

Pelatihan *Blended Learning* Berbantuan Webex Meeting dan Mentimeter untuk Mengefektifkan Kegiatan Belajar Mengajar

Pri Ariadi Cahya Dinata^{1*}, Sakman², dan Syarpin³

¹Pendidikan Fisika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Palangka Raya, Palangka Raya, Indonesia

²Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Palangka Raya, Palangka Raya, Indonesia

³Pendidikan Kimia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Palangka Raya, Palangka Raya, Indonesia

*priariadi.c@gmail.com

Abstrak: Kompleksitas permasalahan pembelajaran 4.0 dapat diatasi dengan penggunaan teknologi. Akan tetapi, tidak semua guru mahir memanfaatkan teknologi untuk membantu proses pembelajaran. Untuk itu, program pengabdian masyarakat ini bertujuan memberikan pelatihan kepada guru-guru di SMA Negeri 4 Palangka Raya tentang *blended learning* dan aplikasi-aplikasi pendukungnya. Metode yang diberikan adalah ceramah, tanya jawab, tutorial, dan demonstrasi. Konsep *blended learning* dan variasi model terapannya dikenalkan kepada para peserta pelatihan. Kemudian, aplikasi cisco webex dan mentimeter dilatihkan penggunaannya melalui tutorial dan demonstrasi sebagai aplikasi pendukung *blended learning*. Cisco webex meeting dapat digunakan guru untuk terhubung dengan peserta didik dari jarak jauh melalui video conference, sedangkan mentimeter dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dari pelatihan ini dihasilkan lima Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dikerjakan secara berkelompok oleh peserta pelatihan dengan menerapkan media cisco webex dan mentimeter. Hasil dari pelatihan ini dapat mendorong guru untuk mulai mengaplikasikan teknologi pada pembelajaran agar efektif dan efisien.

Kata Kunci: Pelatihan; *blended learning*; cisco webex meeting; mentimeter.

Abstract: *The problem complexities in learning 4.0 can be solved by using technologies. However, there is a lack of teacher skills in applying technology to enhance the learning process. Therefore, this dedication to society program aims to train teachers in SMAN 4 Palangka Raya about blended learning and its supporting media. The given method was the lecture, question and answer, tutorial, and demonstration. The blended learning concept and its model variations were introduced to trainees. Then, the Cisco Webex meeting and Mentimeter were trained to them by tutorials and demonstrations as supporting media of blended learning. The Cisco Webex meeting can be used by teachers to stay connected to students by video conference, while the Mentimeter can be used to improve students' engagement in the learning process. From this training, five lesson plans were produced in groups by the trainees using cisco Webex and Mentimeter. Hopefully, this training can encourage teachers to start applying technology to learning to be effective and efficient.*

Keywords: *Training; blended learning; cisco webex meeting; mentimeter.*

© 2020 Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat

Received : 26 Juni 2020 Accepted: 24 September 2020 Published: 28 September 2020

DOI : <https://doi.org/10.20527/btjpm.v2i2.2146>

How to cite: Dinata, P.A.C., Sakman, S., & Syarpin, S. (2020). Pelatihan *blended learning* berbantuan webex meeting dan mentimeter untuk mengefektifkan kegiatan belajar mengajar. *Bubungan Tinggi Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 64-72.

PENDAHULUAN

Kurikulum 2013 dikembangkan pemerintah Indonesia untuk menyesuaikan dengan tuntutan zaman dengan menekankan pada pengembangan sumberdaya manusia yang berkarakter (Slameto, 2015). Orientasinya tidak hanya mengembangkan aspek kognitif peserata didik, tetapi juga aspek afektif dan psikomotor. Kurikulum ini mengakomodasi pendekatan saintifik dalam prosesnya, yang ditandai dengan tahap 5M, yaitu mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengomunikasikan (Sufairoh, 2016). Dengan pembelajaran ini, diharapkan peserta didik tidak hanya memahami konsep-konsep yang dipelajari, tetapi juga mampu mengaplikasikan konsep-konsep tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

SMA Negeri 4 Palangka Raya adalah salah satu sekolah di kota Palangka Raya yang sudah menggunakan kurikulum 2013. Hasil wawancara dengan guru di sekolah tersebut mengungkapkan adanya permasalahan dalam penerapan kurikulum tersebut, yaitu pembelajaran 5M memerlukan waktu dan persiapan pembelajaran yang lebih lama. Peserta didik perlu diapersepsikan terlebih dahulu mengenai topik yang akan dipelajari. Kelompok kerja perlu dibentuk untuk melakukan penyelidikan. Alat dan bahan perlu dipersiapkan. Presentasi dan diskusi perlu diarahkan. Kegiatan-kegiatan tersebut memerlukan dua hingga tiga kali pertemuan tatap muka di kelas untuk satu pokok bahasan.

Permasalahan dalam proses pembelajaran juga diungkapkan oleh guru-guru lainnya. Idealnya, semua siswa aktif dalam mengikuti proses pembelajaran yang diberikan guru. Baik

itu tanya jawab, diskusi, maupun presentasi. Dengan terlibatnya seluruh siswa, guru dapat mengukur sejauh mana pengetahuan tiap siswa tentang suatu topik atau sejauh mana pemahaman masing-masing siswa terhadap materi yang disampaikan (Da Rocha Seixas, Gomes, & De Melo Filho, 2016). Akan tetapi faktanya di kelas tidak demikian. Saat proses pembelajaran berlangsung, hanya sedikit siswa yang berani menjawab pertanyaan guru atau mengemukakan pendapat saat diskusi. Ketika ditelisik lebih lanjut, siswa-siswa yang pasif merasa malu dalam menyampaikan gagasan. Malu jika jawaban salah atau malu jika pendapat yang diberikan terdengar konyol oleh orang lain. Kondisi yang demikian membatasi guru dalam membuat evaluasi terhadap kegiatan belajar mengajar.

Masalah yang dihadapi guru-guru di SMA Negeri 4 Palangka Raya tersebut dapat diatasi dengan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Solusi dari kurangnya waktu kegiatan belajar mengajar adalah penerapan *blended learning* (Dinata, Suparwoto, & Sari, 2020), sedangkan solusi dari kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran adalah penggunaan media yang dapat menjangkau seluruh siswa (Heflin, Shewmaker, & Nguyen, 2017). *Blended learning* merupakan pembelajaran yang menggabungkan beberapa metode, model, pendekatan, maupun media pembelajaran dalam satu proses pembelajaran. Dalam hal ini, penerapan pembelajaran *online* dapat mengatasi kurangnya waktu pembelajaran saat kelas tatap muka. Cisco webex meeting merupakan salah satu media konferensi yang dapat digunakan dalam *blended learning* (Mumpuni & Ismanto, 2019). Lalu,

media-media pembelajaran lain seperti mentimeter, kahoot, dan quizzes dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran untuk mengetahui pemikiran atau pencapaian masing-masing siswa (Chaiyo & Nokham, 2017; Mayhew, 2018). Permasalahannya lagi, guru-guru di SMA Negeri 4 Palangka Raya belum familiar dengan *blended learning* maupun media-media pembelajaran tersebut. Pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dengan tujuan mengenalkan dan melatih guru-guru SMA Negeri 4 Palangka Raya terkait *blended learning* dan medianya. Hasil dari pelatihan ini dapat digunakan guru-guru di sekolah tersebut dapat untuk diterapkan di kelas masing-masing sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efektif.

METODE

Program pengabdian kepada masyarakat ini bermitra dengan SMA Negeri 4 Palangka Raya. Kegiatan pelatihan dilaksanakan di sekolah tersebut selama satu hari, yakni pada tanggal 2 November 2019 dari pukul 7.00 hingga pukul 12.00 WIB. Satu hari sebelum pelatihan, masing-masing peserta diminta untuk membawa RPP. Kegiatan dihadiri oleh 45 peserta yang terdiri dari 30 guru SMA Negeri 4 Palangka Raya dan 15 mahasiswa yang sedang praktik kerja lapangan di sekolah tersebut. Kegiatan diawali dengan sambutan ketua tim pengabdian masyarakat, lalu dilanjutkan dengan pemberian materi dan pelatihan aplikasi

Pelatihan ini dilakukan dengan metode ceramah, tanya jawab, dan demonstrasi. Para peserta terlebih dahulu diberikan pengenalan tentang konsep *blended learning* dan cara penerapannya dalam kurikulum 2013. Kemudian dilanjutkan dengan pelatihan media pembelajaran yang dapat mendukung penerapan *blended learning* di kelas. Dalam pelatihan ini, media yang dilatihkan kepada para peserta adalah

cisco webex sebagai aplikasi video conference dan mentimeter sebagai media presentasi interaktif. Para peserta diajarkan bagaimana teknis membuat akun, membuat kelas virtual untuk video conference, membuat papan tulis virtual di mentimeter, dan bagaimana pemanfaatannya dalam pembelajaran. Setelah itu, para peserta bekerja dan berdiskusi secara berkelompok untuk membahas kemungkinan pemanfaatan cisco webex dan mentimeter ke dalam RPP yang telah mereka miliki. Rincian materi yang diberikan pada pelatihan dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1 Rincian materi pelatihan

Sesi	Materi
1	a. Konsep <i>blended learning</i> dan model-model pembelajarannya. b. Video conference dengan cisco webex
2	c. Presentasi dengan mentimeter d. Penerapan media ke dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

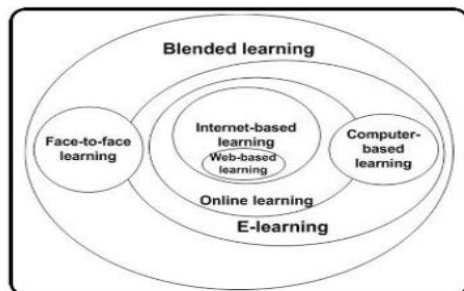
HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pelatihan *blended learning* dapat dilihat pada Gambar 1. Para peserta yang mengikuti pelatihan ini wajib membawa laptop atau *smartphone* karena aplikasi yang akan dilatihkan membutuhkan interaksi melalui perangkat elektronik. Para instruktur perlu berkeliling ke semua meja untuk mengajari guru-guru cara menggunakan program untuk mendukung *blended learning*.



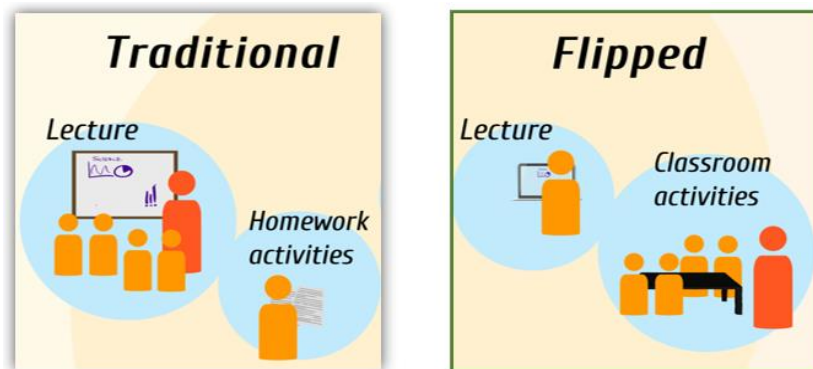
Gambar 1 Pelatihan *blended learning*

Blended learning merupakan gabungan beberapa pendekatan, metode, model, ataupun media pembelajaran menjadi satu kesatuan pembelajaran yang utuh (Moskal, Dziuban, & Hartman, 2013). Konsep ini yang dikenalkan pertama kali pada para peserta pelatihan. Seperti yang ditunjukkan pada Gambar 2 berikut, *blended learning* meliputi pembelajaran berbasis komputer, pembelajaran tetap muka, hingga pembelajaran berbasis internet. Ketika berbagai pembelajaran tersebut digabungkan menjadi satu pembelajaran yang utuh tentang topik tertentu, maka pembelajaran tersebut sudah bisa disebut *blended learning*.



Gambar 2 Konsep *blended learning*

Salah satu contoh bentuk *blended learning* adalah *flipped classroom* (Gambar 3). Pada pembelajaran konvensional, guru dan murid bertemu di kelas untuk belajar tentang suatu topik. Ketika kelas selesai, guru akan memberikan pekerjaan rumah (PR) kepada siswa untuk dikerjakan di rumah dan dikumpulkan pada pertemuan berikutnya. Namun, *flipped classroom* merubah paradigma tersebut. Pada *flipped classroom*, guru akan memberikan tugas tentang suatu topik sebelum memasuki kelas. Pemberian tugas tersebut dapat dilakukan melalui berbagai media internet yang dapat dijangkau oleh siswa. Tugas yang diberikan tersebut bukan tugas baku yang harus dijawab benar oleh para siswa. Akan tetapi, ia hanyalah pengantar untuk memfokuskan atau merangsang pengetahuan siswa sebelum mulai belajar (Mehring, 2017). Tugas tersebut pun menjadi acuan atau mungkin topik utama yang di bahas di kelas kemudian. Dengan cara ini, guru-guru dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar.



Gambar 3 Perbedaan pembelajaran tradisional dan *flipped classroom*

Kurikulum 2013 menyarankan pembelajaran berbasis pendekatan ilmiah untuk diterapkan di kelas, antara lain *discovery learning*, *inquiry learning*, *problem-based learning*, dan *project-based learning* (Slameto, 2015). Untuk itu, peserta pelatihan dikenalkan pada berbagai integrasi pembelajaran *online* pada model-model pembelajaran

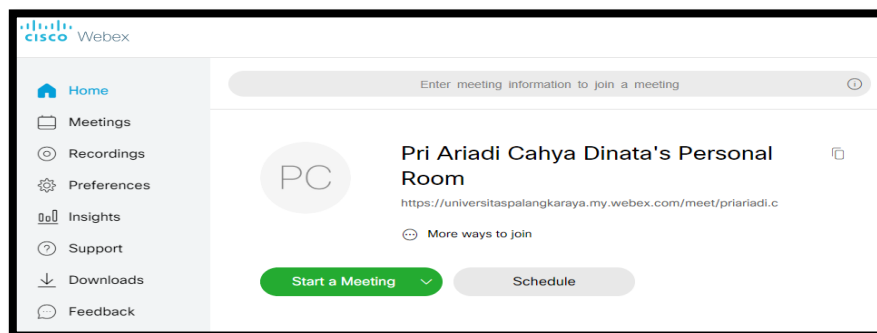
saintifik. Tabel 2 menunjukkan integrasi pembelajaran tersebut. Model-model pembelajaran pada tabel tersebut memiliki bagian daring yang berbeda-beda. Meskipun berbeda, tujuan model-model tersebut mendaringkan sebagian sintaksnya adalah sama, yakni, mengefisensikan waktu pembelajaran di kelas.

Tabel 2 Integrasi pembelajaran *online*

Model Pembelajaran	Sintaks Pembelajaran	Teknis
Guided Discovery (Rahayu & Suparwoto, 2019)	<input type="checkbox"/> Pemberian stimulus	Daring
	<input type="checkbox"/> Pernyataan/identifikasi masalah	Daring
	<input type="checkbox"/> Pengumpulan data	Tatap muka
	<input type="checkbox"/> Pengolahan data	Tatap muka
	<input type="checkbox"/> Pembuktian	Tatap muka
Guided Inquiry (Sastradika & Jumadi, 2018)	<input type="checkbox"/> Menarik simpulan/generalisasi	Tatap muka
	<input type="checkbox"/> Orientasi masalah	Daring
	<input type="checkbox"/> Mengorganisasi	Daring
	<input type="checkbox"/> Pengumpulan data	Tatap muka
	<input type="checkbox"/> Menguji hipotesis	Tatap muka
Problem-based Learning (Dinata & Suparwoto, 2018)	<input type="checkbox"/> Membuat kesimpulan	Tatap muka
	<input type="checkbox"/> Orientasi peserta didik pada masalah	Daring
	<input type="checkbox"/> Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar	Tatap muka
	<input type="checkbox"/> Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok	Tatap muka
	<input type="checkbox"/> Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Tatap muka
Project-based learning (Safitri, 2018)	<input type="checkbox"/> Refleksi dan evaluasi proses pemecahan masalah	Daring
	<input type="checkbox"/> Pertanyaan mendasar	Tatap muka
	<input type="checkbox"/> Mendesain perencanaan produk	Tatap muka
	<input type="checkbox"/> Menyusun jadwal pembuatan	Tatap muka
	<input type="checkbox"/> Memonitoring keaktifan dan perkembangan proyek	Daring
	<input type="checkbox"/> Menguji hasil	Tatap muka
	<input type="checkbox"/> Evaluasi pengalaman belajar	Tatap muka

Pelatihan dilanjutkan dengan pengenalan media yang dapat mendukung *blended learning*. Media pertama yang dilatihkan adalah cisco webex meeting, yaitu sebuah aplikasi android yang dapat digunakan untuk video conference dan pembelajaran jarak jauh (Gambar 4). Disini para peserta belajar bagaimana membuat dan mendaftarkan akun, membuat kelas

online, mengundang orang lain masuk kelas, hingga masuk ke kelas orang lain. Cisco webex meet, sebagaimana aplikasi video conference lainnya, memungkinkan berbagi tampilan layar dengan anggota kelas. Oleh karena itu, para peserta pelatihan juga dilatihkan bagaimana teknis presentasi jarak jauh melalui aplikasi tersebut.

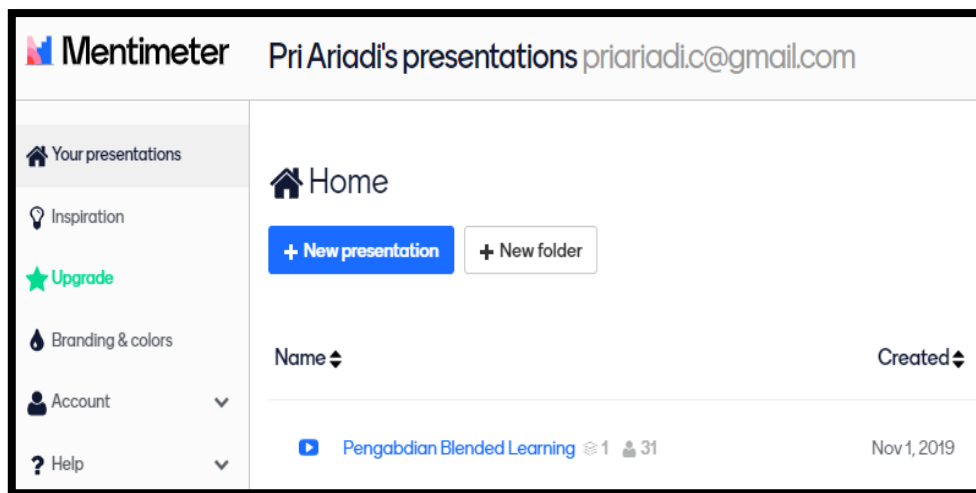


Gambar 4 Tambilan cisco webex meeting

Penggunaan aplikasi video conference sangat bergantung dengan skenario pembelajaran yang disusun (Bower, Dalgarno, Kennedy, Lee, & Kenney, 2015). Pembelajaran dengan video conference memiliki kelebihan karena dapat menghubungkan guru dan murid dari jarak jauh tanpa perlu berada di satu tempat yang sama. Di sisi lain, pembelajaran dengan cara tersebut membatasi interaksi sosial yang terjadi saat proses belajar mengajar. Teori belajar Vygotsky menjelaskan bahwa proses belajar seorang manusia tidak terlepas dari interaksi sosial, baik itu dengan guru atau pun teman sejawatnya. Seorang siswa memang bisa belajar secara mandiri, namun menurut Vygotsky anak akan jauh lebih berkembang jika ia

belajar disertai dengan interaksi dengan orang lain (Daniels, 2016). Oleh karena itu, *blended learning* lebih relevan untuk diterapkan pada siswa SMA ketimbang pembelajaran daring penuh.

Media kedua yang dilatihkan pada pelatihan ini adalah mentimeter. Mentimeter merupakan media presentasi interaktif dimana seorang guru dapat membuat polling, pertanyaan terbuka, pilihan ganda, hingga kompetisi kuis (Gambar 5). Jawaban dari tiap responden dari tiap pertanyaan akan langsung tampil di layar. Pada sesi ini, peserta pelatihan belajar bagaimana membuat presentasi mereka sendiri. Tiap peserta kemudian saling berbagi kode mentimeter untuk saling menjawab pertanyaan yang muncul pada masing-masing presentasi.



Gambar 5 Tampilan mentimeter

Mentimeter merupakan media yang dapat digunakan untuk meningkatkan engagement (keterlibatan) siswa dalam proses pembelajaran. Sebagaimana yang tertera pada Gambar 6, tiap jawaban tidak menampilkan nama dari responden yang menuliskannya. Dengan cara ini, siswa akan merasa terlindungi privasinya walaupun jawaban atau pertanyaan yang diberikan salah atau konyol. Dengan begitu, mereka tidak perlu malu-malu lagi

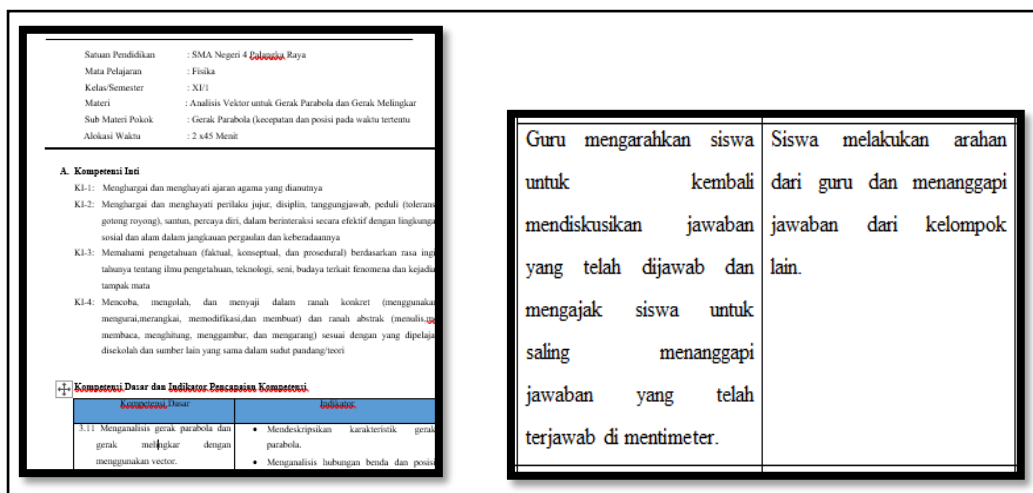
dalam mengemukakan pendapat tentang suatu materi atau topik (Mayhew, 2018). Selain itu, guru juga berperan penting dalam mendorong peserta didik untuk terlibat dalam diskusi. Entah pertanyaan atau jawaban yang diberikan siswa salah atau keliru pun, guru harus dapat memberi respon yang positif agar tiap pendapat yang dikemukakan dapat dihargai.



Gambar 6 Tampilan presentasi interaktif mentimeter

Lima rencana pembelajaran dihasilkan dalam sesi diskusi berkelompok. RPP-RPP tersebut memuat dan memanfaatkan cisco webex atau mentimeter dalam kegiatan pembelajarannya. Salah satu contoh RPP ditunjukkan pada Gambar 7 yang menampilkan bagian langkah pembelajaran. Kelompok yang merancang RPP menempatkan mentimeter pada sesi diskusi karena

dianggap dapat memfasilitasi diskusi dengan lebih baik. Menurut mereka, sesi diskusi merupakan sesi yang penting dalam membangun dialog dan memerlukan curahan ide dari semua siswa. Pada tabel juga terlihat bahwa mentimeter digunakan tidak hanya untuk komunikasi antara guru dan siswa, tetapi juga dapat dirancang sebagai sarana siswa-siswa bertanya kepada kelompok yang sedang presentasi.



Gambar 7 Salah satu RPP hasil pelatihan yang memanfaatkan mentimeter

Teknologi diciptakan manusia untuk mempermudah kehidupan. Teknologi

memang dapat menggantikan peran guru dalam memberikan materi pelajaran, akan

tetapi teknologi tidak akan pernah bisa menggantikan peran guru sebagai seorang pendidik. Oleh karena itu, seorang guru perlu menguasai teknologi agar dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses belajar mengajar di kelas. Lima RPP yang

dibuat secara berkelompok oleh guru-guru merupakan target akhir dari pelatihan ini. Hasil dari pengabdian dipublikasikan melalui koran Kalteng Pos yang terbit pada 5 November 2019 (Gambar 8).



Gambar 8 Publikasi pada media massa

SIMPULAN

Pengabdian kepada Masyarakat dilakukan oleh dosen sebagai bentuk tanggung jawab terhadap penyebaran ilmu pengetahuan. Bermitra dengan SMA Negeri 4 Palangka Raya, tim pengabdian Universitas Palangka Raya (UPR) melaksanakan kegiatan pelatihan *blended learning* bagi para pendidik untuk mengefektifkan kegiatan belajar mengajar. Lima Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang memanfaatkan media webex meeting dan mentimeter dihasilkan dari kegiatan pengabdian. Dengan pendekatan *blended learning*, sebagian sintaks pembelajaran dapat dilakukan secara daring sehingga waktu pembelajaran di kelas lebih efektif dan efisien.

DAFTAR PUSTAKA

Bower, M., Dalgarno, B., Kennedy, G. E., Lee, M. J. W., & Kenney, J. (2015). Design and implementation factors in blended synchronous

learning environments: Outcomes from a cross-case analysis. *Computers and Education*, 8(6), 1–17. doi: 10.1016/j.compedu.2015.03.006

Chaiyo, Y., & Nokham, R. (2017). The effect of Kahoot, Quizizz and Google Forms on the student's perception in the classrooms response system. *2nd Joint International Conference on Digital Arts, Media and Technology 2017: Digital Economy for Sustainable Growth, ICDAMT 2017*, 178–182. doi: 10.1109/ICDAMT.2017.7904957

Da Rocha Seixas, L., Gomes, A. S., & De Melo Filho, I. J. (2016). Effectiveness of gamification in the engagement of students. *Computers in Human Behavior*, 58, 48–63. doi: 10.1016/j.chb. 2015.11.021

Daniels, H. (2016). Vygotsky and Pedagogy. In *Vygotsky and Pedagogy* (pp. 1–198). Doi: 10.4324/9781315617602

- Dinata, P. A. C., & Suparwoto. (2018). Problem-based learning with jukung and balogo to improve students' mental model in south borneo. *Journal of Physics: Conference Series*, 1097(1), 012026. doi: 10.1088/1742-6596/1097/1/012026
- Dinata, P. A. C., Suparwoto, S., & Sari, D. K. (2020). Problem-based online learning assisted by whatsapp to facilitate the scientific learning of 2013 Curriculum. *Berkala Ilmiah Pendidikan Fisika*, 8(1), 1–11. doi: 10.20527/bipf.v8i1.7647
- Heflin, H., Shewmaker, J., & Nguyen, J. (2017). Impact of mobile technology on student attitudes, engagement, and learning. *Computers and Education*, 107(1), 91–99. doi: 10.1016/j.compedu.2017.01.006
- Mayhew, E. (2018). No longer a silent partner: How mentimeter can enhance teaching and learning within political science. *Journal of Political Science Education*, 15(4), 1–6. doi: 10.1080/15512169.2018.1538882
- Mehring, J. (2017). The flipped classroom. In *Innovations in Flipping the Language Classroom: Theories and Practices* (pp. 1–9). doi: 10.1007/978-981-10-6968-0_1
- Moskal, P., Dziuban, C., & Hartman, J. (2013). Blended learning: A dangerous idea?. *Internet and Higher Education*, 18, 15–23. doi: 10.1016/j.iheduc.2012.12.001
- Mumpuni, N. D., & Ismanto, B. (2019). Model manajemen pembelajaran online pada pendidikan dan pelatihan guru pendamping muda PAUD. *Kelola: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 6(2), 206–213. doi: 10.24246/j.jk.2019.v6.i2.p206-213
- Rahayu, B., & Suparwoto. (2019). The effectiveness of subject specific pedagogy based on guided discovery with e-learning to improve students' problem solving skills. *Journal of Physics: Conference Series*, 012065. doi:10.1088/1742-6596/1233/1/012065
- Sastradika, D., & Jumadi. (2018). Development of subject-specific pedagogy based on guided inquiry about newton's law to improve senior high school students' scientific literacy ability. *Journal of Physics: Conference Series*. doi: 10.1088/1742-6596/1097/1/012017
- Slameto, S. (2015). Rasional dan elemen perubahan kurikulum 2013. *Scholaria : Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 5(1), 1–9. doi: 10.24246/j.scholaria.2015.v5.i1.p1-9
- Sufairoh. (2016). Pendekatan saintifik & model pembelajaran K-13. *Bahastra*, 37(1), 89. doi: 10.26555/bahastra.v37i1.5641