

# Analisis Kompetensi Digitalisasi Guru Pada Pembelajaran Blended Learning

*by* Library Referensi

---

**Submission date:** 27-Mar-2025 03:19PM (UTC+0700)

**Submission ID:** 2626637729

**File name:** AnalisisKompetensiDigitalisasiGuru.pdf (193.33K)

**Word count:** 2373

**Character count:** 15771



Analisis Kompetensi Digitalisasi Guru Pada Pembelajaran Blended Learning

Herlin Yanti<sup>1\*</sup>, Lisa G. Kailola<sup>2</sup>, Dameria Sinaga<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Pascasarjana Universitas Kristen Indonesia (UKI)

Email: [yantiherlin44@gmail.com](mailto:yantiherlin44@gmail.com)<sup>1\*</sup>

Abstrak

Analisis Kompetensi Digitalisasi Guru dalam Blended Learning menjadi judul penelitian ini. dengan tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui implementasi kompetensi digitalisasi guru pada blended learning di SMPN 2 Sanggalangi Satap. Penelitian ini dilakukan di SMPN 2 Sanggalangi Satap, dengan metode penelitian pendekatan literatur, wawancara dan observasi. Dengan hasil penelitian tersebut terdapat beberapa kendala yang dihadapi guru dalam melaksanakan blended learning, maka perlu dilakukan peningkatan kompetensi digitalisasi guru dengan memberikan semangat dan motivasi untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilannya serta melengkapi sarana dan prasarana yang diperlukan. Tindakan dan keputusan dari pengambil kebijakan di SMPN 2 Sanggalangi Satap diperlukan untuk melaksanakan sosialisasi implementasi pelatihan model blended learning. Dapat mensosialisasikan pelaksanaan pelatihan model pembelajaran blended learning dengan menyesuaikan program kerja pada tahun 2021.

**Kata kunci:** *Blended Learning, Kompetensi Guru, Kompetensi Digitalisasi, pelatihan*

Abstract

Analysis of Teacher Digitalization Competence in Blended Learning is the title of this study. with the aim of the research, namely to find out the implementation of teacher digitization competencies in blended learning at SMPN 2 Sanggalangi Satap. This research was conducted at SMPN 2 Sanggalangi Satap, with a literature approach research method, interview and observation. With the results of the study, there are several obstacles faced by teachers in implementing blended learning, it is necessary to increase the competence of digitizing teachers by providing enthusiasm and motivation to increase their knowledge and skills and complete the necessary facilities and infrastructure. Actions and decisions from policy makers at SMPN 2 Sanggalangi Satap are required to implement the socialization of the implementation of the blended learning model training. Can socialize the implementation of the blended learning learning model training by adjusting the work program in 2021.

**Keywords:** *Blended Learning, Teacher Competence, Digitalization Competence, training*

PENDAHULUAN

Sistem pendidikan saat ini sangat dipengaruhi oleh teknologi, dimana teknologi telah memberi perubahan dan memberi efek yang begitu signifikan dalam setiap aspek lini kehidupan manusia, antara lain didalamnya dibidang pendidikan. Era digital saat ini tidak bisa dipandang sebelah mata, oleh dunia pendidikan secara khusus di Indonesia. Hoyles & Legrange "menegaskan bahwa teknologi digital adalah hal yang sangat berpengaruh dalam sistem pendidikan dimana hal ini dikarenakan oleh beberapa aspek seperti: aspek efektivitas, efisiensi dan daya tarik yang ditawarkan oleh pembelajaran berbasis teknologi digital". Menurut Dobransky dan VanRy, (2017),( dalam Wirasasmiata, R., & Uska, M. (2019:343) menjelaskan bahwa "Dengan hadirnya teknologi internet yang memunculkan website, e-learning, dan beberapa media sosial lainnya, banyak menambah paradigma dan pola penyelenggaraan pendidikan". "Revolusi industri 4.0 telah memberi perubahan pola kerja manusia dari penggunaan manual menjadi otomatis, atau digitalisasi" (Suwardana:2017). Dalam menghadapi hal tersebut pendidikan dan pembelajaran dituntut untuk berubah. Dimana salah satunya perubahan tersebut yakni dengan memperbaiki sistem pendidikan, dan perbaikan tersebut dimulai dari perbaikan kualitas guru. "Performa guru era revolusi industri 4,0 adalah articial intelligence, big data, tanpa mengesampingkan pentingnya tugas mulia penumbuhan budi pekerti peserta didik. "Guru seperti itulah yang dituntut dalam era revolusi industri 4.0 yang memiliki inovasi dan unggul dalam kreasi pendidikan dan

pengajaran" (Lubis, 2018).

"Kompetensi digital seorang pendidik memiliki keterkaitan dengan kecakapan pendidik didalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi berdasarkan kaidah pedagogis dengan menyadari implikasinya terhadap metodologi pendidikan". Blyznyuk tetyana (2018) "membagi kompetensi digital pendidik kedalam beberapa bentuk, seperti: information, communication,

educational content creation, security, educational problem solving". "(Information, pendidik memiliki kemampuan literasi data (kemampuan mencari, memilih, memilah, mengevaluasi, mengelola informasi yang cocok untuk pembelajaran)". "Communication, yaitu keterampilan dalam berinteraksi, terlibat, berbagi, dan kerja sama melalui teknologi digital." "Educational content creation, yaitu kemampuan pendidik untuk dapat menciptakan konten pembelajaran berbasis digital (program aplikasi pembelajaran, presentasi interaktif, animasi pembelajaran, dan sebagainya)". "Security, pendidik memiliki kemampuan untuk menjamin perlindungan terhadap dampak produk teknologi bagi anak didik dalam proses pembelajaran". "Educational problem solving, memecahkan masalah dan mengatasi persoalan teknis, dapat mengidentifikasi respond dan kebutuhan teknologi yang diperlukan dalam pembelajaran, mampu mengidentifikasi kelemahan dari teknologi digital dalam Era revolusi industri 4.0.

Perkembangan teknologi yang terus meningkat, dunia pendidikan Indonesia mengalami hambatan yang luar biasa, yakni adanya wabah pandemi Covid-19. Akibatnya, seluruh kegiatan kependidikan di Indonesia di hentikan untuk sementara waktu atau lebih tepatnya belajar dari rumah. Pembelajaran dilakukan secara daring, suka tidak suka, mau tidak mau setiap pendidik harus mengetahui cara mengajar lewat teknologi. Dimana hal ini menjadi tantangan terbesar bagi pendidik apalagi pendidik yang sudah berumur dan berada di daerah terpencil yang nota benanya sangat kurang dalam sarana dan prasarana. Akan tetapi hal itu bukan menjadi penghalang terbesar sedikit demi sedikit setiap guru mulai berbenah diri, mengotimalkan diri dalam menggunakan teknologi walaupun masih sangat minim karena kurangnya kompetensi digital setiap guru.

Bulan Mei 2020 telah diterapkan New Normal atau bisa disebut dengan Era Tatanan Baru pasca Pandemi Covid-19. Dengan kebijakan tersebut Dinas Pendidikan Toraja Utara mengeluarkan kebijakan untuk melakukan kegiatan proses belajar mengajar secara offline (tatap muka). Setiap sekolah di Toraja Utara termasuk di sekolah kami SMP Negeri 2 Sanggalangi Satap menyambut dengan baik akan kebijakan tersebut karena setiap guru dan peserta didik merasa jenuh melakukan pembelajaran secara daring dengan begitu banyak kendala didalamnya seperti uang pulsa, jaringan, tidak adanya teknologi. Secanggih – canggihnya teknologi tidak dapat menggantikan kehadiran guru ditengah-tengah peserta didik dalam membimbing dan mendidik kearah masa depan yang lebih berprestasi dan didalamnya memiliki karakter yang baik. Tahun ajaran baru 2020/2021 pembelajaran di SMPN 2 Sanggalangi dilakukan secara offline (tatap muka) dengan memperhatikan protocol kesehatan sesuai dengan instruksi dari pemerintah, setiap peserta didik dibagi dalam dua sift. Minggu pertama sift satu yang datang belajar di sekolah, sedangkan sift dua belajar dari rumah yakni mengerjakan setiap tugas yang diberikan oleh guru dan dipantau lewat pembelajaran online. Minggu berikutnya sift dua masuk sekolah untuk belajar dan sift satu tinggal dirumah belajar secara online dengan pantauan dari guru. Hal ini dilakukan karena jam pembelajaran disekolah hanya 30 menit satu jam pembelajaran. Dimana waktu ini sangat tidak memungkinkan untuk menuntaskan setiap materi pembelajaran sehingga perlu adanya inovasi dalam pembelajaran.

Pembelajaran yang sesuai dengan hal diatas adalah pembelajaran blended learning. "Menurut Thorne blended learning adalah kesempatan untuk mengintegrasikan inovasi dan teknologi yang ditawarkan oleh pembelajaran daring dengan interaksi dan partisipasi pembelajaran konvensional". "Kegiatan blended learning ditandai dengan menggabungkan pembelajaran konvensional dan daring. Penggabungan pembelajaran disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai," (Wicaksono & Rachmadyanti, 2016). Blended learning merupakan strategi dalam kegiatan proses belajar mengajar yang dapat meningkatkan daya tarik pada proses pembelajaran tatap muka (face-to-face), dan sangat tepat untuk diterapkan di era 21.

#### METODE

Kajian ini menggunakan pendekatan literatur (research literature). Dalam penelitian ini, menggunakan teknik mengumpulkan data lewat membaca dan mencatat dan mengolah bahan penelitian. Pengumpulan data dilakukan dengan menelaah dan mengembangkan beberapa jurnal, buku dan dokumen-dokumen serta sumber data lainnya yang berhubungan dengan penelitian.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Digitalisasi Pendidikan dapat dimulai dengan memperbaiki sarana dan prasarana teknologi dan informasi di sebuah lembaga pendidikan. Selain jaringan internet yang stabil, juga diperlukan sumber daya manusia yang mampu dalam mendukung digitalisasi pendidikan. Dari hasil literature review di atas terdapat beberapa macam platform media pendidikan yang dapat dimanfaatkan dalam mendukung proses pembelajaran menggunakan model Blended learning yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik, diantaranya; WhatsApp Group, Google Classroom, Aplikasi e- Learning, Aplikasi Blended Learning berbasis Mobile. "Menjawab tantangan didalam menghadapi Revolusi Industri 4.0 kuncinya ada pada guru. Zaman berubah cepat, sehingga guru harus melakukan inovasi dalam mengajar. Blended learning adalah suatu sistem belajar yang memadukan pembelajaran langsung dengan pembelajaran tidak langsung. Dimana dalam pembelajaran ini dibutuhkan kompetensi dari guru dalam menggunakan teknologi. Secara khusus dalam pembelajaran online.

Penerapan model pembelajaran pada saat pembelajaran jarak jauh, akan membuat siswa lebih tertarik dan lebih bergairah dalam mengikuti pembelajaran secara online. Adanya penggunaan teknologi dapat memudahkan peserta didik mengerjakan tugasnya, serta mampu menciptakan kreativitas dikalangan peserta didik dalam memperkaya pengetahuan yang telah mereka miliki. Metode pembelajaran yang kreatif dari guru dapat menghasilkan suatu produk pembelajaran inovatif yang dapat membuat berkembang pemikiran melalui analisa guru, tanpa mengurangi pokok bahasan materi yang akan disampaikan Pelaksanaan pembelajaran langsung di SMPN 2 Sanggalangi Satap sudah terlaksana dari awal juli tahun ajaran 2020/2021 sampai sekarang dimana proses pembelajaran dilakukan secara langsung (tatap muka) dengan waktu pembelajaran 30 menit satu jam pembelajaran. Akibat kurangnya jam pembelajaran membuat Kepala sekolah mengambil kebijakan untuk melakukan juga pembelajaran secara tidak langsung (online) sehingga materi pembelajaran dapat dituntaskan.

Berdasarkan hasil observasi langsung dari hasil pengamatan guru di SMPN 2 Sanggalangi yang berjumlah 24 guru. Tiga diantara guru tersebut belum mampu mengoperasikan teknologi dengan baik dengan kendala sudah berumur tua dan kurangnya motivasi untuk meningkatkan kompetensi dalam hal ini kompetensi digitalisasi. Ada 87,5 persen guru yang dapat menggunakan teknologi dengan baik.

Pelaksanaan blended learning di SMPN 2 Sanggalangi Satap yakni hanya melalui messenger group dan WhatsApp Group. Sedangkan masih banyak aplikasi yang bisa digunakan dalam pembelajaran online. Hal ini juga mengindikasikan bahwa pembelajaran online juga belum maksimal. Dan berdasarkan hasil wawancara dari setiap guru dalam model pembelajaran online lewat messenger group dan Whatsapp Group 50 persen guru dalam pembelajaran daring hanya sekedar mengirim tugas tidak ada interaksi pembelajaran yang lebih di dalamnya. Sehingga hal ini mengindikasikan bahwa implementasi pembelajaran blended learning belum maksimal terlaksana.

Penyebab permasalahan guru tersebut akibat kurangnya motivasi guru untuk meningkatkan kompetensinya dalam hal melek teknologi. Harapan penulis dalam penelitian ini ,dengan adanya pembahasan permasalahan diatas ,pihak sekolah SMPN 2 Sanggalangi Satap bisa mengambil tindakan dengan mengimplementasikan pelatihan model pembelajaran Blended Learning untuk memenuhi permasalahan yang dihadapi kalangan guru.

Sesuai penjelasan Bernadin dan Russel dalam Gomes (2003:197) ,(dalam Mansyur :2020:2) jurnalnya, menjelaskan definisi " pelatihan adalah .setiap usaha untuk memperbaiki performasi tanggungjawabnya, atau satu pekerjaan yang ada kaitannya dengan pekerjaannya."Meningkatkan kompetensi guru dalam menjalankan profesinya sebagai guru dalam melakukan inovasi dalam pembelajaran melalui model blended learning.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan dari permasalahan yang ada mengenai implementasi dari kompetensi digitalisasi guru pada pembelajaran blended learning penyebab guru belum mengimplementasikan model pembelajaran blended learning secara maksimal. Maka untuk mendapatkan solusi dari kendala yang dialami guru dalam melakukan pembelajaran meningkatkan kompetensi digitalisasi guru dengan memberi semangat dan motivasi untuk menambah pengetahuan dan keterampilan serta mengembangkan diri kearah lebih baik dalam pembelajaran yang lebih efektif , inovasi dan menyenangkan.

Model Blended Learning sangat membantu pendidik didalam proses pembelajaran yang mengakibatkan hasil belajar siswa meningkat. Diperlukan tindakan dan keputusan dari pemangku kebijakan di sekolah SMPN 2 Sanggalangi untuk menerapkan pembelajaran blended learning dengan melakukan sosialisasi implementasi pelatihan model pembelajaran blended learning serta melengkapi sarana dan prasarana yang dibutuhkan. Saran atas permasalahan tersebut, pihak sekolah SMPN 2 Sanggalangi Satap diharapkan dapat melakukan sosialisasi implementasi pelatihan model pembelajaran blended learning dengan menyesuaikan program kerja tahun 2021.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Asyari, M., Al Muhdhar, M. H. I., Susilo, H., & Ibrohim. 2016. Improving Critical Thinking Skills Through The Integration Of Problem Based Learning And Group Investigation. *International Journal for Lesson and Learning Studies*, 5(1), 36-44. Diakses pada 2 November 2019.
- Bibi, S., & Jati, H. (2015). Efektivitas model blended learning terhadap motivasi dan tingkat pemahaman mahasiswa mata kuliah algoritma dan pemrograman. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 5(1), 74. <https://doi.org/10.21831/jpv.v5i1.6074>
- Darmalaksana, W., Hambali, R. Y. A., Masrur, A., & Muhlas. (2020). Analisis Pembelajaran Online Masa WFH Pandemic Covid-19 sebagai Tantangan Pemimpin Digital Abad 21. *Karya Tulis Ilmiah (KTI) Masa Work From Home (WFH) Covid-19 UIN Sunan Gunung Djati Bandung Tahun 2020*, 1(1), 1–12.
- Dwi Irmawati, Sriyono, A. B. S. J. (2012). Studi Eksperimen Pemanfaatan Blended Learning Model Berbasis Web Sebagai Sumber Belajar Geografi. *Edu Geography*, 1(2).
- Hartono, Marhadi Saputro, D. F. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Blended Learning. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 4(September), 84–89.
- Hayati, N., & Wijaya, M. (2018). Pengelolaan Pembelajaran melalui Blended Learning dalam Meningkatkan Receptive Skill Peserta Didik di Pondok Pesantren. *Palapa*, 6(2), 1–18. <https://doi.org/10.36088/palapa.v6i2.64>
- Husni, I. (2011). Pembelajaran Model Blended Learning. *Jurnal Iqra'*, 5(1), 61–73.
- Inggriyani, F., Hamdani, A. R., & Dahlan, T. (2019). Minat Belajar Mahasiswa dengan Menggunakan Blended Learning melalui Google Classroom pada Pembelajaran Konsep Dasar Bahasa Indonesia SD. *PEMBELAJAR: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, Dan Pembelajaran*, 3(1), 28. <https://doi.org/10.26858/pembelajar.v3i1.8649>
- Kompri. 2016. *Motivasi Pembelajaran Persfektif Guru dan Siswa*. Pt. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Mansyur. (2020). Peningkatan kompetensi guru dalam penginputan penilaian E Raport melalui pelatihan tik di Sdn-1 pangkalan satu tahun pelajaran 2019/2020. <http://journal.umpalangkaraya.ac.id/index.php/ant>
- Pujilestari, Y. (2020). Dampak Positif Pembelajaran Online Dalam Sistem Pendidikan Indonesia Pasca Pandemi Covid-19. *Adalah*, 4(1), 49–56. <http://journal.uinjkt.ac.id/index.php/adalah/article/view/15394/7199>
- Purnomo, A., Ratnawati, N., & Aristin, N. F. (2016). Pengembangan Pembelajaran Blended Learning Pada Generasi Z. *Jurnal Teori Dan Praksis Pembelajaran IPS*, 1(1), 70–76. <https://doi.org/10.17977/um022v1i12016p070>
- Ramadhani, S. P. (2020). Pengaruh Blended Learning Terhadap Hasil Belajar Mata Kuliah Bimbingan Konseling Mahasiswa PGSD. *Jurnal Basicedu*, 3(2), 524–532.
- Riyan Maulana, Daiyul Ma'ruf, T. (2020). Model Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Blended Learning Berbasis Mobile. *Journal Informatic, Education and Management*, 2(2), 54–61.
- Siahaan, Matdio. 2020. Dampak Pandemic Covid 19 Terhadap Dunia Pendidikan. *Jurnal Kajian Ilmiah Edisi Khusus*. No.1
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sutrisno, Budi & Suranto. 2015. *Dasar-Dasar Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: K-Media
- Undang-Undang RI No. 14. 2005. *Tentang guru dan Dosen*.
- Yudiawan, A. (2020). BELAJAR BERSAMA COVID 19: Evaluasi Pembelajaran Daring Era Pandemi di Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Negeri, Papua Barat. *AL-FIKR: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(1), 10–16. <https://doi.org/10.32489/alfikr.v6i1.64>

- Wardani, D. N., Toenlio, A. J. E., & Wedi, A. (2018). Daya Tarik Pembelajaran Di Era 21 Dengan Blended Learning. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan (JKTP)*, 1(1), 13–8.
- Wicaksono, V. D., & Rachmadyanti, P. (2016). Pembelajaran Blended Learning melalui Google Classroom di Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Pendidikan PGSD UMS & HDPGSDI Wilayah Timur*, 513–521. <http://hdl.handle.net/11617/9144>
- Widiara, I. K. (2018). Blended Learning Sebagai Alternatif Pembelajaran di Era Digital. *Purwadita*, 2(2), 50–56.

# Analisis Kompetensi Digitalisasi Guru Pada Pembelajaran Blended Learning

## ORIGINALITY REPORT

29%

SIMILARITY INDEX

28%

INTERNET SOURCES

10%

PUBLICATIONS

9%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1	<a href="https://caritulisan.com">caritulisan.com</a> Internet Source	9%
2	<a href="https://123dok.com">123dok.com</a> Internet Source	6%
3	<a href="https://www.sanagustin.ac.id">www.sanagustin.ac.id</a> Internet Source	3%
4	<a href="https://digilib.unimed.ac.id">digilib.unimed.ac.id</a> Internet Source	2%
5	Submitted to Pasundan University Student Paper	1%
6	<a href="https://ejournal.tsb.ac.id">ejournal.tsb.ac.id</a> Internet Source	1%
7	Submitted to Syntax Corporation Student Paper	1%
8	Hurin Rahmi Fuadati, Anis Fuadah Z.. "Memperkenalkan Sejarah Pahlawan Nasional KH. Ahmad Dahlan bagi Peserta Didik MI/SD di Indonesia", IBTIDAI'Y DATOKARAMA: JURNAL PENDIDIKAN DASAR, 2020 Publication	1%
9	<a href="https://journal.umpalangkaraya.ac.id">journal.umpalangkaraya.ac.id</a> Internet Source	1%
10	Mico Arisanto, Zulyusri Zulyusri, Lufri Lufri. "Evaluation of Blended Learning in Biology Subject at State Senior High School 1 in Jambi City, Indonesia", Journal of Digital Learning and Education, 2023	1%

Publication

---

**11** eudl.eu 1%  
Internet Source

---

**12** ijmmu.com 1%  
Internet Source

---

**13** www.kompasiana.com 1%  
Internet Source

---

---

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On