

Model Pembelajaran *Blended Learning* dengan Pendekatan *Knowledge Management System* untuk Sekolah Dasar XYZ

Theresia Evy Yulianty Nadeak¹, Dewi Mustari², Retna Ningsih³

^{1,2,3}Universitas Indraprasta PGRI

Email: theresiatuftmipa@gmail.com, mustaridewi31@gmail.com, ennatatto@gmail.com

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima: 30 Oktober 2021

Direvisi: 5 November 2021

Dipublikasikan: November 2021

e-ISSN: 2089-5364

p-ISSN: 2622-8327

DOI: 10.5281/zenodo.5656070

Abstract:

Elementary school is the most basic level of formal education in Indonesia. Elementary school is taken within 6 years, starting from grade 1 to grade 6 (Wikipedia, 2021). Therefore, elementary school education is very important because it is a benchmark for children's success in receiving basic education. So basic education must have quality resources. Good teaching materials supported by qualified teaching staff. This pandemic period, of course, shifts from face-to-face learning to online learning. In implementing the online learning model with the blended learning method, Google Meet is used as the learning medium. In addition, in this study using a Knowledge Management System (KMS) can help problems regarding migration from face-to-face learning to learning with blended learning models. The problems that arise from learning the blended learning model are of course the readiness of teachers, technology and equipment needed to support implementation. This research method uses a descriptive content analysis study. The result of this research is a blended learning-based learning model with knowledge management system modeling for teaching materials.

Keywords: *Blended Learning, Knowledge Management System, Teaching Materials*

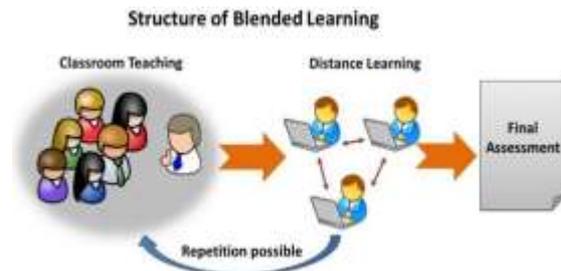
PENDAHULUAN

Indonesia saat ini sedang mengalami kesulitan sebagai dampak dari adanya virus corona yang menyebabkan pelaksanaan Pendidikan tidak berjalan semestinya. Kebijakan untuk belajar dari rumah atau biasa dikenal dengan pembelajaran berbasis daring atau online dikeluarkan dalam surat edaran Nomor 4 Tahun 2020

(Kementerian, 2020). Kendala yang dihadapi oleh guru adalah ketidak siapan dalam menghadapi masalah pembelajaran online. Hasil wawancara (Hamdani & Priatna, 2020) terhadap guru tidak semua guru terampil dalam literasi digital, tidak memiliki perangkat minimal yang dapat digunakan untuk pembelajaran Online.

Semakin berkembangnya teknologi, menuntut guru untuk menerapkan model pembelajaran yang canggih pula, salah satunya adalah blended learning. Pembelajaran daring (online) tidak bisa dihindari guru dalam era milenial seperti sekarang ini. Guru harus menyadari bahwa saat ini terjadi peralihan dari model pembelajaran tatap muka menjadi dalam jaringan (daring) (amongguru, 2020). Guru berperan sebagai pemandu yang penuh dengan motivasi, pandai berperan sebagai moderator dan kreatif (Suyana, N., Ati, A. P., & Widiyanto, S., 2019). Guru sebagai fasilitator, seyogyanya dapat menghasilkan siswa yang berkualitas dan siswa yang dapat menyongsong era industry 4.0 (Ati, A. P., Cleopatra, M., & Widiyanto, S. 2020). Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan telah mengubah sistem pembelajaran konvensional menjadi berpola modern dengan memanfaatkan media Teknologi Informasi dan Komunikasi. Untuk beralih dari tatap muka ke daring tentu membutuhkan daya upaya dan biaya yang tidak sedikit. Akan tetapi, usaha tersebut dapat dimulai dengan menerapkan *blended learning*.

Model Blended Learning pada dasarnya merupakan gabungan atau kombinasi dari pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka (*face to face*) dan secara virtual. *Blended Learning* merupakan sebuah kemudahan pembelajaran yang menggabungkan berbagai cara penyampaian, gaya pembelajaran, dan media dialog antara guru dengan peserta didik (Amongguru, 2020). *Blended Learning* memadukan unsur-unsur yang dibutuhkan dalam pembelajaran modern, yaitu teknologi, cara baru berkomunikasi, dan assessment (Amongguru, 2020).



gambar 1. Struktur dari *Blended Learning*
(sumber. Amongguru.com)

Blended learning memiliki dua kategori utama, sebagai berikut:

- Peningkatan bentuk aktivitas tatap muka (*face to face*): Istilah *Blended Learning* dapat merujuk pada penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam aktifitas tatap muka (*face to face*), baik dalam bentuk pemanfaatan internet (*web dependent*) maupun internet sebagai pelengkap (*web supplemented*) yang tidak mengubah model aktifitas.
- Hybrid Learning*: Bentuk pembelajaran model ini adalah dengan mengurangi aktivitas tatap muka (*face to face*), tetapi tidak menghilangkannya. Dengan demikian akan memungkinkan peserta didik untuk melakukan pembelajaran secara online.

Berikut ini adalah kelebihan dan kekurangan *Blended Learning* (Amongguru, 2020).

Tabel 1. Kelebihan dan kekurangan *Blended Learning* (Sumber. Amongguru.com)

Kelebihan	Kekurangan
1. Lebih menghemat waktu dan biaya	1. Sulit diterapkan jika sarana dan prasarana tidak mendukung
2. Pembelajaran lebih efektif dan efisien	2. Tidak meratanya fasilitas belajar yang dimiliki peserta didik
3. Pembelajaran tidak terbatas ruang dan waktu	3. Akses internet

-
- | | |
|--|--|
| <p>4. Peserta didik mudah mengakses materi pembelajaran.</p> <p>5. Peserta didik leluasa mempelajari materi secara online</p> <p>6. Guru dan peserta didik dapat berdiskusi di luar jam tatap muka</p> <p>7. Guru dapat dengan mudah menambahkan materi pelajaran dengan fasilitas internet</p> <p>8. Dapat memperluas jangkauan pembelajaran dan pelatihan</p> <p>9. Hasil belajar lebih optimal</p> <p>10. Meningkatkan daya tarik peserta didik dalam belajar</p> | <p>yang tidak lancar akan menghambat proses pembelajaran</p> <p>4. Guru harus selalu mendesain pembelajaran yang menarik untuk diikuti secara online</p> |
|--|--|
-

Selain menggunakan model pembelajaran blended learning, peneliti juga membuat pemodelan berbasis Knowledge Management system untuk mempermudah guru dalam membuat materi pengajaran. Membuat metode pembelajaran dengan memanfaatkan perkembangannya teknologi maka dibuat Knowledge Management untuk proses belajar mengajar di Taman Kanak-Kanak untuk membantu siswa mendapatkan informasi bahan pelajaran, serta memudahkan guru untuk berbagi informasi bahan pelajaran (Driyani dan Mustari, 2015).

Knowledge management system adalah integrasi antara teknologi dan mekanisme yang dibangun untuk

mendukung proses knowledge management (Bec-Fer 2004). Polanya seorang ahli kimia merupakan orang pertama yang memperkenalkan bahwa knowledge terdiri dari dua jenis yaitu sebagai berikut (Tobing, 2007).

- a. *Tacit Knowledge*; Merupakan knowledge yang diam di dalam benak manusia dalam bentuk intuisi, judgement, skill, values dan belief yang sangat sulit diformulasikan dan di share dengan orang lain.
- b. *Explicit Knowledge*; Merupakan knowledge yang dapat atau sudah terkodifikasi dalam bentuk dokumen atau bentuk berwujud lainnya sehingga dapat dengan mudah ditransfer dan didistrusikan dengan menggunakan berbagai media, explicit knowledga dapat berupa formula, kaset/cd video dan audio, spesifikasi produk dan manual. di share dengan orang lain.

Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) merupakan kurikulum operasional yang dijadikan acuan bagi guru untuk mengelola kegiatan bermain dan mendukung anak dalam proses belajar. RPP dibuat sebelum pelaksanaan pembelajaran dan harus mengacu kepada karakteristik (usia, sosial budaya dan kebutuhan individual) anak yang terlibat dalam pembelajaran (Driyani dan Mustari, 2015). Menurut Permendikbud Nomor 81 A Tahun 2013 Lampiran IV tentang Implementasi Kurikulum Pedoman Pembelajaran, RPP paling sedikit memuat (Wikipedia, 2021):

- a. Tujuan pembelajaran
- b. Materi pembelajaran
- c. Metode pembelajaran
- d. Sumber belajar
- e. Penilaian

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah studi kasus dengan pendekatan kualitatif.

Pendekatan kualitatif menekankan pada makna, penalaran, definisi suatu situasi tertentu, lebih banyak meneliti hal-hal yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Pendekatan kualitatif lebih lanjut, mementingkan pada proses dibandingkan dengan hasil akhir; oleh karena itu urutan kegiatan dapat berubah-ubah tergantung pada kondisi dan banyaknya gejala-gejala yang ditemukan pembelajaran (Driyani dan Mustari, 2015).

Dalam pemilihan sampel, pengambilan data dari populasi yang terbatas (limit population) dengan menggunakan purposive sampling, yaitu pengambilan sampel dilakukan atas dasar pertimbangan tertentu (Jogiyanto, 2005). Responden yang diambil dalam sampel ini adalah guru di Sekolah Dasar XYZ. analisis data penelitian menggunakan teknik analisis data penelitian yang dimulai dari klasifikasi data, memberikan kategori pada data yang telah terklasifikasikan, menciptakan hubungan dari setiap kategori, mengambil manfaat dari teori untuk dijadikan sebagai bahan diskusi, dan menemukan sebuah temuan (Kholis dan Irfa, 2020)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan pada latar belakang mengenai model pembelajaran yang akan diterapkan pada Sekolah Dasar XYZ yaitu model blended learning. Yang tentunya model blended learning ini merupakan model pembelajaran yang mencampurkan model pembelajaran tradisional, pembelajaran kolaboratif, pembelajaran mandiri, pembelajaran praktis, dan pembelajaran yang berdasarkan pengalaman (Davis dan Fill, 2007). (Garrison, R. & Kanuka, 2004). Saat ini guru memberikan pengajaran menggunakan whatsapp grup, materi dan tugas di berikan

melalui whatsapp grup begitupun dengan penilaian dengan menggunakan google form. Namun kenyataannya banyak siswa yang merasa bosan. Bahkan menurut hasil wawancara dengan beberapa orang tua siswa, kebanyakan anak mereka tidak membuka video pembelajaran yang di berikan guru. Karena pembelajaran tersebut kurang memotivasi anak-anak untuk belajar bahkan cenderung membosankan. Karena tidak adanya interaksi antara guru dengan siswa.

Oleh sebab itu peneliti mencoba meneliti bagaimana jika model pembelajarannya di ganti dengan model Blended learning yang merupakan gabungan dari berbagai macam model pembelajaran yang di dalamnya tentunya ada pembelajaran tatap muka dengan menggunakan aplikasi google meet salah satu nya. Dengan adanya pertemuan antara guru dan siswa dalam jaringan tentunya seorang guru harus berusaha menghidupkan suasana belajarn 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.

Seorang guru tentunya sebelum memulai pengajaran ada hal-hal yang harus diperhatikan yaitu

- a. Materi pembelajaran
- b. Platform media untuk memberikan materi,
- c. Peserta didik

Sebelum masuk ke model blended learning, maka di butuhkan data, informasi dan knowledge yang mendukung agar model pengejaran blended learning ini bisa berjalan dengan baik dan dapat meningkatkan prestasi dan pemahaman bagi siswa.

Table 2. Analisis kebutuhan data, Informasi dan knowledge materi pembelajaran.

No	Data	Informasi	Knowledge
1	Data guru, data Siswa	Informasi mengenai data diri dari guru dan siswa	Knowledge mengenai data administrasi dari guru dan siswa
2	Data Kegiatan Pembelajaran	Informasi mengenai segala proses yang terjadi saat pembelajaran	Knowledge tentang aktivitas dan model pembelajaran
3	Data materi pembelajaran	Informasi mengenai materi pembelajaran yang di gunakan	Knowledge tentang materi yang sesuai dengan aturan
4	Data sarana dan prasarana pengajaran	Informasi mengenai peralatan yang mendukung pembelajaran	Knowledge tentang fasilitas pengajaran
5	Data jenis materi pembelajaran	Informasi mengenai jenis materi pembelajaran	Knowledge tentang jenis materi pembelajaran yang digunakan
6	Data Penyimpanan Materi pembelajaran	Informasi mengenai tempat penyimpanan data	Knowledge tentang tempat penyimpanan data yang digunakan
7	Data kompetensi dasar	Informasi mengenai kompetensi dasar yang	Knowledge tentang kompetensi dasar guru

No	Data	Informasi	Knowledge
8	Data perkembangan teknologi	Informasi mengenai perkembangan teknologi	Knowledge tentang perkembangan teknologi yang mendukung pembelajaran
9	Data Penggunaan teknologi seperti computer dan internet	Informasi mengenai hardware dan software yang digunakan untuk pembelajaran	Knowledge tentang Hardware dan software yang akan di gunakan untuk mendukung model pembelajaran Blended learning

Dari hasil analisis kebutuhan data, informasi dan knowledge kemudian akan di lanjutkan dengan analisis asset data, informasi dan knowledge yang belum dan sudah di miliki oleh guru.

Tabel 3 *Knowledge* Sekolah Dasar XYZ

No	Jenis	Status	
		Terdokumentasi	Tidak Terdokumentasi (Tacit)
1	Knowledge mengenai data administrasi dari guru dan siswa	√	√
2	Knowledge tentang aktivitas dan model pembelajaran	√	√

3	Knowledge tentang materi yang sesuai dengan aturan	√	
4	Knowledge tentang fasilitas pengajaran		√
5	Knowledge tentang jenis materi pembelajaran yang digunakan	√	√
6	Knowledge tentang tempat penyimpanan data yang digunakan	√	√
7	Knowledge tentang kompetensi dasar guru		√
8	Knowledge tentang perkembangan teknologi yang mendukung pembelajaran		√
9	Knowledge tentang Hardware dan software yang akan digunakan untuk mendukung model pembelajaran Blended learning		√

Berdasarkan hasil analisa yang di uraikan, dapat di lihat factor-faktor yang mempengaruhi Knowledge Management terhadap organisasi

Sekolah Dasar XYZ. Maka pengembangan knowledge management system pada pembuatan bahan ajar oleh guru di Sekolah Dasar XYZ adalah sebagai berikut:

- Knowledge untuk membuat materi pembelajaran lebih banyak knowledge Explicit dari pada knowledge Tacit.
- Permasalahanya adalah lebih banyak membutuhkan Knowledge dalam bentuk Tacit. Sedangkan knowledge Management System digunakan untuk mengolah data untuk mempersiapkan materi pembelajaran, Untuk mempermudah guru dalam mengupload materi pembelajaran yang dilakukan dengan model *blended learning* sebagai model yang digunakan di masa pademi covid 19 ini.

Maka dalam proses pembuatan bahan ajar yang cocok untuk pembelajaran dengan menggunakan *blended learning* yaitu dengan mengkombinasikan model pembelajaran tradisional dengan pembelajaran daring. Dibutuhkan proses penukaran pikiran, pendapat dan pengalaman dari pihak-pihak yang terlibat dalam aktivitas tersebut.

Tabel 4. Hubungan Aktivitas dan Proses Knowledge Management

N	Aktivitas Guru	Proses Knowledge Management	Tahapan Model SECI
1	Mengelola data guru dan siswa	Meeting berbagi Data	Sosialisasi Kombinasi Internalisasi
2	Mempersiapkan Model Kegiatan	Diskusi Berbagi data	Sosialisasi Ekternalisasi

	Pembelajaran		Kombinasi Internalisasi
3	Mempersiapkan materi pembelajaran sesuai metode Blended Learning	Berbagi Data Diskusi Pengaksesan Data Ide dan gagasan	Sosialisasi Ekternalisasi Kombinasi Internalisasi
4	Mengelola sarana dan prasarana pengajaran	Diskusi Berbagi Data	Sosialisasi Ekternalisasi
5	Menentukan jenis materi pembelajaran dan metode pembelajaran	Berbagi Data Diskusi Ide dan gagasan	Sosialisasi Ekternalisasi Internalisasi
6	mengelola Penyimpanan Materi pembelajaran	Berbagi data Diskusi Pengaksesan Data Ide dan gagasan	Sosialisasi Ekternalisasi Kombinasi Internalisasi
7	meningkatkan kompetensi dasar dalam pengajaran menggunakan blended learning	Berbagi Data Diskusi Pengaksesan Data Ide dan gagasan	Sosialisasi Ekternalisasi Kombinasi Internalisasi
8	Mengikuti perkembangan teknologi	Diskusi Berbagi Data	Sosialisasi Ekternalisasi
9	Menentukan Penggunaan teknologi seperti computer	Diskusi Pengaksesan Data	Ekternalisasi Kombinasi

dan internet

Dari hubungan tersebut dapat di bentuk Knowledge Management System untuk mendukung pembuatan bahan ajar berdasarkan dari SECI Model Nanoka, seperti yang di tunjukan pada gambar di bawah ini:



Gambar 2. SECI Model Materi Pembelajaran dan penentuan model pembelajaran

Berdasarkan Analisa dari hasil penentuan materi pembelajaran dan model pembelajaran blended learning yang akan dilakukan oleh Sekolah Dasar. Sebagai refleksi gambaran yang akan terjadi saat guru melakukan pengajaran adalah sebagai berikut:



Gambar 3. Ilustrasi model blended learning (Sumber: ayoguruberbagi.kemdikbud.go.id)

Berdasarkan gambar 3 maka:

- Guru akan melakukan pengajaran online melalui media pembelajaran seperti Zoom atau Google meet.
- Siswa bisa mengikuti pembelajaran dengan ikut bergabung pada link yang sudah di berikan oleh guru.
- Guru dan siswa akan melakukan pembelajaran jarak jauh namun

tetap bisa bertatap muka melalui aplikasi Zoom atau Google Meet dengan mengaktifkan kamera.

- d. Guru dan siswa bisa berinteraksi langsung melalui media online,
- e. Siswa bisa mencatat apa saja materi yang perlu di catat dan mencatat tugas yang diberikan oleh guru.

Dengan model pembelajaran online menggunakan model *blended learning* di kombinasi dengan *knowledge management system* untuk bahan pengejaran akan sangat membantu dalam kondisi pandemi saat ini. Siswa akan lebih bersemangat lagi dalam belajar walaupun pembelajaran di lakukan di rumah. Tetapi, mereka masih bisa bertemu langsung dengan guru dan teman-temannya walaupun hanya lewat aplikasi. Sehingga akan mendorong siswa untuk tetap belajar tepat waktu di bandingkan hanya pemberian tugas saja.

KESIMPULAN

- a. Dengan menggunakan model pembelajaran *blended learning* di kombinasi dengan pembuatan materi pembelajaran menggunakan *knowledge management system* yang akan membantu dalam proses pembelajaran saat pandemi ini. Untuk meningkatkan lagi pelayanan dan kualitas pembelajaran bagi siswa.
- b. Model *knowledge Management system* untuk materi pembelajaran di Sekolah Dasar XYZ dengan pembentukan SECI Model, aspek internalisasi dan eksternalisasi lebih dominan di bandingkan sosialisasi dan kombinasi. Di karenakan aspek internal sangat mempengaruhi aspek eksternal.

DAFTAR PUSTAKA

Ati, A. P., Widiyanto, S., & Suyana, N. (2018). Penerapan Metode Picture And Picture Untuk

Peningkatan Keterampilan Menulis Narasi Pada Siswa Kelas VIII SMP Al Ihsan Dan SMP Tashfia Kota Bekasi. *Adimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 30-36.

Alifah, S., Narsih, D., & Widiyanto, S. (2019). Pengaruh Metode Partisipatori Dan Minat Belajar Terhadap Kemampuan Berwirausaha Siswa Smk. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 10(1), 66-81.

Ati, A. P., Cleopatra, M., & Widiyanto, S. (2020). Strategi pembelajaran dan pengajaran menulis bahasa Indonesia: Tantangan di era revolusi industri 4.0. *Prosiding Samasta*.

Kementerian, P. (2020). Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Pendidikan dalam Masa Darurat CoronaVirus (COVID-19).

Hamdani, A. R., & Priatna, A. (2020). Efektifitas Implementasi Pembelajaran Daring (Full Online) Dimasa Pandemi Covid-19 Pada Jenjang Sekolah Dasar Di Kabupaten Subang. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 6(1), 1–9. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v6i1.120>

Driyani, Dewi, and Dewi Mustari. "Model Pembelajaran Untuk Taman Kanak-Kanank Berbasis Web." *Orbith*, vol. 11, no. 3, 2015, pp. 161–66.

Anonim. *No Title*. 2020, <https://www.amongguru.com/pengertian-model-blended-learning-kategori-dan-ciri-cirinya/>.

Bec-Fer, Becerra-Fernandez, Irma, Gonzales, et.al, Rajiv, (2004), *Knowledge Management: Challenges, Solutions and*

- Technologies, Pearson/Prentice Hall, 2004.
- Hamonangan, R. H., & Widiyanto, S. (2019). Pengaruh self regulated learning dan self control terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(1), 5-10.
- Paul, L Tobing, (2007), Knowledge Managemen, Konsep, Arsitektur dan Implementasi. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Suyana, N., Ati, A. P., & Widiyanto, S. (2019). Metode Partisipatori untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Argumentasi Pada Siswa MTs Nurul Hikmah Kota Bekasi. *Linguista: Jurnal Ilmiah Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya*, 2(2), 80-86.
- Wikipedia. *Sekolah Dasar*. 2021, https://id.wikipedia.org/wiki/Sekolah_dasar.
- M. Kholis Amrullah, M. Irfan Islamy, Perencanaan Penelitian: Perjalanan sistematis penemuan teori, (Malang: Literasi Nusantara, 2020), hal. 49
- Davis, H. C. & Fill, K., Embedding blended learning in a university's teaching culture: Experiences and reflections, *British Journal of Educational Technology*, vol. 38, 817-828, 2007.
- Garrison, R. & Kanuka, H., Blended learning: Uncovering its transformative potential in higher education. *The Internet and Higher Education*, vol. 7, 95-105, 2004.
- Juita, H. R., & Widiyanto, S. (2019, March). The Effectiveness of Cooperative Learning Methods: A case study of writing learning at Junior High School. In *Second Conference on Language, Literature, Education, and Culture (ICOLLITE 2018)* (pp. 266-268). Atlantis Press.
- Widiyanto, S., Rusdianto, M., & Paryono, P. (2018). Peningkatan Penguasaan Kosakata Siswa SD Melalui Penggunaan Media Boneka Tangan. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(1), 19-25.
- Widiyanto, S. (2018). Pengaruh metode cooperative scrift dan peran orang tua terhadap prestasi belajar bahasa indonesia. *Khazanah Pendidikan*, 11(1).