

## **Workshop Desain Aktivitas *Blended Learning* untuk Optimalisasi Sumberdaya Pembelajaran SMAN 1 Koto Baru Dhamasraya**

### ***Blended Learning Activity Design Workshop for Optimization of Learning Resources SMAN 1 Koto Baru Dhamasraya***

<sup>1</sup>Ulfa Rahmi, <sup>1</sup>Winanda Amilia, <sup>2</sup>Bayu Ramadhani Fajri,  
<sup>1</sup>Silvia Rahmadini, <sup>3</sup>Azrul Azrul

<sup>1</sup>Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan,  
Universitas Negeri Padang, Padang

<sup>2</sup>Program Studi Animasi, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Padang, Padang

<sup>3</sup>Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang, Padang

Korespondensi: Ulfa Rahmi, [ulfa@fip.unp.ac.id](mailto:ulfa@fip.unp.ac.id)

Naskah Diterima: 7 Agustus 2022. Disetujui: 26 November 2022. Disetujui Publikasi: 30 Juli 2023

**Abstract.** The problem encountered at SMAN 1 Koto Baru Dharmasraya is that teachers still need to develop the skills to design, compose, and provide for implementing blended learning. The problems faced by SMAN 1 Koto Baru Dharmasraya were overcome by providing a blended learning activity design workshop for optimizing learning resources at SMAN 1 Koto Baru Dharmasraya. This activity is designed for five months, from July to November 2022. The activity scenario consists of three steps. The first step is an introduction to the concept of blended learning activity design and the components that support it. Second, introducing the LMS platform as a communication medium between teachers and students while implementing blended learning, how the LMS system works, the available features, and steps to use the LMS. In the third step, the teachers submit a blended learning activity. The indicator of the workshop's success for teachers at SMAN 1 Koto Baru Dharmasraya is that each teacher at least produces a blended learning activity plan and can simulate it. Based on the results of the pre-test and post-test, there is a difference in knowledge between before and after the workshop. This means that, through this training, teachers can design blended learning activities that can be utilized and applied in learning. Applying this activity design can create a learning atmosphere and actively increase student involvement.

**Keywords:** *Workshop, blended learning, learning activities.*

**Abstrak.** Permasalahan yang ditemui di SMAN 1 Koto Baru Dharmasraya bahwa guru-guru belum memiliki keterampilan untuk merancang, mengkomposisikan serta menyediakan kebutuhan dalam penyelenggaraan pembelajaran secara *blended learning*. Permasalahan yang dihadapi oleh SMAN 1 Koto Baru Dharmasraya diatasi dengan memberikan *workshop* desain aktivitas *blended learning* untuk optimalisasi sumberdaya pembelajaran di SMAN 1 Koto Baru Dharmasraya. Kegiatan ini dirancang dalam waktu lima bulan, mulai dari Juli-November 2022. Skenario kegiatan terdiri dari tiga langkah. Langkah pertama adalah pengenalan konsep desain aktivitas *blended learning* dan komponen yang mendukungnya. Kedua, pengenalan platform LMS sebagai media komunikasi guru dengan siswa selama menerapkan *blended learning* dan bagaimana sistem kerja LMS, fitur-fitur yang tersedia dan langkah menggunakan LMS tersebut. Langkah ketiga, guru-guru menyerahkan rancangan *aktivitas blended learning*. Indikator

keberhasilan *workshop* bagi guru-guru di SMAN 1 Koto Baru Dharmasraya ini adalah setiap guru minimal menghasilkan sebuah rancangan aktivitas *blended learning* serta mampu mensimulasikannya. Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test*, terdapat perbedaan pengetahuan antara sebelum dan setelah *workshop*. Ini berarti bahwa melalui pelatihan ini, guru-guru mampu merancang aktivitas *blended learning* yang dapat dimanfaatkan dan diterapkan dalam pembelajaran. Penerapan rancangan aktivitas ini mampu menciptakan suasana belajar dan meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif.

**Kata Kunci:** *Pelatihan, blended learning, aktivitas pembelajaran.*

## Pendahuluan

Integrasi teknologi dalam pembelajaran memberikan manfaat lebih dalam mencapai tujuan pembelajaran. Berbagai jenis teknologi dimanfaatkan dengan tujuan agar dapat menciptakan suasana belajar yang melibatkan siswa secara aktif. Integrasi teknologi dalam pembelajaran semakin cepat diterapkan saat pandemi Covid 19 yang tidak saja mempengaruhi kesehatan dan ekonomi, namun juga pembelajaran. Pandemi ini mendorong integrasi teknologi ke dalam pembelajaran di semua sekolah termasuk SMAN 1 Dharmasraya. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan tetap menjaga jarak dan mengurangi kapasitas kelas berujung pada alternatif pelaksanaan pembelajaran dengan sistem *blended learning*.

*Blended learning* merupakan sistem pembelajaran yang mengkombinasikan pertemuan tatap muka dengan *online learning* dengan formulasi terbaik sesuai kebutuhan siswa dan sekolah (BakarNordin & Alias, 2013; Bentri dkk., 2014; Bersin, 2004; Watson, 2008). *Blended learning* memiliki beragam tipe yaitu *face-to-face driver model*, *rotasi model*, *flex model*, *online lab model*, *self-blend model*, *driver model online* (Hew & Cheung, 2014). Variasi tipe *blended learning* dapat diterapkan dengan mengoptimalkan sumberdaya pembelajaran yang ada di SMA tersebut. Sumberdaya pembelajaran yang tersedia SMAN 1 Koto Baru Dharmasraya terdiri dari laboratorium komputer, laboratorium kimia, laboratorium fisika, laboratorium keagamaan dan laboratorium olahraga. Akses internet di sekolah tersebut menggunakan priveder jaringan telkom dan didukung oleh daya listrik yang memadai. Sumberdaya pembelajaran ini dapat dioptimalkan untuk pelaksanaan *blended learning* agar terciptakan suasana belajar yang dapat melibatkan siswa secara aktif.

Kehadiran Covid 19 membuat semua orang telah merasakan keuntungan menerapkan teknologi dalam pembelajaran. Artinya, integrasi teknologi dalam pembelajaran akan terus dimanfaatkan walau Pandemi Covid 19 akan berlalu seperti penerapan *blended learning*. *Blended learning* merupakan pembelajaran yang mengkombinasikan pembelajaran secara tatap muka dengan *online learning*. Alasan diterapkannya *blended learning* dalam pembelajaran adalah yang pertama, bahwa teknologi sudah saatnya diintegrasikan ke dalam pembelajaran karena hal ini terhubung dengan kehidupan sehari-hari siswa dan kebutuhan siswa. Kedua, bahwa bentuk integrasi teknologi ke dalam pembelajaran dapat dilakukan dengan sistem *blended learning*. Selanjutnya adalah penting bagi guru untuk menerapkan pembelajaran inovatif dengan mengoptimalkan sumberdaya pembelajaran untuk memfasilitasi belajar siswa. Faktor pendukung lain bahwa siswa SMA pada tahap perkembangan usia ini cenderung termotivasi belajar dengan teknologi.

Dari alasan di atas, mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran seperti *blended learning* akan terus dilakukan. Banyak guru yang telah menerapkan *blended learning* ini dalam pembelajaran termasuk di SMAN 1 Koto Baru Dharmasraya. Namun, dalam pelaksanaannya terjadi *overlab* aktivitas dan konten pembelajaran sehingga siswa kewalahan dalam mengikuti pembelajaran. Kemudian, skenario *blended learning* yang monoton membuat siswa tidak dapat terlibat secara aktif sehingga siswa mengalami *loss learning*. Oleh sebab itu,

sekolah ini membutuhkan rancangan aktivitas *blended learning* yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa dengan mengoptimalkan sumberdaya pembelajaran yang tersedia.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa siswa SMAN 1 Koto Baru Dharmasraya memiliki sikap negatif terhadap komponen behavioral dalam pembelajaran, namun memiliki sikap positif terhadap komponen afektif dan kognitif (Hafiza dkk., 2022). Sikap positif ini terkait dengan partisipasi siswa, kesiapan dan umpan balik siswa di kelas. sikap positif dalam berperilaku dapat memacu siswa untuk berinteraksi dengan guru atau teman. Kemudian, sikap negatif dalam komponen perilaku seperti malas, malu berbicara, tidur di kelas dan lain-lain.

Permasalahan lain yang ditemui di SMAN 1 Koto Baru Dharmasraya bahwa guru-guru belum memiliki keterampilan untuk merancang, mengkomposisikan serta menyediakan kebutuhan dalam penyelenggaraan pembelajaran secara *blended learning*. Pembelajaran secara *blended* adalah program baru bagi sekolah dan warga sekolah sehingga membutuhkan keahlian dalam menyiapkan materi secara digital, menyiapkan skenario pembelajaran, meningkatkan kemampuan dalam mengakses, menyiapkan materi berupa teks, gambar, video atau animasi. Oleh sebab itu, perlu dilakukan *workshop* desain aktivitas *blended learning* kepada guru-guru sampai guru dan sekolah siap untuk melaksanakan pembelajaran.

Untuk mengatasi overlap aktivitas dan konten pembelajaran dalam melakukan *blended learning*, serta meminimalisir siswa yang kewalahan dalam mengikuti pembelajaran maka, dilakukan *workshop* desain aktivitas *blended learning* untuk mengoptimalkan sumberdaya pembelajaran di SMA 1 Koto Baru Dharmasraya. *Workshop* dilakukan agar guru memiliki pemahaman terhadap desain aktivitas *blended learning*, mengenal dan mampu menggunakan LMS, serta mampu mengembangkan media pembelajaran yang mendukung pelaksanaan aktivitas dalam *blended learning*.

Permasalahan yang dihadapi oleh SMAN 1 Koto Baru Dharmasraya diatasi dengan memberikan *workshop* desain aktivitas *blended learning* untuk optimalisasi sumberdaya pembelajaran di SMAN 1 Koto Baru Dharmasraya. Kegiatan ini dirancang dalam waktu lima bulan, mulai dari Juli-November 2022. Skenario kegiatan terdiri dari tiga langkah. Langkah pertama adalah pengenalan konsep desain aktivitas *blended learning* dan komponen yang mendukungnya. Pada dasarnya *blended learning* adalah pembelajaran yang mengkombinasikan pembelajaran tatap muka dengan *online learning*. Kedua, pengenalan platform LMS sebagai media komunikasi guru dengan siswa selama menerapkan *blended learning* dan bagaimana sistem kerja LMS, fitur-fitur yang tersedia dan langkah menggunakan LMS tersebut. Langkah ketiga, guru-guru menyerahkan tugas rancangan aktivitas *blended learning* baik pada LMS atau mengembangkan modul pembelajaran untuk satu kali pertemuan. Tujuan kegiatan ini adalah untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan bagi guru-guru di SMA 1 Koto Baru Dharmasraya untuk mendesain aktifitas *blended learning* agar dapat pembelajaran berjalan secara optimal.

### **Metode Pelaksanaan**

**Tempat dan Waktu.** SMA N 1 Koto Baru Dharmasraya merupakan salah satu sekolah yang berada di wilayah Provinsi Sumatera Barat tepatnya beralamat di jalan Ampalu Koto Baru, kecamatan Koto Baru, Kabupaten Dharmasraya. Kegiatan pelaksanaan pelatihan dan *workshop* diselenggarakan Juli-November 2022.

**Khalayak Sasaran.** Khalayak sasaran dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat pada *workshop* desain aktivitas *Blended Learning* adalah semua Guru-guru SMAN 1 Koto Baru yang berjumlah 30 orang guru.

**Metode Pengabdian.** *Workshop* desain aktivitas *blended learning* dimulai bulan Juli, dimulai dengan metode observasi langsung yaitu mengidentifikasi sumber daya pembelajaran di SMA 1 Koto Baru Dharmasraya dipadukan dengan metode lain yaitu wawancara dan tanya jawab. Selanjutnya pada bulan Agustus dilakukan kegiatan pelatihan dan *workshop* dengan metode simulasi dan penugasan dengan materi pengenalan konsep desain *blended learning*, pengenalan platform LMS yang digunakan dalam *blended learning*, dan mempersiapkan rancangan aktivitas *blended learning*. Setelah mengikuti *workshop*, peserta diberikan waktu hingga 14 Oktober untuk menyerahkan rancangan aktivitas *blended learning* serta mensimulasikan hasil pekerjaannya di depan tim pengabdian dan kepala sekolah.

**Indikator Keberhasilan.** Indikator keberhasilan *workshop* bagi guru-guru di SMAN 1 Koto Baru Dharmasraya ini adalah meningkatnya pengetahuan guru berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test*. Indikator yang menjadi penilaian dari *pre-test* dan *post-test* adalah desain pembelajaran yaitu model-model yang digunakan dalam mendesain pembelajarannya berikutnya tentang tipe-tipe model *blended learning* yang digunakan dalam pembelajaran, indikator yang ketiga yaitu media pendukung aktivitas *blended learning*. Di akhir kegiatan guru diharapkan minimal menghasilkan sebuah rancangan aktivitas *blended learning*.

**Metode Evaluasi.** Guru-guru mengisi instrumen berupa soal *pre-test* yang diisi sebelum kegiatan *workshop* dimulai. Kemudian pada akhir rangkaian kegiatan *workshop* guru mengisi soal *post-test*. Indikator *pre-test* dan *post-test* ini terdiri dari desain pembelajaran, tipe model *blended learning*, dan media pendukung aktivitas dalam *blended learning*. Metode lainnya melalui penugasan desain atau rancangan aktivitas *blended learning*. Indikator penilaian evaluasi mencakup rancangan aktivitas *blended learning* yaitu, a) pendahuluan, b) variasi kegiatan, c) ruang dan rancangan keterlibatan siswa-siswa/siswa-guru, d) evaluasi.

## Hasil dan Pembahasan

### A. Pelatihan Desain Aktivitas *Blended Learning*

Menuju era revolusi 5.0 ini menuntut agar seluruh kegiatan termasuk pembelajaran harus mengintegrasikan teknologi dalam proses pelaksanaannya salah satunya di SMAN 1 Koto Baru Dharmasraya. Integrasi teknologi dalam pembelajaran mengacu pada penggunaan teknologi untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa. Memanfaatkan berbagai jenis teknologi di kelas termasuk kelas virtual, menciptakan suasana belajar yang melibatkan siswa secara aktif. Dalam kondisi pandemi covid 19 ini mendorong integrasi teknologi dalam pembelajaran harus segera diterapkan. Himbuan pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan tetap menjaga jarak dan mengurangi kapasitas kelas berujung pada alternatif pelaksanaan pembelajaran dengan sistem *blended learning*.

Pelatihan ini diselenggarakan tiga tahap, **tahap pertama** adalah pengenalan dan pemahaman konsep desain pembelajaran dan komponen yang mendukungnya oleh Dr. Azrul, M.Pd. Pada dasarnya *blended learning* adalah pembelajaran yang mengkombinasikan pembelajaran tatap muka dengan *online learning*. *Blended learning* juga telah menjadi kajian tim pengabdian dalam beberapa penelitian, seperti daya serap materi melalui *blended learning* (Bentri & Rahmi, 2016), desain pesan dalam *blended learning* (Rahmi dkk., 2017), blogfolio dalam *blended learning* (Rahmi & Darmawan, 2018) dan evaluasi *blended learning* (Bentri dkk., 2019). Sistem ini dinilai sangat relevan dengan SMAN 1 Koto Baru Dharmasraya karena sekolah telah dilengkapi sarana pendukung untuk mendukung proses pembelajaran *blended learning*. Pemahaman materi ini diikuti dengan serius oleh guru dalam mengenal model pembelajaran *blended learning* seperti yang terlihat pada gambar 1.



Gambar 1. Simulasi LMS dan media model *blended learning* oleh narasumber

Jadi, dari pemahaman tersebut didapatkan bahwa pemanfaatan perangkat TIK dalam penggunaan *online* berfungsi sebagai komplemen dalam pelajaran yang diselenggarakan di sekolah. Siswa akan belajar di kelas masing-masing baik secara virtual dan juga tatap muka dikemas dengan metode *blended learning*.

**Tahapan kedua**, pengenalan platform LMS sebagai media komunikasi guru dengan siswa (Anggriawan, 2019) selama menerapkan *blended learning* dan bagaimana sistem kerja LMS, fitur-fitur yang tersedia dan langkah menggunakan LMS tersebut. Pengenalana LMS ini menjadi penting karena LMS akan dijadikan oleh guru sebagai wadah untuk menghadirkan aktivitas dan interaksi oleh guru dalam pembelajaran *online*. LMS yang dijadikan contoh dalam desain pembelajaran adalah menggunakan Platform Edmodo. Platform Edmodo dipilih karena tampilan dan cara kerjanya mudah digunakan oleh pengguna yang sudah familiar dengan media sosial seperti *facebook* serta bisa diakses dengan banyak *device* dan sistem operasi seperti *Windows* dan *Android* (Latapamei & Rosy, 2021).

**Tahapan ketiga**, guru-guru bekerja secara terbimbing untuk mendesain aktivitas *blended learning* dan menghasilkan sumber belajar untuk mendukung aktivitas *blended learning*. Guru yang sudah mengikuti *workshop* melengkapi desain pembelajaran *blended learning* dengan membuat perencanaan pembelajaran yang meliputi pembelajaran tatap muka disekolah serta kegiatan secara *online* melalui platform LMS serta aplikasi pendukung pembelajaran *online* lainnya yang menjadi bagian dari aktivitas pembelajaran secara *online*. Pada tahap ini juga dilakukan pengumpulan tugas secara *online* oleh peserta melalui link yang dibuat oleh penyelenggara seperti pada gambar 2.

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeA9nl027kRN9NgFbD\_A2u9jNIH2gph4diPHuEs8BC88BoLw/vie

### Pengumpulan Tugas Workshop

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh  
Salam sehat bapak dan ibu peserta Workshop Disain Blended Learning untuk Optimalisasi Sumberdaya Pembelajaran di SMA 1 Koto Baru Dharmasraya. Silahkan bapak dan ibu mengirimkan tugas workshop dilaman ini.

pinangsorti19@gmail.com [Ganti akun](#)

Nama dan foto yang terkait dengan Akun Google Anda akan direkam saat Anda mengupload file dan mengirim formulir ini. Alamat email Anda bukan bagian dari respons Anda.

**\*Wajib**

Nama Lengkap \*

Jawaban Anda

NIP

Jawaban Anda

Gambar. Screenshoot link pengumpulan tugas peserta pelatihan

TIM pengabdian berperan untuk melayani konsultasi jika ada kendala atau sesuatu yang ingin dibahas oleh guru dalam mendesain pembelajaran *blended learning*.

## B. Keberhasilan Kegiatan

Indikator keberhasilan *workshop* bagi guru-guru di SMAN 1 Koto Baru Dharmasraya ini adalah meningkatnya pengetahuan guru berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* dan setiap guru minimal menghasilkan sebuah rancangan aktivitas *blended learning*. Keberhasilan kegiatan *workshop* desain aktivitas *blended learning* untuk mengoptimalkan sumberdaya pembelajaran di SMA 1 Koto Baru Dharmasraya diukur dari tingkat pemahaman guru dalam mendesain *blended learning*. Indikatornya terdiri dari desain pembelajaran, tipe model *blended learning*, dan media pendukung aktivitas dalam *blended learning*. Berikut hasil *pre-test* dan *post-test* yang telah dilakukan.

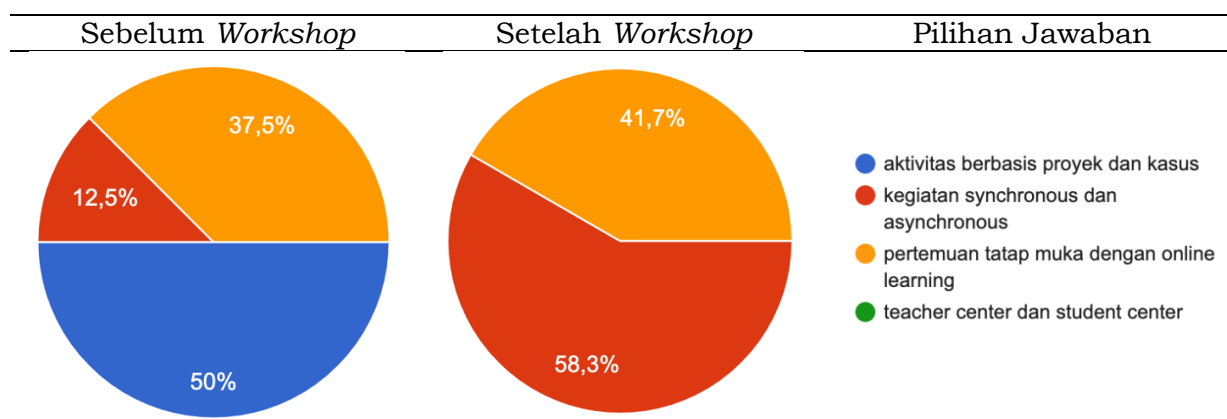
Tabel 1. Perbandingan Hasil *Pre-test* dan *Post-test* dari Kegiatan *Workshop* Aktivitas *Blended Learning* di SMA N 1 Koto Baru

No	Indikator	Jumlah	Rata-rata Nilai Pre-Test	Rata-rata Nilai Post-Test
1	Desain pembelajaran	30	78	85
2	Tipe Model <i>Blended Learning</i>	30	40	87
3	Media Pendukung Aktivitas	30	70	87

Berdasarkan data *pre-test* dan *post-test* pada tabel 1 didapatkan bahwa ketiga indikator yang diujikan kepada guru sebagai peserta pelatihan mengalami peningkatan pemahaman oleh guru. Indikator pertama tentang desain pembelajaran yang berisi tentang model-model yang digunakan dalam mendesain pembelajaran secara umum sudah dipahami oleh guru. Hal ini dilihat dari nilai *pre-test* yang sudah mencapai angka 78. Hal ini terjadi karena guru sudah mengetahui tentang mendesain pembelajaran secara umum. Sedangkan pada indikator berikutnya tentang tipe-tipe model *blended learning* yang digunakan dalam pembelajaran masih sangat terbatas pengetahuan guru tentang hal *blended learning*. *Blended learning* masih menjadi sesuatu hal yang agak baru oleh guru. Berdasarkan hasil *pre-test* dapat dilihat pada angka 40, hal ini masih sangat rendah. Setelah diberikan pelatihan tentang desain pembelajaran menggunakan model-model *blended learning*, pengetahuan guru tentang *blended learning* menjadi meningkat. Peningkatan dapat terlihat cukup signifikan yaitu menjadi nilai 87. Selanjutnya peningkatan pengetahuan guru dalam indikator media dan pendukung *blended learning* juga menjadi semakin baik pada angka 87 meningkat 17 poin dari sebelumnya 70.

Selanjutnya, keberhasilan kegiatan dinilai dari tugas yang dikumpulkan oleh peserta *workshop* yaitu desain atau rancangan aktivitas *blended learning*. Indikator penilaian evaluasi mencakup rancangan aktivitas *blended learning* yaitu, a) pendahuluan, b) variasi kegiatan, c) ruang dan rancangan keterlibatan siswa-siswa/siswa-guru, d) evaluasi. Berikut disajikan capaian dan kajian dari keberhasilan kegiatan seperti pada tabel 2.

Tabel 2. Perbandingan Pengetahuan dan Kemampuan Guru dalam Mendesaian Aktivitas *Blended Learning* di SMA N 1 Koto Baru



Tabel 2 merupakan perbandingan pengetahuan dan kemampuan guru terkait variasi aktivitas belajar yang dapat dikombinasikan dalam *blended learning*. Sebelum kegiatan *workshop*, setengah dari jumlah guru berasumsi bahwa kegiatan yang dapat dikombinasikan adalah kegiatan berbasis kasus dan berbasis *project*. Namun setelah pelatihan dilakukan, pengetahuan dan pemahaman guru berubah bahwa aktivitas yang dapat dikombinasikan itu adalah kegiatan *synchronous* dan *asynchronous*. Lebih dari setengah peserta telah memahaminya, meskipun ada 41,7% yang beranggapan kombinasi aktivitas itu adalah kombinasi pertemuan tatap muka dan *online learning*. Ini sesuai dengan hasil penelitian bahwa kombinasi aktivitas dalam *blended learning* merupakan kombinasi kegiatan pada *synchronous* dan *asynchronous* (Dwivedi dkk., 2019; Thorne, 2003), sedangkan studi kasus merupakan salah satu metode yang dapat digunakan baik dalam *synchronous* dan *asynchronous* untuk meningkatkan keterliabtan siswa dalam *blended learning* (Syafriil dkk., 2022). Variasi-variasi aktivitas inilah yang kemudian menjadi pembelajaran yang *meaningful learning* dan dapat meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa (Rahmi & Azrul, 2022).

Pemahaman guru tentang model-model *blended learning* meningkat setelah kegiatan *workshop*. Hal serupa juga telah terbukti pada kegiatan pelatihan *elearning* untuk mengintegrasikan TIK dalam pembelajaran bagi guru SMA (Rahmi dkk., 2020). Hasilnya dapat dilihat secara khusus dari pemahaman guru tentang aktivitas pembelajaran dalam *blended learning*. Sebelum dilakukan *workshop* berdasarkan gambar 1 guru mempunyai pemahaman yang berbeda tentang *blended learning*. Setelah diberikan *workshop*, guru mempunyai pemahaman bahwa aktivitas pada *blended learning* adalah kegiatan pembelajaran yang mengkombinasikan kegiatan tatap muka dengan *online learning* baik secara *synchronous* maupun *asynchronous*.

Peningkatan pemahaman guru dalam mendesai pembelajaran *blended learning* merupakan hal yang penting, pemahaman guru dalam merancang aktivitas *blended learning* akan menentukan aktivitas tipe apa saja yang dilakukan dalam pembelajaran *online* maupun tatap muka. Hal ini tergambar dalam aktivitas analisis kebutuhan yang dilakukan oleh guru sebelum merancang pembelajaran *blended learning*. Keberhasilan selanjutnya dalam *workshop* adalah meningkatnya pemahaman guru dalam merancang aktivitas dalam *blended learning*. Guru sudah bisa membedakan serta menetapkan kegiatan yang pembelajaran yang cocok dilakukan pada tatap muka dan *online learning*. Masih terkait dengan kegiatan pembelajaran, guru juga sudah paham dan bisa merancang kegiatan yang cocok dilakukan dalam pembelajaran *online* dengan tipe *synchronous* atau *asynchronous*

sesuai dengan analisis kebutuhan yang dilakukan sebelum mendesain pembelajaran.

### **Kesimpulan**

Guru telah mampu merancang aktivitas *blended learning* dan mensimulasikan proses pelaksanaan *blended learning*. Guru siap mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran semakin meningkat. Sekolah mampu mempersiapkan guru-guru yang memiliki keterampilan untuk merancang, mengkomposisikan serta menyediakan kebutuhan dalam penyelenggaraan pembelajaran secara *blended learning*. Diharapkan guru-guru dapat melanjutkan pengembangan proses *blended learning* melalui rancangan aktivitas yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

### **Ucapan Terima Kasih**

Tim pengabdian mengucapkan terima kasih kepada Rektor dan Ketua LP2M UNP yang telah memberikan dukungan dana bagian kegiatan ini melalui Program Pengabdian kepada Masyarakat Sim Program kemitraan Masyarakat (PKM) tahun 2022 dengan nomor kontrak: 1174/UN35.13/PM/2022. Tim pengabdian juga mengucapkan terima kasih kepada SMAN 1 Koto Baru Dharmasraya sebagai mitra, khususnya kepala sekolah dan majelis guru yang telah menyambut dan menyokong dengan maksimal program *blended learning* untuk sekolah.

### **Referensi**

- Anggriawan, F. (2019). Pengembangan Learning Management System (Lms) Sebagai Media Pembelajaran Untuk Sekolah Menengah Sederajat. *Jurnal Tata Rias*, 9(2), 1–10.
- BakarNordin, A., & Alias, N. (2013). Learning outcomes and student perceptions in using of blended learning in history. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 103, 577–585.
- Bentri, A., & Rahmi, U. (2016). Students Absorption of Materials Through using Blended Learning in the Implementation of Curriculum. *International Journal of Advances in Social Science and Humanities (IJASSH)*.
- Bentri, A., Rahmi, U., Hidayati, A., & Supendra, D. (2019). The Models of Assessment to Accommodate Instructional Domain in Blended Blended Learning. *International Conference on Educational Sciences and Teacher Profession (ICETeP 2018)*.
- Bentri, A., Zen, Z., Rahmi, U., Kurikulum, J., Teknologi, D., Fakultas, P., Pendidikan, I., & Padang, U. N. (2014). FORMULASI STRATEGI PENERAPAN BLENDED LEARNING DALAM IMPLEMENTASI KURIKULUM DI JURUSAN KTP FIP UNIVERSITAS NEGERI PADANG. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 5(1).
- Bersin, J. (2004). *The Blended Learning Book*. John Wiley & Sons, Inc.
- Dwivedi, A., Dwivedi, P., Bobek, S., & Zabukovšek, S. S. (2019). Factors affecting students' engagement with online content in blended learning. *Kybernetes*.
- Hafiza, H., Siska, S., & Putri, D. M. (2022). An Analysis of Students' Attitude in Learning English Through Blended Learning at SMA N Koto Baru. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 1017–1022.
- Hew, K. F., & Cheung, W. S. (2014). *Using blended learning: Evidence-based practices*. Springer.
- Latapamei, D. A., & Rosy, B. (2021). Keefektifan penggunaan edmodo sebagai media pembelajaran e-learning siswa kelas xi otkp smk negeri 4 surabaya. *Journal of Office Administration: Education and Practice*, 1(3), 391–405.
- Rahmi, U., & Azrul, A. (2022). Optimizing the discussion methods in blended learning to improve student's high order thinking skills. *Pegem Journal of*



- Education and Instruction*, 12(3), 190–196.
- Rahmi, U., & Darmawan, D. (2018). Blog Folio in Blended Learning: a Development of Students' Information Processing Skills in Digital Age. *Al-Ta Lim Journal*, 25(2), 128–134.
- Rahmi, U., Effendi, Z. M., & Ansyar, M. (2017). The Development of Message-Design Model in Blended Learning. *The Asian Journal of Technology Management*, 10(1), 1.
- Rahmi, U., Hidayati, A., & Azrul, A. (2020). Pelatihan E-Learning Untuk Mengintegrasikan Tik Dalam Pembelajaran Bagi Guru-Guru SMA. *Panrita Abdi-Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 4(1), 34–41.
- Syafril, S., Rahmi, U., & Azrul, A. (2022). The development of case study teaching materials for prospective teachers in LPTK. *Pegem Journal of Education and Instruction*, 12(2), 193–199.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.47750/pegegog.12.02.19>
- Thorne, K. (2003). *Blended learning: how to integrate online & traditional learning*. Kogan Page Publishers.
- Watson, J. (2008). Blended Learning: The Convergence of Online and Face-to-Face Education. Promising Practices in Online Learning. *North American Council for Online Learning*.

Penulis:

**Ulfa Rahmi**, Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang, Padang, E-mail: [ulfa@fip.unp.ac.id](mailto:ulfa@fip.unp.ac.id)

**Winanda Amilia**, Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang, Padang.

**Bayu Ramadhani Fajri**, Program Studi Animasi, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Padang, Padang.

**Silvia Rahmadini**, Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang, Padang.

**Azrul-Azrul**, Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang, Padang.

Bagaimana men-sitasi artikel ini:

Rahmi, U., Amilia, W., Fajri, B.R., Rahmadini, S., & Azrul, A. (2023). Workshop Desain Aktivitas Blended Learning untuk Optimalisasi Sumberdaya Pembelajaran SMAN 1 Koto Baru Dhamasraya. *Jurnal Panrita Abdi*, 7(3), 548-556.