

## Manajemen Blended Learning Berbasis Whatsapp pada Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus Di SMAN 1 Manggelewa)

Muh. Elyas Prabowo<sup>1</sup>, Muslimin<sup>2</sup>  
<sup>1,2</sup>UIN Sunan Gunung Djati Bandung  
muhelyasprabowo@gmail

### ABSTRACT

*Indonesian education is improving itself according to all the limitations that occurred during the Covid-19 Pandemic. Blended Learning is one of the solutions for implementing learning in the midst of a pandemic. SMAN 1 Manggelewa is one of the schools that applies Blended Learning in learning during a pandemic. This study aims to determine the policy of the West Nusa Tenggara Provincial Government on high school level learning, know the WhatsApp-based Blended Learning management model at SMAN 1 Manggelewa, know the advantages and disadvantages of the WhatsApp-based Blended Learning model at SMAN 1 Manggelewa and find out how the Blended Learning model is effective for high school level in the future. The research used a descriptive qualitative approach. Primary data were obtained from SMAN 1 Manggelewa, while secondary data were obtained from the appropriate literature. The results showed that the West Nusa Tenggara Provincial Government continued the central government regulation, namely limiting face-to-face learning. SMAN 1 Manggelewa has implemented WhatsApp-based Blended Learning through groups managed by subject teachers. The implementation of Blended Learning at SMAN 1 Manggelewa went well despite several obstacles. For future projections, Blended Learning can be further collaborated with technology in the form of an LMS (Learning Management System) through Moodle.*

**Keyword:** models, management, blended learning, covid-19

### ABSTRAK

Pendidikan Indonesia berbenah diri menyesuaikan dengan segala keterbatasan yang terjadi pada masa Pandemi Covid-19. *Blended Learning* menjadi salah satu solusi untuk melaksanakan pembelajaran di tengah pandemi. SMAN 1 Manggelewa adalah salah satu sekolah yang menerapkan *Blended Learning* dalam pembelajaran pada masa pandemi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kebijakan Pemerintah Provinsi Nusa Tenggara Barat pada pembelajaran jenjang SMA, mengetahui model manajemen *Blended Learning Berbasis WhatsApp* di SMAN 1 Manggelewa, mengetahui keunggulan dan kelemahan model *Blended Learning Berbasis WhatsApp* di SMAN 1 Manggelewa dan mengetahui bagaimanakah model *Blended Learning* yang efektif untuk jenjang SMA pada masa yang akan datang. Penelitian menggunakan pendekatan *kualitatif deskriptif*. Data primer diperoleh dari SMAN 1 Manggelewa sedangkan data sekunder diperoleh dari literatur yang sesuai. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Pemerintah Provinsi Nusa Tenggara Barat melanjutkan regulasi pemerintah pusat yaitu membatasi pembelajaran tatap muka. SMAN 1 Manggelewa telah menerapkan *Blended Learning* berbasis *WhatsApp* melalui grup yang dikelola oleh guru mata pelajaran. Pelaksanaan *Blended Learning* di SMAN 1 Manggelewa berjalan dengan baik meski ditemukan beberapa kendala. Proyeksi ke depan, *Blended Learning* bisa lebih dikolaborasi dengan teknologi dalam bentuk LMS (*Learning Management System*) melalui Moodle.

**Kata kunci:** model, manajemen, blended learning, covid-19

## PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 memberikan dampak yang sangat sistemik pada seluruh aspek kehidupan. Dalam konteks negara Indonesia, adanya Keputusan Presiden Nomor 11 Tahun 2020 tanggal 23 Maret 2020 tentang Penetapan Kedaruratan Kesehatan Masyarakat *Corona Virus Disease (Covid-19)* merupakan awal penerapan kebijakan khusus di seluruh sektor termasuk dunia pendidikan.

Situasi Pandemi *Covid-19* menjadi tantangan besar dalam dunia pendidikan di Indonesia. Pada awal adanya kasus *Covid-19* sekolah diliburkan selama 14 hari, ternyata kebijakan ini dinilai tidak efektif. Seiring dengan semakin merebaknya kasus *Covid-19* terjadi perubahan kebijakan yaitu belajar dari rumah sampai batas waktu yang belum bisa ditentukan. Kebijakan ini diambil untuk menghindari munculnya klaster baru penyebaran *Covid-19*.

Kondisi pandemi *Covid-19* mengakibatkan perubahan proses pembelajaran pada seluruh jenjang pendidikan, dari pendidikan anak usia dini hingga pada perguruan tinggi. Keputusan Bersama Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Menteri Agama, Menteri Kesehatan dan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Tentang Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran Pada Tahun Ajaran 2020/2021 dan Tahun Akademik 2020/2021 di Masa Pandemi *Corona Virus Disease (Covid-19)* mejadi acuan dan pedoman bagi seluruh Dinas Pendidikan di Indonesia. Dalam pelaksanaan regulasi ini diperkuat dengan penerbitan regulasi di tingkat Pemerintah Daerah. *Blended Learning* berpeluang besar menjadi salah satu solusi dalam melaksanakan pembelajaran dalam situasi pandemi seperti saat ini.

Hasil survey APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) menunjukkan bahwa pengguna internet di Indonesia pada tahun 2019-2020 Q2 sebesar 196,71 juta jiwa atau 73% dari total populasi sebesar 266,91 juta jiwa. Data ini mengalami peningkatan dibandingkan hasil survey APJII pada tahun 2018 dimana pengguna internet sebesar 171.11 juta jiwa (APJII, 2020). Watie (2011) menjelaskan bahwa muncul dan berkembangnya internet membawa cara komunikasi baru di masyarakat. Media sosial hadir dan merubah paradigma berkomunikasi di masyarakat saat ini. Komunikasi tak terbatas jarak, waktu, dan ruang. Bisa terjadi di mana saja, tanpa harus tatap muka. Bahkan media sosial mampu meniadakan status sosial, yang sering kali sebagai penghambat komunikasi.

Media sosial sudah menjadi bagian hidup dari masyarakat di dunia, khususnya di Indonesia. Penggunaan media sosial makin hari makin meningkat karena perkembangan dan inovasi digital saat ini. Media sosial menjadi salah satu kebutuhan pokok digital masyarakat di Indonesia. Media sosial terdiri dari *WhatsApp*, *Instagram*, *Facebook*, *Line*, dan sebagainya.

Pengguna internet di Indonesia sangat banyak, dan berdampak pada penggunaan sosial media.

Kehadiran dan kemajuan media sosial khususnya *WhatsApp* sebagai sistem komunikasi yang canggih di masa ini, sehingga tenaga pendidik juga dituntut mampu beradaptasi dengan perkembangan dan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, dengan cara mengembangkan sendiri atau memanfaatkan teknologi yang sudah ada, seperti *WhatsApp* sebagai alat untuk mentransfer pengetahuan dengan cepat tanpa harus terpaku pada waktu pembelajaran tertentu saja, dengan tetap memperhatikan berbagai faktor agar tujuan pembelajaran dapat tercapai (I Made Pustikayasa, 2019).

SMAN 1 Manggelewa merupakan salah satu sekolah peserta simulasi tatap muka sesuai keputusan Dinas Pendidikan Provinsi Nusa Tenggara Barat pada bulan September tahun 2019. Berdasarkan hasil observasi di SMAN 1 Manggelewa ditemukan bahwa Dalam pelaksanaan pembelajaran pada masa pandemi, sekolah ini telah menerapkan *Blended Learning*. Secara spesifik pembelajaran dilaksanakan secara *daring* dan *luring* dengan memperhatikan protokol kesehatan yang ketat. Proses pembelajaran disampaikan secara *verbal* namun dan juga diwujudkan dalam bentuk *virtual*.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti melakukan penelitian tentang “Manajemen *Blended Learning* Berbasis *WhatsApp* Pada Masa Pandemi *Covid-19* dengan studi kasus di SMAN 1 Manggelewa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kebijakan pembelajaran jenjang SMA pada masa Pandemi *Covid-19* di Provinsi Nusa Tenggara Barat, mengetahui model manajemen *Blended Learning* Berbasis *WhatsApp* di SMAN 1 Manggelewa, mengetahui keunggulan dan kelemahan model *Blended Learning* Berbasis *WhatsApp* di SMAN 1 Manggelewa dan mengetahui bagaimanakah model *Blended Learning* yang efektif untuk jenjang SMA pada masa yang akan datang.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode *kualitatif deskriptif*. Menurut Sugiono, penelitian *kualitatif* adalah penelitian dimana peneliti ditempatkan sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara penggabungan dan analisis data bersifat induktif (Sugiono, 2010). Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengungkapkan kejadian atau fakta, keadaan, fenomena, variabel dan keadaan yang terjadi saat penelitian berlangsung dengan menyuguhkan apa yang sebenarnya terjadi. Penelitian ini menafsirkan dan menguraikan data yang bersangkutan dengan situasi yang sedang terjadi, sikap serta

pandangan yang terjadi di dalam suatu masyarakat, pertentangan antara dua keadaan atau lebih, hubungan antar variable yang timbul, perbedaan antar fakta yang ada serta pengaruhnya terhadap suatu kondisi, dan sebagainya. Data dalam penelitian ini diperoleh dari dua sumber yaitu data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh dari SMAN 1 Manggelewa sedangkan data sekunder diperoleh dari literatur yang sesuai dengan penelitian ini. Adapun teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dalam bentuk observasi, wawancara dan dokumentasi. Data dari penelitian ini selanjutnya dianalisis dengan pendekatan model Miles and Huberman yang terdiri dari tiga langkah, yaitu reduksi data (*data reduction*), display data (*data display*), dan kesimpulan dan verifikasi (*conclusion drawing/verification*).

## **HASIL PEMBAHASAN**

### **Kebijakan Pembelajaran Jenjang Sma Pada Masa Pandemi Covid-19 di Provinsi Nusa Tenggara Barat**

Sejalan dengan kebijakan pemerintah pusat, pemerintah daerah provinsi Nusa Tenggara Barat juga mengambil langkah yang sama dengan terbitnya Surat Edaran Gubernur Nomor 420/3320.UM/DIKBUD tentang Penyelenggaraan Pembelajaran di Satuan Pendidikan pada Tahun Pelajaran 2020/2021 di Masa Pandemi *Corona Virus Disease 19 (Covid-19)*. Isi dari surat edaran tersebut adalah larangan terhadap pelaksanaan pembelajaran secara tatap muka. Pembelajaran dilaksanakan dengan belajar dari rumah melalui sistem *daring/online/luring/modul* dan atau bentuk lain dengan memanfaatkan segala sumber daya yang dimiliki secara optimal.

Pada akhir tahun 2020 jajaran Dinas Pendidikan Provinsi Nusa Tenggara Barat menyelenggarakan simulasi pembelajaran tatap muka dengan penerapan protokol kesehatan yang ketat. Dalam pelaksanaan simulasi ini berpedoman pada Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran di masa pandemi *Covid-19* yang dikeluarkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Bagi sekolah yang menyelenggarakan pembelajaran tatap muka harus memenuhi beberapa syarat diantaranya tersedia toilet bersih dan layak, tersedia fasilitas kesehatan, wajib memakai masker, tersedia sarana cuci tangan atau *hand sanitizer* dan *disinfektan*, menyediakan *thermogun* (alat pengukur suhu tubuh), pemetaan satuan pendidikan untuk mengetahui siapa yang punya *komorbid* (penyakit penyerta), persetujuan komite sekolah dan orang tua/wali siswa. Lebih lanjut Dinas Pendidikan Provinsi Nusa

Tenggara Barat menerbitkan surat edaran Nomor 441/1880.UM/Dikbud tentang Kewajiban Penggunaan Masker Dalam Rangka Pencegahan Penyebaran *Covid-19*.

Regulasi terakhir terkait dengan pembelajaran di lingkup Dinas Pendidikan Provinsi Nusa Tenggara Barat adalah surat edaran lanjutan Nomor 420/2120.UM/Dikbud tentang Perpanjangan Masa Pendampingan dan pengawasan siswa/siswi belajar mandiri di Rumah. Poin penting dari surat edaran tersebut adalah:

1. Ditegaskan bahwa layanan kegiatan belajar mandiri di rumah diperpanjang kembali;
2. Agar Kepala Sekolah memastikan para Guru memberikan layanan belajar mandiri dirumah dengan tidak memberikan layanan yang berbentuk tugas secara kelompok melainkan dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi secara efektif dan efisien (tetap di dalam rumah) atau bentuk layanan belajar mandiri lainnya;
3. Agar kepala sekolah mengefektifkan kunjungan rumah (*home visit*) untuk memberikan layanan belajar secara konvensional di rumah bagi siswa yang tidak bisa belajar daring (online) atau semi online, dengan menugaskan guru BP/BK atau guru yang relevan;
4. Sekolah dapat melakukan observasi tidak langsung atas aktivitas spiritual siswa selama bulan Ramadhan bekerjasama dengan orangtua/wali siswa. Hasil observasi tidak langsung dapat dipertimbangan menjadi bagian dari penilaian ranah afektif;
5. Agar Kepala Sekolah menyampaikan laporan progres belajar mandiri yang dilaksanakan oleh setiap Guru. Laporan disampaikan melalui Kepala Seksi Kurikulum SMA, Kepala Seksi Kurikulum SMA, dan Kepala Seksi Kurikulum PK PLK pada Dinas Dikbud Provinsi NTB;
6. Agar Kepala Sekolah menyampaikan progress hasil observasi tidak langsung atas aktivitas spiritual siswa selama bulan Ramadhan kepada Kepala Seksi siswabidang Pembinaan SMA, Bidang Pembinaan SMK, dan bidang PK PLK pada Dinas Dikbud Provinsi NTB;
7. Agar orangtua/wali memastikan putra/putrinya untuk tidak melakukan kegiatan di luar rumah seperti di pusat olahraga, tempat rekreasi, warung internet, pusat perbelanjaan, pusat permainan, mall, atau tempat berkumpul lainnya;
8. Agar orangtua/wali tidak mengizinkan putra/putrinya melakukan kegiatan yang diikuti banyak orang seperti: perlombaan/pertandingan, kegiatan seni budaya, pameran, nyongkolan dan lainnya;
9. Selama belajar mandiri di rumah agar para orangtua siswa mengawasi/ membimbing putra/putrinya; Apabila diperlukan diminta kepada orangtua /wali untuk berkomunikasi

dengan para guru/wali kelas untuk menginformasikan perkembangan belajar mandiri putra/putrinya di rumah.

### **Model Manajemen *Blended Learning* Berbasis *WhatsApp* di SMAN 1 Manggelewa pada masa pandemi *Covid-19***

*Blended Learning* merupakan salah satu metode pembelajaran yang telah lama berkembang. Namun pada awalnya kemunculannya, *Blended Learning* belum dikenal dengan baik. Karena pemahaman profesionalisme guru dalam pembelajaran masih terbatas pada bagaimana seorang guru memahami materi dan menyampaikannya. Kemudian kajian tentang *Blended Learning* berkembang dan menghasilkan pemahaman tentang manfaat, problematika serta kemungkinannya diterapkan dalam pembelajaran (Bahrul, 2019). Perkembangan *Blended Learning* sejalan dengan makin pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam bidang pendidikan, terutama komputer dan jaringan. Dewasa ini *Blended Learning* menjadi perhatian bagi insan pendidikan terkait dengan metode pembelajaran di tengah situasi Pandemi Covid-19.

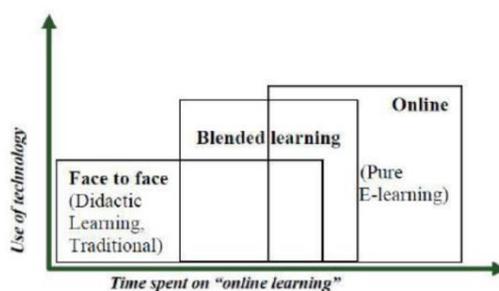
Menurut Fitzpatrick, Jamey (2011) dalam (Sheren, dkk, 2018) *Blended Learning* merupakan kombinasi pembelajaran online dengan pembelajaran tatap muka (face to face) di kelas (konvensional). Sedangkan Garrison (2004) dalam (Sheren, dkk, 2018) menyatakan bahwa *Blended Learning* merupakan perpaduan yang efektif dengan berbagai model penyampaian, model pengajaran dan gaya pembelajaran yang dapat diimplementasikan dalam lingkungan belajar yang interaktif untuk seluruh mata pelajaran pada pembelajaran online (*e-learning*) dan tatap muka. Sedangkan Bambang (2019) mengemukakan bahwa dalam *Blended Learning* materi disajikan secara singkat, padat, dan sistematis, serta kaya akan sumber merangsang siswa untuk belajar dengan aktif.

Menurut Driscoll (2002) dalam Milya (2014), definisi *Blended Learning* merujuk pada empat konsep yang berbeda yaitu:

1. *Blended Learning* merupakan pembelajaran yang mengkombinasikan atau menggabungkan berbagai teknologi berbasis *web*, untuk mencapai tujuan pendidikan.
2. *Blended Learning* merupakan kombinasi dari berbagai pendekatan pembelajaran (seperti *behaviorisme*, *konstruktivisme*, *kognitivisme*) untuk menghasilkan suatu pencapaian pembelajaran yang optimal dengan atau tanpa teknologi pembelajaran.

3. *Blended learning* juga merupakan kombinasi banyak format teknologi pembelajaran, seperti video tape, CD-ROM, *web-based training*, film) dengan pembelajaran tatap muka.
4. *Blended Learning* menggabungkan teknologi pembelajaran dengan perintah tugas kerja aktual untuk menciptakan pengaruh yang baik pada pembelajaran dan pekerjaan.

Menurut Henzi (2004) dalam (Walid, 2018), konsep *Blended Learning* terdiri dari kombinasi berbagai bentuk alat pembelajaran misalnya kombinasi *real time* perangkat lunak, program pembelajaran berbasis *web online* dan aplikasi lainnya yang mendukung pada lingkungan belajar dan pengetahuan manajemen sistem. Pembelajaran *Blended Learning* perpaduan antara online, tatap muka dan mandiri yang dipandu oleh mentor, guru atau dosen dengan pembelajaran yang terstruktur berikut gambarannya:



Sumber : Henzi and Procter (2004)

Gambar 1. Conception of Blended Learning

Dalam pembelajaran *online learning*, tentu harus dipakai sebuah perangkat lunak maupun perangkat keras yang digunakan untuk mendukung terselenggaranya *online learning* sebagai bagian dari *Blended Learning*. Salah satu bentuk perangkat lunak yang dapat digunakan adalah dengan aplikasi *WhatsApp*. Aplikasi ini merupakan salah satu bentuk perangkat lunak yang digunakan sebagai media sosial yang menghubungkan banyak orang dalam sebuah komunikasi audio visual dan juga didukung kemampuan chat yang relatif cepat bila dibandingkan aplikasi lainnya misalkan *BBM*, *FB Masangger* atau *Yahoo Mesenger*.

Agus Wilson (2020), menjelaskan bahwa pada masa Pandemi Covid-19 ini ada beberapa aplikasi yang sering digunakan dalam pembelajaran, yaitu:

#### 1. *Whatsapp Group*

Sebagai media sosial chat, *Whatsapp* memudahkan penggunaanya untuk saling berkomunikasi dan berinteraksi serta berdiskusi secara online dan tidak terlalu menghabiskan biaya terlalu banyak dalam pemakaiannya. Pengguna dapat berkomunikasi baik menggunakan tulisan, suara maupun video.

2. *Google Classroom*

Aplikasi ini dikhususkan untuk media pembelajaran online, sehingga dapat memudahkan dosen dalam membuat, membagikan serta mengelompokkan setiap tugas tanpa menggunakan kertas lagi.

3. *Edmodo*

Sebuah platform pembelajaran sosial untuk guru/dosen dan siswa/mahasiswa yang menyediakan beberapa fitur untuk mendukung *e-learning* seperti penugasan, kuis, penilaian, dan lain sebagainya. Melalui *Edmodo* dosen dan peserta didik dapat berbagi catatan dan dokumen serta dapat melanjutkan diskusi secara online.

4. *Zoom*

Aplikasi ini menyediakan layanan konferensi jarak jauh dengan menggabungkan konferensi video, pertemuan online, obrolan, hingga kolaborasi seluler. Aplikasi ini banyak digunakan sebagai media komunikasi jarak jauh. *Zoom* memungkinkan pengguna melakukan meeting sampai 100 partisipan.

5. *Google Meet*

Secara *default*, *Meet* telah diaktifkan untuk *G Suite for Education*. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk melakukan panggilan video dengan 30 pengguna lainnya per pertemuan. *Google Meet* terintegrasi dengan *G Suite*, yang memungkinkan pengguna untuk dapat bergabung langsung dari Kalender atau undangan yang dikirim via email.

6. *Webex*

Aplikasi ini adalah teknologi kolaborasi yang dapat digunakan sebagai media tatap muka virtual antara dosen dan murid. Dosen akan mengajar seperti biasa melalui video, termasuk berbagi konten presentasi dan berinteraksi dengan papan tulis digital melalui layar komputer/*smartphone*.

7. *Loom*

*Loom* adalah aplikasi *screen recorder* atau aplikasi untuk merekam segala aktifitas yang kita lakukan di layar komputer atau laptop dan dapat diupload langsung ke sebuah link. Hasil videonya pun dapat diunduh ataupun disebarluaskan via email dan media sosial. *Loom* sangat mempermudah penggunaannya yang ingin mempresentasikan bisnis mereka atau saat ketika mempresentasikan pekerjaan mereka ketika meeting.

8. *Quizizz*

Merupakan sebuah *web tool* untuk membuat permainan kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran di kelas. Kuis interaktif yang dibuat memiliki hingga 4 (empat)

pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar dan dapat ditambahkan gambar ke latar belakang pertanyaan.

#### 9. Duolingo

Aplikasi belajar bahasa gratis yang diciptakan oleh Luis von Ahn dan Severin Hacker. Aplikasi ini selain tersedia dalam versi *web* juga tersedia dalam versi *Android*, *iOS* dan *Windows Phone*.

Untuk SMAN 1 Manggeewa aplikasi yang digunakan dalam pelaksanaan *Blended Learning* adalah aplikasi *WhatsApp*. Dengan pertimbangan aplikasi ini sudah lazim dan banyak digunakan oleh guru maupun siswa. *WhatsApp* merupakan sebuah aplikasi yang dapat digunakan untuk pengguna *iPhone*, *BlackBerry*, *Android*, serta *Symbian* (Nokia). Aplikasi *WhatsApp* hanya dapat bekerja untuk sesama pengguna yang memiliki aplikasi *WhatsApp*. Aplikasi *WhatsApp* ini dapat diunduh secara gratis di websitenya. Aplikasi ini menggunakan nomor telepon ponsel yang kita gunakan untuk berinteraksi dengan sesama pengguna *WhatsApp*. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk dapat saling berkomunikasi satu sama lain. Aplikasi ini menggunakan *fitur push* sehingga Anda dapat selalu memberitahukan pesan yang sedang diterima.

*WhatsApp* ini mengandalkan koneksi internet melalui jaringan *GPRS/EDGE/3G/4G* atau *Wi-Fi* untuk menjalankannya. Aplikasi *WhatsApp* ini tidak keluar saat tidak tersambung dengan koneksi internet. pengguna dapat melihat kontak maupun perbincangan dengan teman walaupun tidak tersambung dengan koneksi internet, tetapi saat pengguna coba untuk mengirim pesan, terdapat tanda jam yang menandakan pesan Anda ditunda pengirimannya sampai terdapat koneksi internet.

*WhatsApp* secara resmi mengumumkan peluncuran fitur resmi bernama *Whatsapp Web* pada tanggal 22 Januari 2015. Fitur ini mencoba memfasilitasi penggunaan aplikasi ini untuk pengguna berbasis komputer. Laiknya *WhatsApp* berbasis telepon genggam, fitur ini membutuhkan koneksi internet sebagai jalur penyampaikan informasi. *WhatsApp* bekerja melalui portal online yang disediakan oleh pengembang yang beralamat di [web.whatsapp.com](http://web.whatsapp.com). *WhatsApp* web pada prinsipnya berfungsi untuk membuka akun *WhatsApp* melalui perangkat komputer.

Fitur ini pada periode awal lebih mudah digunakan melalui aplikasi *Chrome* yang dikembangkan oleh *Google*. Sinkronisasi dibutuhkan untuk membuka akun *WhatsApp* melalui web ini. Pengembang menyediakan *barcode* yang perlu dipindai melalui aplikasi

*WhatsApp mobile*. Pemindaian akan secara langsung membuka aplikasi *Whatsapp* sesuai dengan akun yang berfungsi pada telepon genggam yang digunakan untuk pemindaian.

Percakapan yang terdapat pada aplikasi *WhatsApp* di telepon seluler akan turut disajikan pada versi web ini. Sinkronisasi akan dilakukan secara otomatis apabila terjadi perubahan pada salah satu aplikasi yang aktif.

Beberapa fitur dasar yang ditawarkan aplikasi antara lain (I Made Pustikayasa, 2019):

1. Pesan

Pengguna dapat memanfaatkan koneksi internet untuk berkirim pesan kepada pengguna lain

2. Chat Grup

Pengguna dapat membuat grup yang terdiri dari nomor ponsel yang sudah terdaftar pada *WhatsApp* untuk memudahka berkomunikasi antar anggota dalam grup.

3. *WhatsApp Web* dan *Desktop*

Pengguna dapat mengirim dan menerima pesan *WhatsApp* langsung dari browser komputer atau langsung pada komputer dengan syarat *WhatsApp* pada ponsel tetap aktif.

4. Panggilan Suara dan Video *WhatsApp*

Pengguna dapat melakukan panggilan suara dan panggilan video (video call) di seluruh dunia menggunakan koneksi internet ponsel atau *wi-fi*.

5. Foto dan Video

Pengguna dapat berbagi foto dan video diantara pengguna baik personal maupun dalam grup.

6. *Enkripsi End to End*

Sistem keamanan untuk pengguna

Keunggulan aplikasi *Whatsapp* lainnya antara lain yaitu (Miksan, 2018):

1. Banyak digunakan terutama oleh kalangan mahasiswa (pengguna *WhatsApp* diseluruh dunia yaitu lebih dari 1 milyar orang)
2. Mudah diinstall dalam program smartphone (hanya butuh beberapa tahap dalam penginstalannya)
3. Data instalasi sangat ringan (Bila menggunakan playstore kurang lebih 18 *Mega Bytes* saja untuk mengunduh aplikasi *WhatsApp*)
4. Dapat dibuat grup untuk komunitas tertentu (user *WhatsApp* banyak yang membuat grup dengan latar belakang tertentu, misal grup alumni sekolah, grup rekan kerja, grup teman satu kelas dan lain sebagainya)

5. Akselerasi chatting yang relatif tinggi (banyak user menggunakan aplikasi *WhatsApp* karena kecepatannya dalam mengirim pesan)
6. Dapat digunakan untuk mengirim file, picture, pesan suara, video, *GPS*, kiriman *web/link*, emoji dan lain sebagainya Dalam teks *WhatsApp* juga dapat digunakan fitur huruf tebal (*bold*), huruf miring (*italic*) dan underline yang sangat bermanfaat misal untuk penegasan kata dan penegasan istilah tertentu.
7. Dapat mengetahui status penerima pesan, yaitu satu centang putih untuk tanda pesan pending, dua centang putih berarti pesan sudah diterima dan belum dibaca/dibuka, dan dua centang biru sebagai tanda pesan sudah diterima dan dibaca.

Pelaksanaan penggunaan grup *WhatsApp* sebagai media pembelajaran siswa SMAN 1 Manggelewa berjalan cukup baik dan terencana. Hal ini didukung dengan keberadaan *smartphone* yang sekarang bukan merupakan barang yang mahal saat ini. Hampir semua siswa dan guru saat ini memiliki *smartphone*, dan tidaklah terlalu sulit untuk mengoperasikannya. Pengaturan jadwal dalam pembelajaran ini dilakukan secara shift. Pengertian *shift* kerja sesuai Undang-Undang No.13 tahun 2003 tentang Ketenagakerjaan adalah pergeseran atau penetapan jam kerja (dari jam kerja pada umumnya) yang terjadi satu kali dalam 24 jam. Biasanya perusahaan menerapkan shift kerja dengan tujuan mengoptimalkan hasil kerja dan produktivitas. Misalnya untuk pembelajarannya di SMAN 1 Manggelewa ditetapkan 2 shift dalam 24 jam yang masing-masing terdiri dari 2,5 jam kerja setiap shiftnya. Sebagai gambaran dapat dilihat pada gambar berikut ini:


**JADWAL KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR / BIMBINGAN MENUJU NEW NORMAL**  
**TATAP MUKA TERBATAS SEMESTER GENAP TAPEL 2020/2021**  
**SMAN 1 MANGGELEWA**


Waktu	Kurikulum 2013					
	Peminatan IPA			Peminatan IPS		
	X-IPA.1	X-IPA.2	X-IPA.3	X-IPS.1	X-IPS.2	X-IPS.3
Shift 1	07:15-07:30	Kebersihan Lingkungan	Agama	Biologi	Bahasa Inggris	Geografi
	07:30-08:20	Matematika wajib	Agama	Biologi	Bahasa Inggris	Geografi
Shift 2	08:20-08:10	Agama	Biologi	Bahasa Inggris	Geografi	IPSN
	08:10-10:00	Bahasa Indonesia	Agama	Biologi	Bahasa Inggris	Geografi
Shift 1	10:00-10:30	Agama	Biologi	Bahasa Inggris	Geografi	IPSN
	10:30-11:20	Matematika wajib	Agama	Biologi	Bahasa Inggris	Geografi
Shift 2	11:20-12:10	Bahasa Indonesia	Agama	Biologi	Bahasa Inggris	Geografi
	12:10-13:00	Agama	Biologi	Bahasa Inggris	Geografi	IPSN

Sumber : SMAN 1 Manggelewa

Gambar 2. Jadwal shift Pembelajaran SMAN 1 Manggelewa

*Blended Learning* melalui media *WhatsApp* di SMAN 1 Manggelewa diawali dengan pembuatan grup untuk setiap mata pelajaran. Secara teknis aplikasi grup *WhatsApp* tersebut dijadikan sebagai media pembelajaran bagi guru dan siswa dengan cara para guru mengshare materi pembelajaran yang disampaikan melalui *WhatsApp* agar siswa mengakses dan melakukan pembelajaran di rumah. Group ini sebagai media untuk mengirim pesan ke anggota grup. Grup chat inilah yang digunakan untuk proses pembelajaran dalam kelas. Grup

belajar hanya berisi satu kelas yang terlibat. Sehingga guru dapat selalu melakukan pembelajaran meski tanpa tatap muka karena situasi pandemi. Berikut adalah salah satu gambar tangkapan layar dari video embelajaran yang di share oleh guru di grup *WhatsApp*:



**Sumber :** SMAN 1 Manggelewa

**Gambar 3.** Tampilan Video Pembelajaran SMAN 1 Manggelewa

Proses pembelajaran di SMAN 1 Manggelewa tetap berlangsung dengan menerapkan *Blended Learning*. Materi pelajaran yang harus selesai dalam satu semester tetap bisa dijalankan meski pertemuan tatap muka sangat terbatas. Salah satu faktor pendukung adalah secara skill dan *knowledge* siswa dan guru sudah terbiasa menggunakan teknologi *smartphone*. Guru dan siswa membentuk grup, jika dibutuhkan siswa membentuk kelompok untuk kepentingan tugas maupun presentasi. Pada aplikasi *WhatsApp* terdapat tanda bintang pada yang dapat digunakan guru untuk menandai siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran dan terdapat banyak emoticon yang dapat diberikan guru pada setiap siswa yang memberikan respon. Respon siswa dapat berupa pesan teks, *voicenote/audio*, gambar ataupun tulisan tangan yang difoto atau bahkan berupa dokumen. Langkah selanjutnya setelah dilakukan pembelajaran, ketika pembelajaran tatap muka di sekolah secara shift dilakukan penguatan materi atau dapat dilakukan assesment berupa tes tulis, tes lisan ataupun unjuk kerja sebagai tingkat ukuran kephahaman siswa terhadap materi. Hasil penilaian ini kemudian direkap oleh guru dan dilaporkan kepada Wakil Kepala Sekolah bidang kurikulum. Pada tahap ini komunikasi antara guru dan siswa menjadi sangat penting. Seperti diungkapkan oleh Fathu (2019), bahwa komunikasi baik antara guru dan peserta didik maupun peserta didik dengan peserta didik masih sangat penting untuk dilakukan. Mengingat bahwa dengan berkomunikasi akan lebih mudah diketahui sejauh mana pembelajaran tersebut berjalan dengan baik.

Penggunaan *WhatsApp* dalam *Blended Learning* di SMAN 1 Maggelewa dibagi menjadi dua tahap yaitu: tahap pelaksanaan yang dilakukan dengan cara mengidentifikasi, sosialisasi program, rapat koordinasi dan penetapan program yang meliputi: merumuskan program,

menetapkan tujuan program, menyiapkan materi pembelajaran. Pelaksanaan lebih diperhatikan pada teknisnya meliputi: sarana dan prasarana, dan materi pembelajaran. Monitoring yang dilakukan untuk mengukur keberhasilan program yang dilaksanakan. Monitoring pada penggunaan *WhatsApp* sebagai media dalam *Blended Learning* dilakukan oleh Koordinator yang di tugaskan oleh kepala sekolah.

### **Keunggulan dan Kelemahan *Model Blended Learning* di SMAN 1 Manggelewa pada masa pandemi *Covid-19***

Pada dasarnya pembelajaran dengan pengembangan teknologi dengan kombinasi pembelajaran tatap muka maka dapat dihasilkan suatu pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Pembelajaran ini seimbang antara tatap muka dengan pembelajaran online yaitu dengan menggunakan multimedia yang dimuat dalam komputer, *handphone*, koneksi video dan media teknologi yang lainnya. Tenaga pengajar dengan siswa dapat melakukan komunikasi sekalipun dengan jarak dan tempat yang berbeda dan juga siswa dapat dilengkapi dengan pembelajaran tatap muka yang memungkinkan terdapat permasalahan dalam materi pembelajaran online.

Kelebihan *Blended Learning* adalah dapat melakukan menyesuaikan pembelajaran dengan karakteristik belajar siswa yang berbeda-beda. Misalnya, siswa yang enggan berdiskusi di kelas mungkin saja akan lebih aktif berdiskusi secara tertulis. Tidak semua orang berani dalam mengajukan pendapatnya apabila di tempat umum langsung seperti kelas. Ada saja siswa yang sebenarnya memiliki banyak ide namun kurang berani menunjukkannya. Dengan *Blended Learning* ini siswa yang lebih tertutup akan menjadi lebih aktif. Kelebihan lain dari *Blended Learning* adalah pembelajaran yang lebih efektif dan efisien, meningkatkan aksesibilitas, mempermudah dan mempercepat komunikasi.

Proses pembelajaran dengan *Blended Learning* berbasis *WhatsApp* di SMAN 1 Manggelewa secara umum berjalan baik dan lancar. Salah satu faktor pendukung adalah hampir seluruh guru dan siswa telah memiliki, memahami dan terampil dalam mengoperasikan *smartphone*. Disamping itu keaktifan guru dalam memberikan materi pembelajaran melalui *WhatsApp* juga menjadi kunci suksesnya pembelajaran di tengah Pandemi *Covid-19* ini. Beberapa pengalaman menarik dari guru dalam pembelajaran ini adalah tersedianya banyak waktu untuk mengeksplorasi pembelajaran. Siswa mempunyai peluang untuk lebih memahami materi pembelajaran dengan mencari materi melalui internet dan sumber lain. Dengan demikian ketika pertemuan tatap muka di sekolah terjadi silang

pengetahuan antar siswa yang sangat beragam, kemudian guru memberikan konfirmasi dan penguatan.

Dari sisi proses pembelajaran, dengan *Blended Learning* guru dapat meminta kepada peserta didik untuk mengkaji materi pelajaran sebelum pembelajaran tatap muka berlangsung dengan menyiapkan tugas-tugas pendukung. Target pencapaian materi-materi ajar dapat dicapai sesuai dengan target yang ditetapkan. Guru dapat mengelola dan mengontrol pembelajaran yang dilakukan siswa diluar jam pelajaran siswa. Keunggulan lainnya adalah diskusi dapat berlangsung secara online/offline dan dapat dilaksanakan diluar jam pelajaran, kegiatan diskusi berlangsung baik antara peserta didik dengan guru maupun antara antar siswa itu sendiri.

Kendala yang muncul dalam penerapan *Blended Learning* sangat beragam. Menurut Noer dalam Husamah (2014), bahwa pembelajaran online mempunyai kendala interaksi langsung antara siswa dengan pengajar bagaimanapun pengajar perlu *feedback* dari siswa dan siswa juga butuh *feedback* dari pengajar. Alasan mengapa pembelajaran online kurang memuaskan padahal materi sudah tersedia bisa belajara dimana saja karna siswa juga butuh interaksi dan interaksi langsung dengan pengajar. Sekalipun sekarang pembelajaran online juga dilengkapi dengan pengembangan video *conference* dan *webchat* siswa dengan siswa, siswa dengan guru butuh interaksi langsung satu sama lain.

*Blended Learning* sulit diterapkan apabila sarana dan prasarana tidak mendukung, tidak meratanya fasilitas yang dimiliki siswa seperti komputer dan akses internet, kurangnya pengetahuan masyarakat terhadap penggunaan teknologi, pengajar perlu memiliki keterampilan dalam menyelenggarakan *e-learning*, pengajar perlu menyiapkan waktu untuk mengembangkan dan mengelola pembelajaran sistem *e-learning* seperti mengembangkan materi dan menyiapkan assesment, pengajar perlu menyiapkan referensi digital sebagai acuan siswa dan referensi digital yang terintegrasi dengan pembelajaran tatap muka Diperlukan strategi pembelajaran oleh pengajar untuk memaksimalkan potensi blended learning.

Dalam penerapan Blended Learning di SMAN 1 Manggelewa ditemukan beberapa kendala utama sebagai berikut:

1. Kurangnya Sarana dan Prasarana.

Tidak meratanya pengetahuan guru tentang *Blended Learning*. Karena memang pola ini baru diketahui oleh guru sejak merebaknya Pandemi *Covid-19*, sehingga pada awalnya dirasa cukup menyulitkan guru karena guru yang belum terbiasa melaksanakan pendidikan jarak jauh. Kekhawatiran guru tentang siswa yang akan merasa sulit

memahami materi pembelajaran dan kurangnya minat siswa untuk mengikuti pendidikan jarak jauh.

## 2. Fasilitas yang Dimiliki Siswa Berbeda

Fakta yang terjadi di lapangan ternyata tidak semua siswa memiliki *smartphone*. Ada beberapa siswa yang *smartphone*-nya masih meminjam kepada orang tua. Sehingga pada saat orang tua siswa hendak berangkat kerja atau tidak sedang berada di rumah maka *smartphone* tersebut akan dibawa dan dengan terpaksa siswa seringkali harus meminta izin kepada guru untuk tidak mengikuti pembelajaran. Belum lagi perihal ketersediaan kuota internet dan jangkauan sinyal internet disetiap siswa dan guru berbeda, menjadi penyebab *Blended Learning* tidak dapat berjalan lancar, namun demikian dapat disiasati dengan memanfaatkan video pembelajaran yang dikirimkan guru.

## 3. Kurangnya Kerja sama Orang tua siswa

Keberhasilan *Blended Learning* ini sangat dipengaruhi oleh kerja sama yang dilakukan orang tua siswa. Sedangkan kenyataannya tidak jarang pada saat dilaksanakannya pembelajaran ada beberapa siswa yang meminta izin meninggalkan pembelajaran dikarenakan harus membantu orang tuanya. Ataupun ada beberapa orang tua yang dirasa kurang membantu memantau aktivitas siswa pada saat pembelajaran berlangsung ataupun memantau siswa dalam menyelesaikan tugas-tugasnya disekolah.

### **Model *Blended Learning* Yang Efektif Untuk Jenjang SMA ada masa Yang Akan Datang.**

Dengan krisis kesehatan global yang terjadi tentu adalah hal yang sangat wajar untuk berfokus pada kondisi yang terjadi saat ini, tetapi ketika dunia mulai merasakan efek menguntungkan dari tindakan darurat terhadap *Covid-19*, sekarang saatnya untuk melihat ke masa depan. Situasi masa depan tentu akan sangat berbeda dengan situasi saat ini. Seperti saat ini pemerintah mengeluarkan kebijakan untuk membatasi tatap muka pada seluruh sekolah di Indonesia bahkan di dunia. Maka ini menjadi sinyal bagi kita untuk beralih ke arah penggunaan teknologi yang lebih luas untuk memberikan kesinambungan dalam pembelajaran.

Pada masa yang akan datang dapat dilakukan pengembangan terhadap metode pembelajaran *Blended Learning* menuju ke model pembelajaran *Hybrid Learning*. Metode pembelajaran *Blended Learning* sebenarnya hampir sama dengan *Blended Learning* yaitu melakukan pembelajaran langsung dan pembelajaran jarak jauh ini adalah salah satu dari

banyak model yang diusulkan untuk masa depan pembelajaran dan pendidikan yang dibantu dengan penggunaan teknologi..

Pengembangan *Blended Learning* dapat dilakukan dengan memperkuat sisi teknologinya, yaitu dengan menggunakan LMS (*Learning Management System*). *Learning Management System* atau disingkat LMS menurut Ellis (2009) dalam (Setya, dkk, 2011) adalah suatu perangkat lunak (*software*) untuk keperluan administrasi, dokumentasi, laporan sebuah kegiatan, kegiatan belajar mengajar dan kegiatan secara online, *e-learning* dan materi-materi pelatihan, yang semua itu dilakukan dengan online. Lebih lanjut, Riyadi (2010) dalam (Setya, dkk, 2011) menjelaskan bahwa LMS adalah perangkat lunak yang digunakan untuk membuat materi perkuliahan online berbasis *web* dan mengelola kegiatan pembelajaran serta hasil-hasilnya. Di dalam LMS juga terdapat fitur-fitur yang dapat memenuhi semua kebutuhan pengguna dalam hal pembelajaran. Fitur-fitur tersebut antara lain administrasi, penyampaian materi dan kemudahan akses ke sumber referensi, penilaian, ujian online, pengumpulan *feedback* serta komunikasi yang mencakup forum diskusi online, *mailing list diskusi*, dan *chatting*. LMS juga dapat membantu dalam merencanakan, mengimplementasikan, dan menilai sebuah proses pembelajaran. Melalui LMS ini guru tidak hanya dapat memberikan berbagai sumber ajar kepada siswa, tetapi ia juga dapat meminta siswa mengumpulkan (meng-upload) tugas, menilai tugas siswa, memberikan *feedback* secara langsung, memantau keaktifan siswa, berdiskusi, melakukan video conferences, melakukan evaluasi, bahkan melakukan refleksi pembelajaran. Sebenarnya masih banyak lagi hal-hal yang dapat dilakukan melalui LMS ini. Salah satu LMS yang dapat digunakan untuk pembelajaran adalah *Moodle*.

*Moodle* adalah sebuah *platform* untuk belajar (*learning platform*) yang didesain khusus bagi pendidik, admin dan siswa-siswanya. *Moodle* sebenarnya merupakan singkatan dari *Modular Object Oriented Dynamic Learning Environment*. Platform ini tergolong CMS (*Content Management System*) namun khusus bagi kepentingan edukasi. CMS yang satu ini dirancang sedemikian rupa dengan sistem yang kuat, aman dan terintegrasi.

*Moodle (Modular Object Oriented Dynamic Learning Environment)* adalah *software* yang merupakan salah satu aplikasi dari konsep dan mekanisme belajar mengajar yang memanfaatkan teknologi informasi, yang dikenal dengan konsep *e-learning*. *Moodle* dapat digunakan secara bebas sebagai produk sumber terbuka (*open source*) di bawah lisensi *General Public License* dan dapat didownload secara gratis dari [www.moodle.org](http://www.moodle.org). Aplikasi *Moodle* dikembangkan pertama kali oleh Martin Dougiamas pada Agustus 2002

dengan *Moodle* Versi 1.0 dan merupakan program *open source* yang paling terkenal di antara program-program *e-learning* yang ada (Amiroh, 2012) dalam (Sugiarti, 2017).

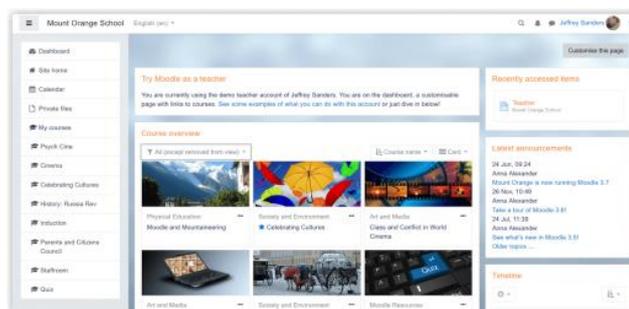
Evan Johan, dkk (2020) menjelaskan bahwa dalam *aplikasi Moodle* terdapat beberapa komponen dengan fungsi yang berbeda-beda yang dapat mendukung proses pembelajaran. Komponen-komponen tersebut meliputi *Activities* (Aktivitas), *Search Forum* (Pencarian Forum), *Administration* (Administrasi) dan *Course Categories* (Kategori Pelajaran). Setiap komponen *moodle* memiliki fungsi yang berbeda-beda untuk mengembangkan *moodle* sesuai dengan pengguna inginkan.

Rulianto (2009), mengungkapkan bahwa *platform Moodle* ini memiliki beberapa kelebihan dibandingkan dengan platform lain. Kelebihan tersebut diantaranya adalah sebagai berikut.

1. *Moodle* cocok untuk diterapkan dalam kelas online. Selama kelas online bisa memberikan pembelajaran di perangkat moodle yang dapat diakses oleh siapa saja. Bahkan *Platform* ini dapat diakses lebih dari 1000 materi pembelajaran, sehingga kelas online lebih efisien dan fleksibel.
2. Keamanan *moodle* telah terjamin, Hal ini karena moodle dilengkapi fitur keamanan yang dapat melindungi data pribadi pengguna. Bahkan saat siswa mengisi formulir pendaftaran, data diperiksa hingga valid karena *moodle* telah dilengkapi oleh aplikasi..
3. *Moodle* menyediakan aneka macam bahasa bagi penggunanya. Setiap pengguna dapat memakai bahasa yang diinginkan. Ada 45 bahasa yang kini tersedia di *moodle*, pilihlah bahasa sesuai kebutuhan pembelajaran.
4. *Moodle* bersifat *open source software*, alias gratis dan mudah diakses oleh siapa saja.
5. *Moodle* memiliki manajemen pengguna, biasa disebut manajemen kursus, pengubahan kursus, pengurangan, dan penambahan jenis kursus.
6. Menyediakan modul *chat bot*, modul jurnal, modul kuis, modul survei, workshop, polling serta masih banyak lagi modul lainnya.
7. Perangkat sederhana, kompatibel, ringan dan efisien.

Kemudahan lain yang ditawarkan oleh *Moodle* adalah materi pembelajaran, bahan diskusi atau soal tes dapat diunggah ke dalam sistem *e-learning*, untuk dapat diakses secara bersama-sama oleh guru dan siswa. Penyajian materi dalam bentuk file dengan berbagai format seperti PDF, DOC, XLS, PPT dan berbagai bentuk lainnya sudah didukung oleh aplikasi *moodle*. Bahkan untuk dosen yang memiliki akun pada penyimpanan berbasis *Cloud*

seperti misalnya *Google Drive*, *Box*, *Dropbox* dan sebagainya, dapat ditautkan ke aplikasi *moodle* (Asnurul, 2020).



Sumber : <http://niagahoster.co.id/blog/moodle>  
Gambar 4. Halaman Dashboard Moodle

Aplikasi LMS berbasis *Moodle* ini sangat mudah digunakan. Arif (2017) menjelaskan, ada dua cara dalam menginstal aplikasi *moodle*, yaitu instalasi secara *daring* (online) dan atau instalasi secara *luring* (offline). Instalasi secara *daring* (online) adalah instalasi atau pemasangan yang dilakukan dengan terhubung langsung dengan internet. Sementara instalasi secara *luring* (offline) adalah instalasi atau pemasangan yang dilakukan tanpa terhubung dengan internet. Keduanya memiliki langkah atau prosedur yang berbeda. Pada pengembangan *e-learning* berbasis *moodle* ini, instalasi atau pemasangan aplikasi dilakukan secara *daring* (online) dengan menggunakan domain sekolah. Untuk memperoleh domain, sekolah dapat menggunakan layanan jasa hosting dan domain dalam negeri, antara lain: *Rumah Hosting*, *Idwebhost*, *JagoanHosting*, *Idhostinger*, dan lain-lain (Indah, 2017).

Setelah *e-learning* berbasis *Moodle* selesai dan sempurna proses instalasinya maka selanjutnya adalah proses mengatur, mengubah dan membuat perwajahan serta menu-menu yang akan dimunculkan dalam *e-learning* berbasis *Moodle*. Setelah seluruh proses instalasi dan pengaturan selesai *e-learning* berbasis *Moodle* ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran baik pada masa Pandemi *Covid-19* ini maupun pada masa yang akan datang.

## KESIMPULAN

Pandemi *Covid-19* membuat dunia pendidikan Indonesia berbenah, terutama dalam sarana dan prasarana. Terjadi perubahan pola pembelajaran dari pembelajaran *daring* ke pembelajaran online sesuai dengan regulasi yang di keluarkan oleh pemerintah. Pemerintah Provinsi Nusa Tenggara Barat melalui Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Nusa

Tenggara Barat telah mengeluarkan surat edaran sebagai dasar pelaksanaan pembelajaran jarak jauh.

SMAN 1 Maggelewa sebagai salah satu sekolah di bawah naungan Dinas mewujudkan regulasi pemerintah dalam bentuk penyelenggaraan pembelajaran model *Blended Learning*, yaitu kombinasi pembelajaran tatap muka dan pembelajaran yang dilakukan secara *daring* atau online. Dalam pelaksanaannya pembelajaran *daring* atau online menggunakan aplikasi *WhatsApp* sebagai media. Secara teknis, guru mata pelajaran membuat group yang beranggotakan siswa dan dalam grup tersebut guru memberikan materi pembelajaran kemudian siswa merespon. Guru mencatat respon yang diberikan oleh siswa dan di tuangkan dalam laporan pembelajaran online.

Pelaksanaan *Blended Learning* berbasis *WhatsApp* di SMAN 1 Manggelewa berjalan baik dan lancar. Salah satu faktor pendukung adalah hampir seluruh guru dan siswa telah memiliki *Smartphone* dan sudah mahir dalam mengoperasikan aplikasi *WhatsApp*. Namun demikian bukan berarti Pelaksanaan *Blended Learning* di SMAN 1 Manggelewa tanpa kendala. Kendala yang ditemui dalam proses pembelajaran online adalah tidak meratanya fasilitas yang dimiliki oleh siswa, ketersediaan jaringan internet dan kurangnya dukungan dari orangtua siswa.

Meski model *Blended Learning* berbasis *WhatsApp* telah berjalan pada masa pandemi *Covid-19* ini, perlu adanya pengembangan lebih lanjut untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Jika saat ini pembelajaran berbasis aplikasi *WhatsApp* maka di masa depan dapat meningkat dengan menggunakan LMS (*Learning Management System*), salah satunya dengan *Moodle*. Dengan menggunakan LMS (*Learning Management System*) akan sangat menarik dan sangat membantu proses pembelajaran dari perencanaan hingga evaluasi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agus Wilson. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Daring (Online) Melalui Aplikasi Berbasis Android Saat Pandemi Global: SAP (Susunan Artikel Pendidikan). 5(1)
- Allen Elaine, Jeff Seaman, and Richard Garrett. (2007). *Blending In The Extent and Promise of Blended Education in the United States*. United States of America: Sloan-C™
- Asnurul Isroqmi. (2010). Pentingnya penguasaan Beberapa Palikasi Komputer Bagi Dosen di Pembelajaran Daring Berbasis Moodle, *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 67(1)
- Bahrul Khair Amal. (2019). Pembelajaran Blended Learning Melalui WhatsApp Group (WAG). *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan*, 700(3).

- Bambang Joko Surya. (2019). Pengaruh Metode Blended Learning Berbasis Web dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Biologi Pada Pokok Bahasan Klasifikasi Makhluk Hidup di Kelas X SMA Negeri Secanggang Langkat: *Jurnal Biolokus*, 2(1).
- Ervan Johan Wicaksana, Pramana Atmadja, Widya Lestari, Luvita Agus Tanti, Ririn Odrina. (2020). Efektifitas Pembelajaran Menggunakan Moodle Terhadap Motivasi dan Minat Bakat Peserta Didik di Tengah Pandemi Covid-19: *EduTeach Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran*, 1(2).
- Fathu Khaerunnisa. (2019). Evaluasi Penerapan Blended Learning Pada Pembelajaran Bahasa Arab di SMPIT Ibadurrahman; Studi Kasus di Kelas VII AKhwat: *ALSUNYAT Jurnal Penelitian Bahasa Arab, Sastra, dan Budaya Arab*, 2(2).
- Husamah. (2014). *Pembelajaran Bauran (Blended Learning)*. Malang: Prestasi Pustaka Publisher.
- Indah Wijaya Antasari. (2017). Membuat Website/Blog Profesional Sebagai Sarana Penyebaran Informasi Sekolah: *Media Pustakawan*, 24(2).
- I Made Pustikayasa. (2019). Group WhatsApp Sebagai Media Pembelajaran (WhatsApp Group As Learning Media): *Widya Genitri; Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama dan Kebudayaan Hindu*, 10(2).
- Miksan Ansori. (2018). Desain dan Evaluasi Pembelajaran Blended Learning Berbasis WhatsApp Group (WAG): *Jurnal Dirasah*, 1(1).
- Milya Sari. (2014). Blended Learning, Model Pembelajaran Abad ke-21 di Perguruan Tinggi: *Jurnal Ta'dib*, 17(2).
- Muhammad Wildan Sahidillah dan Prarasto Miftahurrisqi. (2019). WhatsApp Sebagai Media Literasi Digital Siswa: *Jurnal Varia Pendidikan*, 31(1).
- Setya Raharja, Lantip Dian Prasojo dan Ariyawan Agung Nugroho. (2011). Model Pembelajaran Berbasis Learning Management System Dengan Pengembangan Software Moodle di Sekolah Menengah Atas: *Jurnal Kependidikan*, 41(1).
- Sugiarti. (2017). E-Learning Berbasis Moodle Pada Pembelajaran IPA di Sekolah. *Mangifera Edu Jurnal Biologi dan Pendidikan Biologi*, 2(1).
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Siti Istiningsih dan Hasbullah. (2019). Blended Learning, Trend Strategi Pembelajaran Masa Depan. *Jurnal Elemen*, 1(1).
- Walib Abdullah. (2017). Model Blended Learning Dalam Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran: *FIKROTUNA Jurnal Pendidikan dan Manajemen Pendidikan Islam*, 7(1).
- Watie E. D. S. (2011). Komunikasi dan Media Sosial (Communication and Social Media): *The Messenger*, 3(1).