



**LOADING DIADEO PADA BIMBINGAN TIK KELAS IX SEMESTER GASAL DI
SMP NEGERI 19 PURWOREJO TAHUN PELAJARAN 2020/2021**

Yuni Tri Supanti, S.T¹

¹Pascasarjana Magister Manajemen Pendidikan Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta
(yunitrisupanti@gmail.com)

²SMP Negeri 19 Purworejo

Abstrak

Kondisi Pandemi menjadi tantangan bagi pendidik sebagai pendidik, untuk memilih model pembelajaran yang sesuai, agar tujuan pembelajaran bermakna dapat tercapai. Model atau metode pembelajaran yang diterapkan harus mempertimbangkan beberapa hal, diantaranya : 1). Karakteristik mata pelajaran, 2). Kondisi peserta didik, 3). Kondisi keahlian pendidik, 4). Sarana/prasarana, 5). Situasi kelas dan lingkungan.

Untuk itu pendidik merancang strategi pembelajaran “*Loading DiaDeo* Pada Bimbingan TIK Kelas IX Semester Gasal di SMP Negeri 19 Purworejo Tahun Pelajaran 2020/2021”, *Loading DiaDeo* adalah akronim dari “*Blended Project Based Learning* Bermedia Video”.

Dengan penerapan model pembelajaran *Loading* pada materi perangkat keras komputer, dampak yang dihasilkan : 1). Proses pembelajaran menjadi aktif dan menyenangkan, 2). Kemampuan 4C (*Critical Thinking, Communication, Colaboration, Creativity and Innovation*) peserta didik menjadi lebih baik, 3). Nilai ulangan peserta didik menjadi baik, 4). Peserta didik menjadi mampu berkontribusi pada pembelajaran Bimbingan TIK, dengan konten-konten video pembelajaran yang diunggah pada akun media sosial peserta didik, 5). Peserta didik menjadi terbiasa menghargai hasil karya orang lain, 6). Video pembelajaran materi perangkat keras komputer yang diunggah di dunia maya, bisa menjadi sumber belajar yang bermanfaat bagi peserta didik lainnya sebagai sarana tutor sebaya.

Kata kunci : *Loading DiaDeo, Blended Learning, Project Based Learning*

1. PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 mengakibatkan dampak dan banyak perubahan di berbagai bidang, tidak terkecuali di SMP Negeri 19 Purworejo. Pembelajaran yang selama ini diadakan secara tatap muka di kelas, untuk sementara waktu tidak dapat dilaksanakan, diganti dengan model pembelajaran *blended learning*, yaitu perpaduan dari pembelajaran daring (*e-learning*) dengan pembelajaran tatap muka (konvensional). Kondisi Pandemi juga menjadi tantangan bagi pendidik sebagai pendidik, untuk memilih model pembelajaran yang sesuai, agar tujuan pembelajaran bermakna dapat tercapai. Metode adalah cara atau siasat yang diperlukan dalam pengajaran, sebagai strategi metode memperlancar kearah tercapainya tujuan pembelajaran (Syarif Bahri Djamarah, 1996). Model atau metode pembelajaran yang diterapkan harus mempertimbangkan beberapa hal, diantaranya : 1). Karakteristik mata pelajaran, 2). Kondisi peserta didik, 3). Kondisi keahlian pendidik, 4). Sarana/prasarana, 5). Situasi kelas dan lingkungan.



Di era *disruptif* dan salah satu dampak dari pandemi, SMP Negeri 19 Purworejo termasuk yang memperbolehkan peserta didik membawa *handphone* ke sekolah. *Handphone* menjadi hal yang penting digunakan sebagai media pembelajaran. Dari pendataan langsung di kelas, pendidik memperoleh data 99,9% peserta didik mempunyai *handphone* milik sendiri. Dan saat pembelajaran di kelas, semua siswa membawa *handphone* untuk digunakan sebagai media pembelajaran maupun sumber belajar.

Saat pembelajaran secara daring, pendidik menggunakan media video *youtube* untuk menyampaikan materi kepada peserta didik. Pada lingkungan *e-learning* atau pembelajaran daring, secara umum saat ini dibagi menjadi dua kategori, yaitu pembelajaran daring *sinkronous* dan pembelajaran daring *asinkronous*. Pembelajaran daring *sinkronous* adalah pembelajaran menggunakan komputer ataupun *handphone* sebagai media pembelajaran yang dilakukan secara serempak, waktunya bersamaan atau *realtime*, misal video *converence* atau *chating*. Sedangkan pembelajaran daring *asinkronous* adalah pembelajaran menggunakan komputer atau *handphone* sebagai media yang dilakukan secara tunda menggunakan sumber belajar *online* yang diperlukan, misal LMS (*Learning Management System*), *blog*, video, *youtube* dan lain-lain.

Pendidik membuat media pembelajaran berupa video yang diunggah ke akun *youtube* (Vidoe Youtube/*ViTube*), bertujuan agar siswa dapat belajar mandiri dari rumah dengan melihat tayangan *youtube* tersebut. Hanya saja, saat penugasan secara daring hanya sedikit peserta didik yang merespon tugas yang diberikan pendidik. Padahal tugas yang diberikan tidak susah, peserta didik hanya diminta mencatat point-point penting materi pelajaran dari video yang diunggah, memfoto catatan dan mengirimkan kepada pendidik melalui tautan *google form* yang diberikan pendidik. Tugas mencatat sendiri bertujuan untuk memastikan peserta didik belajar dengan menyimak tayangan video yang diunggah ke *youtube*.

Pendidik berupaya untuk membantu peserta didik dalam melaksanakan kegiatan belajar demi mendapatkan hasil yang memuaskan, juga membantu siswa melihat makna dan hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dan penerapan dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan pengamatan kondisi kelas IX saat kegiatan pembelajaran, pendidik dapat mengambil fakta bahwa : 1). Dengan menggunakan metode ceramah yang pendidik pilih dalam melakukan apersepsi, peserta didik terlihat kurang bergairah dan kurang termotivasi untuk belajar. 2). Peserta didik tidak bisa berlama-lama tanpa aktivitas menggunakan *handphone*. 3). Kemandirian peserta didik yang rendah. 4). Peserta didik kurang merasa tertantang dengan metode pembelajaran yang digunakan. 5). Strategi pembelajaran yang digunakan pendidik belum begitu baik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Untuk itu pendidik merancang strategi pembelajaran "*Loading DiaDeo* Pada Bimbingan TIK Kelas IX Semester Gasal di SMP Negeri 19 Purworejo Tahun Pelajaran 2020/2021", *Loading DiaDeo* adalah akronim dari "*Blended Project Based Learning* Bermedia Video".

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 kajian Pustaka

Penelitian tentang upaya mengaktifkan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran yang mengaktifkan peserta didik dalam proyek dan moda *blended learning* merupakan penelitian yang menarik. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya penelitian dengan model yang serupa yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Beberapa penelitian



terdahulu yang relevan untuk dijadikan sebagai tinjauan pustaka dalam penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Rara Yogyanti (2019).

Rara Yogyanti (2019), dalam karya Ilmiah *Best Practicenya* yang berjudul “*Youtube Peer Tutoring* dalam Pembelajaran Biologi di SMA Negeri 1 Gemolong, Sragen” dengan model pembelajaran *Blended Learning* bermedia *youtube* menunjukkan hasil bahwa (1) Peserta didik menjadi mampu berkontribusi dalam pembelajaran biologi, (2) kelas menjadi inter aktif dan menyenangkan, (3) peserta didik lebih memahami penjelasan dari teman, (4) terbentuk kemandirian peserta didik sehingga tidak menjadikan pendidik sebagai satu-satunya sumber belajar.

2.2 Konsep *Blended Learning*

Blended learning merupakan kombinasi dari pembelajaran *online* dan pembelajaran *face to face* (tatap muka) untuk pengajaran di kelas atau modalitas pelatihan/pelatihan lainnya untuk membantu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan baru yang dapat ditransfer ke lingkungan tempat kerja (Hilliard, 2015). *Blended Learning* merupakan istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang terdiri dari dua suku kata, *Blended* dan *Learning*. *Blended* artinya campuran atau kombinasi yang baik.

Tahapan *Blended Learning*, 1). Persiapan Bahan Ajar, Pendidik melakukan persiapan bahan ajar, seperti materi pembelajaran dan referensi materi pembelajaran, 2). Rancangan pembelajaran *Blended Learning*, pada tahap ini pendidik merancang pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi yang disiapkan. Pada tahap ini pendidik juga perlu memperhatikan rancangan pembelajaran apa yang sesuai dengan keadaan peserta didik. 3). Menentukan media penyampaian materi, dalam tahap ini pendidik bisa memilih dari berbagai jenis social media untuk digunakan dalam penyampaian model pembelajaran *Blended Learning*. 4). Pelaksanaan pembelajaran *Blended Learning*, setelah ketiga tahap awal dilakukan, maka pada tahap pelaksanaan pembelajaran *Blended Learning* dilakukan semaksimal mungkin, 5). Evaluasi pembelajaran *Blended Learning*, langkah terakhir dalam pelaksanaan *Blended Learning* adalah evaluasi. Pada tahap ini dilakukan evaluasi dari mulai persiapan sampai pelaksanaan.

2.3 *Project Based Learning* (PjBL)

Pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada pendidik untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan menggunakan tugas dalam bentuk proyek (Thomas, dkk. 1999). Ciri-ciri *Project Based Learning* diantaranya adalah isi, kondisi, aktivitas dan hasil yang memiliki potensi besar untuk menjadikan siswa tertarik dan mengalami pembelajaran bermakna. Sebagai sebuah model pembelajaran, menurut Thomas (2000) *Project Based Learning* mempunyai beberapa prinsip, yaitu : Prinsip terpusat (*centrality*), prinsip pertanyaan pendorong/penuntun (*constructive investigation*), prinsip investigasi konstruktif (*constructive investigation*), prinsip otonomi (*otonomy*), prinsip realistik (*realism*).

Langkah-langkah pembelajaran *Project Based Learning* sesuai yang dikembangkan oleh Lucas (2005) terdiri dari : 1). Penentuan pertanyaan mendasar. 2). Menyusun perencanaan proyek. 3). Menyusun jadwal aktivitas. 4). Memonitring peserta didik dan perkembangan proyek. 5). Penilaian hasil kerja. 6). Evaluasi pengalaman belajar siswa.

2.4 Pembelajaran bermedia Video.

Media merupakan sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan. Perkembangan teknologi akhir-akhir ini mengalami perkembangan yang pesat dalam



lingkungan pendidikan terlebih saat kondisi pandemi yang mengubah moda pembelajaran menjadi berbasis teknologi daring, dimana pendidik, peserta didik sudah mulai beralih menggunakan teknologi dalam melaksanakan proses belajar mengajar, salah satunya video pembelajaran yang diunggah melalui berbagai media sosial.

Manfaat belajar dengan media pembelajaran video adalah sebagai berikut :

- 1). Memberikan pengalaman yang tak terduga bagi peserta didik,
- 2). Memperlihatkan secara nyata sesuatu yang pada awalnya tidak mungkin terlihat,
- 3). Dapat mendemonstrasikan perubahan dari waktu ke waktu,
- 4). Memperagakan keterampilan yang akan dipelajari,
- 5). Menunjukkan tahap prosedur atau langkah-langkah yang jelas dan sistematis,
- 6). Menyampaikan object tiga dimensi,
- 7). Memberikan pengalaman kepada peserta didik untuk merasakan suatu keadaan tertentu,
- 8). Memberikan informasi yang terbaru dan peserta didik lebih cepat dalam memahami konsep.

2.5 Media sosial sebagai sumber belajar

Berbagai media sosial seperti *youtube*, *instagram* dan *tik tok* menyediakan berbagai macam video dengan beragam konten. Meski tersedia beragam konten positif, tidak dipungkiri media sosial juga berisi banyak konten-konten yang tidak mendidik sebagai bentuk dampak negatif dari teknologi, misalnya konten-konten kekerasan dan pornografi atau informasi yang bersifat *hoax*, sehingga juga perlu berhati-hati dalam memilih dan memilih konten maupun informasi. Namun pendidik lebih mengajak peserta didik untuk berfokus kepada dampak positif dari teknologi, dan mengajak peserta didik untuk menghasilkan karya dengan *upload* konten-konten positif yang bernilai pengetahuan melalui media pembelajaran bermedia video yang menjadi tugas proyek.

Dengan melibatkan teknologi dalam pembuatan proyek video pembelajaran, diharapkan peserta didik memiliki karakteristik dan kompetensi 4C sesuai model pembelajaran Abad 21 dalam kurikulum 2013 yaitu, *critical thinking and problem solving*, *creativity and innovation*, *communication* dan *collaboration*. Video karya peserta didik dapat menjadi sumbangsih konten-konten positif di bidang pendidikan yang dapat digunakan sebagai sumber belajar bagi peserta didik lainnya serta memberikan pengalaman belajar yang bermakna kepada peserta didik sesuai dengan perkembangan zaman.

3. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif yang bertujuan untuk mendeskripsikan model pembelajaran *Blended Project Based Learning* bermedia video yang digunakan di sekolah dan mendeskripsikan langkah-langkah pembelajarannya. Subyek penelitian ini adalah kelas IX SMP Negeri 19 Purworejo yang terdiri dari enam kelas dan masing-masing kelas terdiri dari 32 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan adalah analisis data kualitatif deskriptif presentase.

4. PEMBAHASAN

4.1 Alasan Pemilihan Strategi Pemecahan Masalah.

Alasan pemilihan model pembelajaran *Loading DiaDeo* sebagai alternatif pemilihan memecahkan masalah dalam Bimbingan TIK khususnya pada materi Perangkat Keras Komputer, dilandasi dengan pemikiran bahwa pengalaman belajar nyata dapat memberikan pelajaran yang bermakna bagi peserta didik, sehingga tercipta proses pembelajaran yang memotivasi dan menyenangkan. Model Pembelajaran *Loading DiaDeo* merupakan

pembelajaran berbasis proyek yang memberikan kesempatan kepada pendidik untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan menggunakan tugas dalam bentuk proyek

4.2 Hasil atau Dampak dari Penerapan Model Pembelajaran *Loading DiaDeo*.

Dari langkah-langkah yang telah dilaksanakan, penerapan Model Pembelajaran *Loading DiaDeo* dalam Bimbingan TIK Kelas IX Semester Gasal di SMP Negeri 19 Purworejo Tahun Pelajaran 2020/2021, dalam setiap tahapnya memiliki hasil dan dampak sebagai berikut :

1). Penentuan pertanyaan mendasar

Pada tahap ini pendidik memulai dengan pertanyaan yang esensial untuk memancing pengetahuan, tanggapan, kritik, dan ide siswa tentang ide proyek yang akan diangkat. Pendidik memberikan wawasan pengetahuan kepada peserta didik tentang beragam konten-konten di media sosial yang bermanfaat di bidang pendidikan bahkan bisa menjadi sumber penghasilan, dan memberikan dukungan serta motivasi kepada peserta didik untuk berkarya menghasilkan konten-konten yang bermanfaat dengan menggunakan perangkat *handphone* yang di miliki peserta didik. Hasil yang didapat setelah peserta didik mendapatkan penjelasan tentang banyaknya manfaat *handphone* untuk hal-hal yang bermanfaat hingga menjadi sumber penghasilan, peserta didik menjadi termotivasi dan tertantang untuk membuat karya video. Dampak lainnya adalah peserta didik menjadi lebih bersemangat melakukan proses belajar dan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.



Gambar 1. Pendidik memberikan stimulus wawasan tentang perkembangan dan pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan.

2). Menyusun perencanaan proyek.

Perencanaan dilakukan secara kolaboratif antara pendidik dan peserta didik, sehingga pendidik dan peserta didik juga merasa “memiliki” proyek yang akan dilaksanakan. Perencanaan ini berisi aturan main, serta mengetahui alat dan bahan yang dapat diakses untuk membantu menyelesaikan proyek. Hasil dari perencanaan proyek, terbentuknya rencana kerja proyek peserta didik, mandiri ataupun berkelompok serta pemilihan perangkat lunak yang akan digunakan sebagai media pembuatan proyek serta instalasi perangkat lunak yang dipilih di *handphone* peserta didik.



3). Menyusun jadwal aktivitas.

Pendidik dan peserta didik secara kolaboratif menyusun jadwal aktivitas dalam menyelesaikan proyek. Hasil dari kegiatan penyusunan jadwal adalah disepakati tentang tata waktu pembuatan sampai pengumpulan proyek video. Dampak dari kegiatan ini adalah peserta didik menjadi lebih bisa menata waktu dan bersemangat untuk mengerjakan proyek yang telah disepakati.



Gambar 3. *Screenshoot* dari beberapa Group *Whatsapp* Kelas, tentang tugas proyek, waktu pengumpulan dan aturan main yang sudah disepakati.

4). Memonitoring peserta didik dan perkembangan proyek.

Pendidik memonitoring aktivitas peserta didik selama penyelesaian proyek dengan cara memfasilitasi peserta didik pada setiap proses. Dengan demikian pendidik berperan sebagai mentor bagi aktivitas peserta didik. Monitor penyelesaian tugas proyek dilakukan secara daring dan luring.

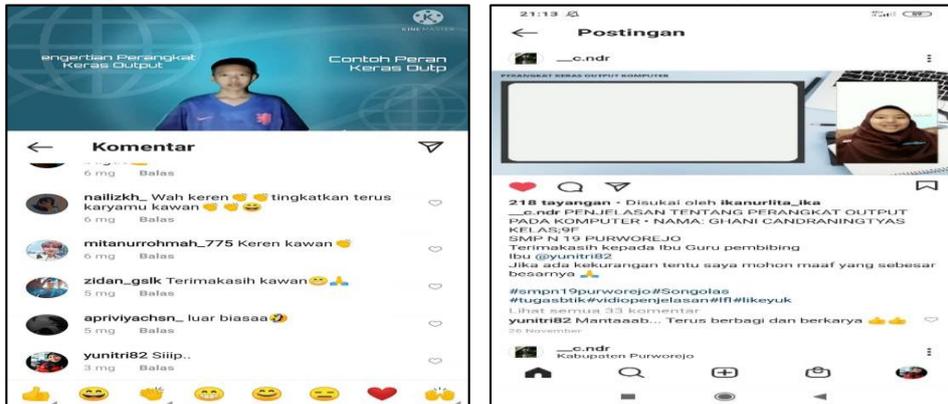
Hasil dari kegiatan monitoring, peserta didik lebih bersemangat karena mendapatkan perhatian dari pendidik, mendapatkan solusi dari permasalahan yang dihadapi dalam pembuatan proyek video dengan adanya fasilitasi bimbingan dari pendidik, baik luring maupun daring. Dampaknya proyek video peserta didik berjalan sesuai dengan *schedule* waktu yang telah ditetapkan.



Gambar 4. Peserta didik berkonsultasi dan pendidik melakukan pembimbingan saat jam konsultasi terprogram di sekolah.

5). Penilaian Hasil Kerja.

Selain memberikan penilaian Ulangan Harian dengan materi isi konten tugas proyek video, pendidik juga memberikan penilaian hasil karya video dengan memberikan komentar yang positif pada video yang diunggah untuk mengapresiasi karya peserta didik. Selain itu pendidik juga memberikan penilaian untuk karya video terbaik dalam bentuk perlombaan. Hasil dari berbagai penilaian yang ditetapkan pendidik, peserta didik menjadi bersemangat untuk menyelesaikan dan mengumpulkan proyek video. Dampak lain dari format penilaian yang ditetapkan pendidik dalam bentuk perlombaan, peserta didik merasa sangat termotivasi, tertantang dan berusaha membuat karya video sebaik mungkin. Perlombaan juga mengasah karakter peserta didik dalam berkolaborasi, terbiasa bekerja keras serta percaya diri.



Gambar 5. Pendidik memberikan komentar pada video yang diunggah berupa kata-kata yang positif, sebagai bentuk *reward* atas project karya yang telah dibuat peserta didik

5. HASIL YANG DICAPAI.

Dengan penerapan model pembelajaran *Loading* pada materi perangkat keras komputer, dampak yang dihasilkan : 1). Proses pembelajaran menjadi aktif dan menyenangkan, 2). Kemampuan 4C (*Critical Thinking, Communication, Colaboration, Creativity and Innovation*) peserta didik menjadi lebih baik, 3). Nilai ulangan peserta didik menjadi baik, 4). Peserta didik menjadi mampu berkontribusi pada pembelajaran Bimbingan TIK, dengan konten-konten video pembelajaran yang diunggah pada akun media sosial peserta didik, 5). Peserta didik menjadi terbiasa menghargai hasil karya orang lain, 6). Video pembelajaran materi perangkat keras komputer yang diunggah di dunia maya, bisa menjadi sumber belajar yang bermanfaat bagi peserta didik lainnya sebagai sarana tutor sebaya.

6. KESIMPULAN.

Simpulan yang dapat diambil setelah menerapkan Model Pembelajaran *Loading DiaDeo* Pada Bimbingan TIK Kelas IX Semseter Gasal di SMP Negeri 19 Purworejo Tahun Pelajaran 2020/2021 adalah :

- 6.1 Penerapan Model Pembelajaran *Loading DiaDeo* Pada Bimbingan TIK Kelas IX Semseter Gasal di SMP Negeri 19 Purworejo Tahun Pelajaran 2020/2021 dapat meningkatkan kemampuan komunikasi, keterampilan dalam hal IT, kolaborasi, kemandirian serta motivasi peserta didik dalam belajar.
- 6.2 Penerapan Model Pembelajaran *Loading DiaDeo* Pada Bimbingan TIK Kelas IX Semseter Gasal di SMP Negeri 19 Purworejo Tahun Pelajaran 2020/2021 dapat meningkatkan prestasi belajar pada Bimbingan TIK materi Perangkat keras komputer peserta didik kelas IX SMP N 19 Purworejo Semseter 1 Tahun Pelajaran 2020/2021.



6.3 Menghasilkan karya-karya video yang kreatif dan bermanfaat bagi dunia pendidikan dari proyek video yang dihasilkan oleh peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

Jalinus, Nizwardi dkk 2015). Buku Model Flipped *Blended Learning*. Grobogan: CV. Sarnu Untung.

Kurniasih, Imas. (2017). *Lebih Memahami Konsep & Proses Pembelajaran, Implementasi & Praktek Dalam Kelas*. Yogyakarta: Kata Pena.

Majid Abdul, (2013). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya Offset.

Marianingsih dkk. (2018). *Bukan Kelas Biasa*. Surakarta: Kekata Publisher.

Narimawati, Puji. (2020). *Discovery Elektronik Learning* dengan Pendekatan Saintifik. Bali: Mudilan Group.

Silberman, Melvin. (2009). *Active Learning, 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Nusamedia.

Subyantoro. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas, Metode Kaidah Penulisan dan Publikasi*. Depok: Putra Utama Offset.

Yogiyanti, Rara. (2020). *Youtube Peer Tutoring* dalam Biologi. Batu Jawa Timur: Beta Aksara.

Yuliantoro, Agus, (2015). *Penelitian Tindakan Kelas dengan Metode Mutakhir*. Yogyakarta, Andi Offset.