

Penerapan Model POE2WE Berbasis *Blended Learning* Google Classroom Pada Pembelajaran Masa WFH Pandemic Covid-19

Ahmad Rusdiana,¹ Moh. Sulhan,² Isep Zaenal Arifin³ Undang Ahmad Kamludin⁴

^{1,2}Program Studi Manajemen Pendidikan Islam. Magister S2 PPs UIN Sunan Gunung Djati Bandung,
e-mail: rusdiana@uinsgd.ac.id e-mail: muhsulhan@uinsgd.ac.id

³ Program Studi Agama-Agama Magister S2 PPs UIN Sunan Gunung Djati Bandung,
e-mail: isep.zaenal@uinsgd.ac.id

⁴ Program Studi Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir. Magister S2 PPs UIN Sunan Gunung Djati Bandung,
e-mail: undangahmadkamludin@uinsgd.ac.id

Abstract

This study aims to illustrate the application of the POE2WE model based on blended learning using Google Classroom media to increase student interest during WFH due to Pandemic Covid-19. Along with policies that require online learning so that it does not only affect students' interest in learning, but also affects the demands of education competencies, especially in the use of learning methods and media. This research method is a qualitative type by applying a one-shot case study approach. This research method is a qualitative type by applying a one-shot case study approach. The results of the study show that the application of the Blended Learning-based POE2WE model with Google Classroom media can be used as a solution to the problem in the WFH Pandemic Covid-19 Learning Process.

Keywords: *media, methods, model, solutions, technology*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan penerapan model POE2WE berbasis *blended learning* dengan menggunakan media *Google Classroom* untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam Masa *Work From Home* (WFH) Pandemic Covid-19. Seiring dengan kebijakan yang mengharuskan pembelajaran melalui daring sehingga bukan hanya mempengaruhi minat siswa/mahasiswa untuk belajar saja, melainkan juga berpengaruh pada tuntutan kompetensi para pendidikan terutama dalam penggunaan metode dan media pembelajaran. Metode penelitian ini merupakan jenis kualitatif dengan menerapkan pendekatan *one shot case study*. Hasil kajian menunjukkan bahwa penerapan model POE2WE berbasis *Blended Learning* dengan media *Google Classroom* dapat dimanfaatkan sebagai solusi masalah dalam proses Pembelajaran Masa WFH Pandemic Covid-19.

Kata kunci: media, metode, model, solusi, teknologi

Kontribusi/Organalitas:

Penelitian ini memberikan informasi untuk merefleksikan penerapan model POE2WE berbasis *blended learning* dengan menggunakan media *Google Classroom* dalam meningkatkan minat belajar siswa dalam Masa WFH Pandemic Covid-19. berkontribusi pada pengembangan pembelajaran dalam Masa WFH Pandemic Covid-19, Sebuah topik yang belum banyak diteliti di Indonesia, dan dianalisis untuk pertama kalinya berdasarkan pada kemampuan sumber daya Perguruan Tinggi Keagamaan Islam.

1. Pendahuluan

Tidak dapat disangkal lagi penyebaran wabah Coronavirus (Covid-19), dengan begitu cepat telah menyebar kesantero dunia telah menimbulkan keresahan dan kesedihan umat manusia ikut berduka. Bermula muncul dari Wuhan Cina sejak Akhir Januari 2020.

Organisasi kesehatan dunia (WHO) telah menetapkan fenomena kejadian itu sebagai *pandemic* (Mahase, 2020). Pandemi terjadi jika suatu penyakit menular tersebar dengan mudah dari manusia ke manusia diberbagai tempat diseluruh pelosok dunia. Hingga dua pekan terakhir ini kasus Covid-19 di luar Cina telah meningkat tigabelas kali lipat, menimbulkan kecemasan masyarakat dunia.(Hendra Friana, 2020). Persebaran Covid-19, masih terus mengalami lonjakan secara massif, kasus di beberapa negara. Virus covid-19, dapat menyerang sistem pernapasan. World O Meterers mencatat tidak kurang dari satu setengah (1,5) juta kasus di hampir seluruh Negara di dunia, dan masih terus ada peningkatan kasus pada setiap harinya. Data terakhir Kamis 9 April 2020. World O Meterers, mencatat tidak kurang dari 1.508.925, kasus positif covid-19. (Nurfajriani, 2020).

Seiring dengan kebijakan yang mengharuskan pembelajaran melalui daring sehingga bukan hanya mempengaruhi minat siswa/mahasiswa untuk belajar saja, melainkan juga berpengaruh pada tuntutan kompetensi para pendidikan terutama dalam penggunaan metode dan media pembelajaran.

Persebaran covid-19 yang begitu massif di berbagai Negara telah memaksa masyarakat dunia untuk melihat fakta bahwa dunia sedang berubah. Tidak hanya itu, mereka harus melihat pula bagaimana perubahan-perubahan di bidang sosial, ekonomi, politik, hukum hingga bidang pendidikan ikut berduka di tengah-tengah kisis akibat sebaran Copid-19. Pandemi covid-19 telah memaksa masyarakat untuk mengubah makna, pola hidup dan kehidupan sehari-hari. Ditengah tengah-tengah situasi yang serba cepat, pekerjaan yang tanpa henti untuk mengejar target pertumbuhan dan pencapaian ekonomi dengan syarat kompetensi. Namun, dampak penyebaran virus covid-19, telah menyebabkan krisis besar bagi manusia moderen saat ini, mereka dipaksa sejenak untuk berhenti mengambil nafas, dari pusaran sistem itu, untuk melihat kembali kepada kehidupan keluarga, dan lingkungan social masyarakat dalam arti sebenarnya. Mereka dipaksa pula harus berhenti dari rutinitas kesehariannya, dipaksa juga harus kembali memknai apa yang sebenarnya harus dicari dari makna kehidupan yang sebenarnya. Hal itu, kemudian menjadi tantangan bagi seluruh umat manusia di dunia. Semua Negara tergerak membuat kebijakan untuk mengantisipasi perlambatan dan pencegahan efek sebaran virus covid-19. Khusus pada bidang pendidikan semua Negara berupaya membuat kebijakan terbaiknya untuk keutuhan layanan pendidikan. (Suharwoto. 2020).

Indonesia juga tidak sedirian sama dengan Negara lainnya, dihadapkan pada tantangan besar untuk menagani dan mencegah efek sebaran virus covid-19, yang berdampak pada semua aspek kehidupan, tidak tak tercuai pada bidang pendidikan. Dampak sebaran virus covid-19 ini, telah memaksa semua kebijakan *social distancing*, atau dikenal pula *physical distancing* (untuk menjaga jarak pisik), dilakukan sebagai upaya unuk meminimalisir dan mencegah sebaran virus covid-19. Secara umum, kebijakan itu dibuat sebagai upaya memperlambat dari laju sebaran virus covid-19 di lingkungan masyarakat. Untuk hal itu WHO, menggunakan beberapa istilah yakni *social distancing*, *physical distancing*, karantina dan isolasi. Namun ada juga PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar). (Mustinda 2020). Salah satu upaya pencegahan sebaran covid-19 di lingkungan pendidikan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, merespon dengan kebijakan “belajar dari rumah”, melalui

pembelajaran daring dan disusul dengan kebijakan peniadaan Ujian Nasional untuk tahun ini. (Dikbud, 2020).

Pemberlakuan kebijakan *social distancing*, *physical distancing*, kemudian menjadi dasar kebijakan pendidikan dengan ‘belajar dari rumah’, dengan penggunaan dan pemanfaatan internet berlaku secara serentak dan tiba-tiba, membuat kepanikan para pendidik siswa dan mahasiswa merasa kaget termasuk orang tua murid dan bahkan semua orang yang berada di rumah. Walaupun pembelajaran IT daring sudah diberlakukan sejak beberapa tahun lalu. Namun, pembelajaran daring kali ini berlangsung sebagai efek kejut dari sebaran virus covid-19, membuat kepanikan dan kaget di hampir hampir semua lapisan masyarakat, wilayah, kedinasan dari desa, kecamatan, kabupaten/kota, provinsi, pusat bahkan dunia internasional. (Suharwoto. 2020).

Lembaga pendidikan sekolah/ perguruan tinggi sebagai ujung tombak pelayanan pendidikan pada level paling bawah. Para pimpinan Perguruan tinggi/kepala sekolah dipaksa oleh keadaan untuk sesegera membuat suatu keputusan atau kebijakan teknis untuk merespon kebijakan surat edaran perintah dari mendikbud yang mengharuskan layanan pendidikan atau “pembelajaran dari rumah” mulai dari Taman kanak-kanak sampai Perguruan tinggi. (Kemendikbud, 2020).

Dampak dari kebijakan itu, tidak jarang membuat para tenaga pendidik (guru/dosen) menjadi panik dan kaget karena mereka harus mengubah metoda, sistem, bahkan model pembelajaran, ditengah-tengah pemilikan sarana pendukung internet computer dan sejenisnya untuk melaksanakan sistem itu, tidak memadai secara individu maupun kelembagaan, belum lagi penyediaan pulsa yang tidak memadai. Tidak hanya guru dan dosen yang menjadi kaget dan panik, siswa/mahasiswa pun, ikut terbata-bata karena dihadapkan mereka dengan setumpuk tugas dan instruksi belum lagi deadline penyelesaian, yang belum pernah dialami sebelumnya. Disisi lain, orang tua murid terutama (orang tua murid SD) juga ikut kebingungan ketika harus mendampingi putera puterinya menyelesaikan setumpuk tugas, dan bahkan seluruh penghuni rumah ikut terkena imbasnya, disamping mereka harus meikirkan keberlangsungan hidup serta pekerjaan masing-masing, ditengah-tengah suanana krisis.

Fenomena demikian, menjadi catatan tersendiri bagi dunia pendidikan, yang menuntut harus siap mengajar dan belajar secara online/daring yang syarat kompetensi, tepat, cermat dan cepat. Disisi lain kompetensi, system, dan teknis belum mendukung sepenuhnya untuk itu. Dikarenakan selama ini pembelajaran dilaksanakan oleh guru dan dosen terbiasa dengan pola lama dengan *teacher centred*, pembelajaran daring baru sampai pada wacana sebagai perangkat teknis, belum mengarah pada media pengubah cara berfikir dan bertindak, sebagai paradingma pembelajaran berbasis *student centre*, untuk menjadikan siswa kreatif, inovatif yang menghasilkan karya, wawasan pembentukan siswa menjadi pembelajar sepanjang hayat. Pantas saja Pray (2017), pernah berpesan “Indonesia perlu meningkatkan ketampilan tenaga kerja dengan teknologi digital.” Kalimat “tenga kerja” yang disinggung Pray termasuk tanaga kerja di bidang pendidikan, salah satunya guru dan dosen.

Permasalahan yang sering dihadapi oleh para pendidik yaitu penalaran dan konsep peserta didik masih rendah. Kajian Nana (2018), menyatakan bahwa “....dalam proses belajar mengajar, akan terjadi interaksi antara guru dan siswa, dimana guru menyampaikan informasi

untuk dibagikan kepada siswa berupa transfer konsep melalui ceramah. Sehingga siswa hanya menerima informasi yang diberikan, sedangkan pada zaman sekarang teknologi sudah berkembang pesat sehingga menuntut para pendidik dapat memanfaatkan teknologi terbaru. Hal ini dikarenakan dalam praktek pembelajaran yang selama ini mereka lakukan bersifat *teacher centered*. Untuk itu para pendidik perlu mengubah paradigma pembelajaran menuju ke pembelajaran berbasis *student centered*, baik segi metode, materi, maupun media pembelajaran, yang sejalan dengan era 4.0.

Salah satu solusi yang dapat dimanfaatkan saat ini oleh para pendidik dalam mengubah paradigma pembelajaran *teacher centered* ke *student centered*, yaitu pertama; *Blended Learning*, merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegritaskan pembelajaran tradisional tatap muka dan pembelajaran jarak jauh yang menggunakan sumber maya dan belajar online dengan beragam pilihan komunikasi yang dapat digunakan oleh guru dan siswa (Harding, kaczynski dan Wood, 2005). Untuk hal itu, Rooney, (2003), menegaskan bahwa metode *blended learning*, merupakan satu pendekatan yang menkoordinasikan antara pertemuan tatap muka dengan pembelajaran secara daring. Hal itu juga dapat dimanfaatkan sebagai upaya untuk menggabungkan keunggulan dari dua jenis metode yang digunakan. *Blended learning* bermanfaat bagi peserta didik bisa lebih kepada penguasaan konsep pembelajaran dengan baik.

Menurut Bawaneh (dalam Kholiqul, 2017), *blended learning* dapat meningkatkan performansi peserta didik. Sejalan dengan model *blended learning*, maka para pendidik juga harus menggunakan model POE2WE dalam pembelajarannya. Dikarenakan model POE2WE, adalah suatu model untuk membantu peningkatan pemahaman siswa, dengan menggunakan pendekatan konstruktivis. (Nana, 2018). Sehingga pembelajaran menjadi lebih baik dalam penguasaan materi dan teknologinya. Adapun penggabungan tahapan-tahapan pembelajaran model POE2WE dan model pembelajaran dengan pendekatan konstruktivistik model POE2WE, dapat dilakukan melalui 6 langkah: (1) *prediction*, (2) *observation*, (3) *explanation*, (4) *elaboration*, (5) *write*, dan (6) *evaluation*. (Nana dan Surahman, 2019). Kedua, dari segi media yang bisa dimanfaatkan oleh para pendidik dalam pembelajaran *online*, adalah membuat kelas maya dengan “*google classroom*” (*GC*). *GC* adalah salah satu produk dari *google*. Pada tahun 2014, *Google* juga mengembangkan LMS gratis dengan nama “*google classroom*”. *GC* merupakan serambi pembelajaran *blended* yang dirancang untuk memudahkan dunia para pendidik, dalam merancang, membagikan, dan mengelompokkan materi, penugasan/instruksi, angket tanpa kertas (*paperless*) (Bell, 2015; Keeler & Miller, 2015) dalam (Sujana, I, dkk. 2019). *GC* memiliki beberapa keunggulan antara lain: proses setting yang cepat dan nyaman, hemat waktu, dapat meningkatkan kerjasama dan komunikasi, penyimpanan data terpusat, dan berbagi sumber dengan cepat. *Google Classroom* juga, merupakan layanan online gratis untuk sekolah, lembaga *non-profit*, dan siapa pun yang memiliki akun *google*.

Google Classroom dapat membantu untuk memudahkan siswa dan guru dalam posisi tetap terhubung, di dalam maupun di luar kelas. *Google Classroom* adalah suatu model pembelajaran kombinasi/campuran, secara khusus dikembangkan oleh *google* untuk perangkat pembelajaran, bertujuan untuk menyederhanakan, pendistribusian dan instruksi tugas secara maya tanpa kertas. Selain itu, *google classroom* adalah layanan berbasis internet yang dirancang sebagai sebuah sistem *e-learning*. Sistem ini dirancang untuk membantu para pendidik dalam membuat dan membagikan intruksi kepada siswa secara *paperless*. Para

pengguna layanan ini harus mempunyai akun di *google*. Selain itu, *google classroom* bukan hanya bisa digunakan oleh sekolah yang mempunyai *google apps for education*. (Hakim 2016).

Dampak yang diharapkan adalah meningkatnya pengetahuan pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran daring dan tersedianya metode dan media pembelajaran yang dapat memotivasi siswa dapat belajar berbasis riset. Untuk hal itu Subiyantoro, (2017), mengaskan bahwa; dengan menggunakan *google classroom* (1) guru/dosen bisa membuat kelas maya, mengajak siswa gabung dalam kelas, memberikan informasi terkait proses pembelajaran, memberikan materi ajar yang bisa dipelajari siswa baik berupa file paparan maupun video pembelajaran, memberikan tugas kepada siswa, membuat jadwal pengumpulan tugas dan lain-lain; (2) sebelumnya para siswa/mahasiswa diharuskan membuat akun secara individu. (3) setelah dipastikan para siswa/mahasiswa memiliki akun pribadi, dosen dapat memberi instruksi dan lainnya berkaitan materi pembelajaran sesuai dengan waktu dan urutan pertemuannya. (4) siswa/mahasiswa yang sudah terdaftar, dapat mengikuti pembelajaran, bisa download file materi pembelajaran; (5) para pendidik bisa membuka forum diskusi mereka dapat saling menanggapi oleh anggota forum lainnya (6) fitur yang tersedia dalam GC; bisa dimanfaatkan gur/dosen untuk membuat instruksi yang bisa dikerjakan secara daring, dapat juga memberikan batas waktu penyelesaian, (7) jika ada siswa/mahasiswa terlambat mengumpulkan tugas dari batas waktu yang ditentukan, akan terlihat dari history pengumpulan tugasnya.

Dengan demikian manfaat yang bisa didapat dari teknologi ini, perlu implementasinya. Selanjutnya, Subiyantoro (2017), mengaskan bahwa "buka hanya itu, *google classroom* memang diperuntukan bagi pembelajaran di era revolusi 4.0".

Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan "Penerapan Model POE2WE Berbasis *Blended Learning Google Classroom* Pada Pembelajaran Masa WFH Pandemic Covid-19." Seiring dengan kebijakan yang mengharuskan pembelajaran melalui daring sehingga bukan hanya mempengaruhi minat siswa/mahasiswa untuk belajar saja, melainkan juga berpengaruh pada tuntutan kompetensi para pendidik dalam penggunaan metode dan media pembelajaran. Model pembelajaran daring yang saat ini sedang berkembang adalah *google classroom*. Namun pemanfaatan *google classroom* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa pada masa WFH Pandemic Covid-19 ini, tetap perlu ditelusuri kebenarannya melalui kajian ilmiah, penelitian secara menlادalam dan spesipik.

2. Metode penelitian

Penelitian ini merupakan jenis kualitatif dengan pendekatan parsipatoris. Penelitian ini menerapkan studi pustaka, sekaligus studi lapangan. Pengumpulan data dilakukan dengan mencari dan mengumpulkan informasi yang berhubungan dengan model POE2WE berbasis *blended learning*, dan *google classroom* (Nurfalah, 2019). Informasi yang diperoleh dianalisis dari literatur-literatur yang berhubungan dengan penelitian, dikaji lebih mendalam, serta dilakukan survey untuk melihat efektivitas pemanfaatan model POE2WE berbasis *blended learning*, dan *google classroom*. Desain penelitian ini menggunakan OSCS (One Shot Case Study); yaitu subjek diberi perlakuan tertentu yang diikuti dengan pengamatan pada saat penerapan perlakuan dan melakukan pengukuran terhadap akibat dari perlakuan tersebut. (Nirfayanti&Nurbaeti. 2019). Perlakuan yang dimaksud adalah penerapan model POE2WE

berbasis *Blended Learning Google Classroom* dan melihat pada aspek manfaatnya.

2. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil studi pustaka, tentang Penerapan Model POE2WE Berbasis *Blended Learning Google Classroom*, tak dapat dirangkum bahwa penggunaan media pembelajaran daring menggunakan google classroom memberikan kemudahan kepada pengguna untuk mendapatkan banyak materi dari internet. Pembelajaran berbasis virtual membuat kegiatan berlangsung secara interaktif antara pendidik dan peserta didik. Penggunaan *google classroom* tidak perlu melakukan proses instalasi yang rumit. Setelah guru/dosen dan peserta didik melakukan setup *account google*, pendidik dan peserta didik bisa menggunakan *google classroom* dengan akun gmail masing-masing. Sesuai dengan tujuan penelitian di atas, maka dalam bagian ini, disajikan sebagai berikut:

3.1. Blended Learning

Blended Learning merupakan suatu pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran untuk mengintegrasikan pembelajaran tatap muka dan pembelajaran maya, tersedia ragam pilihan fasilitas komunikasi yang dapat digunakan oleh para tenaga pendidik dan peserta didik (Harding, kaczynski dan Wood, 2005) dan (Rooney, J. E. (2003), Pelaksanaan pendekatan ini memungkinkan penggunaan sumber belajar online, terutama yang berbasis web tanpa meninggalkan tatap muka. Dengan pelaksanaan *blended learning* ini, pembelajaran berlangsung lebih bermakna karena keragaman sumber belajar yang mungkin diperoleh.

Penerapan *blended learning* dalam pembelajaran sangat penting untuk kondisi saat ini, mengingat jumlah pendidik dan tenaga kependidikan saat ini sangat banyak yang jumlahnya hampir jutaan. Dengan jumlah tenaga pendidik dan kependidikan yang sangat besar ini, sangat mustahil dapat dilakukan pendidikan secara menyeluruh terhadap semua tenaga pendidik dan kependidikan dalam waktu singkat. Hal ini dikarenakan adanya keterbatasan yang dimiliki khususnya para pemangku kepentingan kependidikan dan daerah, seperti keterbatasan jumlah lembaga pendidikan dan prekuensi pelatihan, jumlah tenaga pelatih atau instruktur pelatihan serta keterbatasan waktu bagi tenaga pendidik untuk mengikuti pendidikan dan pelatihan secara simultan dan berkelanjutan.

3.2. Google Classroom

Google Classroom atau ruang kelas, disebut juga kelas maya, merupakan suatu serambi pembelajaran campuran untuk ruang lingkup pendidikan yang dapat memudahkan para pendidik dalam membuat, membagikan dan menggolongkan setiap insruksi/penugasan tanpa kertas. *Google Classroom* didesain untuk empat pengguna yaitu pendidik, siswa, wali dan administrator. (Hakim 2016 dan Sujana, I, dkk. 2019).

Pertama, bagi para pendidik dapat dimanfaatkan untuk membuat dan memini kelas, instruksi/tugas, nilai serta memberikan masukan secara langsung setiap waktu. Kedua untuk peserta didik dapat memantau materi dan inastruksi/tugas individu maupun kelas, berbagi materi dapat berinteraksi dalam aliran kelas atau melalui email, mengirim tugas dan mendapat masukan dan nilai secara langsung. Ketiga; untuk wali kelas dapat digunakan untuk mendapat ringkasan email terkait tugas siswa. Ringkasan ini meliputi informasi tentang tugas yang tidak dikerjakan, tugas selanjutnya dan aktivitas kelas. Namun wali kelas tidak bisa login ke kelas secara langsung. Wali kelas menerima ringkasan email melalui akun lain. Keempat, untuk administrator dan pendidik dapat membuat, melihat atau menghapus kelas di domainnya, menambahkan atau menghapus siswa dan pengajar dari kelas serta melihat tugas

di semua kelas di domainnya.

3.3. Model POE2WE

Model pembelajaran *prediction, observation, explanation, elaboration, write* dan *evaluation* (POE2WE), dikembangkan dari model pembelajaran konstruktivistik (Nana, 2018) POE2WE dan model pembelajaran dengan pendekatan konstruktivistik. merupakan model pembelajaran yang dikembangkan untuk mengetahui pemahaman siswa mengenai suatu konsep dengan pendekatan konstruktivistik. Model ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengkonstruksi pengetahuannya sendiri, melakukan pengamatan terhadap fenomena serta mengkomunikasikan pemikiran dan hasil diskusi sehingga siswa akan lebih mudah menguasai konsep yang diajarkan. Oleh karena itu, model pembelajaran POE2WE merupakan pembelajaran yang berpusat kepada siswa, karena siswa dapat berperan aktif dalam pembelajaran.

Menurut Nana dan Surahman (2019), penggabungan tahapan pembelajaran model POE2W dan model pembelajaran dengan Pendekatan Konstruktivistik maka dapat di susun langkah-langkah pembelajaran antara lain: (1) prediksi yaitu satu tahap *prediction* dimana peserta didik membuat prediksi atau dugaan awal terhadap suatu permasalahan. Permasalahan yang ditemukan berasal dari pertanyaan dan gambar tentang materi yang disampaikan oleh guru yang ada di Lembar Kerja peserta didik (LKS)/buku peserta didik sebelum peserta didik membuat prediksi. Pembuatan prediksi jawaban tahap Prediction pada model POE2W identik dengan fase Engagenent pada pendekatan konstruktivistik. Guru mengajukan pertanyaan yang dapat mendorong peserta didik untuk dapat membuat prediksi atau jawaban sementara dari suatu permasalahan. (2) observasi, merupakan tahap untuk membuktikan prediksi yang telah di buat oleh pesera didik. Peserta didik diajak melakukan eksperimen berkaitan dengan masalah atau persoalan yang di temukan. Selanjutnya peserta didik mengamati apa yang terjadi, kemudian peserta didik menguji kebenaran dari dugaan sementara yang telah dibuat. Tahap Observation pada model POE2W identik dengan *fase Exploration* pada pendekatan konstruktivistik. (3) *explanation*, atau menjelaskan yaitu peserta didik memberikan penjelasan terhadap hasil eksperimen yang telah dilakukan. Penjelasan dari peserta didik dilakukan melalui diskusi dengan anggota kelompok kemudian tiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas. Jika prediksi yang di buat peserta didik ternyata terjadi di dalam eksperimen, maka guru membimbing peserta didik merangkum dan memberi penjelasan untuk menguatkan hasil eksperimen yang dilakukan. Namun jika prediksi peserta didik tidak terjadi dalam eksperimen, maka guru membantu peserta didik mencari penjelasan mengapa prediksi atau dugaannya tidak benar. Tahap *explanation* identik dengan *fase explanation* pada pendekatan konstuktivistik. (4) tahap elaborasi yaitu peserta didik membuat contoh atau menerapkan konsep dalam kehidupan sehari-hari. Tahap *elaboration* di ambil dari pendekatan konstruktivistik. Tahap ini guru mendorong para siswanya untuk menerapkan model konsep baru dalam situasi baru, sehingga mereka lebih memahami model konsep yang di ajarkan guru/dosenya. Tahap ini pengembangan dari pendekatan konstruktivistik. (5) tahap menulis yaitu melakukan komunikasi secara tertulis merefleksikan pengetahuan dan gagasan yang dimiliki peserta

didik Seperti peserta didik menuliskan hasil diskusi dan menjawab pertanyaan yang ada pada Lembar kerja Siswa. Selain itu pada tahap ini, peserta didik membuat kesimpulan dan laporan dari hasil eksperimen. Tahap ini merupakan pengembangan dari model *think-talk-write* (TTW). (f) tahap evaluasi terhadap pengetahuan, keterampilan dan perubahan proses berfikir peserta didik. Pada tahap ini peserta didik di evaluasi tentang materi gerak lurus berupa lisan maupun tulisan. Tahap ini merupakan pengembangan dari pendekatan konstruktivistik.

3.4.Penerapan Model POE2WE Berbasis *Blended Learning* dengan Media *Google Classroom*

Blended learning yang dilakukan secara daring dan dapat diakses sesuai dengan kesepakatan antara guru dan siswa. Tahapan pengembangan materi ditentukan oleh rencana pelaksanaan pembelajaran yang akan dilakukan oleh guru. Pembuatan story board (papan cerita) menentukan pembelajaran yang akan dilakukan pada GC. Topik pembelajaran diperoleh melalui analisis kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran. Hasil analisis mendapatkan topik pembelajaran yang akan dilaksanakan. Rencana kegiatan merupakan berisi mengenai hal yang akan dilakukan pada GC, seperti pemberian video, soal, diskusi atau materi. Semua ini tergantung guru sebagai pengguna dan harus disesuaikan dengan karakteristik topik pembelajaran, dikarenakan siswa kelas tinggi terletak pada tahap menyelidik, mencoba, dan bereksperimen. Siswa pada usia tersebut sudah melek teknologi, siap menerima perkembangan zaman melalui teknologi yang ada. (Mulyani dan Syaodih (dalam Nasution dan Delima, 2019),

Adanya pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan *Google Classroom* menyebabkan sebagian besar siswa merasa tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Sehingga ketertarikan siswa terhadap penerapan model POE2We berbasis *blended learning* dengan media *Google Classroom* sangatlah tinggi. Patut di apresiasi.

3. Kesimpulan

Dari berbagai pembahasan yang telah di jabarkan, maka dapat disimpulkan bahwa model POE2WE berbasis *blended learning* dapat meningkatkan kegiatan pembelajaran di kelas. Dan media pembelajaran juga meningkatkan keaktifan dan kenyamanan siswa dalam engontruksi pengetahuannya. Guru/dosen dan mahasiswa dapat memanfaatkan berbagai fitur yang terdapat dalam *Google Classroom*. Tidak menutup kemungkinan jika pada pertamakalinya terjadi kegagalan, diperlukan refleksi dan monitoring dalam menerapkan model POE2WE berbasis *Blended Learning* dengan media *Google Classroom*. Manfaat yang bisa didapat dari teknologi ini diperlukan implementasinya. *Google Classroom* diperuntukan bagi pembelajaran di Era Revolusi 4.0”.

Mengingat berbagai keterbatasan yang terdapat pada penulisan ini, diharapkan adanya studi lanjutan untuk mengembangkan pebelajaran dengan model POE2WE berbasis *blended learning* dengan media *Google Classroom*, baik dari segi desain pembelajaran, materi pembelajaran maupun hal-hal baru yang dianggap dapat mendukung penulisan terhadap pembelajaran ini sehingga menjadi lebih baik dan mudah di terapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Husein Nasution, Delima Lubis, (2019). Penggunaan Model Pembelajaran Glaser Dalam Meningkatkan Minat Belajar Di Kelas Viii Mts Muhammadiyah 22 Padangsidempuan Tahun Pelajaran 2018-2019” *Nusantara: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*. 6(2), 233- 237.
- Ahmad Kholiqul Amin, (2017). Kajian Konseptual Model Pembelajaran *Blended Learning* berbasis *Web* untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Motivasi Belajar. *Jurnal Pendidikan Edutama*. 4(2), 51-64.
- Erfin Nurfalah, (2019) Optimalisasi E-Learning berbasis Virtual Class dengan Google Classroom sebagai Media Pembelajaran Fisika. *Physics Education Research Journal*. 1(1), 46-55.
- Gogot Suharwoto. (2020) Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid-19, Tantangan yang Mendewasakan. (Times Indonesia, Kamis, 02 April 2020) dipeperoleh pada 15 April 2020, dari situs web timesindonesia id: <https://www.timesindonesia.co.id/read/news/261667>.
- Hakim and A. B. Hakim, (2016). Efektifitas Penggunaan ELearning Moodle. Google Classroom Dan Edmodo. *Jurnal I-Statement Stimik ESQ.* 1(2), 1–6.
- Harding, A., Kaczynski, D. & Wood, L.N. (2005). Evaluation of Blended Learning: Analysis of Quantitative Data, Uni Serve Science Blended Learning *Symposium Proceedings*: 56-72
- Hendra Friana (2020). WHO Umumkan Corona COVID-19 Sebagai Pandemi, (12 Maret 2020). dipeperoleh pada 15 April 2020, dari situs tirto.id <https://tirto.id/eEvE>
- Kemendikbud, (2020). Cegah Sebaran Covid-19 di Satuan Pendidikan, Kemendikbud Gandeng Swasta Siapkan Solusi Belajar Daring (Siaran Pers BKH Kemendikbud Nomor: 054/SIPRES/A6/ III/2020. 15 Maret 2020). dipeperoleh pada 15 April 2020, dari situs [mendikbud.go.id](https://www.kemendikbud.go.id): <https://www.kemendikbud.go.id>
- Lusiana Mustinda (2020). Perbedaan Social Distancing, Physical Distancing hingga PSBB” (Detik News Selasa, 07 April 2020 16:38 WIB). dipeperoleh pada 15 April 2020, dari situs web [detik.com](https://news.detik.com/berita/d-4968496/): <https://news.detik.com/berita/d-4968496/>
- Made Sujana, I, dkk. (2019). Pengembangan “Content”Google Classroom Untuk Guru Dan Mahasiswa Bahasa Inggris Kota Mataram. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*. 2(4), 396-401.
- Mahase, E. (2020). Coronavirus: covid-19 has killed more people than SARS and MERS combined, despite lower case fatality rate . *The BMJ*. 2 (1), 150 159.
- Nana (2018). Penerapan Model Creative Problem Solving Berbasis Blog Sebagai Inovasi pembelajaran di Sekolah Menengah Atas dalam Pembelajaran Fisika.-, *Prosiding SNFA (Seminar Nasional Fisika dan Aplikasinya)* E-ISSN: 2548-8325 / P-ISSN 2548-8317; 191-198.
- Nana, Surahman E. (2019). Pengembangan Inovasi Pembelajaran Digital Menggunakan Model Blended POE2WE di Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding SNFA (Seminar Nasional dan Aplikasinya)*, E-ISSN: 2548-8325 / P-ISSN 2548-8317.2019), 82-90.
- Nurfayanti&Nurbaeti. (2019) Pengaruh Media Pembelajaran Google Classroom Dalam Pembelajaran Analisis Real Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 2 (1), 50 59.
- Parray. (2017). *Indonesia Jobs Outlook 2017 Harnessing Technology For Growth and Job Creation*. Jakarta: International Labour Office.
- Rahmi Nurfajriani, (2020). “Update Virus Corona di Dunia, Kamis 9 April 2020: Total Lebih dari 1,5 Juta Kasus Positif” (PR. 9 April 2020, 07:16 WIB). dipeperoleh pada 15

April 2020, dari situs web pikiran-rakyat.com: <https://www.pikiran-rakyat.com/internasional/pr-01362963>.

Rooney, J. E. (2003). Blended learning opportunities to enhance educational programming and meetings. Association Management, *Scientific Research. An Academic Publisher*. 55(5), 26-32.

Subiyantoro S. et al., (2017). The Impact Of Learning Management System (LMS) on Student's Academic Performance. *Journal of Higher Education Theory and Practice* 12(4), 307–314,

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu demi kesempurnaan artikel ini menjadi lebih baik. Penulis menyampaikan terimakasih pula kepada penyelenggara kegiatan Karya Tulis Ilmiah (KTI) pada masa *Work From Home* (WFH) Covid-19 UIN Sunan Gunung Djati Bandung Tahun 2020. Semoga Barokah.

Profil Penulis



Dr. H. A. Rusdiana, M.M.

Bidang Keahlian: Manajemen Pendidikan

Homebase: Program Studi Manajemen Pendidikan Islam Magister S2

Program Pascasarjana UIN Sunan Gunung Djati Bandung



Dr. H. Moh. Sulhan, M.Ag.

Bidang Keahlian: Kepemimpinan Pendidikan

Homebase: Program Studi Manajemen Pendidikan Islam Magister S2

Program Pascasarjana UIN Sunan Gunung Djati Bandung



Dr. H. Isep Zaenal Arifin, M.Ag

Bidang Keahlian: Kesehatan Mental

Homebase: Program Studi Agama-Agama

Program Pascasarjana UIN Sunan Gunung Djati Bandung



Dr. H. Undang Ahmad Kamludin, M. Ag

Bidang Keahlian: Ilmu Tafsir

Homebase: Program Studi Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir Magister S2

Program Pascasarjana UIN Sunan Gunung Djati Bandung