kemandirian Belajar. *Vol 04 (1)*, 140-146.
- Kamil, I., & Kuwado, F. J. (2020, 09 03). Kilas Balik Pembelajaran Jarak Jauh akibat Pandemi Covid-19. Diambil kembali dari www.kompas.com:
<https://nasional.kompas.com/read/2020/09/03/10063201/kilas-balik-pembelajaran-jarak-jauh-akibat-pandemi-covid-19?page=all>
- Prihadi, S. (2013). *Model Blended Learning Teori dan Praktek dalam Pembelajaran Geografi*. Surakarta: Yuma Pustaka.