
EFEKTIVITAS BLENDED LEARNING BERBASIS PROYEK PADA KURIKULUM MERDEKA BELAJAR

Septi Wulandari¹, Nada Sawita², Rustam³

MPBSI Universitas Jambi^{1,2}, Universitas Jambi³

e-mail: septiwulandari79@guru.smp.belajar.id¹, nadasawita1402@gmail.com²,
Rustam@Unja.Ac.Id³

Abstrak

Tujuan penelitian ini ialah melihat efektivitas pembelajaran blended learning berbasis proyek. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif. Pendekatan yang digunakan adalah studikasus. Data dalam penelitian ini adalah hasil wawancara pada guru. Sumber data penelitian ini adalah guru. Dalam uji validitas peneliti menggunakan validitas data. Hasil penelitian menunjukkan *blended learning* 50% efektif digunakan saat luring karena mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan bersikap profil pelajar pancasila. Namun 50% tidak efektif digunakan saat daring karena ketidakterersediaan peralatan daring, setelah itu susah nya melakukan pengawasan terhadap siswa yang menyebabkan siswa tidak jujur. Penelitian selanjutnya dibutuhkan untuk memperkuat penelitian ini dengan cara mengkaji menggunakan data statistic mengenai efektivitas pembelajaran menggunakan blended learning.

Katakunci: blended learning, efektivitas, profil pelajar pancasila, berpikir kritis, proyek

Abstract

The purpose of this research is to see the effectiveness of project-based blended learning. The research method used is qualitative. The approach used is a case study. The data in this study are the results of interviews with teachers. The source of this research data is the teacher. In testing the validity of the researchers using the validity of the data. The results showed that 50% of blended learning was effective when offline because it was able to improve critical thinking skills and profiles of Pancasila students. However, 50% is not effective when used online because of the unavailability of online equipment, after that it is difficult to supervise students which causes students to be dishonest. Further research is needed to strengthen this research by examining using statistical data on the effectiveness of learning using blended learning.

Keywords: *blended learning, effectiveness, Pancasila student profile, critical thinking, project*

PENDAHULUAN

Pandemi covid-19 merupakan salah satu ancaman dalam dunia pendidikan. Bagaimana tidak, pandemi covid-19 telah menghancurkan sebuah tatanan dunia disegala aspek kehidupan. Pendidikan merupakan salah satu aspek yang terdampak pandemi. Menurut (Siahaan, 2020) saat ini Indonesia mengalami disrupsi terhadap teknologi pendidikan. Pembelajaran secara tatap muka 100% secara tiba-tiba harus diubah secara drastis karena efek dari pandemi covid-19. Pandemi ini mengakibatkan

permasalahan tersendiri dalam dunia pendidikan. Guru dan siswa yang pada awal menghadapi pembelajaran secara tatap muka secara tiba-tiba harus diubah secara dalam jaringan atau daring dan luring.

Pengubahan sistem belajar mengajar tidak dapat lepas dari teknologi. Secara tidak langsung, seorang guru dan siswa harus mampu untuk menerapkan teknologi dan paham akan teknologi agar pendidikan berjalan dengan lancar. Perihal ini diperkuat oleh (Zahwa & Syafi'i, 2022) yang menyatakan bahwa penggunaan

teknologi tidak hanya berfokus ke gurudan hanya dapat digunakan oleh guru. Penggunaan teknologi harus dapat dijangkau oleh siswa dan diaplikasikan pula oleh siswa. Oleh karena itu tentu penggunaan teknologi menjadi sebuah tantangan tersendiri di era teknologi yang semakin berkembang.

Pada era revolusi 4.0 guru dan siswa menghadapi sebuah perubahan yang amat luar biasa. Perubahan yang terjadi pada era ini menjadikan sebuah tantangan sekaligus peluang bagi siswa dan guru untuk dapat memaksimalkan pendidikan yang lebih berkualitas. Maka, seorang guru dan siswa harus membiasakan diri terhadap perkembangan teknologi informasi untuk memaksimalkan diri dalam penggunaan teknologi karena dampak dari pandemi. Jika guru dan siswa tidak dapat memaksimalkan teknologi, maka pendidikan tidak akan berjalan secara berkualitas. Namun, jika siswa dan guru dapat memaksimalkan teknologi, maka pembelajaran di masa pandemi akan semakin berkualitas. Menurut (Alami, 2020) penggunaan media seperti youtube, platform Pendidikan seperti whatsapp, google classroom, google meet, zoom cloud meeting menjadi solusi bagi guru dan siswa dalam menghadapi pandemi ini. Media tersebut tampaknya sebagai alat komunikasi biasa, namun dengan kreatifitas media tersebut dapat menjadi wahana kegiatan pembelajaran yang berkualitas.

Namun, pembelajaran daring juga tidak seutuhnya bagus untuk perkembangan peserta didik. Pembelajaran menggunakan teknologi memang membuat guru dan siswa dapat melaksanakan kegiatan belajar mengajar dari rumah. Namun, apakah pembelajaran tersebut apakah

pembelajaran tersebut menyenangkan? Jawabannya ialah tidak selalu. Berdasarkan hasil observasi peneliti selama pembelajaran daring, peneliti menemukan beberapa siswa yang merasa bosan, bahkan tidak focus ditandai dengan menonaktifkan pelantang dan kamera saat zoom berlangsung. Saat guru menjelaskan siswa asik dengan kegiatannya sendiri. Jadi siswa melakukan aktivitas ganda, belajar secara daring dan juga bermain menggunakan gawainya. Menurut (Noviansyah & Mujiono, 2021) siswa memiliki hambatan saat belajar daring seperti sulit konsentrasi dalam belajar (83,33%), siswa merasa sangat bosan (80,55%), tidak memahami materi yang disampaikan oleh guru (52,77%), kesulitan dalam memperoleh sumber belajar (75%), kesulitan dalam mencari sinyal (55,55%) kurang pendampingan orang tua (66,66%).

Tidak sampai disitu, pembelajaran daring juga berdampak pada emosional siswa. Prihal ini dibuktikan dengan penelitian (Kusuma & Sutapa, 2020) menunjukkan bahwa selama belajar daring, anak kurang kooperatif karena jarang bermain bersama, kurangnya sikap toleransi karena tidak adanya interaksi secara langsung, anak menjadi bosan dan sedih, rindu teman dan guru. Perihal ini menjadi urgensi tersendiri bagi pemerintah apalagi padapembelajaran abad-21 pada kurikulum merdeka belajar yang mengedepankan sikap profil pelanjar pancasila yang akan meningkatkan karakter pada anak. Namun dengan adanya hambatan ini akan menjadi permasalahan tersendiri bagi guru dan bagi siswa dalam melaksanakan proses belajar mengajar.

Pembelajaran yang dilakukan secara daring mengakibatkan rasa bosan oleh perserta didik. Oleh karena

itu pembelajaran yang bermakna akan membantu peserta didik untuk lebih membuat pembelajaran menjadi berkualitas. Pembelajaran berbasis proyek merupakan bagian dari pembelajaran yang dapat meningkatkan daya berpikir dan bersaing yang dilakukan oleh siswa. Menurut (Rusmana & Aulia, 2017) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan motivasi pada siswa, membuat siswa menjadi lebih berpikir secara kritis, memberikan pengalaman, serta membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Rasa bertanggung jawab menjadi harapan yang ingin dicapai dalam sebuah pembelajaran. Karena pada dasarnya rasa tanggung jawab adalah bagian dari pendidikan karakter pada kurikulum merdeka. Karakter siswa merupakan aspek penting dalam suatu pendidikan menurut (Priatmoko & Dzakiyyah, 2020) karakter siswa menjadi bentuk pembinaan pancasila, artinya diharapkan siswa mampu untuk mengimplementasikan nilai-nilai pancasila seperti karakter pembelajar dan karakter gotong royong. Untuk meningkatkan pembelajaran yang efektif dan juga aman maka dibutuhkan metode pembelajaran yang efektif dan aman pula.

Penggunaan metode Blended Learning berbasis proyek dapat menjadi solusi dalam kegiatan pembelajaran. Metode ini menggunakan jenis pembelajaran secara campuran. Perihal ini dipertegas oleh (Putra et al., 2021) Blended Learning akan mengkombinasikan pembelajaran online dan pembelajaran offline atau daring dan luring. Pembelajaran ini dapat menyelesaikan permasalahan siswa baik itu secara kuantitas maupun kualitas dalam belajar. Sehingga siswa

tetap dapat bertemu guru dan juga siswa dan memiliki kesempatan untuk belajar lebih fokus. Serta memiliki karakter profil pelajar pancasila yang diasah melalui pembelajaran abad-21 pada kurikulum merdeka belajarbelajar. Namun seberapa efektif metode pembelajaran ini membutuhkan penelitian secara lebih lanjut.

Beberapa penelitian relevan yang pertama (Khaerunnisa, 2020) tentang Evaluasi Penerapan Blended Learning Pada Pembelajaran Bahasa Arab di SMPIT Ibadurrahman: Studi Kasus Di Kelas VII Akhwat dengan hasil penelitian pelaksanaan blended learning terdapat kendala dalam perihal teknologi informasi yang tidak seutuhnya memadai, setiap siswa memiliki kelengkapan sarana prasarana yang berbeda. Berikutnya penelitian (Divayana, 2017) dengan judul Evaluasi Pelaksanaan Blended Learning di SMK TI Udayana Menggunakan Model Cse-Ucla dengan hasil penelitian walaupun blended learning efektif namun masih ada banyak kendala salah satunya adalah komponen sistem assesment yang tidak maksimal. Penelitian terakhir ialah penelitian dari (Asmuni, 2020) mengenai problematika pembelajaran saat daring, dengan hasil penelitian menunjukkan kurangnya penguasaan IT, selanjutnya kurangnya pengawasan oleh orangtua dan guru serta terdapat kendala keterbatasan waktu dan jaringan. Terakhir ialah penelitian dari (A'yuni, 2017) Rintangan dalam Mengimplementasikan Blended learning Pada Pembelajaran Matematika (Sebuah Kajian Teori), blended learning memiliki 8 aspek kendala yaitu pendanaan saat pelaksanaan, infrastruktur penggunaan blended learning, waktu pelaksanaan, pelatihan yang efektif, sikap, keterampilan TIK, dukungan teknis,

dan pembelajaran.

Blended learning berbasis proyek pada kurikulum merdeka belajar merupakan salah satu solusi saat ingin melaksanakan pembelajaran secara daring mauppun secara luring, namun. Diantara kelebihan pembelajaran dengan blended learning berbasis proyek, terdapat beberapa hambatan dalam pelaksanaannya. Peneliti akan menjabarkan efektivitas penggunaan blended learning berbasis proyek pada kurikulum merdeka belajar. Penelitian ini akan menjadi sebuah kajian berdasarkan studi kasus yang dihadapi oleh seorang guru.

METODE

Penelitian ini akan menggunakan penelitian kualitatif. Menurut (Creswell & Creswell, 2018) penelitian kualitatif akan menjabarkan data yang ditemukan. Pendekatan penelitian ini menggunakan studi kasus penggunaan Blended Learning berbasis proyek dalam kurikulum merdeka belajar. Data Penelitian di dapatkan melalui studi pustaka dan wawancara. Blended Learning berbasis proyek dalam kurikulum merdeka belajar. Sumber data penelitian didapatkan dari hasil studi kasus dan wawancara mengenai efektivitas Blended Learning berbasis proyek dalam kurikulum merdeka belajar. Untuk menguji keabsahan data peneliti menggunakan validitas triangulasi. Menurut (Miles, B & Huberman, Michael, 2014) triangulasi merupakan cara untuk mengetahui sebuah keabsahan data yang didapatkan dari literatur mengenai efektivitas Blended Learning berbasis proyek dalam kurikulum merdeka belajar. Terdapat tiga triangulasi, peneliti menggunakan triangulasi data. Data yang didapatkan peneliti akan dianalisis untuk melihat keabsahan datanya. Teknik analisis data yang

digunakan peneliti berlandaskan pada teori (Miles, B & Huberman, Michael, 2014), pertama peneliti akan mereduksi data berupa pengumpulan data wawancara berdasar studi kasus. Selanjutnya peneliti akan menyajikan data yang telah didapatkannya mengenai efektivitas Blended Learning berbasis proyek dalam kurikulum merdeka belajar yang akan di tes keabsahan data menggunakan triangulasi data. Terakhir peneliti akan menyajikan data yang telah dianalisis untuk mendapatkan kesimpulan akhir mengenai efektivitas Blended Learning berbasis proyek dalam kurikulum merdeka belajar.

Hasil dan Pembahasan

Perencanaan pelaksanaan blended learning berbasis proyek

Membuat jadwal pelaksanaan pembelajaran dibutuhkan waktu pelaksanaan pembelajaran blended learning baik secara daring maupun secara luring. Jadwal ini akan disesuaikan dengan pembuat jadwal PJJ. Penentuan tujuan pembelajaran dibuat oleh guru masing-masing yang berfokus pada standar penilaian yang digunakan, selanjutnya untuk pembuatan modul dan bahasan ajar akan dibuat oleh guru, penilaian juga akan dilakukan oleh guru dan juga teman sebaya perihal ini mengacu pula pada standar penilaian.

Berdasarkan hasil wawancara dengan informan G: “ Sebelum pelaksanaan ya membuat jadwal terlebih dahulu. Jadwal pelaksanaan dilaksanakan secara daring dan luring. Bukan saya yang membuat jadwalnya. Yang membuat jadwal itu wakil kepala sekolah bidang kurikulum. Iya jadi ia semua yang buat jadwalnya. Kalau tujuan pembelajaran sendiri yang saya lakukan kembali lagi pada capaian yang sudah saya analisis di ketuntasan

belajar minimum atau KBM. Sebelumnya juga dilakukan analisis KI dan KDnya terlebih dahulu, mengacu lagi pada standar penilaian sih, kalau tidak salah seperti itu. Intinya tujuannya ke profil pelajar pancasila. Kalau Modul atau bahan ajar yang saya buat palingan tidak jauh dari buku sumber yang diberikan. Palingan saya lihat beberapa sumber lain untuk mempertegas bahan ajar yang disiapkan. Penilaian saya tetap mengacu pada standard penilaian sama dengan pembelajaran biasa ”

Saat melaksanakan pembelajaran blended learning hendaknya guru mempersiapkan pembelajaran seperti biasanya yaitu dengan melaksanakan perencanaan. Perencanaan pembelajaran dengan blended learning dilakukan dengan beberapa tahap menurut (Indriani et al., 2018) pembelajaran blended learning dimulai dengan beberapa tahapan, seperti membuat jadwal pelaksanaan dengan blended learning. Setelah itu guru menentukan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan. Selanjutnya guru membuat modul pembelajaran atau materi ajar. Terakhir guru menyusun alat untuk menilai.

Pembuatan jadwal pembelajaran yang dilakukan oleh koordinator PJJ. Jadwal dibuat sedemikian rupa baik itu secara daring maupun luring. Jadwal akan membantu guru dalam mengajar dan mempersiapkan kebutuhan dalam mengajar. Dengan adanya jadwal pelajaran pembelajaran blended learning akan tersusun. Tujuan pembelajaran baik itu blended learning dan tidak blended learning sama saja. Tujuan pembelajaran akan merujuk pada penilaian yang akan dilakukan secara pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Menurut (Rustam et al., 2020) guru harus memahami KI dan KD yang ada dalam pembelajaran untuk

memberikan penilaian sikap, pengetahuan, keterampilan. bentuk dari pemahaman melakukan analisis KI dan KD akan mempermudah guru dalam melakukan capaian apa yang diinginkan lalu dirujuk pada tujuan dari pembelajaran. Tujuan pembelajaran ini akan merujuk pada sikap yang berpedoman pada profil pelajar pancasila. Perihal ini sejalan dengan (Rahmani et al., 2022) siswa diharapkan untuk dapat memiliki sikap bernalar kritis, berahlak mulia, kreatif, gotong royong, bineka tunggal ika, dan mandiri. Modul pembelajaran dan bahan ajar sangat diperlukan saat pembelajaran dengan blended learning. Modul yang dimiliki oleh siswa dalam memahami materi serta menyelesaikan soal-soal yang dibuat dibuat oleh guru. Pembuatan modul tidak sama dengan buku. Modul saat belajar daring dapat diakses melalui gawai atau komputer jinjing. Menurut (Fatmianeri et al., 2021) modul akan membantu siswa menjadi referensi bahan ajar tambahan bagi siswa. Namun pada wawancara tersebut tampak bahwa guru menyamakan antara modul dengan bahan ajar yang telah disediakan oleh pemerintah.

Perencanaan penilaian sebagai bentuk evaluasi. Penilaian harus berdasarkan tujuan pembelajaran yang telah dibuat berdasarkan analisis KI dan KD. Penilaian ini merupakan bagian penting karena penilaian dilakukan sebagai bentuk upaya evaluasi terhadap hasil pembelajaran yang dilakukan oleh siswa. Menurut (Primasari et al., 2021) penilaian dilakukan dengan mempertimbangkan aspek seperti pengetahuan keterampilan dan sikap. Apalagi saat pembelajaran blended learning berbasis proyek. Harus mempersiapkan alat mengukur nilai. Lebih lanjut lagi penilaian memiliki pedoman standard

penilaian.

Pelaksanaan Blended Learning Berbasis Proyek

Pencarian informasi secara online dan offline dilakukan berdasarkan reverensi, validasi realibilitas konten dan kejelasan akademis. Ini merupakan langkah utama yang dilakukan saat melaksanakan blended learning. Pada tahap ini siswa menjawab pertanyaan yang diberikan kepadanya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan informan G: "Belajar agak susah jika memakai seminggu masuk seminggu tidak. Sinyal tidak bagus. Sering mati lampu juga, sehingga susah kalau mencari informasi untuk belajar. Ya gimana lagi, internet di setiap daerah memang tidak stabil. Susah memang kalau harus menggunakan internet. Sebenarnya pembelajaran enak kalau gabungan gini. Apalagi kalau ada siswa yg sakit gitu. Tapi gimana ya, mereka susah juga untuk memahami pelajaran walaupun saya melakukannya secara daring. Apalagi pas saya kasih proyek. Sebenarnya mereka bisa mudah mengerjakan. Gara-gara internet ya susah. Menjawab pertanyaannya saling berbagi! Kebanyakan sama berbagi jawaban. Jadi jawabannya bukan jawaban pribadi" Menemukan, memahami dan mengkontruksi ide dan gagasan. Saat pelaksanaan blended learning berbasis proyek siswa mencari jawaban dan memahami jawaban tersebut. Kegiatan ini dilakukan secara daring dan luring. Untuk teknisnya dikembalikan kepada guru masing-masing.

Berdasarkan hasil wawancara dengan informan G: "Siswa pas memahami pelajaran secara daring susah. Banyak matikan kamera dan pelantangannya. Kalau disuruh nyari

tugas copas internet. Jadi gimana mau buat proyek? Kalau baru menemukan dan memahami informasi. Sumber informasi yang anak dapatkan hanya dari google, blogspot gitu. Asal copas aja, pengawasannya ya harus guru yg mengawasi apa yang mereka cari, terus di cek lagi secara teliti. Untuk pemahaman siswa masih sangat kurang jika dilaksanakan secara daring, kalau luring masih mending sih. Proyek yang dijalankan tidak maksimal."

Menginterpretasi informasi atau pengetahuan dari berbagai sumber yang dicari dari berbagai macam sumber. Siswa memberikan kesan atau pendapat terkait apa yang telah didapatkannya dari berbagai macam sumber daring dan luring. Melalui buku sumber dan melalui internet. Sumber dapat membantu siswa dalam melaksanakan pembelajaran baik secara daring dan luring.

Berdasarkan hasil wawancara dengan informan G: "Ya maunya sih cari dari sumber terpercaya gitu. Saya ngajari sedikit-sedikit sumber terpercaya. Jangan asal ngambil sumber. Kalau memahami informasi kebanyakan informasinya tidak valid. Kalau pakai PjBL kan guru membimbing, nah susah kalau dilaksanakan secara daring. Karena anak masih mencari sumber sumber lainnya. Beda lagi kalau luring, tapi nyarinyanya secara daring, saya masih bisa ngebimbing. Kalau diskusi ya lumayan berjalan lancar pas dilakukan secara luring. Ada gitu pengawasan saya. Kalau daring kadang mereka diskusi melalui chat ya agak segan mereka jika ada saya. Jadi Pengawasan saya ya gak terlalu baik jika ada di situ. Tapi kan dalam proyek harus tetap di awasi. Jadi gimana itu?"

Mengkomunikasikan ide gagasan hasil interpretasinya menggunakan fasilitas online dan offline. Pada tahap

ini siswa telah mengerjakan tugas proyek yang diberikan oleh guru. Pada tahap PjBL siswa sedang berada pada tahap penilaian produk. Sebelum guru menilai, siswa terlebih dahulu mengkomunikasikan ide dan gagasan secara lisan atau tulisan baik itu daring atau secara luring.

Berdasarkan hasil wawancara dengan informan G: "Komunikasi ide dan gagasan ya agak sulit karena sumber yang tidak terpercaya itu yang saya takutkan akan salah persepsi. Kalau bertemu secara langsung sih bagus, kalau tidak ya sulit sih. Harus dilihat dengan sungguh-sungguh. Butuh pengawasan yang baik saat pembelajaran secara daring. Hasilnya biasanya tidak sesuai dengan ekspektasi kita ya.

Karena apa? Ya karena dia tidak ada pengawasan, asal buat saja. Jadi hasilnya tampak kurang maksimal. Beda kalau di sekolah kan ada pengawasan. Mau tidak mau mereka harus berpikir untuk mendapat idenya sendiri"

Mengkonstruksikan pengetahuan melalui proses asimilasi dan akomodasi dari hasil analisis, diskusi, dan penarikan kesimpulan dari informasi yang diperoleh melalui fasilitas online dan juga offline. Pemahaman ini akan menjadi bahan evaluasi pada proses analisis yang dilakukan oleh guru dan siswa melalui kegiatan diskusi aktif.

Berdasarkan hasil wawancara dengan informan G: "Guru sendiri agak sulit ya untuk mengkonstruksi kesimpulan pembelajaran, ya mau bagaimana? Siswa saat pembelajaran hanya hadir di ruang zoom kalau daring tapi kamera dimatikan, pelantang dimatikan, kita ya tidak tau mereka masih ada di zoom itu atau tidak. Saya memancing pertanyaan tapi saya juga yang menjawab pertanyaan. Beda

kalau secara luring. Lebih nek belajarnya."

Pada pelaksanaan pembelajaran blended learning berbasis proyek mengalami berbagai macam kendala. Memang pada dasarnya tidak ada yang sia-sia. Pembelajaran yang dilakukan secara daring sebagian besar membuat siswa lebih kritis dan kreatif. Namun tidak semua siswa memiliki kesamaan kelengkapan peralatan pembelajaran yang dilakukan secara daring dengan sinyal yang berbeda-beda kekuatannya setiap daerah.

Pencarian informasi untuk menjawab pertanyaan berupa proyek yang dilakukan secara daring menghadapi sebuah tantangan. Berdasarkan hasil wawancara bersama guru, peneliti mendapatkan hasil pembelajaran yang dilaksanakan secara daring lebih membosankan, siswa membutuhkan hal yang baru dari biasanya. Menurut (Karsim & Nani, 2021) pembelajaran blended learning masih menyebabkan kebosanan terhadap siswa saat melaksanakan pembelajaran. Tugas secara teoretis dapat diselesaikan menggunakan dengan bantuan teknologi seperti google. Oleh itu pembelajaran yang dilakukan tidak efektif.

Berdasarkan data tersebut, penggunaan blended learning memang dapat menyelesaikan permasalahan siswa dalam belajar, namun ada kelemahan yang harus disiasati dalam penggunaan blended learning. Berdasarkan penelitian (Perdana & Adha, 2020) menyatakan bahwa pembelajaran blended learning akan efektif jika dipengaruhi oleh kejujuran, tanggung jawab, kepedulian, dan sikap saling menghormati antar satu dengan yang lain. Namun berdasar hasil yang peneliti dapatkan di lapangan, karakter siswa dalam pembelajaran saat ini semakin menurun. Berdasarkan hasil

wawancara dengan guru, beliau mengatakan bahwa karakter peserta didik saat ini semakin menurun, itulah mengapa dibutuhkan peningkatan kualitas dan kuantitas peserta didik dengan adanya perubahankurikulum 2013 menjadi kurikulum merdeka sebagai bentuk evaluasi pendidikan yang lebih baik lagi.

Berpikir kritis merupakan dampak yang didapatkan dalam pembelajaran blended learning berbasis proyek. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, penggunaan proyek membuat siswa lebih mandiri dalam melaksanakan pembelajaran disekolah, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan karena penggunaan konteks dalam pembelajaran yang membuat siswa lebih memahami maksud dan tujuan dari proyek yang diberikan. Menurut (Ni Putu Sri Wahyuni & I Gusti Ngurah Santika, 2022) Berikut merupakan bentuk dari berpikir kritis. (1) siswa memahami ide ide logis dalam sebuah proyek yang diberikan oleh guru; (2) siswa lalu merumuskan ide dan gagasan dalam sebuah proyek dengan singkat dan tepat; (3) siswa lalu mengindettifikasi, membuat argumen dan melakukan evaluasi pada proyek yang ia buat; (4) mengevaluasi lebih lanjut terkait kebenaran proyek; (5) membuat kesimpulan akhir berupa hipotesis. Pembelajaran blended learning berbasis proyek yang sitematis sangat efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran disaat ini. Namun sikap siswa tersebut acuh tak acuh saat pembelajaran daring dengan mematikan kamera dan pelantang salah satunya.

Evaluasi Blended Learning Berbasis Proyek

Evaluasi dilakukan dengan beberapa cara seperti melakukan

penilaian diri sendiri atau self asesment, selanjutnya melaksanakan tes yang dilakukan oleh guru setelah menyelesaikan hasil pembelajaran pada satu modul. Terakhir ialah tes akhir yang dilakukan saat menyelesaikan 6 semester.

Berdasarkan hasil wawancara dengan informan G: "Evaluasi dalam bentuk penilaian saat menggunakan blended learning berbasis proyek hampir sama saja dengan evaluasi pada biasanya. Setelah selesai KD ya ulangan harian tergantung nanti KD nya mau digabung atau dipisah. Hasil ulangan harian siswa hampir semuanya sama dengan jawaban yang ada di internet. Bingung juga kalau seperti ini. setelah itu nanti ditengan semester ada PTS atau penilaian tengah semester biasanya dilakukan secara luring hasilnya ya terlihat sekali perbedaanya daring dan luring. Untuk PAS dilakukan pula selama luring. Materi yang diajarkan secara luring lumayan baik jawabannya. Kalau daring walau nilai bagus saat PTS dan PAS hasilnya jomplang sekali."

Blended learning berbasis proyek mampu untuk meningkatkan profil pelajar pancasila yang menjadi poin penting dalam kurikulum merdeka. Pembelajaran yang dilaukan secara daring dan juga luring memang tidak terlalu membosankan dibanding pembelajaran secara daring. Namun tetap saja, pembelajaran blended learning akan membuat siswa merasa bosan. Karena tidak ada pengawasan dan tidak sitematisnya kegiatan akan membuat siswa menjadi Sacuh tak acuh dengan tugas yang diberikan oleh guru, ditambah lagi dengan konteks pembelajaran jarak jauh. Menurut (Kemendikbud Ristek, 2021) aspek profil pelajar pancasila ialah beriman dan bertakwa pada tuhan yang maha esa serta berahlak mulia,

berkebinekaan global, gotong royong, kreatif, kritis, mandiri. Berdasarkan hasil wawancara guru, siswa memiliki sikap yang tidak sesuai dengan profil pelajar pancasila.

Pembelajaran menentukan karakter siswa. Saat pembelajaran secara daring menyebabkan penurunan karakter peserta didik. Karakter saat ini menjadi penilaian penting. Saat pembelajaran secara daring, siswa leluasa dalam melakukan sesuatu. Seperti hasil wawancara dengan guru, siswa melihat tugas temannya atau bahkan bekerja sama padahal proyek yang diberikan ialah proyek individu. Namun saat luring guru dapat mengawasi dan menegur apabila terdapat penyimpangan karakter seperti mencontek.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan efektifitas pembelajaran menggunakan blended learning ialah 50% baik digunakan saat luring dan 50% tidak baik saat daring. Pembelajaran yang dilakukan secara daring menimbulkan masalah siswa tidak memiliki alat perangkat elektronik, siswa tidak fokus dalam belajar, tidak memiliki semangat dalam belajar yang berujung pada prngtrjssn proyek yang sekadarnya melihat internet atau mengambil hasil pekerjaan teman. Berbeda jika pembelajaran dilakukan saat luring, maka siswa akan berusaha lebih kritis dalam mengerjakan proyek karena adanya pengawasan. Penelitian berkelanjutan dibutuhkan untuk memperkuat temuan dengan data statistik mengenai efektifitas pembelajaran menggunakan blended learning.

DAFTAR PUSTAKA

A'yuni, N. Q. (2017). Rintangan dalam Mengimplementasikan Blended

learning Pada Pembelajaran Matematika. Seminar Matematika Dan Pendidikan Matematika Uny, 503– 510.

<http://seminar.uny.ac.id/semnasmatematika/sites/seminar.uny.ac.id/semnasmatematika/files/full/M-74.pdf>

Alami, Y. (2020). Media Pembelajaran Daring pada Masa Covid-19 Online Learning Media during the Coronavirus Disease. *Tarbiyatu Wa Ta'lim: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 49–56.

Asmuni, A. (2020). Problems of Online Learning in the Covid-19 Pandemic Period and Solutions to Solve it. *Journal of Pedagogy*, 7(4), 281–288.

Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research Design Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. In H. Salmon, C. Neve, M. O'Heffernan, D. C. Felts, & A. Marks (Eds.), *Journal of Chemical Information and Modeling* (6th ed., Vol. 53, Issue 9). SAGE Publications, Inc.

Divayana, D. G. H. (2017). Evaluasi pelaksanaan blended learning di SMK TI Udayana menggunakan model CSE-UCLA. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 7(1), 64. <https://doi.org/10.21831/jpv.v7i1.12687>

Fatmianeri, Y., Hidayanto, E., & Susanto, H. (2021). Pengembangan Modul Elektronik Berbasis Differentiated Instruction untuk Pembelajaran Blended Learning. *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 10(1), 50.

<https://doi.org/10.25273/jipm.v10i1.8709>

Indriani, T. M., Fathoni, T., & Riyana, C. (2018). Implementasi Blended Learning dalam Program Pendidikan Jarak Jauh Pada Jenjang Pendidikan Menengah Kejuruan.

Educehnologia, 2(2), 129–139.
<https://ejournal.upi.edu/index.php/edutechnologia/article/view/19668>

Karsim, & Nani, R. (2021). Problematika Guru dan Siswa dalam Pembelajaran Matematika pada Pembelajaran Blended di Masa Pandemi COVID-19. *Imajiner: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 4(2), 176–182.
<https://bdkbandung.kemenag.go.id/berita/problematika-guru-dan-siswa-dalam-pembelajaran-daring-di-masa-pandemi-covid-19-dan-solusinya>

Kemendikbud Ristek. (2021). Panduan Pengembangan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, 1–108.
<http://ditpsd.kemdikbud.go.id/hal/profil-pelajar-pancasila>

Khaerunnisa, F. (2020). Evaluasi Penerapan Blended Learning Pada Pembelajaran Bahasa Arab Di Smpit Ibadurrahman: Studi Kasus Di Kelas Vii Akhwat. *ALSUNIYAT: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, Dan Budaya Arab*, 2(2), 95–108.
<https://doi.org/10.17509/alsuniyat.v2i2.24808>

Kusuma, W. S., & Sutapa, P. (2020). Dampak Pembelajaran Daring terhadap Perilaku Sosial Emosional Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1635–1643.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.940>

Miles, B. M., & Huberman, Michael, A. (2014). An analytic approach for discovery. In *CEUR Workshop Proceedings (Vol. 1304, pp. 89–92)*.

Ni Putu Sri Wahyuni, N. L. G. K. W., & I Gusti Ngurah Santika. (2022). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti IMPLEMENTASI METODE EXAMPLES NON EXAMPLES DALAM PEMBELAJARAN DARING UNTUK MENINGKATKAN*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 9, 50–61.

Noviansyah, W., & Mujiono, C. (2021). Analisis Kesiapan dan Hambatan Siswa SMK dalam Menghadapi Pembelajaran Daring di Masa Pandemi. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran Universitas Sebelas Maret, Indonesia*, 4(1), 82–88.

Perdana, D. R., & Adha, M. M. (2020). Implementasi Blended Learning untuk penguatan pendidikan karakter pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan. *Citizensip: Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 2019(2132), 235–238.

Priatmoko, S., & Dzakiyyah, N. I. (2020). Relevansi Kampus Merdeka Terhadap Kompetensi Guru Era 4.0 Dalam Perspektif Experiential Learning Theory. *At-*

- Thullab : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, 4(1), 1. <https://doi.org/10.30736/atl.v4i1.120>
- Primasari, I. F. N. D., Marini, A., & Sumantri, M. S. (2021). Analisis Kebijakan Dan Pengelolaan Pendidikan Terkait Standar Penilaian Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1479–1491.
- Putra, I. G. W., Agustini, K., & Sudatha, I. G. W. (2021). Tren dan Implementasi Blended Learning Pada Bidang STEAM: Kajian Studi di Indonesia. *Seminar Nasional Teknologi*, 1–13. <https://www.snastep.com/proceeding/index.php/snastep/article/view/12>
- Rahmani, R., Radiana, U., & Saputra, A. I. (2022). Peran Guru Penggerak dalam Pendidikan Merdeka Belajar di Kubu Raya. *Urnal Pendidikan Indonesia*, 03(04), 376–387.
- Rusmana, N. E., & Aulia, A. (2017). Pembelajaran Ekoliterasi Berbasis Proyek di Sekolah Dasar. *JESA Jurnal Edukasi Sebelas April*, 1(1), 33–44. <https://ejournal.stkip11april.ac.id/index.php/jesa/article/view/62/49>
- Rustam, R., Rasdawita, R., & Priyanto, P. (2020). Hots-Oriented Indonesian Language Learning in Senior High School in Jambi. *RETORIKA: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 13(2), 225–235. <https://doi.org/10.26858/retorika.v13i2.10925>
- Siahaan, M. (2020). Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Dunia Pendidikan. *Jurnal Kajian Ilmiah*, 1(1), 73–80. <https://doi.org/10.31599/jki.v1i1.265>
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://www.journal.uniku.ac.id/index.php/Equilibrium>.