

## **BAB II**

### **PROSEDUR KERJA**

#### **2.1 Deskripsi Penugasan Kerja**

Pada kegiatan ini, penulis melaksanakan penugasan kerja dalam tiga unit yaitu mengajar, adaptasi teknologi, dan administrasi. Adapun deksripsi penugasan kerja yang telah dilaksanakan antara lain:

##### **2.1.1 Kegiatan Belajar Mengajar**

###### **a. Aktivitas Belajar Mengajar**

Dalam kegiatan mengajar ini, kami ditugaskan menjadi penanggung jawab kelas IV dalam memberikan materi-materi selama program kampus mengajar berlangsung. Pembelajaran dilaksanakan secara , yaitu 75% pembelajaran secara daring dan 25% pembelajaran tatap muka yang dilaksanakan setiap hari Selasa dan Kamis. Oleh karena itu, kami mengajarkan pelajaran sesuai kurikulum 2013 dengan pedoman buku tematik. Yang dimana, dalam pembelajaran ini diterapkan literasi dan numerasi dengan kami memberikan materi serta tugas dalam menganalisis informasi dengan kritis dan juga dalam mengaplikasikan konsep bilangan serta melatih keterampilan siswa dalam operasi hitung seperti memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengerjakan soal-soal perhitungan di papan tulis.

Pertemuan secara daring, kami memberikan materi-materi melalui Whatsapp Grup dan juga tugas-tugas yang diberikan, kemudian akan diperiksa ketika pertemuan tatap muka. Jadi pada pertemuan ini, siswa dituntut untuk mandiri dalam belajar serta menggali materi melalui internet, maupun meminta bimbingan orang tua. Untuk penerapan literasi juga kami berikan secara bersama menggunakan media video pembelajaran.

###### **b. Membentuk Kelompok Belajar Siswa**

Dalam program kegiatan ini, kami membentuk kelompok belajar siswa yang terdiri dari 2-3 orang. Hal ini ditujukan agar siswa mampu berinteraksi maupun bersosialisasi dengan siswa lainnya, sehingga dapat membentuk sikap sosial siswa. Kegiatan ini kami lakukan seperti membuat kelompok

dalam menganalisis suatu kasus dalam materi pelajaran, yang dimana siswa bekerjasama untuk memberikan pendapat-pendapat yang kritis dalam menyampaikan analisisnya. Kami juga membentuk kelompok belajar diluar lingkungan sekolah, sebagai pembelajaran tambahan bagi siswa yang belum memahami materi dengan menyesuaikan waktu yang disepakati.

Program ini dilaksanakan satu kali dalam seminggu dengan menyesuaikan materi-materi yang akan diberikan. Sehingga untuk hasil yang dicapai dalam program ini yaitu metode ini menjadikan siswa dapat bekerja sama untuk saling membagi ilmu yang mereka miliki. Dimana siswa tidak hanya aktif dalam menjawab pertanyaan akan tetapi aktif dalam bersosialisasi untuk membantu siswa lainnya di kelas.

c. Kegiatan Kreativitas Siswa

Dalam program ini, yang akan dicapai yaitu potensi kreatif siswa dari segi akademik maupun non akademik. Jadi kegiatan ini kami laksanakan seperti praktik menggambar, penataan kelas dengan membuat karya kreativitas dari siswa, dsb. Dan untuk meningkatkan potensi non akademik, kami membuat games kecil seperti *ice breaking*, *talking stick* atau memberi pertanyaan dengan memberikan hadiah bagi siswa yang dapat menjawab ketika pembelajaran tatap muka dilaksanakan. Hal ini dilakukan untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa dengan berbicara atau menjawab pertanyaan.

Kesesuaian tujuan dalam program ini sudah tercapai, dimana kegiatan ini ditujukan kepada siswa untuk meningkatkan semangat belajar dengan membuat kreativitas. Sehingga, program ini menjadikan siswa untuk termotivasi bersekolah dan sangat aktif untuk bergotong royong membantu dalam penataan kelas dan memiliki kreativitas yang tinggi. Tak hanya itu, dari segi non akademik kami menyeimbangkan antara pelajaran dan games, hal ini menjadikan suasana pembelajaran lebih kondusif serta meningkatkan kerajinan siswa.

### 2.1.2 Adaptasi Teknologi

- a. Mengaplikasikan materi-materi pelajaran dalam bentuk video pembelajaran dan movie learning

Dalam program ini, kami laksanakan dalam pertemuan daring dan juga dalam pertemuan luring. Pada pembelajaran daring, kami memberi materi melalui video pembelajaran sesuai dengan materi dalam modul tematik. Untuk pembelajaran matematika, kami memberikan penjelasan pengerjaan soal dalam bentuk video agar siswa dapat lebih memahami.

Program ini sudah tercapai sesuai target yang ingin dicapai, dimana siswa dapat cepat memahami materi-materi yang dipaparkan dalam video pembelajaran. Hasilnya, proses pembelajaran daring yang hanya melalui whatsapp grup menjadikan pembelajaran yang lebih bervariasi dengan materi-materi yang dapat dipahami oleh siswa dan menjadikan pembelajaran lebih efektif.

- b. Pembelajaran daring menggunakan platform *online*

Untuk menjadikan pembelajaran daring yang lebih efektif dan menarik, kami mengadakan pembelajaran daring dengan menggunakan zoom. Dimana pembelajaran ini dapat lebih dipahami oleh siswa dengan materi-materi yang kami jelaskan secara langsung. Program ini dilaksanakan 4 kali selama pembelajaran daring.

Untuk kesesuaian tujuan, program ini dapat berjalan dengan baik walaupun hanya dihadiri oleh dua siswa saja dikarenakan keterbatasan alat komunikasi yang siswa miliki. Akan tetapi, siswa yang telah mengikuti pembelajaran zoom sangat termotivasi dengan metode ini, karena siswa merasakan perubahan pembelajaran daring yang awalnya sulit memahami materi, menjadikan siswa dapat lebih memahami. Hasil pencapaian, antusias siswa sangat besar dalam pembelajaran daring menggunakan platform zoom dan mereka ingin pembelajaran daring dilakukan menggunakan zoom secara terus menerus.

- c. Membantu guru dalam membuat materi menggunakan power point

Untuk membantu guru dalam menunjang proses pembelajaran, kami membantu guru untuk membuat power point sebagai materi bahan ajar.

Untuk kesesuaian tujuan sudah tercapai, dimana kami mengaplikasikan penyajian materi dalam bentuk power point dalam pembelajaran daring, tak hanya itu kami juga membantu guru dalam pembuatan materi secara bervariasi. Dan pencapaian hasil dari program ini, penyajian materi menjadi lebih menarik dan mudah dipahami siswa serta guru mulai beradaptasi dengan teknologi dalam penggunaan aplikasi dalam membuat materi.

### 2.1.3 Administrasi

Dalam membantu administrasi, rekapitulasi nilai, serta pengisian rapor dilaksanakan pada bulan ke-3 setelah kegiatan mengajar selesai dilaksanakan. Pada kegiatan ini, kami membantu guru dalam membuat soal-soal ujian semester dan membuat dalam lembar soal yang diketik. Selanjutnya, membantu dalam rekapitulasi nilai semester 1 – 2, serta pembuatan raport siswa menggunakan aplikasi kurikulum 2013. Sehingga guru terbantu dalam pembuatan raport berbasis aplikasi yang masih perlu dipelajari lagi oleh guru-guru.

## 2.2 Teori Dasar Pendukung

### 2.2.1 Pengertian Pembelajaran

Arti pembelajaran dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, merupakan proses, teknik perbuatan menjadikan orang ataupun makhluk hidup belajar. Undang- Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, mengemukakan jika pendidikan merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik serta sumber belajar pada sesuatu lingkungan belajar. Tiap guru berguna untuk menguasai sistem pendidikan, sebab dengan uraian sistem ini, tiap guru hendak menguasai tentang tujuan pendidikan ataupun hasil yang diharapkan, proses aktivitas pendidikan yang wajib dicoba, pemanfaatan tiap komponen dalam proses aktivitas guna menggapai tujuan yang ingin dicapai serta bagaimana mengenali keberhasilan pencapaian tersebut.

Tujuan pembelajaran merupakan keahlian (kompetensi) ataupun kemampuan yang diharapkan bisa dipunyai oleh siswa sesudah mereka melaksanakan proses pembelajaran tertentu. Rumusan tujuan pembelajaran wajib memiliki faktor ABCD, ialah *Audience* (siapa yang wajib mempunyai keahlian), *Behaviour* (sikap yang bagaimana yang diharapkan dapat dipunyai), *Condition*

(dalam keadaan serta suasana yang bagaimana subjek bisa menampilkan keahlian sebagai hasil belajar yang sudah diperolehnya), serta *Degree* (mutu ataupun kuantitas tingkah laku yang diharapkan dicapai sebagai batasan minimum) [4].

### 2.2.2 Pengertian *Blended Learning*

*Blended learning* menggambarkan sebutan yang berasal dari bahasa Inggris, yang terdiri dari 2 suku kata, *blended* serta *learning*. *Blended* maksudnya kombinasi ataupun campuran yang baik. *Blended learning* ini pada dasarnya ialah gabungan keunggulan pendidikan yang dicoba secara tatap muka dengan virtual (Husamah, 2014: 11)[5].

*Blended learning* merupakan program pendidikan efisien yang mengombinasikan model pendidikan tradisional, pendidikan kolaboratif, pendidikan mandiri, pendidikan instan, serta pendidikan yang bersumber pada pengalaman. Pada hakikatnya, pencampuran model ini diperuntukan supaya siswa memperoleh pengalaman belajar yang efisien serta efektif. Dalam mengalami masa pandemi covid- 19 ini, para ahli pembelajaran memakai model *blended learning* selaku salah satu program yang menjembatani pembelajaran di Indonesia.

Program *blended learning* ini ialah langkah bijaksana guna menanggulangi permasalahan pendidikan yang terkendala oleh jarak serta tempat. Sebab pada saat guru serta siswa tidak berada di sekolah, interaksi antara guru serta siswa akan terkendala tempat. Sehingga dibutuhkan adanya suatu platform yang sanggup memfasilitasi pendidikan dalam jaringan. Lewat platform ini guru serta siswa dapat bertatap muka ataupun berinteraksi. Guru juga dapat membagikan modul dengan wujud *visual*, *audio*, ataupun *audio visual* lewat platform tersebut. Sehingga pendidikan senantiasa dapat berjalan walaupun tidak berada di ruang kelas sekolah [6].

### 2.2.3 Perencanaan

Husamah (2014: 27) Husamah( 2014: 27) mengatakan terdapat enam tahapan dalam merancang pembelajaran *blended learning* agar hasilnya maksimal. Adapun tahapan yang dapat dicoba yakni sebagai berikut:

- a. Menetapkan macam dan materi bahan ajar.  
 Dalam tahapan ini butuh dipersiapkan bahan ajar yang memenuhi ketentuan pendidikan jarak jauh( PJJ). Sebab pada model pembelajaran *blended learning*, bahan ajar hendaknya dirancang supaya bisa dipelajari sendiri oleh siswa, sanggup dipelajari dengan metode berinteraksi lewat tatap muka serta sanggup dipelajari dengan metode berinteraksi lewat pembelajaran *online*
- b. Menetapkan rancangan *blended learning* yang digunakan.  
 Dalam tahapan ini rancangan pembelajaran wajib dapat memuat komponen pendidikan daring ataupun PJJ serta pendidikan tatap muka. Oleh karena itu perlu disusun Rencana Penerapan Pembelajaran yang berbasis pada model pembelajaran *blended learning*.
- c. Tetapkan format pembelajaran *online*.  
 Pada tahapan ini perlu dilakukan identifikasi media *online* apa yang hendak digunakan pada pembelajaran daring nantinya.
- d. Lakukan uji coba terhadap rancangan yang dibuat.  
 Perihal ini perlu dilakukan agar bisa dikenal apakah rancangan pendidikan yang dibuat bisa terlaksana dengan mudah ataupun sebaliknyaMenyelenggarakan *blended learning* dengan baik.
- e. Menyiapkan kriteria untuk melakukan evaluasi pelaksanaan *blended learning* [6].

#### 2.2.4 Model Pembelajaran *Blended Learning*

Ada dua model pengembangan *blended learning*. Oleh Semler (2005) disebutkan bahwa dapat diaplikasikan ke dalam dua model pembelajaran, yaitu:

- a. Model *off-line*  
 Aktivitas pembelajaran dilaksanakan secara tatap muka dengan peningkatan ataupun akumulasi media pembelajaran yang sudah diunduh sebelumnya dari internet seperti video, foto, serta data lain yang cocok dengan modul yang tengah dipelajari. Guru melakukan pembelajaran tatap muka dengan media *online* yang telah diunduh sebelumnya..

b. Model campuran (*hybrid learning*)

Model ini langsung terhubung dengan internet secara “on- line”. Model ini memadukan pembelajaran tatap muka di kelas dengan pembelajaran secara on- line ataupun tersambung langsung internet (*online*)

Dari kedua model di atas memberikan cerminan kepada seluruh guru sekolah dasar jika *blended learning* dapat digunakan di sekolah dasar. Apabila para siswanya telah terbiasa mengakses internet hingga dapat digunakan model kedua, ialah model *online (hybrid learning)*. Kebalikannya jikalau para siswanya belum terbiasa mengakses internet, sehingga guru bisa memanfaatkan model awal, yakni model *off- line* [7].

### 2.2.5 Perencanaan *Blended Learning*

Tahapan dalam *Blended Learning* Menurut Hendarita( 2018) ada tiga tahapan dasar dalam model *blended learning* yang mengacu pada pembelajaran berbasis ICT, yakni sebagai berikut:

a. *Seeking of information*

Mencakup pencarian data dari bermacam sumber data yang ada secara *online* ataupun *offline* dengan bersumber pada kebutuhan belajar. Guru ataupun fasilitator berfungsi memberi masukan untuk siswa guna mencari data yang efisien serta efektif.

b. *Acquisition of information*

Siswa secara orang maupun kelompok berupaya guna menciptakan, menguasai dan mengkonfigurasikannya dengan ide ataupun gagasan yang sudah terdapat dalam bayangan siswa sebelumnya. Setelah itu siswa menginterpretasikan data ataupun pengetahuan dari bermacam sumber yang ada, hingga mereka sanggup mengkomunikasikannya kembali serta menginterpretasikan ide serta hasil interpretasinya dengan memanfaatkan sarana *online* ataupun *offline*

c. *Synthesizing of knowledge*

Pada tahap ini siswa mengkonstruksi/ merekonstruksi pengetahuan lewat proses asimilasi serta akomodasi bertolak dari hasil analisis, dialog serta

formulasi kesimpulan dari data yang diperoleh kembali serta menginterpretasikan ide-ide dan hasil interpretasinya menggunakan sarana *online* ataupun *offline*.

Tahapan dalam *blended learning* ini pada umumnya menggambarkan langkah-langkah pembelajaran yang biasa dicoba oleh guru pada proses pembelajaran. Tahapan ini bisa dicoba secara daring maupun tatap muka dengan menyesuaikan kebutuhan dari proses pembelajaran yang hendak dilaksanakan. Tidak hanya itu, tahapan ini juga bisa disederhanakan mengingat keadaan disaat ini lebih banyak mengurangi jam pembelajaran khususnya pada pembelajaran tatap muka [8].

#### 2.2.6 Karakteristik *Blended Learning*

Berikut ialah beberapa ciri yang dimiliki oleh *blended learning* :

- a. Pendidikan mengkombinasikan berbagai macam metode penyampaian modul ajar, model pengajaran, gaya sampai teknologi tertentu ataupun media tertentu dalam proses pembelajarannya. *Blended learning* bisa dilakukan secara optimal agar proses pembelajarannya memiliki hasil yang maksimal
- b. Pembelajaran berbasis media dan teknologi khususnya teknologi data, artinya *blended learning* sanggup mencampurkan proses pendidikan dengan memakai media *online* serta tata cara konvensional yang lain.
- c. Instruktur ataupun pembimbing selaku fasilitator, sehingga peserta didik dapat belajar secara mandiri hingga belajar meningkatkan materi yang sudah didapat [9].

Menurut Sharpen et.al pada buku Rusman dan Riyana jika ciri-ciri dari *blended learning* adalah:

- a. Ketetapan sumber suplemen untuk program belajar yang berhubungan sepanjang garis tradisional sebagian besar, lewat institusinal pendukung area belajar virtual.
- b. Transformatif jenjang penerapan pembelajaran didukung oleh rancangan pendidikan sampai mendalam.
- c. Pemikiran merata tentang teknologi guna menunjang pendidikan [10].