



PENDAMPINGAN PENGEMBANGAN AKTIVITAS DAN SUMBER BELAJAR KREATIF UNTUK MENGATASI DEFISIT WAKTU DAN KUALITAS BELAJAR PTM TERBATAS PASCA PANDEMI DENGAN BLENDED LEARNING DI SMP KRISTEN 01 SURAKARTA

Wahyudi¹, Tri Nugroho Budi Santoso, Dani Kusuma², Adi Winanto³, Kristina Kuriniawan⁴, Dwi Lucky⁵
Hermiyanto⁶, Feybiola Agustine⁷

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan^{1,4,5,6} Universitas Kristen Satya Wacana

Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan²
Universitas Kristen Satya Wacana

Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan³
Universitas Kristen Satya Wacana

Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi⁷
Universitas Kristen Satya Wacana

email : yudhi@uksw.edu; tri.budi.santoso@uksw.edu

ABSTRACT

The Covid-19 pandemic has had a tremendous impact on human life, including in education. The learning process that should be carried out at school must move to home online with the assistance of parents. This sudden change in learning methods makes it difficult for teachers to prepare and carry out learning. The results of the initial survey conducted on 519 principals, teachers, and students respondents found that 45.7% agreed with Limited PTM, and 54.3% hoped for Limited PTM with additional online facilities. The results of this survey indicate that PTM Limited, which has been implemented, has not provided sufficient learning facilities for students. Some of the problems that arise include 1) Teachers and schools have difficulty preparing lessons to overcome the time deficit; 2) There are no facilities and learning resources available as a learning supplement; 3) There are no learning facilities with theme-based Blended learning patterns to overcome the shortage of time and learning resource deficits during Limited PTM. The proposed solution is the provision of theme-based Blended learning facilities and learning resources as a supplement to supporting the implementation of Limited PTM in the form of a 3CM (Cool-Critical-Creative-Meaningful) Study Room and usage training and the development of theme-based blended learning activities and resources, as well as assistance in its implementation in learning. Methods of implementing PkM activities: 1) FGD, Technical Introduction to Implementation of Community Service with Partners and Needs analysis, 2) Introduction to Teacher and Student Creative Room applications as well as Web-Based Consultation Room and 3CM Learning to Principals, Teachers, Parents, and Students, 3), Training on the use of the 3CM Study Room application and Web-Based Consultation Room and 3CM Learning to Principals, Teachers, Parents, and students to develop learning activities and learning resources during Limited PTM, 4) Training on the development of learning activities and learning resources during Limited PTM, 5) Implementation and observation of learning activities and learning resources in the 3CM Study Room, and 6) Evaluation and follow-up.

Keywords: *Quality of learning; Learning Resources; Time Deficit; Limited PTM; Theme-based Blended Learning; Study Room 3CM*

ABSTRAK

Pandemi Covid-19 memberikan dampak yang luar biasa dalam kehidupan manusia, termasuk dalam Pendidikan. Proses belajar yang harusnya bisa dilakukan di sekolah harus berpindah ke rumah dengan cara daring dengan dampingan orang tua. Perubahan cara belajar yang sangat tiba-tiba ini, membuat guru mengalami kesulitan dalam menyiapkan maupun melaksanakan pembelajaran. Hasil survie awal yang dilakukan kepada 519 responden dari unsur Kepala Sekolah, guru, dan siswa didapatkan bahwa 45,7% setuju dengan PTM Terbatas dan 54,3% berharap dengan PTM Terbatas dengan tambahan fasilitas lain yang dilakukan daring. Hasil survie ini menunjukkan bahwa PTM Terbatas yang saat sudah dilaksanakan belum memberikan fasilitas belajar yang cukup bagi siswa. Beberapa masalah yang muncul antara lain 1) Guru dan sekolah kesulitan menyiapkan pembelajaran untuk mengatasi defisit waktu; 2) Belum tersedia



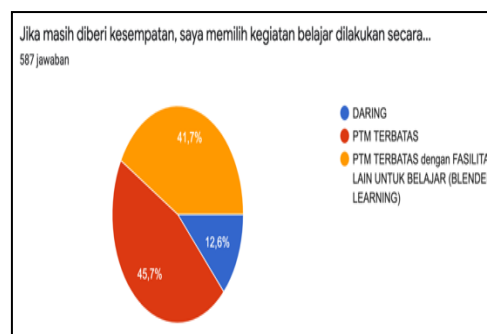
fasilitas dan sumber belajar sebagai suplemen belajar; 3) Belum ada fasilitas belajar dengan pola Blended learning berbasis tema untuk mengatasi kekurangan defisit waktu dan sumber belajar selama PTM Terbatas. Solusi yang diusulkan adalah penyediaan fasilitas dan sumber belajar Blended learning berbasis tema sebagai suplemen pendukung pelaksanaan PTM Terbatas dalam bentuk Ruang Belajar 3CM (Cool-Critical-Creative-Meaningful), dan pelatihan penggunaan, dan pengembangan aktivitas dan sumber belajar blended learning berbasis tema, serta pendampingan implementasinya dalam pembelajaran. Metode pelaksanaan kegiatan PkM: 1) FGD, Pengenalan Teknis Pelaksanaan Pengabdian dengan Mitra dan analisis Kebutuhan, 2) Pengenalan aplikasi Ruang Kreatif Guru dan Siswa serta Ruang Konsultasi Berbasis Web dan 3CM Learning kepada Kepala Sekolah, Guru, Orang Tua, dan siswa, 3), Pelatihan penggunaan aplikasi Ruang Belajar 3CM serta Ruang Konsultasi Berbasis Web dan 3CM Learning kepada Kepala Sekolah, Guru, Orang Tua, dan siswa untuk mengembangkan aktivitas belajar dan sumber belajar selama PTM Terbatas, 4) Pelatihan pengembangan aktivitas belajar dan sumber belajar selama PTM Terbatas, 5) Implementasi dan observasi aktivitas belajar dan sumber belajar Ruang Belajar 3CM, dan 6) Evaluasi dan tindak lanjut.

Kata Kunci : *Kualitas Pembelajaran; Sumber Belajar; Defisit Waktu; PTM terbatas; Blended Learning berbasis tema; Ruang Belajar 3CM*

A. PENDAHULUAN

Dampak covid-19 sangat dirasakan oleh masyarakat, termasuk dalam dunia Pendidikan. Kondisi yang semakin membaik, memberikan pertimbangan untuk pemerintah mengambil kebijakan bahwa mulai Januari 2022, semua satuan pendidikan pada wilayah PPKM level 1, 2 dan 3 wajib melaksanakan PTM terbatas. Pemda tidak boleh melarang PTM terbatas bagi yang memenuhi kriteria dan tidak boleh menambahkan kriteria yang lebih berat. Hal ini disampaikan Direktur Jenderal PAUD, Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah, Kemendikbudristek, Jumeri, S.TP., M.Si., pada webinar Kesiapan Pelaksanaan Pembelajaran Tatap Muka Tahun 2022, Senin, 3 Januari 2022. Hal ini juga sesuai dengan Surat Keputusan Bersama (SKB) 4 Menteri tentang Panduan Penyelenggaraan Pendidikan Pembelajaran di Masa Pandemi untuk tahun ajaran 2022. Pertimbangan lain yang digunakan sebagai acuan adalah persentase tenaga kependidikan yang sudah divaksinasi. Sebanyak 81% dari 4,5 juta atau sebanyak 3,606 juta tenaga pendidik dan tenaga kependidikan sudah menerima vaksinasi, bahkan 72% atau 3,26 juta sudah mendapat vaksinasi ke-2.

Pelaksanaan PTM terbatas harus dipersiapkan dengan baik, tidak hanya dari sisi protokol kesehatan, tetapi bagaimana kegiatan pembelajaran dan fasilitas belajar untuk peserta didik. Hasil survie awal yang dilakukan kepada 519 responden dari unsur Kepala Sekolah, guru, dan siswa didapatkan bahwa 45,7% setuju dengan PTM Terbatas dan 54,3% berharap dengan PTM Terbatas dengan tambahan fasilitas lain yang dilakukan daring.



Gambar 1. Hasil Survie Pelaksanaan PTM Terbatas

Hasil survie ini menunjukkan bahwa PTM Terbatas yang saat sudah dilaksanakan belum memberikan fasilitas belajar yang cukup bagi siswa. Perlu disiapkan fasilitas tambahan sebagai suplemen untuk menutup defisit belajar yang dialami oleh siswa. Selain itu keterbatasan waktu selama PTM Terbatas yaitu 6 jam pelajaran per hari sesuai Surat Keputusan Bersama (SKB) 4 Menteri, membuat guru masih kesulitan dalam menyiapkan aktivitas dan sumber belajar yang sesuai untuk siswa.

Kegiatan belajar tidak cukup hanya dengan PTM Terbatas, perlu fasilitas tambahan sebagai fasilitas belajar dan juga sumber belajar bagi peserta didik secara mandiri. Fasilitas ini dikemas dalam fasilitas suplemen yang dirancang dalam fasilitas daring (online). Tidak mudah untuk melakukan ini, tetapi menjadi sebuah kebutuhan yang harus dipenuhi. Kondisi ini dialami di semua jenjang pendidikan di beberapa daerah di Indonesia termasuk di sekolah-sekolah di bawah layanan Yayasan Lembaga Perencanaan dan Pembinaan Pendidikan Sinode Gereja Kristen Jawa Indonesia (Yayasan LP3S). Yayasan ini melayani sekolah-sekolah Kristen di bawah GKI dan GKI daerah Jawa dan DIY. Penyiapan fasilitas daring sebagai suplemen belajar di masa new normal masa pandemi covid-19 menjadi masalah dan tantangan

tersendiri bagi sekolah. Hasil survei terhadap 271 guru didapatkan bahwa fasilitas daring belum sesuai dengan konsep aktivitas belajar daring yang seharusnya. Data yang didapatkan adalah 89,7% dari 271 hanya menggunakan fasilitas WhatsApps Group untuk memberikan materi dan mengirikan tugas tanpa aturan yang jelas seperti yang diharuskan dalam aktivitas belajar daring.

Hal ini tidak sesuai dengan prinsip belajar daring dalam bentuk Blended learning (Watson, 2008) (Bonk & Graham, 2006). Inovasi teknologi blended learning dengan cepat mengubah proses belajar mengajar, dimana blended learning mengintegrasikan pengajaran tatap muka dengan pembelajaran berbasis web (Anthony, Kamaludin, Romli, & Raffei).



Gambar 2 Kegiatan Observasi di Sekolah

Berdasarkan hasil observasi dan survey yang telah dilakukan ditemukan beberapa kendala yang terjadi dilapangan sebagai berikut: (1) Aktivitas belajar masih mengaju bahan/materi ajar yang harus diselesaikan sehingga dengan agihan waktu maksimal 6 JP maka menjadi kegiatan yang sangat padat dengan tugas harian untuk siswa, (2) Fasilitas belajar masih menggunakan fasilitas belajar yang sudah ada sebelum pandemi Covid-19 sehingga menjadi tidak sesuai dengan kebutuhan siswa selama PTM Terbatas dan aktivitas belajar secara daring karena hanya memindahkan bahan ajar cetak ke dalam

foto yang dikirim di group WA, (3) Sumber belajar masih terbatas pada ada yang sudah ada yang cenderung apa yang sudah ada karena keterbatasan kemampuan guru dalam mengembangkan sumber belajar baik untuk PTM Terbatas dan sumber belajar tambahan untuk kegiatan mandiri (daring), dan (4) Belum tersedia fasilitas belajar yang memungkinkan untuk digunakan sebagai fasilitas belajar terpusat yang dapat digunakan untuk memberikan panduan belajar dan juga fasilitas menyajikan sumber belajar selama PTM Terbatas maupun kegiatan belajar mandiri. Group WA menjadi fasilitas utama untuk melakukan kegiatan belajar, mengirim tugas dan komunikasi tugas.

Selain itu hasil wawancara siswa menjelaskan materi yang diberikan sulit dipahami karena hanya materi dari buku yang dibuat dalam elektronik sehingga tidak sesuai dengan kebutuhan aktivitas belajar daring yang baik. Banyaknya tugas yang membuat peserta didik semakin bosan dan kurang semangat dalam belajar sehingga terjadi learning los (Pratiwi, 2021) (Rossa & Efendi, 2021).

Berdasarkan masalah utama yang dihadapi mitra maka solusi yang akan diberikan adalah peningkatan kualitas pembelajaran dan sumber belajar dengan Blended learning berbasis tema dengan Ruang Belajar 3CM (Ruang Kreatif Guru dan Siswa) serta Ruang Konsultasi Berbasis Web dan 3CM Learning. Salah satu model yang bisa diterapkan adalah model 3CM learning. Model 3CM (Cool-Critical-Creative-Meaningful) learning dikembangkan oleh Wahyudi (Wahyudi, Waluya, & Suyitno, Development of 3CM (cool-critical-creative-meaningful) learning model to increase creative thinking skill (Vol. 1321, No. 2, p. 022063). IOP Publishing., 2019). Solusi ini dipilih untuk mengatasi defisit waktu belajar selama PTM



Terbatas dan minimnya kualitas sumber belajar tambahan/suplemen yang diberikan kepada siswa. Implementasi model 3CM learning dalam aktivitas Blended learning juga didasarkan pada hasil penelitian sebelumnya seperti Pengembangan Model Problem Based Blended Learning (PB2L) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif (Wahyudi & Winanto, Development of Project-based Blended Learning (PjB2L) Model To Increase Pre-Service Primary Teacher Creativity, 2018), Pengembangan Model Blended Learning Berbasis Proyek untuk meningkatkan kreativitas (Wahyudi, Waluya, Suyitno, , & Anugraheni, Development of Problem-based Blended Learning (PB2L) model to increase pre-service primary teacher's creative thinking skill, 2019) dan Development Of Web Game Learning Materials For Primary School Students sebagai salah satu aktivitas yang menyenangkan bagi siswa (Wahyudi, Ambarwati, & Indarini, 2019).

B. METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan PKM dirancang dalam beberapa aktivitas sesuai analisis kebutuhan yang telah dilakukan dan tujuan yang telah ditetapkan. Rancangan aktivitas dalam PKM ini dilaksanakan dalam 6 tahapan kegiatan yaitu 1) FGD dan Pengenalan Teknis Pelaksanaan Pengabdian dengan Mitra dan analisis Kebutuhan, 2) Pengenalan aplikasi Ruang Belajar 3CM kepada Kepala Sekolah, Guru, Orang Tua, dan siswa, 3), Pelatihan penggunaan aplikasi Ruang Belajar 3CM kepada Kepala Sekolah, Guru, Orang Tua, dan siswa untuk mengembangkan aktivitas belajar dan sumber belajar selama PTM Terbatas, 4) Pelatihan pengembangan aktivitas belajar dan sumber belajar selama PTM Terbatas, 5) Implementasi dan observasi aktivitas belajar dan sumber belajar Ruang Belajar 3CM

kepada siswa, dan 6) Evaluasi dan tindak lanjut.

Tahap 1 diawali dengan melakukan Focus Group Discussion (FGD) 1 dengan kepala sekolah, guru, orang tua dan perwakilan siswa tentang pelaksanaan PTM Terbatas dan harapan-harapan ke depan. Dilanjutkan dengan melakukan Focus Group Discussion (FGD) 2 untuk penyampaian rancangan fasilitas kegiatan belajar dan sumber belajar selama PTM Terbatas. Pengenalan aplikasi Ruang Belajar 3CM kepada Kepala Sekolah, Guru, Orang Tua, dan siswa sebagai sesuatu yang baru dan akan digunakan bersama sebagai sarana belajar selama PTM Terbatas dan Kegiatan Belajar Mandiri sebagai suplemen pemenuhan defisit waktu dan aktivitas selama PTM Terbatas

Tahap II diawali dengan pengenalan aplikasi Ruang Belajar 3CM kepada Kepala Sekolah, Guru, Orang Tua, dan siswa. Kegiatan ini dimaksudkan untuk memberikan informasi kepada semua pihak tidak hanya sekolah tetapi juga orang tua dan juga siswa. Hal ini diharapkan semua pihak terkait mempunyai pemahaman yang sama. Selain itu hal yang sangat penting adalah komitmen bersama untuk maju dan mencapai tujuan bersama.

Tahap III dimulai dengan pelatihan penggunaan aplikasi Ruang Belajar 3CM kepada Kepala Sekolah, Guru, Orang Tua, dan siswa untuk mengembangkan aktivitas belajar dan sumber belajar selama PTM Terbatas. Kegiatan ini dilakukan untuk membantu Kepala Sekolah, Guru, Orang Tua, dan siswa menggunakan aplikasi Ruang Belajar 3CM secara nyata sehingga semua dapat melakukan peran dan kewajiban dalam aplikasi sehingga kegiatan belajar mengajar dapat berlangsung secara baik dan tujuan yang diharapkan dapat terwujud. Kegiatan akan dilakukan secara hybrid melihat perkembangan Covid-19 di tempat mitra. Kepala sekolah

dan guru dikumpulkan dalam satu tempat di sekolah mitra, orang tua dan siswa dapat mengikuti secara daring dari rumah masing-masing.

Tahap IV diberikan khusus untuk guru tentang pelatihan pengembangan aktivitas belajar dan sumber belajar selama PTM Terbatas. Hal ini dilakukan karena guru yang akan melakukan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Kegiatan ini dilakukan dalam waktu kurang lebih satu bulan dalam 4 kali pelatihan. Pengembangan aktivitas belajar dan sumber belajar dilakukan dengan prinsip 3CM learning yang akan dimasukkan dalam fasilitas aplikasi Ruang Belajar 3CM dalam kegiatan belajar Blended learning berbasis tema. Penyajian aktivitas dan sumber belajar tidak lagi disajikan setiap mata pelajaran, tetapi disajikan dalam bentuk teman. Hal ini akan mengurangi kebutuhan waktu setiap mata pelajaran karena jumlah waktu yang terbatas selama PTM Terbatas.

Tahap V merupakan hasil pengembangan aktivitas belajar dan sumber belajar dalam aplikasi Ruang Belajar 3CM akan diimplementasikan dalam kelas real sesuai jenjang kelas. Untuk melihat bagaimana kualitas dan keterlaksanaan aktivitas belajar dan efektivitas sumber belajar yang telah dikembangkan maka dilakukan oleh tim PkM yang dibantu oleh mahasiswa. Tahap VI didasari dari hasil observasi implementasi aktivitas belajar dan sumber belajar dalam aplikasi Ruang Belajar 3CM dilakukan evaluasi terhadap keterlaksanaan aktivitas belajar, efektivitas aktivitas dan sumber belajar yang selanjutnya akan ditentukan tindak lanjut dan perbaikan dalam rangka mendapatkan aktivitas dan sumber belajar yang paling ideal.

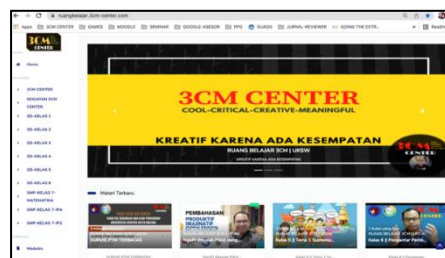
C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan PkM yang akan dilaksanakan menggunakan aplikasi

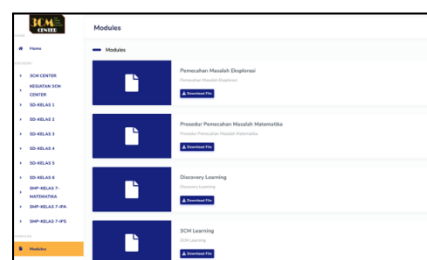
komputer berbasis web yang diberi nama Ruang Belajar 3CM. Aplikasi ini akan memberikan fasilitas antara lain 1) aktivitas belajar Blended learning berbasis tema dengan model 3CM learning yang disajikan dalam setiap jenjang kelas, 2) sumber belajar berbasis model 3CM learning dalam bentuk modul, bahan ajar dan juga game yang membantu siswa dalam aktivitas belajar mandiri, 3) fasilitas konsultasi baik bagi orang tua dan siswa jika mengalami kesulitan untuk topik tertentu yang dapat diakses lewat email maupun dengan WA.

1. Hasil

Gambaran IPTEKS yang diimplementasikan dalam kegiatan sebagai berikut :



Gambar 3. Tampilan Aktivitas Belajar dalam Ruang Belajar 3CM



Gambar 4. Tampilan Sumber Belajar dalam Ruang Belajar 3CM



Gambar 5. Fasilitas Konsultasi

Dengan WA dalam Ruang Belajar 3CM

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini diikuti oleh 22 orang guru yang mengajar di kelas 7 sd Kelas 9. Kegiatan diawali dengan koordinasi dengan Pengurus PPKS dan Kepala Sekolah SMP Kristen 01 Surakarta. Kegiatan ini digunakan untuk menentukan kebutuhan sekolah dalam rangka untuk memberikan fasilitas belajar siswa sebagai suplemen sumber belajar untuk membantu siswa belajar mandiri dan juga ruang kreatif bagi guru dan siswa. Hasil dari kegiatan koordinasi ini didapatkan kesepakatan dikembangkan dua fasilitas ruang belajar yaitu Amongkrissa New dan Ruang Kreatif KRISSA. AmongkrissaNew digunakan sebagai sebagai E-learning untuk aktivitas pembelajaran secara sinkronus dan asinkronus dengan konsep belajar 3CM Learning. Ruang Kreatif Krissa digunakan sebagai ruang kreatif guru dan siswa hasil dari kegiatan Kreatif selama pembelajaran dengan 3CM Learning.



Gambar 6. Koordinasi dengan Ketua PPKS dan Kepala Sekolah Krissa

Sebagai bentuk pengenalan terhadap 2 fasilitas baru yang akan digunakan maka dilakukan FGD dengan Kepala Sekolah dan Guru agar didapatkan persepsi yang sama



Gambar 7. FGD Analisis Kebutuhan Bersama Kepala Sekolah dan Guru

Berdasarkan hasil koordinasi dengan Ketua Pengurus PPKS, Kepala Sekolah dan FGD, dilakukan proses pengembangan sistem sebagai sarana belajar online (E-learning) Amongkrissa New dan Ruang Kreatif Krissa.

Pengembangan Amongkrissa New menggunakan LMS Moodle dan Ruang Kreatif Krissa dikembangkan berbasis Web dengan Laravel. Kedua fasilitas belajar dan ruang kreatif ini dapat diakses di <https://among.smpkrissa.id/> dan di <https://smpkrissa.id/>. Berikut adalah tampilan baru dari Amongkrissa dan juga hasil pengembangan Ruang Kreatif Krissa.



Gambar 8. Tampilan Muka Amongkrissa New

Setelah dua fasilitas belajar dikembangkan langkah berikutnya yang dilakukan adalah pengenalan aplikasi dan pelatihan penggunaan aplikasi serta pengembangan fasilitas kreatif bagi guru dan siswa. Tidak dapat dipungkiri bahwa pergeseran pengajaran dan pembelajaran jarak jauh selama pandemi COVID-19 membawa tantangan nyata bagi instruktur dan siswa (Lapitan, Tiangco, Sumalinog, Sabarillo, & Diaz).



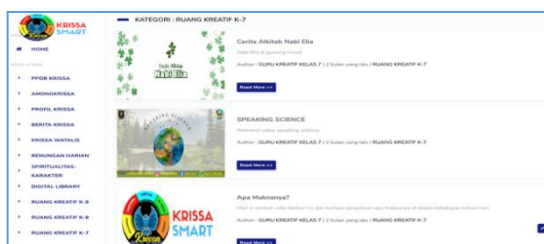
Gambar 9. Pengenalan Penggunaan Aplikasi Amongkrissa dan Ruang Kreatif Tim

Hasil pengembangan dua aplikasi tersebut di launching secara resmi pada 30 Juni 2022 sebagai komitmen bahwa SMP Kristen 01 Surakarta menerapkan sistem pembelajaran Digital dalam rangka mewujudkan KRISMA SMART.

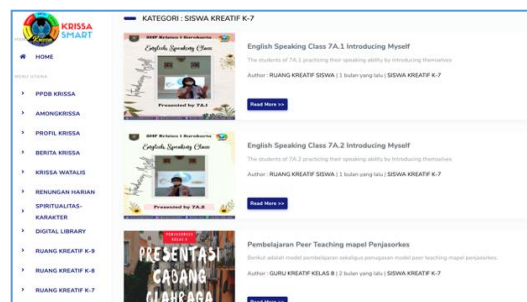


Gambar 11. Launching Ruang Kreatif Krissa

Untuk dapat menyiapkan dan menyelenggarakan pembelajaran daring secara baik, diperlukan kemampuan penguasaan teknologi, pedagogi dan penguasaan konten atau TPACK (Wahyudi, Winanto, & Relmasira, 2015) (Smaldino, Lowther, & Russell, 2008). Proses berikut yang dilakukan adalah kerja mandiri pengembangan fasilitas belajar di Amongkrissa dan ruang Kreatif Krissa dan Observasi Implementasi Pengembangan yang dilakukan oleh Guru dan juga hasil kreatif Guru dan Siswa.



Gambar 12. Ruang Kreatif Guru



Gambar 13. Ruang Kreatif Siswa
Kegiatan berikutnya adalah melakukan observasi kelas dan diskusi untuk evaluasi dan tindak lanjut.



Gambar 14. Evaluasi dan Tindak Lanjut Hasil Observasi

2. Pembahasan

Pendampingan Pengembangan Aktivitas dan Sumber Belajar Kreatif Untuk Mengatasi Defisit Waktu Dan Kualitas Belajar PTM terbatas pasca pandemi dengan blended learning di SMP Kristen 01 Surakarta terlaksana dengan baik. Dua aplikasi fasilitas online sebagai sumber belajar mandiri (Amongkrissa dan Ruang Kreatif Krissa) berhasil dikembangkan dan dimanfaatkan di SMP Kristen 01 Surakarta (SMP KRISMA). Dua aplikasi online sebagai sumber belajar mandiri ini secara resmi telah di launching pada tanggal 30 Juni 2022 (dapat diakses di <https://www.solopos.com/kembangkan-digitalisasi-smp-kristen-1-surakarta-luncurkan-krissa-smart-1357588>).

Youtube 3CM Center <https://www.youtube.com/watch?v=Xz dnm4Hil5Q> dan Website resmi FKIP UKSW https://fkip.uksw.edu/detail_post/news/launching-krissa-smart.

Berdasarkan hasil dari pengabdian masyarakat ini dapat

disimpulkan bahwa telah terjadi peningkatan pengetahuan dan keterampilan dari guru-guru dalam menyajikan materi secara digital dengan konsep 3CM Learning dan menjawab permasalahan yang dihadapi siswa pasca pandemi Covid-19. Selain itu terjadi peningkatan kreatif guru dan siswa dalam menghasilkan karya sebagai hasil pembelajaran 3CM Learning yang di tuangkan di Website Ruang Kreatif Krissa yang dapat di akses di <https://smpkrissa.id/>.

Hasil ini menunjukkan terjadi peningkatan kemampuan guru dalam mengembangkan dan memfasilitas belajar siswa secara digital sehingga siswa dapat belajar secara mandiri kapan saja dan dimana saja. Pendampingan pengembangan aktivitas dan sumber belajar kreatif juga dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam menghasilkan karya kreatif hasil dari proses belajar dan implementasi konsep yang dipelajari (Li, Yang, Chu, Zainuddin, & Zhang, 2022). Hal ini dapat dilihat dari hasil kreatif siswa kelas 7 sd kelas 9 yang dapat diakses di

<https://smpkrissa.id/kategori/siswa-kreatif-k-9>

<https://smpkrissa.id/kategori/siswa-kreatif-k-8>

<https://smpkrissa.id/kategori/siswa-kreatif-k-7>

Dengan hasil ini, disarankan kepada sekolah maupun maupun instansi lain dapat menerapkan pengalaman ini untuk memberikan fasilitas belajar mandiri dan juga untuk meningkatkan kreativitas guru dan siswa.

D. SIMPULAN

Dampak pandemi memiliki nilai khusus bagi pendidikan, aspek negative tentunya dapat dirasakan oleh semua pihak, terlebih untuk kegiatan pembelajaran. Namun hal ini juga memberikan potensi yang baik untuk pengembangan kemampuan guru

untuk beradaptasi dalam keadaan. Walaupun dalam kondisi dilapangan guru juga memiliki keterbatasan untuk menyiapkan bahan ajar dan fasilitas pendukung pembelajaran. Proses pembelajaran pada PTM Terbatas memiliki tuntutan tidak langsung bagi para pendidik untuk menghadapi berbagai kondisi yang mungkin terjadi, mulai dari deficit waktu pembelajaran sampai pada berbagai inovasi pembelajaran yang harus segera dapat diadaptasi untuk keperluan proses pembelajaran. Hal ini memerlukan persiapan yang baik, dimana seorang pednidik harus dapat merencanakan pembelajaran sesuai dengan kondisi peserta didiknya.

Disisi lain survey menunjukan bahwa PTM Terbatas yang sudah berlangsung belum dapat memberikan fasilitas belajar yang memadai bagi siswa. Disisi lain keterbatasan waktu pembelajaran memerlukan kreatifitas guru dalam mengelola kelas. Penerapan fasilitas belajar Bleanded Learning menjadi alternatif solusi yang tepat. Selain itu pelatihan dan pendampingan dalam pemngembangan aktivitas belajar dianggap penting agar guru dapat menyusun perencanaan pengajaran yang baik.

Pada kegiatan FGD, diketahui kebutuhan sekolah berfokus pada penyediaan fasilitas belajar dengan sistem Bleanded Learning hal ini menjadi pertimbangan utama penerapan Learning Manajemen Sistem (LMS) dengan pendekatan 3CM (Cool-Critical-Creative-Meaningful). Kegiatan pengenalan aplikasi Ruang Kreatif Guru dan Siswa serta Ruang Konsultasi Berbasis Web dan 3CM Learning kepada Kepala Sekolah, Guru, Orang Tua, dan siswa dapat berjalan dengan baik. Dilanjutkan dengan Pelatihan penggunaan aplikasi Ruang Belajar 3CM (Ruang Kreatif Guru dan Siswa) serta Ruang Konsultasi Berbasis Web



dan 3CM Learning kepada Kepala Sekolah, Guru, Orang Tua, dan siswa untuk mengembangkan aktivitas belajar dan sumber belajar selama PTM Terbatas. Lalu diadakan pelatihan pengembangan aktivitas belajar dan sumber belajar selama PTM Terbatas untuk dapat mengisi aktivitas dalam LMS yang sudah disediakan.

Dalam kegiatan implementasi dan observasi aktivitas belajar dan sumber belajar Ruang Belajar 3CM (Ruang Kreatif Guru dan Siswa) serta Ruang Konsultasi Berbasis Web dan 3CM Learning kepada siswa, mulai terlihat banyak inovasi dan kegiatan belajar yang inovatif. Hal ini menjadi awal yang baik untuk keberlanjutan proses pembelajaran dan efektivitas pelatihan yang digunakan. Kegiatan PkM diakhiri dengan evaluasi dan tindak lanjut untuk menyempurnakan LMS dan penyamaan persepsi dari semua komponen.

Hasil akhir menunjukkan temuan yang positif yaitu terjadi peningkatan kemampuan guru dalam mengembangkan dan memfasilitas belajar siswa secara digital. Hal ini mendorong untuk siswa dapat belajar secara mandiri kapan saja dan dimana saja melalui LMS yang telah digunakan. Pendampingan yang dilakukan juga meningkatkan jumlah pengembangan aktivitas dan sumber belajar kreatif terlihat dari isian LMS yang semakin banyak pada setiap mata pelajaran. Kreativitas siswa dalam menghasilkan karya kreatif dalam laman kreatifitas siswa juga menunjukkan hasil yang baik, banyak karya siswa mulai dari video sampai game edukatif mulai mengisi LMS. Hal ini dapat dilihat dari hasil kreatif siswa kelas 7 sd kelas 9 yang dapat diakses dilaman khusus pada kreatifitas siswa.

E. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Pembantu Rektor V UKSW

yang telah memberikan Pendanaan kegiatan PkM dan SMP Kristen 01 Surakarta sebagai tempat pengabdian sekaligus mitra dalam penyediaan fasilitas maupun waktu untuk dapat berkolaborasi dalam kegiatan PkM.

DAFTAR PUSTAKA

- Anthony, B., Kamaludin, A., Romli, A., & Rafei, A. F. (n.d.). Blended Learning Adoption and Implementation in Higher Education: A Theoretical and Systematic Review. *Technology, Knowledge and Learning*, 27(2), 531-578.
- Bonk, C., & Graham, C. (2006). *The Handbook of Blended Learning: Global Perspective, Local Design* California. USA: John Wiley and Sons, Inc.
- Lapitan, L. D., Tiangco, C. E., Sumalinog, D. A., Sabarillo, N. S., & Diaz, J. M. (n.d.). An effective blended online teaching and learning strategy during the COVID-19 pandemic. *Education for Chemical Engineers*, 35, 116-131.
- Li, X., Yang, Y., Chu, S. K., Zainuddin, Z., & Zhang, Y. (2022). Applying blended synchronous teaching and learning for flexible learning in higher education: an action research study at a university in Hong Kong. *Asia Pacific Journal of Education*, 2, 211-227.
- Pratiwi, W. D. (2021). Dinamika learning loss: Guru dan orang Tua. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 2(1), 147-153.
- Rossa, V., & Efendi, D. A. (2021, Oktober 13). Hasil Survei: Satu Tahun Pandemi, Siswa Alami Learning Loss yang Setara dengan 6 Bulan. Retrieved from Suara.com:



- <https://www.suara.com/lifestyle/2021/10/13/220254/hasil-survei-satu-tahun-pandemi-siswa-alami-learning-loss-yang-setara-dengan-6-bulan>
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2008). *Instructional technology and media for learning*. New Jersey: Pearson Merrill Prentice Hall Inc.
- Wahyudi, & Winanto, A. (2018). Development of Project-based Blended Learning (PjB2L) Model To Increase Pre-Service Primary Teacher Creativity. *Journal of Educational Science and Technology (EST)*, 2, 91-102.
- Wahyudi, Ambarwati, M., & Indarini, E. (2019). Development of web game learning materials for primary school students. *Journal of Mathematics Education*, 8(2), 199-208.
- Wahyudi, Waluya, S. B., & Suyitno, H. (2019). Development of 3CM (cool-critical-creative-meaningful) learning model to increase creative thinking skill (Vol. 1321, No. 2, p. 022063). IOP Publishing. In *Journal of Physics: Conference Series*, 1321(2), 1-9.
- Wahyudi, Waluya, S. B., Suyitno, H., S., & Anugraheni, I. (2019). Development of Problem-based Blended Learning (PB2L) model to increase pre-service primary teacher's creative thinking skill. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 13(3), 324-334.
- Wahyudi, Winanto, A., & Relmasira, S. C. (2015). Developing Teaching and Learning Model with TPACK Framework and Blended Learning Content for Science and Mathematics in Elementary School Teacher Education Program. *Online International Interdisciplinary Research Journal*, V(1), 36-43.
- Watson, J. (2008). *Blended Learning: Convergence between Online and Face-toFace Education*. USA: North American: Council for Online Learning.