

PEMANFAATAN APLIKASI WHATSAPP PADA PEMBELAJARAN BERBASIS *BLENDED LEARNING* DI SMK N 1 SRAGEN

Baskoro Hadi S.E M.Pd

SMK N 1 Sragen

Abstrak

Guru memiliki aktivitas yang tinggi. Selain mengajar di kelas guru juga harus membuat administrasi belajar mengajar di kelas, Selain itu sebagai guru PNS guru juga harus melengkapi administrasi angka kredit dan mencukupi Penialaiannya sehingga akan sering meninggalkan kelas untuk mengikuti berbagai hal penambahan pengetahuan sebagai guru. Agar tidak tertinggal materi yang disampaikan dalam kelas maka perlu dilakukan pembelajaran model lain yaitu *Blended Learning*. Pemanfaatan *Smartphone* aplikasi *Whatsapp* sebagai pendukung keberhasilan proses belajar mengajar.

Kata Kunci: Anka Kredit, Blended learning, E-Learning, Whatsapp

PENDAHULUAN

Guru terikat Permendikbud No 4 tahun 2015. Permendikbud tersebut mengatur jumlah jam mengajar guru. Seorang guru wajib mengajar 24 jam tatap muka, jumlah jam mata pelajaran 38-44 jam. Pengertiannya seorang guru minimal wajib mengajar empat jam dari 7-8 jam mata pelajaran sehari di sekolah. Guru yang tidak memenuhi 24 jam jumlah mengajarnya, dikenai tugas tambahan seperti menjadi wali kelas, guru piket, mengajar ekstrakurikuler, pembina OSIS. Sejumlah tugas administrasi yang lain harus dipenuhi guru. Sebelum dimulai awal tahun pembelajaran guru harus membuat program tahunan dan semester, serta rencana pembelajaran, pada saat pelaksanaan pembelajaran guru membuat jurnal pembelajaran dan, evaluasi pembelajaran sangat menyita waktu. Instansi pembina jabatan fungsional guru adalah kementerian Pendidikan Nasional.

Guru sebagai Aparatur Sipil Negara secara administrasi dibawah kementerian Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi. Tata kelola administrasi didasarkan pada

PERMENPANRB No 16 tahun 2009. Guru akan dinilai kinerjanya setiap tahun (formatif dan Sumatif). Peningkatan karir guru ditetapkan melalui penilaian angka kredit oleh tim penilai. Jumlah angka kredit yang diperlukan untuk kenaikan jabatan terdiri dari unsur utama berisi penilaian pendidikan, Penilaian Kinerja Guru dan Pengembangan Keprofesionalan Berkelanjutan. Serta unsur penunjang. Sebagai contoh apabila guru PNS memiliki pangkat Penata Muda Tingkat I golongan IIIb akan mengajukan kenaikan pangkat Penata dengan golongan IIIc, angka kredit yang dibutuhkan adalah 50 terdiri dari 45 Unsur utama dan 5 unsur penunjang. Angka kredit 45 dari unsur utama tersebut terdiri dari 42 angka kredit penilaian kinerja yaitu penilaian pada kegiatan pembelajaran dan atau pembimbingan serta tugas utama, Tiga angka kredit dari penilaian pengembangan berkelanjutan. Kegiatan penilaian angka kredit tersebut yang paling banyak menyita waktu adalah Pengembangan Berkelanjutan. Seorang guuru setidaknya harus selalu mengikuti atau mengadakan kegiatan ilmiah

seperti seminar atau diklat dan membuat penelitian ilmiah bagi pengembangan pembelajaran.

Begitu banyak penilaian yang harus dilakukan pada seorang guru PNS akan banyak pula menyita waktu dan perhatian. Hal-hal tersebut diatas seringkali mengakibatkan guru meninggalkan kelas. Meninggalkan kelas dalam artian untuk melakukan pengembangan pengetahuan. Guru agar tidak selalu meninggalkan kelas maka harus kreatif dalam menggunakan metode pembelajaran. Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan adalah dengan *Blended learning*.

Blended learning yaitu metode pembelajaran yang menggabungkan sistem pembelajaran berbasis kelas (*face-to face*) dan pembelajaran berbasis *e-learning* yaitu dengan memanfaatkan media elektronik. Artinya proses pembelajaran metode *face to face* di support dengan *e-learning* sehingga interaktif dan manfaat pembelajaran dapat dicapai dengan optimal. *Blended learning* memungkinkan pengguna sumber belajar *online* dengan tanpa meninggalkan kegiatan tatap muka. Pendekatan sistem pengajaran ini dapat

dilaksanakan dengan melakukan pengajaran secara langsung (*real time*) ataupun dengan cara sebagai tempat pemusatan pengetahuan (*knowledge*)

PEMBAHASAN

E-learning atau elektornik learning adalah pembelajaran yang dilaksanakan dengan memanfaatkan fungsi internet dalam kegiatan pembelajaran dengan menjadikan fasilitas elektronik sebagai media pembelajaran. Beberapa definisi *e-learning* dapat dikemukakan di antaranya adalah definisi Munir “*e-learning* sebagai pembelajaran yang menggunakan rangkaian elektronik (LAN, WAN, atau internet) untuk menyampaikan isi pembelajaran, interaksi, atau bimbingan” (Munir, 2009:114).

Sementara Littlejohn mendefinisikan “*e-learning* sebagai kegiatan belajar *asynchronous* melalui perangkat elektronik komputer yang memperoleh bahan belajar yang sesuai dengan kebutuhannya.” (Allison Littlejohn & Chris Pegler, 2007: 16).

Definisi tersebut dapat dipahami bahwa pembelajaran dengan *e-learning* disamping memanfaatkan penggunaan internet, juga menggunakan perangkat

keras(*Hardware*) seperti komputer atau laptop, jaringan *Network* yang dapat menghubungkan antara pebelajar dan pembelajar. Hubungan yang terbangun ini adalah hubungan atau interaksi edukatif antara guru dengan siswa. Definisi itu pula dapat dipahami makna dari pembelajaran dengan *e-learning* tersebut membutuhkan infrastruktur tersendiri yang mendukung terutama adalah koneksi internet. Sehingga *e-learning* tidak dapat dipisahkan dari penggunaan internet dalam pembelajaran.

Sri Anitah mengemukakan bahwa “Infrastruktur *e-Learning*: dapat berupa personal computer (PC), jaringan komputer, internet dan perlengkapan multimedia. Selain fasilitas tersebut di atas juga dibutuhkan peralatan *teleconference* jika ingin melakukan pembelajaran jarak jauh dengan tatap muka melalui *teleconference*.” (Sri Anitah, 2011:127)

Pengertian *e-learning* sebenarnya banyak dirumuskan oleh beberapa pakar IT, akan tetapi secara sederhana dapat dipahami sebagai sebuah model pembelajaran dengan memanfaatkan jasa dan fasilitas internet, sehingga pembelajaran tidak lagi harus ada

interaksi langsung antara pengajar dan peserta didik.

Sementara Sri Anitah, menjelaskan bahwa istilah “e” atau singkatan dari elektronik dalam *e-learning* berkenaan dengan “bagaimana” pelajaran didigitalisasi sehingga dapat disimpan dalam bentuk elektronik.”*learning*” dalam *e-learning* berkenaan dengan “apa” – pelajaran termasuk isi dan cara untuk membantu pebelajar mempelajarinya. “ Mengapa “ bertujuan membentuk individu mencapai tujuan pendidikan atau membantu organisasi membangun ketrampilan yang berkaitan untuk meningkatkan tugas (Sri Anitah, 2011:128)

Dalam beberapa definisi dan pengertian yang dirumuskan juga Ono W Purbo disebutkan bahwa ” *e-learning* merupakan kepanjangan dari “*E*” yang berarti elektronik dan “*learning*” berarti pembelajaran sehingga dimaknakan sebagai pembelajaran elektronik yaitu sebuah model pembelajaran yang berbasis elektronik internet, intranet, satelit, video”.(Ono W Purbo.2002.5)

Dengan demikian maka *e-learning* adalah pembelajaran jarak jauh dengan memanfaatkan fasilitas elektronik yang

menggunakan alat bantu teknologi komputer, jaringan komputer dan/atau Internet. Dengan menggunakan *E-Learning* memungkinkan setiap siswa atau pebelajar dapat belajar dengan mengakses internet yang berbasis *website*. Modelnya juga beragam, bisa secara *on-line* dimana siswa dapat memperoleh materi dan sumber belajar dari fasilitas *on-line* ataupun menggunakan sumber dan media belajar *offline* dalam bentuk *software* yang dapat diinstal di komputer peserta masing-masing. Sementara interaksinya mutlak *online* dengan menggunakan jaringan lokal.

Blended learning merupakan bagian dari metode *e-learning*, yaitu pembelajaran yang menggabungkan antara sistem e-learning dengan metode konvensional atau tatap muka (*face to face*). Beberapa ahli mendefinisikan *blended learning* sebagai berikut:

1. Valiathan, Purnima (2001) *blended learning* is used to describe a solution that combines several different delivery methods, such as collaboration software, Web-based course, EPPS (electronic performance support system) and knowledge management practice

2. Rooney, (2003) *Blended learning* is a hybrid learning concept integrating traditional in class sessions and *e-learning* element

Penjelasan ahli diatas secara umum setuju bahwa *blended learning* lebih menekankan kepada penggabungan/ penyatuan metode pembelajaran secara konvensional (*face to face*) dengan metode *e-learning*.

Teknologi pembelajaran terus berkembang dan dikelompokkan menjadi dua yaitu:

- *Technology based learning* yang pada prinsipnya terdiri dari dua yaitu audio (*audio tape, radio, voice mail, telepon*) and video information technologies (*video tape, video text, video messaging*).
- *Technology based web learning* pada dasarnya adalah data information technologies (bulletin board, internet, e-mail, tele-collaboration)

Dalam pelaksanaan pembelajaran sehari-hari yang sering dijumpai adalah kombinasi dari teknologi yang dituliskan diatas (audio/ data, video/data, audio/video). Sedangkan interaksi antara guru dan murid bisa dilaksanakan melalui cara langsung

(*syn-chronous*) atau tidak langsung, misalnya pesan direkam dahulu sebelum digunakan, cara ini dikenal dengan nama *e-synchronous*

Teknologi informasi bukan hanya komputer dan internet. Teknologi Informasi juga meliputi media informasi seperti radio dan televisi serta media komunikasi seperti telepon maupun telepon seluler dengan SMS, MMS, Music Player, video player, kamera foto digital. Banyak media alternatif yang dapat dipilih oleh guru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan berkesan.

E-learning merupakan aplikasi internet yang dapat menghubungkan antara guru dan siswa dalam sebuah ruang belajar online. E-learning tercipta untuk mengatasi keterbatasan antara guru dan siswa terutama dalam hal waktu dan ruang. Dengan e-learning maka guru dan siswa tidak harus berada dalam satu dimensi ruang dan waktu. Proses belajar dapat berjalan kapan saja dengan mengabaikan kedua hal tersebut.

Dalam pelaksanaan e-learning harus memperhatikan masalah-masalah yang sering dihadapi sebagai berikut

- a. Masalah akses untuk bisa melaksanakan e-learning seperti ketersediaan jaringan internet, listrik, telepon dan infrastruktur yang lain.
- b. Masalah ketersediaan software (peranti lunak). Bagaimana mengusahakan peranti lunak yang tidak mahal.
- c. Masalah dampaknya terhadap kurikulum yang ada
- d. Masalah skill dan knowledge
- e. Attitude terhadap ICT

Pembelajaran *blended learning* sangat bermanfaat diterapkan pada saat seorang siswa membutuhkan tambahan materi pelajaran. Secara luas kebutuhannya menggunakan *blended learning* menjadi lebih berguna pada saat

- Proses belajar mengajar tidak hanya tatap muka namun menambah waktu pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dunia maya.
- Mempermudah dan mempercepat proses komunikasi non-stop antara guru dan siswa.
- Siswa dan guru dapat diposisikan sebagai pihak yang belajar
- Membantu proses percepatan pengajaran.

Bagaimana Penerapan *Blended Learning* di SMK N 1 Sragen ?

Tugas dan kewajiban guru yang begitu banyak menyita waktu. Tugas utama seorang guru adalah mendidik dan mendampingi siswa dalam proses belajar mengajar dalam kelas. Selaian sebagai pendidik, guru mempunyai kewajiban dalam pembuatan administrasi pembelajaran dalam kelas. Pembuatan administrasi Penilaian angka kredit guna kenaikan pangkat juga menjadi bagian yang harus dikerjakan seorang guru PNS. Seringkali untuk mencukupi kebutuhan nilai angka kredit seorang guru harus meninggalkan pembelajaran di kelas. Agar proses pembelajaran tetap bisa dilakukan maka seorang guru dituntut kreatif dalam memilih model belajar.

Beberapa guru di SMK N 1 Sragen memanfaatkan teknologi informasi yang ada untuk melakukan proses belajar mengajar. Perkembangan teknologi informasi yang pesat saat ini khususnya perkembangan teknologi internet semakin mempermudah dalam pemilihan alternatif metode pembelajaran. Teknologi internet di lingkungan SMK N 1 Sragen dapat diakses kapan saja dan dimana saja,

dapat digunakan oleh seluruh civitas akademika yang ada. Listrik, telepon dan jaringan yang lain tidaklah menjadi kendala yang besar untuk dimanfaatkan dalam proses *blended learning*.

Guru dapat mengakses internet agar proses belajar tetap bisa berjalan meskipun harus ditinggalkan. Pembelajaran melalui online yang dilakukan beberapa guru di lingkungan SMK N 1 Sragen didukung oleh jasa teknologi *handphone*. *Handphone* digunakan sebagai alat bantu pembelajaran. *Handphone* atau *smartphone* sekarang bukan merupakan barang yang mahal saat ini. Hampir semua siswa dan guru saat ini memiliki *smartphone*, dan tidaklah terlalu sulit untuk mengoperasikannya.

Salah satu aplikasi yang digunakan dalam *e-learning* menggunakan *smartphone* adalah *whatsapp*. *Whatsapp* merupakan aplikasi pesan untuk *smartphone* dengan basic *blackberry* meaaenger. *Whatsapp messenger* adalah aplikasi pesan lintas platform yang sangat mungkin kita bertukar pesan tanpa biaya sms, dikarenakan *whatsapp messenger* menggunakan paket data internet yang sama untuk e-mail, searching situs dan

sebagainya aplikasi whatsapp messenger menggunakan koneksi GPRS/EDGE/ 3G atau wifi untuk komunikasi data gunakan whatsapp, kita bisa melakukan pembicaraan online, sharing file, bertukar foto langsung dari kamera, file manager dan media galery), Video (langsung dari video kamera, file manager dan media galery), Audio (langsung merekam suara dari file manager dan music galery). Whatsapp dapat dijalankan pada beberapa platform yaitu apple ios, Blakberry, Android, Symbian, Nokia serie 40, windows phone.

Broadcats dan Group chat : Broadcast untuk kirim pesan ke banyak pengguna. Group chat untuk mengirim pesan ke anggota sesama komunitas. Group chat inilah yang digunakan untuk proses pembelajaran dalam kelas. Group belajar hanya berisi satu kelas yang terlibat. Sehingga guru dapat selalu melakukan pembelajaran meski meninggalkan kelas. Whatsapp hemat bandwidth karena terintegrasi dengan sistem, maka tidak perlu login dan loading contact/avatar, sehingga transaksi data makin irit.

Penggunaan aplikasi whatsapp untuk *e-learning* berdampak pada tetap

berjalannya proses pembelajaran meskipun tanpa kehadiran guru di dalam kelas. Materi pelajaran yang harus Selesai dalam satu semester tetap bisa dijalankan meski seringkali ditinggalkan kelasnya. Secara *skill* dan *knowledge* siswa dan guru sudah terbiasa menggunakan teknologi *smartphone*. Siswa membentuk *group chatting* kemudian membentuk kelompok untuk presentasi didepan kelas. Kelompok yang lain dalam satu kelas tersebut merekam presentasi kemudian dikirim kepada guru yang tidak bisa hadir dalam kelas menggunakan aplikasi whatsapp. Guru akan melakukan koreksi apabila terjadi kesalahan materi.

KESIMPULAN

Meskipun Guru memiliki aktivitas yang padat. Proses belajar mengajar tetap bisa berjalan. Guru memang harus selalu menambah pengetahuan dengan mengikuti berbagai diklat. Berbagai penelitian juga harus selalu dilakukan sebagai pengembangan proses belajar mengajar. Aplikasi *Whatsapp* dapat digunakan sebagai pendukung *Blended learning*. *Blended learning* digunakan sebagai pendukung pembelajaran tatap muka didalam kelas. Guru tidak selalu

bisa hadir di dalam proses pembelajaran
dalam kelas tetapi materi belajae sesuai

kurikulum akan dapat selesai tanpa
mengurangi kualitas hasil belajar.

DAFTAR PUSTAKA

Allison Littlejohn & Chris Pegler. 2007. *Preparing for blended E-learning*.
Newyork:Routledge

Munir.2009.*Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan
Komunikasi*.Bandung:Alfabeta

Ono W Purbo. 2002. *Buku Pintar Internet: Teknologi E-Learning Berbasis PHP
dan MySQL* by Antonius Aditya Hartanto, Published

Sri Anitah.2011. *Media Pembelajaran*. Surakarta: LPP UNS dan UNS Press

Rooney, 2003. *Blended Learning oportunities to enhance educational programing
and meeting association Management 55(5),26-32*