



TRACE WUJUDKAN e-SEJAJAR SEBAGAI *BLENDED LEARNING* DI SMK NATT

Priyo Nugroho
SMK Negeri Bansari
priyonugroho23@gmail.com

Abstrak

Artikel Info

Diunggah:

02/04/2023

Diterima:

24/04/2023

Dipublikasi:

12/05/2023

Artikel ini memaparkan penerapan, efektivitas dan keaktifan strategi wujudkan e-SEJAJAR sebagai *blended learning* yang disebut TRACE. Strategi ini merupakan hasil praktik baik di SMK NATT, diharapkan dapat menginspirasi sekolah lain. TRACE adalah strategi C 6. Penerapan TRACE di SMK NATT, yaitu komunikasi, koordinasi, konsolidasi, kreativitas dan kontrol pada proses belajar mengajar di masa pandemi secara campuran. Hasil dari penerapan TRACE, efektivitas berjalan baik dan keaktifan siswa meningkat pada kurun waktu Januari-Agustus 2021.

Kata Kunci : TRACE, e-SEJAJAR, *blended learning*

1. Pendahuluan

Pemenuhan delapan Standar Nasional Pendidikan, mulai standar isi, proses, kompetensi lulusan, pendidik dan tenaga kependidikan, sarana dan prasarana, pengelolaan, pembiayaan serta penilaian, tetap harus terpenuhi sesuai dengan program kerja sekolah. Pemenuhan dari delapan standar tersebut harus berdampak positif terhadap siswa. Karena siswa adalah objek yang diukur sebagai gambaran mutu sekolah terkait dengan kompetensi yang dimilikinya. Sejalan dengan hal tersebut bahwa kurikulum saat ini tengah dikaji. Dengan kurikulum saat ini terdapat empat kompetensi dasar yang dikenal dengan *critical thinking*, *creativity*, *communication* dan *collaboration*. Dalam kajian yang tengah dilakukan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan akan menambah dua konsep kompetensi yaitu *computational logic* dan *compassion*. *Computational logic* berkaitan dengan berpikir secara komputasional yang nantinya harus menjadi budaya dalam pembelajaran dan *compassion* terkait dengan minat bakat dan integritas yang tinggi. Enam komponen ini harus dimiliki bukan hanya siswa melainkan guru juga. Hal ini disampaikan oleh Kepala Pusat Kurikulum dan Pembelajaran Kemendikbud Awaluddin Tjalla di sela-sela acara *Grow With Google* di Perpustakaan pada 18 Februari 2020. (<http://www.metropolitan.id/2020/02/mendikbud-tambah-dua-kompetensi-baru-di-kurikulum-2013/>, diakses: 21 Maret 2020).

Konsep kompetensi yang tengah dikaji oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dari empat menjadi enam kompetensi, hal inilah yang menjadi dasar inovasi berupa strategi yang dikembangkan di SMK NATT. Strategi tersebut adalah TRACE. Pada awalnya strategi yang dikembangkan adalah strategi C4 (*Communication, Coordination, Consolidation, and Commitment*). Strategi ini dibagi menjadi 3 komponen dalam penerapannya, yakni: (1) komunikasi, koordinasi dan konsolidasi; (2) komitmen; dan (3) tindak nyata dari strategi. Berjalannya waktu bagian tindak nyata strategi C4 dikembangkan menjadi dua komponen penerapan yakni kreativitas dan kontrol (*monitoring* dan *evaluasi*) untuk setiap kegiatan yang dilaksanakan di sekolah. Guru dan Tenaga Kependidikan (GTK) dan siswa diberikan ajang untuk mengekspresikan ide-ide positif dengan kontrol dari tim penjaminan mutu sekolah. Sehingga strategi C4 berubah menjadi strategi C6 (*Communication, Coordination, Consolidation, Commitment, Creativity and Controlling*) dengan tetap mengusung akronim TRACE.

Mengidentifikasi beberapa kali koordinasi dengan GTK pada dua bulan pertama bertugas di SMK NATT, ternyata terdapat beberapa kendala. Berawal dari kendala yang disampaikan oleh GTK ketika rapat dinas sekolah, bahwa terdapat informasi, kebijakan dan pelaksanaan yang tidak diketahui oleh GTK. Sehingga hal ini akan berimbas pada keterlaksanaan program sekolah, mulai dari keputusan dan eksekusi kebijakan. Dampak yang paling dirugikan adalah siswa, karena kebijakan sekolah bermuara pada kegiatan belajar mengajar. Di sisi yang lain seperti saat ini pada kondisi pandemi, kegiatan di sekolah tetap harus berjalan. Harus segera ditemukan solusi untuk mengatasi kendala tersebut. Kendala tersebut

diantaranya adalah terdapat GTK yang tertinggal dengan informasi-informasi yang akan berakibat program-program sekolah yang telah direncanakan tidak akan berjalan dengan baik dan sesuai rencana.

Solusi terbaik untuk mengatasi kendala tersebut setelah melakukan telaah adalah penerapan strategi yang dilaksanakan untuk menyampaikan suatu perihal dalam mengatur kegiatan sehingga tidak terjadi pertentangan guna memperkuat dengan keterikatan untuk melaksanakannya terhadap GTK, siswa dan SMK NATT. Dari penerapan strategi tersebut dapat mengatasi kendala terkait dengan manajemen stakeholders, pengembangan budaya, jumlah siswa dan produk hasil sekolah utamanya pada proses belajar mengajar di masa pandemi. Strategi yang diterapkan adalah Strategi C6 (TRACE).

Rumusan masalahnya adalah: 1) bagaimana penerapan TRACE sebagai upaya wujudkan e-SEJAJAR sebagai blended learning di SMK NATT? dan 2) Bagaimana efektivitas dan keaktifan dari penerapan TRACE sebagai upaya wujudkan e-SEJAJAR sebagai blended learning di SMK NATT?

Tujuannya meliputi: 1) menjelaskan penerapan TRACE sebagai upaya wujudkan e-SEJAJAR sebagai blended learning di SMK NATT dan 2) menjelaskan efektivitas dan keaktifan dari penerapan TRACE sebagai upaya wujudkan e-SEJAJAR sebagai blended learning di SMK NATT.

Menurut Sondang (2004:20), strategi adalah serangkaian keputusan dan tindakan mendasar yang dibuat oleh manajemen puncak dan diimplementasikan oleh seluruh jajaran dalam suatu organisasi dalam rangka mencapai tujuan tersebut. Manajemen puncak dalam hal ini adalah kepala sekolah yang mengambil kebijakan-kebijakan strategis guna tercapainya tujuan pendidikan berjalan dengan baik.

Hal tersebut sejalan dengan Kuncono (2006:12), strategi adalah sejumlah keputusan dan aksi yang ditujukan untuk mencapai tujuan (goal) dalam menyesuaikan sumber daya organisasi dengan peluang dan tantangan yang dihadapi dalam lingkungan industrinya. Keputusan yang diambil oleh kepala sekolah tentunya telah melalui proses pengamatan yang sekiranya sumber daya (guru) di sekolah dapat melaksanakan dan segala proses kegiatan dapat berjalan dengan baik, sehingga lingkungan sekolah akan kondusif dan nyaman.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa strategi merupakan langkah kebijakan yang diambil oleh pimpinan suatu instansi (kepala sekolah) dalam menetapkan tujuan yang hendak dicapai oleh instansi (sekolah) yang dapat diimplementasikan oleh sumber daya yang ada (GTK dan siswa) untuk menghadapi tantangan dan peluang dalam rangka mencapai tujuan. Sejalan dengan simpulan tersebut, strategi wajib dimiliki oleh kepala sekolah. Kepala sekolah sebagai pemimpin di sekolah dituntut memiliki hal tersebut, salah satunya untuk dapat diterapkan pada upaya wujudkan pembelajaran yang efektif di masa pandemi.

TRACE adalah singkatan dari strategi communication, coordination,

consolidation commitment, creativity and controlling. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008), komunikasi adalah pengiriman dan penerimaan pesan atau berita antara dua orang atau lebih sehingga pesan yang dimaksud dapat dipahami. Koordinasi adalah perihal mengatur suatu organisasi atau kegiatan sehingga peraturan dan tindakan yang akan dilaksanakan tidak saling bertentangan atau simpang siur. Konsolidasi adalah perbuatan (hal dan sebagainya) memperteguh atau memperkuat (perhubungan, persatuan, dan sebagainya). Komitmen adalah perjanjian (keterikatan) untuk melakukan sesuatu. Kreativitas adalah kemampuan untuk mencipta. Dan kontrol adalah pemeriksaan atau pengawasan.

Sehingga yang dimaksud dengan TRACE adalah strategi yang dilaksanakan oleh Kepala SMK NATT menyampaikan suatu perihal dalam mengatur kegiatan sehingga tidak terjadi pertentangan guna memperkuat dengan keterikatan untuk melaksanakannya dari hasil daya cipta dengan pengawasan terhadap GTK, siswa dan SMK NATT. Dalam hal ini TRACE dibatasi dalam mewujudkan e-SEJAJAR sebagai blended learning di SMK NATT.

e-SEJAJAR merupakan akronim dari Ekuivalensi proSEs beLaJAR mengaJAR. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008) ekuivalensi adalah keadaan sebanding (senilai, seharga, sederajat, sama arti, sama banyak). Sehingga e-SEJAJAR adalah kegiatan pembelajaran dalam keadaan sebanding. Yang dimaksud dengan keadaan sebanding adalah kegiatan belajar dari rumah (Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ)/dalam jaringan) dan belajar di sekolah (Pembelajaran Tatap Muka (PTM)/luar jaringan) berjalan secara seimbang. Sehingga dapat dikatakan bahwa e-SEJAJAR merupakan sebuah bentuk model pembelajaran campuran antara dalam (tidak langsung) dan luar (langsung) jaringan, atau yang lebih dikenal sebagai blended learning.

Menurut Graham (2005) dalam Gede Sedana (2020:13), blended learning sebagai pembelajaran yang mengkombinasikan antara pembelajaran online dengan face-to-face (pembelajaran tatap muka). Di SMK NATT proses belajar mengajar selama pandemi menggunakan PJJ dan PTM.

Hal tersebut sejalan dengan Thorne (2003) dalam Gede Sedana (2020:13), bahwa blended learning sebagai campuran dari teknologi e-learning dan multimedia, seperti video streaming, virtual class, animasi teks online yang dikombinasikan dengan bentuk-bentuk tradisional pelatihan di kelas. Dilaksanakan dalam jaringan menggunakan platform Microsoft Teams (Ms Teams), sedangkan pembelajaran tatap muka dilaksanakan guna mengatasi permasalahan yang dialami siswa selama pembelajaran dalam jaringan yang diterapkan pada satuan pendidikan.

Dari beberapa pendapat tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa, e-SEJAJAR sebagai blended learning adalah model pembelajaran yang memadukan antara PJJ dengan PTM yang berjalan dengan keadaan sebanding pada suatu satuan Pendidikan. PJJ digunakan untuk pembelajaran menyampaikan materi dan

tugas individu, sedangkan PTM digunakan untuk menyelesaikan permasalahan PJJ. Satuan pendidikan dalam hal ini adalah SMK NATT.

2. Hasil dan Pembahasan

SMK NATT berdiri di atas lahan seluas ± 13.934 m², merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan di Kabupaten Temanggung yang berdiri sejak tahun 2009. Sekolah ini terletak di lokasi berbukit dan terdapat pepohonan tinggi di sekitarnya, yakni di Dusun Pingit Lawang RT 3 RW 3, Desa Pingit, Kecamatan Pringsurat, Kabupaten Temanggung, Provinsi Jawa Tengah, Indonesia.

SMK NATT memiliki visi “Mewujudkan Sekolah Berwawasan Lingkungan Hidup yang Melahirkan Tenaga Kerja Profesional dan Religius”. Dengan demikian, SMK NATT bertekad untuk mencetak generasi-generasi yang religius dan profesional serta peduli lingkungan.

Untuk menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif, SMK NATT memiliki sarana dan prasarana sekolah yang representatif, seperti masjid yang dapat menampung lebih dari 100 jamaah, laboratorium TKJ, laboratorium MM, laboratorium DPIB, bengkel BKP, perpustakaan manual, kantin, 13 ruang pembelajaran teori, lapangan upacara yang dapat menampung lebih dari 500 orang, koperasi sekolah dan beberapa unit produksi. Sehingga 52 GTK serta 597 siswa dapat terfasilitasi dengan sarana dan prasarana yang dimiliki. SMK NATT terdiri dari dua program keahlian, yaitu Teknik Konstruksi dan Properti serta Teknik Komputer dan Informatika. Masing-masing program keahlian terdiri dari beberapa kompetensi keahlian. Program keahlian Teknik Konstruksi dan Properti meliputi kompetensi keahlian Bisnis Konstruksi dan Properti (BKP) serta Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB). Program keahlian Teknik Komputer dan Informatika meliputi kompetensi keahlian Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) serta Multimedia (MM).

Saat ini terdapat empat program kerja di SMK NATT. Keempat program tersebut adalah (1) Pengembangan strategi: TRACE; (2) Pengembangan budaya: Budaya Apel dan Doa Bersama (DAAG DER) dan Budaya 5 Karakter Utama, 7K, 5R dan 8S (Budaya 5758); (3) Pengembangan jumlah siswa: Menuju 1000 Siswa; dan (4) Pengembangan industri sekolah: Industry at School (I@S).

Dalam penerapan TRACE pada pembelajaran masa pandemi di SMK NATT, tentunya terdapat kendala-kendala yang menjadi kekhawatiran. Kendala tersebut, yakni: (1) GTK dan siswa memerlukan penyesuaian dalam penerapan strategi yang akan diterapkan; (2) pada masa pandemi saat ini, dalam pelaksanaan pembelajaran dan berkomunikasi memerlukan infrastruktur dan platform yang tepat; (3) sosialisasi antara GTK dan siswa secara online terkendala gangguan sinyal karena kondisi geografis; (4) anggaran dalam pelaksanaan kegiatan, tidak semua dapat teralokasikan dengan pagu dan sumber

dana yang sesuai; dan (5) belum adanya monitoring dan evaluasi yang terjadwal, tepat dan berkelanjutan untuk setiap kegiatan yang dilaksanakan.

Penerapan TRACE bertujuan menyatukan stakeholders dalam komunikasi, koordinasi dan konsolidasi, memiliki komitmen, munculnya kreativitas serta pelaksanaan monitoring dan evaluasi (kontrol) berjalan dengan baik. Muara tujuannya adalah program-program sekolah yang telah direncanakan dapat berjalan dan terlaksana, utamanya pada proses belajar mengajar. Melalui sosialisasi yang tepat, efektif dan efisien, sasaran yang dituju adalah GTK, siswa dan masyarakat. Seluruh stakeholders yang ada dapat menjalani dan mengakses, sehingga dapat berperan aktif dalam setiap kegiatan yang menjadi program kegiatan di SMK NATT.

Berangkat dari hal di atas, desain dari strategi pelaksanaan proses belajar mengajar terdiri dari beberapa tahap, yakni: (1) permasalahan yang ada di sekolah; (2) mengidentifikasi permasalahan; (3) mengkaji kondisi ideal dari kebijakan pemerintah; (4) memformulasikan strategi; (5) menerapkan strategi; (6) mengembangkan strategi; dan (7) strategi baru. Saat ini implementasi TRACE di SMK NATT adalah penerapan TRACE yang baru dengan tujuan wujudkan e-SEJAJAR sebagai blended learning.

Goal dari strategi ini sebagai faktor keberhasilan, yakni: (1) seluruh kegiatan yang diprogramkan SMK NATT dapat terlaksana; (2) seluruh stakeholders SMK NATT mengaplikasikan TRACE pada setiap kegiatan yang dilaksanakan; (3) mutu SMK NATT meningkat; (4) terdapat budaya baik di SMK NATT; (5) jumlah siswa meningkat; dan (7) terdapat industri di SMK NATT.

Sehingga pendekatan yang digunakan dalam strategi ini adalah melalui komunikasi, koordinasi, konsolidasi dan komitmen melalui kreativitas dengan pengawasan (kontrol). Berbeda dengan pada saat penerapan strategi yang dilaksanakan oleh banyak stakeholder, sebagai awal langkah hal yang dilakukan adalah berdiskusi face to face untuk mengetahui kondisi awal dan menentukan sebuah kebijakan. Dan diakhiri dengan sebuah komitmen individu untuk berkomitmen mendukung dan berperan dalam setiap kebijakan atau program yang akan dilaksanakan. Setelah mendapatkan komitmen dari diskusi face to face, hasil tersebut dibawa ke dalam forum yang lebih besar untuk memperoleh hasil yang terbaik.

3.1.Penerapan TRACE sebagai Upaya Wujudkan e-SEJAJAR sebagai Blended Learning di SMKNATT.

TRACE muncul ketika saya mendapat tugas sebagai kepala SMK NATT melaksanakan beberapa kali rapat dengan GTK. Terdapat GTK mengemukakan bahwa selama ini komunikasi dan koordinasi kurang terjalin dengan baik di SMK NATT, sehingga penulis menyampaikan istilah ini sebagai bentuk komunikasi, bentuk koordinasi, bentuk konsolidasi dan bentuk komitmen

bersama di SMK NATT dan sampai saat ini masih berjalan dengan baik.

TRACE dilaksanakan secara terjadwal. TRACE dilaksanakan sebagai ajang untuk komunikasi, koordinasi dan konsolidasi antar warga sekolah (kepala sekolah, GTK dan siswa). Muara dari TRACE ini adalah komitmen seluruh warga sekolah untuk mewujudkan dan terlaksananya program di SMK NATT.

TRACE merupakan hal yang diterapkan di SMK NATT sebagai salah satu bentuk tindakan nyata terhadap semua kegiatan yang telah diprogramkan. TRACE tidak dapat berdiri sendiri, namun terdapat tindak lanjut nyata dari TRACE. Dan tindak nyata inilah bentuk dari pengembangan TRACE. Semula, TRACE adalah sTRAtegi C4 (Communication, Coordination, Consolidation and Commitment). Seiring berjalannya waktu untuk memfasilitasi tidak nyata dan masukan dari berbagai pihak, maka TRACE menjadi sTRAtegi C6 (Communication, Coordination, Consolidation, Commitment, Creativity, and Controlling). Creativity and Controlling, untuk memfasilitasi ide-ide brilian dari stakeholders dalam tindak nyata dan tetap adanya pengawasan supaya program tepat sasaran.

Hal-hal yang dibahas selanjutnya diimplementasikan dalam kegiatan nyata yang dilakukan oleh warga sekolah. Implementasi TRACE terbagi menjadi empat komponen, tercermin pada kegiatan berikut.

Pertama, Komunikasi, koordinasi dan konsolidasi.

Sistem dalam suatu unit kerja dalam hal ini sekolah akan berjalan dengan baik jika antar unit kerja secara top down maupun bottom up terjalin sinergi secara efektif dan efisien. Setiap hal sekecil apapun berupa masalah atau anugerah, hak atau kewajiban, susah atau senang, diketahui oleh setiap warga sekolah.

Sehubungan hal tersebut di atas, sudah seharusnya sistem harus diwujudkan sebaik mungkin. Tidak terkecuali tentang upaya mewujudkan peningkatan pembelajaran bagi semua (guru dan siswa) melalui e-SEJAJAR di SMK NATT. Sebagai langkah supaya sistem berjalan dengan baik dilakukan dengan komunikasi, koordinasi dan konsolidasi.

Komunikasi, koordinasi dan konsolidasi dilaksanakan melibatkan warga sekolah. Pada top management, kepala sekolah beserta wakil dan koordinator unit membahas hal-hal terkait dengan kebijakan. Kemudian dilanjutkan oleh wakil dan koordinator bersama tim pelaksana untuk membahas tindak lanjut atas kebijakan yang diambil. Langkah selanjutnya melakukan konsolidasi tiap unit, guna pelaksanaan berjalan dengan baik, efektif dan efisien.

Di masa pandemi saat ini, komunikasi, koordinasi dan konsolidasi masih tetap berjalan. Kegiatan dilaksanakan secara daring (dalam jaringan), yakni dalam kegiatan “NATT Apel Pagi Online” yang diikuti seluruh GTK SMK NATT mulai pukul 07.00-07.30 WIB dan dilanjutkan dalam kegiatan “Wali

Kelas Menyapa”, wali kelas beserta siswa dalam ruang daring yang berbeda mulai pukul 07.30-08.00 WIB. Meskipun dalam pandemi Covid-19 TRACE tetap berjalan, guna berjalannya program sekolah dan imbasnya tidak hanya dirasakan oleh warga sekolah namun merambah ke orang tua siswa bahkan masyarakat.

Hasil dari TRACE (komunikasi, koordinasi, konsolidasi dan komitmen), berupa kebijakan yang telah menjadi program sekolah terkait dengan upaya mewujudkan peningkatan pembelajaran melalui e-SEJAJAR, tidak hanya berupa himbauan bersifat verbal saja, namun juga perlu dilaksanakan sosialisasi.

Tentunya ketika di masa pandemi seperti saat ini, media visual yang terpasang di lingkungan sekolah sangat kurang efektif karena siswa tidak berada di sekolah. Seperti telah tersebut di atas, sekolah melakukan komunikasi, koordinasi dan konsolidasi melalui ruang daring yang setiap hari dilaksanakan. Sekolah juga melakukan langkah supaya sosialisasi dapat tepat sasaran, sekolah mengambil kebijakan untuk melakukan kunjungan ke kelompok belajar.

Pembentukan kelompok belajar adalah upaya sekolah untuk mengatasi kendala siswa yang mengalami kesulitan dalam belajar secara daring. Kunjungan ini juga dimanfaatkan oleh sekolah guna melakukan sosialisasi terhadap program sekolah yang akan dilaksanakan terkait dengan kesiswaan, yakni upaya mewujudkan peningkatan pembelajaran melalui e-SEJAJAR. Kunjungan dilakukan oleh ketua kompetensi keahlian, wali kelas dan guru mata pelajaran yang dilaksanakan secara berkala.

Kedua, komitmen.

Ketika kebijakan telah disepakati melalui komunikasi, koordinasi dan konsolidasi, yang tidak kalah pentingnya adalah komitmen. Komitmen setiap warga sekolah diperlukan, supaya sistem dilaksanakan tanpa adanya keterpaksaan.

Sehubungan hal tersebut di atas, salah satu tindak lanjut yang dilakukan oleh kepala sekolah dengan berdiskusi dengan GTK yang berlangsung secara empat mata. Diskusi ini memang salah satu bagian dari komunikasi, koordinasi dan konsolidasi, namun langkah ini dilakukan guna menampung ide gagasan yang belum tersampaikan saat komunikasi, koordinasi dan konsolidasi berlangsung. Point penting dari diskusi ini adalah mencari tahu komitmen dari setiap GTK.

Seperti yang telah dikemukakan di atas, bahwa komitmen setiap warga sekolah sangat diperlukan supaya setiap kebijakan yang telah menjadi program dapat berjalan dengan baik. Tentu saja komitmen yang dimaksud adalah komitmen secara umum sebagai upaya untuk mewujudkan visi sekolah dan upaya mewujudkan peningkatan pembelajaran melalui e-SEJAJAR dapat berjalan dengan baik.

Ketiga, kreativitas.

e-SEJAJAR adalah ekuivalensi Proses Belajar Mengajar yang mengadopsi model pembelajaran blended learning. Dimana pembelajaran dalam jaringan (online) dan luar jaringan (offline) berjalan dengan imbang dan sejajar, guna pencapaian tujuan pembelajaran yang baik dan mudah diakses untuk seluruh siswa. Secara rinci, e-SEJAJAR, disampaikan sebagai berikut: (1) Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ/online); dan (2) Pembelajaran Tatap Muka (PTM/offline).

PJJ mencakup kegiatan penyampaian materi, penugasan, dan evaluasi menggunakan platform Microsoft Teams dan beberapa platform pendukung seperti youtube, web browser dan lainnya. Berikut ini adalah beberapa link pemanfaatan platform:

(1) Penggunaan Microsoft Teams dalam pembelajaran saat Masa Pengenalan Lingkungan Sekolah 2021 bagi siswa kelas X:
<https://www.youtube.com/watch?v=qulPuwjj4Q4>;

(2) Video pembelajaran guru pada mata pelajaran:

Bahasa Indonesia: <https://www.youtube.com/watch?v=NKJHE4Jd0Uc>,

Bahasa Inggris: <https://www.youtube.com/watch?v=E0KoOcm5jVA>,

Kejuruan Multimedia:
<https://www.youtube.com/watch?v=3Jp7ZMbQHQo>,

K3 Menyapa: <https://www.youtube.com/watch?v=JiUCMd1j3rY>, dan

BKK Menyapa: <https://www.youtube.com/watch?v=nuHsFK9uoyg>.

Sedangkan PTM di SMK NATT pada masa pandemi berusaha memenuhi kebutuhan psikososial maupun kebutuhan penguasaan kompetensi siswa. Pembelajaran mengacu pada protokol kesehatan yang ditetapkan oleh pemerintah dengan kurikulum 2013. Prioritas pembelajaran agar setiap siswa mengalami pembelajaran bukan menuntaskan kurikulum.

SMK NATT mengembangkan pembelajaran yang adaptif dengan mengantisipasi perubahan-perubahan yang mungkin terjadi dengan kondisi pandemi. Untuk itu sekolah menetapkan sejumlah prinsip yang digunakan dalam merencanakan, menyiapkan, memandu dan mengembangkan pembelajaran selama masa pandemi. Sehingga memiliki acuan dalam melakukan perbaikan praktik pembelajaran dan membantu guru memilih strategi pembelajaran yang tepat sesuai prinsip pembelajaran yang telah ditetapkan.

Kegiatan pembelajaran di SMK NATT pada masa pandemi Covid-19 menerapkan pembelajaran tatap muka hanya dengan 25% dari total siswa yang ada, sementara sisanya masih belajar dari rumah. Pembelajaran ditujukan untuk

mengoptimalkan proses dan layanan pembelajaran baik jarak jauh berbasis teknologi IT maupun tatap muka. Proses belajar mengajar yang diharapkan tetap menekankan interaksi sosial yang menerapkan protokol kesehatan dalam rangka mencegah penularan Covid-19 namun tidak meninggalkan aspek teknologi.

Yang tak kalah penting dalam pelaksanaan e-SEJAJAR, juga mengedepankan pembiasaan melalui Gerakan Literasi Sekolah dan keagaaman. Selain itu juga terdapat pembimbingan pendidikan karakter yang melibatkan guru mata pelajaran, wali kelas, kepala kompetensi keahlian dan guru BK. Hal ini bertujuan bahwa pelaksanaan e-SEJAJAR mengedepankan ranah sikap tanpa mengesampingkan ranah pengetahuan dan keterampilan.

Keempat, kontrol.

Pengawasan pada e-SEJAJAR perlu dilakukan guna memantau dan mengawal terlaksananya kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa. Pengawasan ini dilakukan oleh orang tua sendiri dan sekolah. Pengawasan oleh orang tua dilakukan sehari-hari dengan memantau setiap kegiatan belajar siswa di rumah. Hal ini dikarenakan orang tua merupakan penanggung jawab yang harus selalu mengawasi kegiatan belajar anak selama di rumah.

Sedangkan pengawasan oleh sekolah dilakukan dengan cara memberikan jurnal harian dan pengamatan yang dilakukan oleh operator pembelajaran. Jurnal tersebut wajib diisi oleh siswa setiap hari dan ditandatangani orang tua. Setelah itu jurnal wajib dilaporkan kepada sekolah sebagai bukti bahwa anak memang benar-benar melaksanakan kegiatan pembelajaran. Kegiatan pengawasan e-SEJAJAR lebih memfokuskan kepada keterlaksanaan kegiatan belajar oleh siswa secara mandiri di rumah. Peran operator pembelajaran sangat vital, karena pengamatan yang dilakukan mengamati kesadaran, disiplin, tanggung jawab, motivasi dan sadar akan kewajiban siswa dalam proses pembelajaran. Hasil pengamatan akan dikalkulasi setiap akhir pembelajaran pada hari tersebut untuk mengetahui persentase keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran untuk setiap kelas dan setiap mata pelajaran. Di akhir bulan, hasil pengamatan dikalkulasi dan dilaporkan berjenjang kepada guru mata pelajaran, wali kelas, guru BK, unit pembelajaran dan kepala sekolah.

Kemudian hal ini ditindaklanjuti dengan evaluasi program, yang dilakukan oleh tim khusus dimana setiap anggotanya memiliki keahlian masing-masing sesuai bidangnya. Evaluasi program yang dilakukan yaitu mengikuti perkembangan program pembelajaran online yang lebih inovatif dan evaluasi terhadap media komunikasi yang digunakan sekolah untuk berkomunikasi dengan siswa. Evaluasi ini difokuskan pada inovasi-inovasi dan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang merupakan kebutuhan vital dalam pelaksanaan e-SEJAJAR.

Selain e-SEJAJAR, saat ini TRACE juga diterapkan pada kegiatan sekolah lainnya. Diantaranya pada ajang Satuan Pendidikan Aman Bencana, Sekolah Sehat, Sekolah Ramah Anak dan Satuan Pendidikan Aman Bencana. SMK NATT ingin membuktikan, bahwa dengan strategi yang disepakati bersama akan dapat diterapkan diberbagai kegiatan yang telah diprogramkan oleh sekolah.

Berikut ini beberapa testimoni terkait dengan penerapan TRACE di SMK NATT:

- (1) Kasi Kurikulum Cabang Dinas Pendidikan Wilayah VIII, Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Jawa Tengah:
<https://www.youtube.com/watch?v=Wt9cbHc0a3Q>,
- (2) Pengawas Pembina SMK Kabupaten Temanggung:
<https://www.youtube.com/watch?v=XT4HGBANpSo>, dan
- (3) Kepala SMK Negeri di Temanggung:
<https://www.youtube.com/watch?v=jrVu6UEMkNE>

3.2. Efektivitas dan Keaktifan dari penerapan TRACE sebagai Upaya Wujudkan e-SEJAJAR sebagai Blended Learning di SMK NATT.

Prioritas utama SMK NATT dalam program e-SEJAJAR dalam penerapan TRACE adalah pada ranah sikap. Dimana harapan kami adalah berkeinginan untuk menumbuhkan kesadaran, disiplin, tanggung jawab, motivasi dan sadar akan kewajiban dalam proses pembelajaran. Meskipun ranah pengetahuan dan keterampilan belum menjadi prioritas utama, namun kedua ranah tersebut tetap tersampaikan dalam e-SEJAJAR.

Sehingga guna mengukur pencapaian pada ranah sikap, metode evaluasi yang digunakan diadopsi untuk mengetahui seberapa efektif penerapan TRACE digunakan dalam proses pembelajaran melalui program e-SEJAJAR dan seberapa keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran di masa pandemi ini melalui program e-SEJAJAR. Efektifitas penerapan TRACE dan keaktifan siswa dalam e-SEJAJAR bersumber pada pelaksanaan kontrol (monitoring dan evaluasi) yang disampaikan oleh operator pembelajaran kepada kurikulum dan kepala sekolah. Efektivitas penerapan TRACE berasal dari data pelaksanaan pembelajaran yang berlangsung baik PJJ maupun PTM. Sedangkan untuk keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran diperoleh dari data kehadiran siswa oleh operator pembelajaran.

Pada akhir Bulan Januari 2021 operator pembelajaran menyampaikan, bahwa jumlah kelas adalah 16 kelas dengan jumlah siswa adalah 513 siswa dengan rata-rata keaktifan siswa dalam pembelajaran sebesar 28%. Dan pada akhir Bulan Agustus 2021, terdapat peningkatan jumlah kelas sebanyak dua rombongan belajar akibat dari proses penerimaan siswa baru. Jumlah kelas adalah 18 kelas dengan jumlah siswa adalah 597 siswa dengan rata-rata

keaktifan dalam pembelajaran sebesar 86%.

Dalam kurun waktu kurang lebih tujuh bulan, operator menyampaikan efektivitas pelaksanaan e-SEJAJAR dalam penerapan TRACE berjalan baik. Kemudian untuk keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran meningkat sebesar 58% meskipun terdapat penambahan siswa akibat penerimaan siswa baru sebesar 84 siswa. Namun hal ini, mencerminkan bahwa proses pelaksanaan pembelajaran melalui program e-SEJAJAR dengan menerapkan TRACE dapat dikatakan memiliki pengaruh yang baik sehingga dapat meningkatkan persentase keaktifan siswa yang signifikan dan penerapan TRACE memiliki efektivitas yang baik pula.

Dari hal di atas maka dapat disimpulkan, bahwa penerapan TRACE memiliki efektivitas dengan kategori baik dan keaktifan siswa meningkat sebesar 58%. Tentu saja dengan kedua hal ini, SMK NATT belum dapat berpuas diri. Artinya, SMK NATT melalui program e-SEJAJAR dalam penerapan TRACE masih memiliki tugas untuk meningkatkan efektivitas menjadi sangat baik dan keaktifan siswa mencapai 100%. Namun kami yakin, bahwa program e-SEJAJAR dalam penerapan TRACE adalah program dan strategi yang tepat diterapkan di SMK NATT. Kami yakin dengan seluruh sumber daya yang dimiliki, kami dapat mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan, efektif dan mudah diakses oleh stakeholders SMK NATT dapat terwujud.

3. Simpulan

Mengembangkan dan menentukan strategi pelaksanaan proses belajar mengajar di sekolah menjadi tanggung jawab bersama semua pihak. Sekolah, pemerintah dan masyarakat harus bersinergi dan memiliki satu pemahaman bahwa proses pembelajaran tetap harus berjalan guna mengantisipasi terjadinya learning loss. Upaya wujudkan pembelajaran yang berjalan dengan efektif dan aktif harus dipersiapkan sedemikian rupa sejak awal, baik sumber daya manusia maupun lingkungan. Setiap sekolah di Indonesia harus melakukan suatu tindakan nyata guna mencegah learning loss yang kemungkinan timbul, supaya dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang cerdas, terampil dan memiliki karakter unggul menuju Indonesia emas tahun 2045.

TRACE sebagai upaya wujudkan e-SEJAJAR sebagai blended learning merupakan praktik baik yang telah dilakukan di SMK NATT. TRACE merupakan strategi yang telah dilakukan untuk wujudkan e-SEJAJAR sebagai blended learning di SMK NATT, yaitu komunikasi, koordinasi, konsolidasi, kreativitas dan kontrol pada proses belajar mengajar di masa pandemi secara campuran antara PJJ dan PTM.

Hasil yang diperoleh dari penerapan TRACE adalah efektivitas berjalan baik pada proses belajar mengajar dan keaktifan siswa meningkat. Efektivitas dan keaktifan disampaikan dalam kurun waktu tujuh bulan, yakni bulan Januari-

Agustus 2021. Warga sekolah mendapatkan rasa aman, nyaman dan peduli dalam proses belajar mengajar Mereka kian kompak dan kreatif dalam segala hal, semakin memahami proses belajar mengajar saat ini telah mengalami pergeseran paradigma.

Seluruh komponen perlu meningkatkan peran dalam upaya wujudkan keterlaksanaan proses belajar mengajar di masa pandemi. Tanggung jawab penanggulangan learning loss bukan hanya berada di pundak Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, Dinas Pendidikan dan Kebudayaan atau pemerintah. Dengan adanya praktik baik TRACE sebagai upaya wujudkan keterlaksanaan proses belajar mengajar di masa pandemi ini, diharapkan institusi pendidikan (sekolah), pada semua jenjang perlu meningkatkan keterlibatan secara langsung dalam penanggulangan learning loss guna mewujudkan satuan pendidikan yang siap menerapkan teknologi dalam pembelajaran. Setiap institusi pendidikan hendaknya memiliki program penanggulangan learning loss dan melakukan monitoring evaluasi serta tindak lanjut yang nyata, pendidik hendaknya dapat menyajikan pembelajaran yang menarik dan mengintegrasikan pembelajaran dengan nilai-nilai karakter yang harus dimiliki oleh siswa, serta siswa hendaknya memiliki kesadaran tentang pentingnya pengetahuan, keterampilan dan sikap, sehingga menjadi generasi emas yang tangguh dan berakarakter. Siswa juga harus dapat berperan serta secara aktif dalam upaya peningkatan keterampilan penggunaan platform yang digunakan untuk pembelajaran dan menjadi agen perubahan yang dapat menjadi contoh generasi muda lainnya.

Saran

Berdasarkan pembahasan dan simpulan di atas, disampaikan saran sebagai berikut.

1. Guru dalam pembelajaran praktik hendaknya menggunakan pembelajaran model Project Based Learning ini agar dalam pembelajaran siswa lebih termotivasi dan antusias berdasarkan pengalaman sendiri sehingga siswa memiliki variasi dan hendaknya kreatif dalam menentukan cara dalam pembelajaran praktik membuat smock agar siswa tidak merasa jenuh mengikuti pembelajaran.
 2. Guru hendaknya metode pembelajaran yang digunakan sebagai alternatif pilihan model pembelajaran yang dapat diterapkan di kelas yang berbeda sehingga guru akan terbiasa menyelenggarakan pembelajaran yang dapat mengembangkan berbagai kreativitas siswa.
 3. Kepada peneliti, keberhasilan yang dicapai hendaknya jangan berhenti hanya sampai di sini karena penerapan penggunaan model Project Based Learning belum mencapai hasil yang memuaskan, sehingga perlu adanya penelitian lanjutan dengan menggunakan media yang sama ataupun adanya analisis secara individual.
-

4. Guru bidang studi yang lain juga dapat mengadaptasi pembelajaran ini dalam membelajarkan mata pelajaran kepada siswa.
5. Perlu adanya penelitian lebih lanjut, karena hasil penelitian ini hanya merupakan suatu upaya untuk lebih meningkatkan hasil pembelajaran

4. Daftar Pustaka

Curtis J. Bonk, Charles R. Graham. 2006. The Handbook of Blended learning. USA: Pfeiffer.

Departemen Pendidikan Nasional. 2008. Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Keempat. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.

Kuncono, Mudrajat. 2006. Strategi Bagaimana Meraih Keunggulan Kompetitif. Jakarta: Erlangga.

Sondang, Siagin P. 2004. Manajemen Strategi. Jakarta: Bumi Aksara.

Suci, I Gede Sedana, dkk. 2020. Transformasi Digital dan Gaya Belajar. Banyumas: CV Pena Persada.

Thorne, K. 2003. Blended learning How to integrate online & traditional learning. London: Kogan Page.

Sumber daring (online)

metropolitan.id

youtube.com
