

Efektivitas Blended Learning Dalam Meningkatkan Keterlibatan Siswa Pada Ekstrakurikuler Story Telling

Ninik Suryatiningsih¹, Diajeng Imam Rahayu^{2*}

Program Studi Pendidikan Ekonomi, Program Pascasarjan, Universitas PGRI Wiranegara, Indonesia

Email:¹ninik.suryatiningsih@gmail.com. ^{2*}diajengrahayu09@gmail.com

Email Penulis Korespondensi: diajengrahayu09@gmail.com

Abstrak-Penelitian ini bertujuan untuk memahami dan meningkatkan keterlibatan belajar siswa dalam kegiatan ekstrakurikuler story telling di SMPN 4 Kota Pasuruan melalui penggunaan metode Blended Learning. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain penelitian studi kasus, di mana peneliti juga berperan sebagai pelatih ekstrakurikuler. Metode Blended Learning menggabungkan penggunaan teknologi, khususnya aplikasi Zoom, dengan pertemuan tatap muka yang terbatas. Dalam penelitian ini, observasi partisipatif dan wawancara mendalam dilakukan untuk memperoleh pemahaman yang holistik tentang keterlibatan belajar siswa. Temuan dari observasi dan wawancara dianalisis secara kualitatif untuk mengidentifikasi pola-pola keterlibatan belajar siswa, faktor pendukung dan penghambat, serta rekomendasi perbaikan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Blended Learning melalui aplikasi Zoom telah membawa perubahan positif dalam keterlibatan belajar siswa. Siswa menunjukkan keterlibatan yang lebih intens dan responsif selama pertemuan daring, dan penggunaan teknologi memfasilitasi akses yang lebih mudah terhadap sumber daya pembelajaran tambahan. Selain itu, metode Blended Learning menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis dan interaktif. Penelitian ini memberikan kontribusi bagi pengembangan kebijakan pendidikan di SMPN 4 Kota Pasuruan dan memberikan perspektif yang berharga terkait adaptabilitas metode pembelajaran di era yang terus berkembang. Implikasi penelitian ini juga relevan bagi praktik ekstrakurikuler di sekolah-sekolah lain yang ingin meningkatkan keterlibatan belajar siswa melalui penerapan Blended Learning.

Kata Kunci: Keterlibatan Belajar, Ekstrakurikuler Story telling, Metode Pembelajaran, Blended Learning, Teknologi.

Abstract-This study aims to understand and improve student learning engagement in extracurricular story telling activities at SMPN 4 Pasuruan City through the use of the Blended Learning method. The research used a qualitative approach with a case study research design, where the researcher also acted as an extracurricular coach. The Blended Learning method combines the use of technology, particularly the Zoom application, with limited face-to-face meetings. In this study, participatory observation and in-depth interviews were conducted to gain a holistic understanding of student learning engagement. Findings from the observations and interviews were analyzed qualitatively to identify patterns of student learning engagement, supporting and inhibiting factors, and recommendations for improvement. The results show that the implementation of Blended Learning through the Zoom app has brought positive changes in student learning engagement. Students showed more intense and responsive engagement during online meetings, and the use of technology facilitated easier access to additional learning resources. In addition, the Blended Learning method creates a more dynamic and interactive learning atmosphere. This research contributes to the development of education policy at SMPN 4 Pasuruan City and provides a valuable perspective on the adaptability of learning methods in an evolving era. The implications of this research are also relevant for extracurricular practices in other schools that want to increase student learning engagement through the application of blended learning.

Keywords: Learning Engagement, Extracurricular Story telling, Learning Methods, Blended Learning, Technology.

1. PENDAHULUAN

Dalam menghadapi era perkembangan yang pesat, pendidikan menjadi salah satu pilar utama untuk memastikan bahwa generasi muda mampu beradaptasi dan berkembang sesuai dengan tuntutan zaman. Dalam hal ini diperlukan metode pembelajaran yang adaptif agar dapat mengakomodasi keberagaman siswa dan memenuhi dinamika perkembangan teknologi. Penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus menjadi sebuah landasan yang kokoh untuk memahami secara mendalam peran dan efektivitas metode pembelajaran di tengah perubahan zaman. Seiring dengan pandangan Moleong (2018), yang menekankan keunggulan penelitian kualitatif pendekatan studi kasus dalam mengungkap kompleksitas fenomena, yang mana peneliti merangkap sebagai pelatih ekstrakurikuler story telling. Dalam teori pendidikan kontemporer, adaptabilitas metode pembelajaran menjadi krusial dalam menyongsong perubahan zaman. Sebagaimana disampaikan oleh John Dewey, seorang filsuf dan pendidik terkenal, pendidikan harus mencerminkan kehidupan sehari-hari dan menjadi responsif terhadap tuntutan masyarakat. Metode pembelajaran yang adaptif memungkinkan siswa untuk terlibat dalam proses belajar yang relevan dengan realita sekitar mereka. Oleh karena itu, penelitian ini berusaha mengeksplorasi dan meningkatkan metode pembelajaran yang adaptif, khususnya melalui ekstrakurikuler *story telling* dan pendekatan Blended Learning yang diimplementasikan di SMPN 4 Kota Pasuruan.

Pendekatan Blended Learning bertujuan untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih relevan. Dalam rangka mengembangkan keterampilan bercerita siswa, pendekatan ini merangkul teknologi dengan memanfaatkan fitur interaktif aplikasi Zoom. Penyampaian cerita menjadi lebih dinamis, interaksi antar siswa diperluas, dan pemahaman mendalam terhadap makna cerita pun menjadi lebih baik. Dengan demikian, langkah ini bukan hanya menciptakan solusi untuk keterbatasan pertemuan fisik, tetapi juga merintis jalan menuju pembelajaran yang lebih menyeluruh dan inklusif. Keunikan Studi Kasus di SMPN 4 Kota Pasuruan adalah adanya pertemuan yang hanya

dilaksanakan seminggu sekali. Dinamika ini menciptakan tantangan tersendiri dalam menjalankan ekstrakurikuler *story telling*. Sejauh mana interaksi melalui layar mampu membangun kedekatan, ekspresi, dan nuansa dalam bercerita, tentu saja hal ini menjadi pusat eksplorasi dalam studi ini, menggali potensi keterlibatan siswa yang mungkin tidak terpenuhi dalam paradigma pertemuan yang lebih terbatas.

Dalam perspektif Moleong, pendekatan studi kasus menjadi alat yang efektif untuk menggali pemahaman yang mendalam tentang konteks spesifik di SMPN 4 Kota Pasuruan. Penelitian kualitatif pendekatan studi kasus memungkinkan peneliti, yang juga bertindak sebagai pelatih ekstrakurikuler untuk merinci proses, tantangan, dan pencapaian yang terlibat dalam menerapkan Blended Learning yang diintegrasikan dengan *story telling*. Pendekatan ini membuka peluang untuk mendokumentasikan perjalanan peneliti dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang adaptif. Moleong menyoroti bahwa pendekatan studi kasus memberikan keleluasaan untuk menggali dan menguraikan fenomena yang kompleks. Dalam konteks penelitian ini, metode Blended Learning pada ekstrakurikuler *story telling* menjadi fenomena yang membutuhkan pemahaman lebih mendalam. Sebagai pelatih ekstrakurikuler, peneliti dapat membawa wawasan yang unik dan pengetahuan yang memadai untuk menjawab tantangan adaptasi metode pembelajaran di era digital. Keterlibatan belajar menjadi pusat perhatian dalam penelitian ini, sebab belajar bukan hanya tentang pemahaman kognitif, tetapi juga melibatkan beragam kecerdasan yang harus diakomodasi. Dalam konteks ekstrakurikuler *story telling* di SMPN 4, keterlibatan belajar diarahkan untuk memanfaatkan dan mengembangkan beragam kecerdasan ini. Melalui kegiatan *story telling*, siswa tidak hanya mengasah pemahaman kognitif mereka tetapi juga menggali potensi interpersonal, intrapersonal, kinestetik, dan kreatif mereka.

Pendekatan Blended Learning di ekstrakurikuler ini menjadi alat yang efektif untuk mengakomodasi beragam kecerdasan, mengintegrasikan pengalaman tatap muka dengan penggunaan teknologi sebagai tambahan sumber daya pembelajaran. Dengan demikian, keterlibatan belajar bukanlah hanya tentang menguasai konsep, tetapi juga tentang membangun kecerdasan secara menyeluruh sesuai dengan bakat dan potensi masing-masing siswa. Sebagai pelatih ekstrakurikuler, peneliti memiliki keunggulan dalam mengamati dinamika hubungan interpersonal dan respons siswa terhadap metode pembelajaran. Pendekatan studi kasus memungkinkan peneliti untuk mendokumentasikan berbagai aspek ini secara mendalam, memperkaya penelitian dengan wawasan kontekstual. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menjadi kontribusi bagi pengembangan kebijakan pendidikan di SMPN 4 Kota Pasuruan, tetapi juga menghadirkan perspektif yang berharga untuk literatur mengenai adaptabilitas metode pembelajaran di era yang terus berkembang.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Artikel penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain penelitian studi kasus di SMPN 4 Kota Pasuruan untuk mendalami dan meningkatkan keterlibatan belajar siswa dalam kegiatan ekstrakurikuler *story telling*. Dalam konteks ini, peneliti juga berperan sebagai pelatih ekstrakurikuler dan memiliki peran langsung dalam proses pembelajaran. Pertama, observasi partisipatif akan dilakukan selama sesi ekstrakurikuler *story telling* yang memanfaatkan Blended Learning dengan media Zoom. Kedua, wawancara mendalam akan dilakukan dengan siswa, rekan pelatih ekstrakurikuler, dan pihak terkait lainnya. Wawancara akan difokuskan pada pemahaman siswa tentang pengalaman Blended Learning, persepsi terhadap keterlibatan belajar, serta pandangan pelatih ekstrakurikuler terkait tantangan dan keberhasilan dalam penerapan metode ini. Selanjutnya, analisis data kualitatif akan dilakukan dengan pendekatan induktif. Temuan dari observasi dan wawancara akan dianalisis untuk mengidentifikasi pola-pola keterlibatan belajar siswa, faktor-faktor pendukung atau penghambat, dan rekomendasi perbaikan dalam penerapan Blended Learning. Melalui pendekatan ini, diharapkan penelitian dapat memberikan pemahaman yang mendalam terhadap keterlibatan belajar siswa dalam ekstrakurikuler *story telling* dengan Blended Learning menggunakan media Zoom di SMPN 4 Kota Pasuruan. Kesenambungan partisipasi sebagai pelatih memberikan dimensi pengalaman yang dapat meningkatkan hasil penelitian dan relevansinya terhadap praktik ekstrakurikuler di sekolah tersebut.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

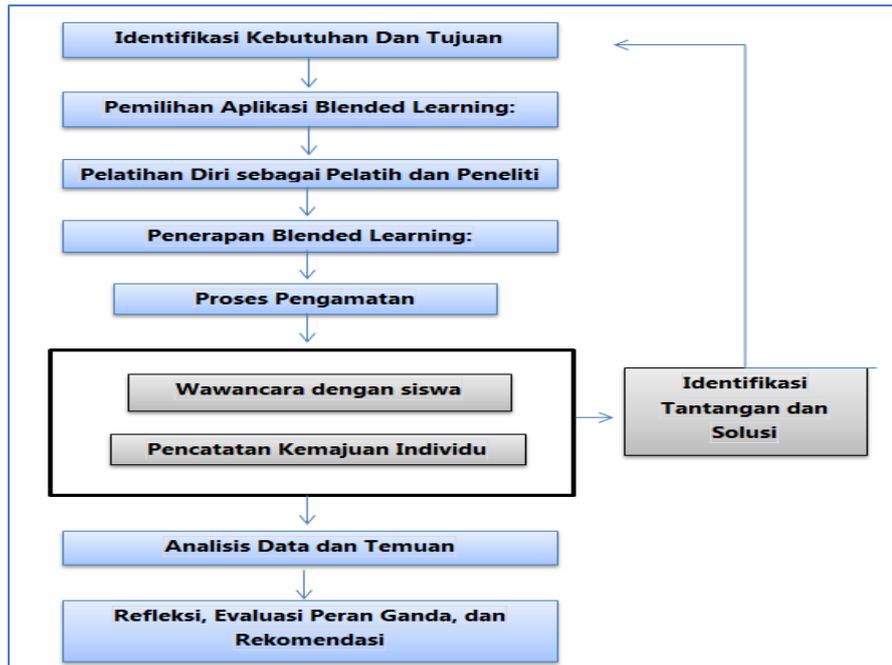
Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan meningkatkan keterlibatan belajar siswa dalam kegiatan ekstrakurikuler *storytelling* di SMPN 4 Kota Pasuruan melalui penerapan metode Blended Learning. Metode Blended Learning mengintegrasikan penggunaan teknologi, khususnya aplikasi Zoom, dengan pertemuan tatap muka yang terbatas. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain penelitian studi kasus, di mana peneliti juga berperan sebagai pelatih ekstrakurikuler. Dalam penelitian ini, observasi partisipatif dan wawancara mendalam dilakukan untuk memperoleh pemahaman yang mendalam tentang keterlibatan belajar siswa. Fokus penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi keterlibatan belajar siswa dalam ekstrakurikuler *storytelling*, serta menjelajahi potensi Blended Learning dalam meningkatkan keterlibatan belajar tersebut.

Hasil pengamatan selama kegiatan ekstrakurikuler *story telling* menyoroti bahwa penerapan Blended Learning melalui aplikasi Zoom telah membawa perubahan positif dalam interaksi siswa dengan materi bercerita. Sebagian besar siswa menunjukkan keterlibatan yang lebih intens dan responsif selama pertemuan daring. Penggunaan teknologi tidak hanya memfasilitasi akses lebih mudah terhadap sumber daya tambahan tetapi juga menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis dan interaktif. Blended Learning juga memberikan fleksibilitas waktu dan tempat dalam proses belajar siswa. Dalam ekstrakurikuler *storytelling* di SMPN 4 Kota Pasuruan, pertemuan hanya dilaksanakan seminggu sekali. Namun, dengan Blended Learning, siswa dapat mengakses materi pembelajaran dan berpartisipasi dalam diskusi kapan pun dan di mana pun mereka berada. Ini memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan mengatur waktu belajar mereka sesuai dengan kebutuhan dan ketersediaan mereka. Wawancara mendalam dengan siswa menambah perspektif mengenai pengaruh Blended Learning. Mayoritas siswa menyatakan bahwa penggunaan aplikasi Zoom memperkaya pengalaman belajar mereka, memungkinkan mereka untuk lebih berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan ekstrakurikuler. Siswa menyampaikan bahwa teknologi telah menjadi sarana untuk mengeksplorasi kreativitas dalam bercerita, meningkatkan keterampilan teknologi, dan membangun kepercayaan diri dalam menyampaikan cerita. Catatan kemajuan siswa selama periode penelitian menunjukkan peningkatan yang konsisten dalam keterampilan bercerita dan partisipasi. Sebagai pelatih ekstrakurikuler, peneliti dapat mencatat perkembangan individual siswa, mengidentifikasi area yang perlu ditingkatkan, dan memberikan umpan balik secara langsung. Hal ini menunjukkan bahwa peran ganda sebagai peneliti dan pelatih memberikan keunggulan tambahan dalam mengukur dampak Blended Learning pada perkembangan siswa.

Dalam hal ini perlu diakui bahwa Blended Learning juga menimbulkan sejumlah tantangan. Salah satu kendala utama yang dihadapi adalah ketidakstabilan koneksi internet, yang dapat mengganggu kelancaran pertemuan daring. Faktor ini memunculkan kebutuhan untuk mengembangkan strategi cadangan dan meningkatkan keterampilan siswa dalam mengatasi masalah teknis. Selain itu, manajemen waktu juga menjadi aspek penting, terutama dalam konteks pertemuan daring yang mungkin lebih singkat dan terbatas. Upaya untuk mengatasi tantangan ini termasuk dalam upaya peneliti sebagai pelatih untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang efisien dan dapat diakses oleh semua siswa. Selain itu, tantangan lainnya adalah penyesuaian terhadap lingkungan belajar yang berbeda antara pertemuan daring dan tatap muka. Dalam pertemuan tatap muka, interaksi langsung dan ekspresi nonverbal memainkan peran penting dalam *storytelling*. Namun, dalam pertemuan daring, interaksi dilakukan melalui layar komputer, yang dapat mempengaruhi kualitas dan kedalaman keterlibatan belajar siswa. Penting bagi pengajar dan pelatih ekstrakurikuler untuk mencari cara-cara yang efektif dalam memfasilitasi interaksi dan keterlibatan siswa dalam lingkungan daring.

Berdasarkan temuan dan tantangan yang diidentifikasi, penelitian ini memberikan kontribusi signifikan terhadap pemahaman tentang penerapan Blended Learning dalam konteks kegiatan ekstrakurikuler *story telling*. Hasil ini memiliki beberapa implikasi yang dapat membuka diskusi lebih lanjut tentang peran teknologi dalam pendidikan dan pengembangan keterampilan siswa di luar kurikulum formal. Penelitian ini menegaskan bahwa Blended Learning dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan belajar siswa dalam ekstrakurikuler. Integrasi teknologi, khususnya melalui aplikasi Zoom, memberikan ruang untuk eksplorasi kreativitas, meningkatkan keterampilan teknologi, dan membangun kepercayaan diri siswa dalam menyampaikan cerita. Oleh karena itu, sekolah dan lembaga pendidikan dapat mempertimbangkan penerapan strategi Blended Learning dalam mendukung kegiatan ekstrakurikuler yang bertujuan mengembangkan keterampilan tambahan siswa di luar kelas. Selain itu, penelitian ini menunjukkan bahwa peran ganda peneliti sebagai pelatih dapat memberikan kontribusi yang substansial terhadap pemahaman mendalam tentang dampak Blended Learning. Dengan memahami secara langsung tantangan dan prestasi siswa, pelatih dapat merinci peningkatan dan memberikan umpan balik yang lebih terarah. Oleh karena itu, kolaborasi antara peneliti dan pelatih dalam implementasi inovasi pembelajaran menjadi relevan dan dapat diterapkan dalam berbagai konteks pendidikan. Penelitian ini juga memberikan kontribusi terhadap literatur mengenai adaptabilitas metode pembelajaran di era digital. Dalam konteks pendidikan yang terus berkembang, penting untuk terus mengidentifikasi dan mengimplementasikan metode pembelajaran yang responsif terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan siswa. Dengan memanfaatkan potensi Blended Learning, pendidikan dapat menjadi lebih inklusif, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan siswa saat ini.

Kendati demikian, penelitian ini memiliki beberapa batasan. Pertama, penelitian dilakukan di satu sekolah dan fokus pada ekstrakurikuler *story telling*. Hasil penelitian ini mungkin tidak dapat langsung diterapkan pada konteks lain atau kegiatan ekstrakurikuler yang berbeda. Oleh karena itu, penelitian lebih lanjut perlu dilakukan untuk menguji efektivitas Blended Learning dalam konteks yang lebih luas. Kedua, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus. Meskipun pendekatan kualitatif memberikan pemahaman yang mendalam tentang pengalaman siswa, hasil penelitian ini tidak dapat secara langsung digeneralisasi ke populasi yang lebih luas. Penelitian masa depan dapat melibatkan lebih banyak partisipan untuk mendapatkan gambaran yang lebih representatif. Dalam rangka meningkatkan keterlibatan belajar siswa dalam ekstrakurikuler *story telling*, penelitian ini merekomendasikan penerapan Blended Learning sebagai alternatif yang efektif. Dengan memanfaatkan teknologi dan mengintegrasikannya dengan pertemuan tatap muka, Blended Learning dapat meningkatkan akses, interaksi, dan fleksibilitas dalam pembelajaran. Namun, tantangan seperti keterbatasan akses teknologi harus diatasi agar semua siswa dapat merasakan manfaatnya. Dalam era digital yang terus berkembang, penelitian ini memberikan kontribusi penting terhadap pemahaman kita tentang adaptabilitas metode pembelajaran dalam meningkatkan keterlibatan belajar siswa.



Gambar 1. Alur Studi Kasus

4. KESIMPULAN

Penelitian Dalam penelitian ini, Blended Learning melalui peran ganda peneliti sebagai pelatih ekstrakurikuler Story Telling di SMPN 4 Kota Pasuruan telah membuktikan diri sebagai pendekatan inovatif yang berhasil meningkatkan keterlibatan belajar siswa. Melalui penggabungan pertemuan fisik dan daring menggunakan aplikasi Zoom, siswa mengalami peningkatan dalam keterampilan bercerita, partisipasi aktif, dan kreativitas mereka. Peran ganda peneliti memberikan keunggulan dengan memberikan umpan balik langsung dan merancang strategi pembelajaran yang adaptif. Pemanfaatan teknologi dalam Blended Learning tidak hanya mengatasi hambatan fisik, tetapi juga memperkaya pengalaman belajar siswa. Meskipun terdapat tantangan seperti ketidakstabilan koneksi internet, upaya kolektif sekolah dan peneliti berhasil mengatasinya. Temuan ini membuka peluang untuk pengembangan lebih lanjut dalam menerapkan Blended Learning pada kegiatan ekstrakurikuler lainnya, dengan potensi peran ganda peneliti sebagai model yang efektif. Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan kontribusi positif terhadap pemahaman kita tentang efektivitas Blended Learning dalam meningkatkan keterlibatan belajar siswa di luar ruang kelas.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih disampaikan kepada pihak-pihak yang telah mendukung terlaksananya penelitian ini.

REFERENCES

- Kemendikbud. (2014). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 62 Tahun 2014 tentang Kegiatan Ekstrakurikuler pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah.
- Hadion Wijoyo, dkk. "Blended Learning Suatu Panduan." Solok: CV. Insan Cendekia Mandiri.
- Eko Murdiyanto. (2020). Metode Penelitian Kualitatif (Teori dan Aplikasi disertai Contoh Proposal), Lembaga Penelitian dan Pengabdian Pada Masyarakat UPN "Veteran" Yogyakarta Press.
- Sugiyono. Metode Penelitian Kualitatif. Untuk Penelitian yang Bersifat: Eksploratif, Enterpretif, Interaktif, dan Konstruktif. Bandung, Alfabeta, 2017.