

**Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti**

p-ISSN 2355-5106 || e-ISSN 2620-6641

<http://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index.php/jil>**BLENDED-PROJECT BERBASIS SELF DIRECTED LEARNING
BERMUATAN TRI HITA KARANA DALAM MERDEKA BELAJAR
MEWUJUDKAN *MAKING* INDONESIA 4.0**I Made Aditya Dharma¹⁾, I Wayan Suastra²⁾, dan I Wayan Lasmawan³⁾, Made Padmarani Sudewiputri⁴⁾^{1,2,3)}Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha¹⁾Aditya.dharma@student.undiksha.ac.id, ²⁾iwsuastra@undiksha.ac.id,³⁾wayan.lasmawan@undiksha.ac.id, dan ⁴⁾padmarani.sudewiputi@triatmamulya.ac.id**Histori artikel***Received:*
25 Juni 2023*Accepted:*
2 Februari 2024*Published:*
10 Februari 2024**Abstrak**

Tujuan penulisan artikel ini adalah untuk mengetahui penggunaan model pembelajaran *blended-project* berbasis *self-directed learning* bermuatan Tri Hita Karana dalam merdeka belajar mewujudkan “Making Indonesia 4.0”. *Blended learning* adalah satu tawaran model pembelajaran di masa pandemi Covid- 19, *blended-learning* merupakan integrasi metode pengajaran konvensional dengan dunia digital. enam alasan mengadopsi pembelajaran *blended-learning* adalah (1) kekayaan pedagogis, (2) akses ke pengetahuan, (3) interaksi sosial, (4) agensi pribadi, (5) efektivitas biaya, dan (6) kemudahan revisi. Model pembelajaran ini bertujuan untuk mengubah budaya belajar mengajar yang berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa. Kegiatan pembelajaran dilakukan secara aktif dan interaktif serta lebih praktis daripada mendengarkan ceramah pasif di dalam kelas. Studi literatur adalah desain penelitian yang digunakan dalam mengumpulkan sumber data yang berkaitan dengan suatu topik. Pengumpulan data untuk studi literatur dilakukan dengan alat pencarian database yang sebagai tahapan pencarian sumber literatur. Pengumpulan data menggunakan metode *Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analysis*. Hasil screening yang sesuai dan yang dibutuhkan terdapat 8 artikel Jurnal Nasional. Berdasarkan artikel yang ditemukan dan dianalisis terdapat dampak *blended-project* berbasis *self-directed learning* bermuatan Tri Hita Karana dalam merdeka belajar mewujudkan “Making Indonesia 4.0” berdasarkan kajian literatur hasil penelitian terdahulu.

Kata-kata Kunci: *blended-project*, *self-directed learning*, Tri Hita Karana**Corresponding author: I Made Aditya Dharma (Aditya.dharma@student.undiksha.ac.id)*

Abstract: The purpose of writing this article is to determine the use of the Blended-Project Learning Model Based on Self Directed Learning Containing Tri Hita Karana in Freedom to Learn to Realize Making Indonesia 4.0. Blended Learning is a learning model offered during the Covid-19 pandemic. Blended learning is an integration of conventional teaching methods with the digital world. six reasons for adopting Blended Learning learning are (1) pedagogical richness, (2) access to knowledge, (3) social interaction, (4) personal agency, (5) cost-effectiveness, and (6) ease of revision. This learning model aims to change the teacher-centered learning culture into student-centered learning. Learning activities are carried out actively and interactively and are more practical than listening to passive lectures in the classroom. Literature study is a research design used in collecting data sources related to a topic. Data collection for literature study was carried out using a database search tool which served as a literature search stage. Data collection uses the preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta Analysis (PRISMA) method. The appropriate screening results and what is needed are 8 National Journal articles. Based on the articles found and analyzed, there is an impact of Blended-Project Based on Self Directed Learning with Tri Hita Karana in Freedom Learning to Realize "Making Indonesia 4.0" based on a literature review of previous research results.

Keywords: blended-project, self directed learning, Tri Hita Karana

Latar Belakang

Merealisasikan "Making Indonesia 4.0" dunia pendidikan Indonesia perlu mempersiapkan kebijakan-kebijakan yang mengarah pada perubahan paradigma, sebab dunia pendidikan adalah salah satu sektor pencetak generasi-generasi berkualitas yang akan duduk mengisi posisi-posisi penting untuk memperkuat negara Indonesia. Di Indonesia kehadiran revolusi industri dapat disambut secara perlahan-lahan namun optimis dengan mengingat- ingat motivasi kepala negara "Kerja, kerja, dan kerja" tentunya motivasi "Kerja, kerja, kerja" diselimuti strategi untuk memecahkan beragam permasalahan di dunia pendidikan. Kendala yang muncul adalah pada era revolusi industri 4.0 yang sekaligus merupakan peralihan antara Generasi Z dan Generasi Alfa dalam dunia pendidikan yakni menciptakan proses pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik pelajar. Selain itu, pandemi Covid-19 yang melanda seluruh wilayah di berbagai belahan bumi menyebabkan kegiatan pendidikan dilaksanakan secara daring, hal ini karena mobilitas dilingkungan lembaga pendidikan sangat padat dan bertujuan untuk memutus rantai penyebaran virus. Dua mementum ini, seharusnya dijadikan gebrakan pakar-pakar pendidikan untuk merealisasikan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik generasi Z dan Alpha dan sebagai solusi untuk memperbaiki keadaan pendidikan di masa Covid-19.

Karakteristik Generasi Z Pelajar yang lahir pada generasi Z adalah yang lahir tahun 1996-2015 dengan kepribadian dan pola pikir yakni memiliki pandangan terbuka mengenai perbedaan ras, suku, budayanya maupun agama, hal tersebut karena generasi Z telah terbiasa berinteraksi dan bersentuhan dengan lingkungan yang berbeda latar belakang. Disamping sebagai generasi digital natives, generasi Z juga dikenal dengan istilah netgeneration, facebook-generation, atau kadang-kadang disebut juga i-generation (Helaluddin et al., 2019). Karakteristik generasi Z yakni: cerdas, terampil menggunakan teknologi, kreatif, dan kritis (Christiani & Iksari, 2020).

Karakteristik Generasi Alpha Sedangkan generasi Alpha merupakan generasi yang lahir pada tahun 2010 yang dibarengi dengan adanya peluncuran iPad pertama oleh Apple dan Instagram, generasi Alpha juga lahir satu tahun setelah WhatsApp diluncurkan. Selanjutnya, generasi alpha disebut lahir pada (2011-2025) dimana dalam perminggunya telah lahir 1 juta generasi alpha yang dalam perkembangan anak lahir pada generasi alphantentunya merubah cara pandang dan pola hidup masyarakat yang semula konvensional menjadi inkonvensional. Terlebih pertumbuhan teknologi, mau tidak mau masyarakat dituntut untuk berevolusi (Fadhlorrohim et al., 2020). Karakteristik anak-anak yang lahir pada generasi alpha yakni; pertumbuhan mereka diiringi dengan adanya teknologi tersebut sehingga mereka tidak akan bisa dilepaskan dari teknologi yang ada. Pola pikir generasi Alpha lebih terbuka dengan adanya teknologi dan segala perkembangannya. Hal tersebut membuat mereka lebih inovatif dan transformatif terhadap teknologi. Perkembangan pola pikir dan sikap generasi Alpha akan sangat terpengaruh oleh adanya teknologi saat ini (Hadion Wijoyo et al., 2020). Oleh sebab itu dapat disimpulkan bahwa baik generasi Z dan Alpha merupakan generasi yang melek teknologi.

Dampak Teknologi Selain melek teknologi sebagai dampak positif anak-anak yang tumbuh pada era revolusi industri 4.0, dalam jejaring pertemanan dampak positif teknologi adalah, dan memudahkan untuk berkomunikasi dengan teman (Syifa et al., 2019). Tentunya sesuatu hal yang dilakukan semasa tumbuh dan berkembang di era revolusi 4.0 terdapat dampak negatif yakni tidak lepas dari adanya dampak negatif. Sebagai akibat dari ketergantungan yang tinggi terhadap internet dan media sosial, mereka menjadi pribadi yang malas, tidak mendalam, tidak membunsi, atau tidak bersosialisasi, cenderung lemah dalam nilai-nilai kebersamaan, kegotong-royongan, kehangatan lingkungan dan kepedulian sosial, cenderung bebas, kebarat-baratan dan tidak memperhatikan etik dan aturan formal, adat istiadat, serta tata krama (Haq, 2020).Negatif perkembangan teknologi salah satunya adalah rendahnya nilai karakter terutama dari kehidupan sosial, kurangnya komunikasi siswa dengan lingkungan sekitar, rendahnya tingkat kepedulian sesama, perkembangan teknologi disalah gunakan untuk permainan yang membuat lupa diri (Mayeni et al., 2019). Namun dari dampak negatif dan positif tersebut yang perlu dilakukan dalam dunia pendidikan adalah mengemas dampak- dampak tersebut dalam menciptakan inovasi pembelajaran sehingga siswa dapat memilih dan memilah yang seharusnya mereka lakukan, karena jika tidak mendalami secara rinci dampak negatif anak-anak pada era revolusi industri 4.0 tidak memperoleh pengalaman belajar yang berguna untuk mengatasi permasalahan hidup ke depannya dan pembelajaran dari akibat- akibat yang kurang baik dimasa silam. Sedangkan dampak positif dari perkembangan teknologi yang begitu pesat dipergunakan sebaik-baiknya

untuk menciptakan suatu rancangan kegiatan pembelajaran berbasis teknologi di masa ini sehingga di masa depan generasi yang lahir tidak begitu tertinggal.

Metode

Metode yang digunakan studi literatur atau tinjauan pustaka. Studi literatur adalah desain penelitian yang digunakan dalam mengumpulkan sumber data yang berkaitan dengan suatu topik. Studi literatur bertujuan mendeskripsikan konten pokok berdasarkan informasi yang didapat (Herliandry et al., 2020).

1) Mengumpulkan Artikel

Pengumpulan data untuk studi literatur dilakukan dengan alat pencarian database yang sebagai tahapan pencarian sumber literatur. Pengumpulan data ini menggunakan metode Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta Analysis (PRISMA). Penelitian dilaksanakan dengan menganalisis jurnal dan kemudian membuat ringkasan yang berkaitan dengan pertanyaan dan tujuan dari penelitian. Prosedur pencarian jurnal untuk menjadi sebuah bahan dalam penelitian ini yaitu memiliki kriteria yang sesuai dengan prosedur PICOT. Pertanyaan yang digunakan untuk melakukan review pada jurnal telah disesuaikan dengan metode PICOT, setiap pertanyaan terdapat P= problem/population. Penelitian ini menggunakan pembelajaran sebagai problem. Implementasi/intervensi/exposure, peneliti meneliti hal apa yang terjadi pada pembelajaran dengan menggunakan model Blended-Project. Control/intervensi perbandingan, peneliti tidak menggunakan intervensi perbandingan ataupun control dalam penelitian. Peneliti melakukan penelitian review jurnal dalam masa penerapan kurikulum Merdeka Belajar.

2) Metode Pengumpulan

Strategi yang dilakukan dalam pencarian literatur didapatkan melalui database penyedia jurnal nasional dan internasional. Database penyedia jurnal yang bersifat nasional dan internasional dapat diakses melalui beberapa *website*.

3) Akses Penulisan

Akses yang dipakai untuk pencarian artikel yang direview menggunakan database pencarian dari google scholar, eric, dan juga scopus yang kemudian menggunakan *search term Blended Project*.

4) Rentang Waktu Artikel

Rentang waktu artikel pada tahun 2020 dikarenakan implementasi kurikulum merdeka pada tahun tersebut. Penelitian ini menggunakan kriteria inklusi 15 daftar pustaka. Tahapan mengidentifikasi artikel terlebih dahulu dengan temuan sebanyak 192 artikel di Google Scholar. Selanjutnya artikel tersebut di screening menjadi 30 artikel nasional.

Hasil dan Pembahasan

Usaha menyesuaikan kegiatan pembelajaran untuk pembelajar di era revolusi 4.0

Perlahan-lahan pendidikan di Indonesia kian membaik, untuk wilayah Indonesia seperti pulau Jawa yang menjadi pusat industri tentunya kehadiran revolusi industri 4.0 tidaklah begitu sulit hanya perlu penekanan pada keterbiasaan dalam kehidupan pembelajaran. Sehingga, hal yang perlu dipersiapkan adalah perubahan dari cara belajar, pola berpikir, serta cara bertindak para peserta didik dalam mengembangkan inovasi kreatif berbagai bidang. Usaha untuk menyesuaikan kegiatan pembelajaran untuk generasi yang tumbuh dan berkembang di era 4.0 tidak luput dari gerakan yang dilaksanakan Tri Pusat Pendidikan. Usaha pemerintah kepada pembelajaran agar melek teknologi untuk mewujudkan "Making Indonesia 4.0" Usaha-usaha yang dapat dilaksanakan pemerintah daerah untuk berdamai dan terbiasa dengan revolusi Industri dalam dunia pendidikan adalah memberikan bantuan komputer di masing-masing jenjang pendidikan mulai dari TK, SD, SMP, SMA, sampai ke perguruan tinggi dan memasang jaringan internet di tiap-tiap Balai Desa. Rencana Indonesia untuk mewujudkan cita-cita tersebut adalah dengan merombak kurikulum pendidikan dengan lebih menekankan pada STEAM (Science, Technology, Engineering, the Arts and Mathematics) (Hartanto, 2018). Sedangkan di daerah pariwisata seperti halnya Bali yang merupakan salah satu wilayah di Indonesia yang kehidupannya masyarakatnya bergantung dari sektor pariwisata, usaha yang dilakukan pemerintah Bali seperti contohnya salah satu kabupaten di Bali, yakni kabupaten Badung, pemerintah kabupaten Badung sejak tahun 2016 telah berupaya merealisasikan pemberian 8.636 unit laptop kepada siswa sekolah dasar kelas IV. Pemberian laptop yang akan diserahkan Bupati Badung I Nyoman Giri Prasta. Kepala Bappeda dan Litbang Kabupaten Badung I Wayan Suambara di Mangupura sebagai upaya merealisasikan Pola Pembangunan Nasional Semesta Berencana (PPNSB) yang tertuang dalam Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah (RPJMD) Semesta Berencana tahun 2016- 2021 (Yud, 2016).

Merdeka Belajar kebijakan pemerintah di sektor pendidikan sebelum dan saat pandemi Covid-19 yang mendukung "Making Indonesia 4.0"

Program Merdeka Belajar adalah program kebijakan dengan esensi kemerdekaan berpikir yang didahului oleh inisiatif para guru sebelum mereka melaksanakan pembelajaran pada siswa-siswa dimana sistem pembelajaran juga akan berubah dari yang awalnya bernuansa di dalam kelas menjadi di luar kelas. Nuansa pembelajaran akan lebih nyaman, karena murid dapat berdiskusi lebih dengan guru, kegiatan pembelajaran dapat dilaksanakan dengan *outing class*, dan tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi kegiatan Merdeka Belajar hendaknya dapat membentuk karakter peserta didik yang berani, mandiri, cerdas dalam bergaul, beradab sopan, berkompentensi, dan tidak hanya mengandalkan

sistem ranking yang menurut beberapa survei hanya meresahkan anak dan orang tua saja, karena sebenarnya setiap anak memiliki bakat dan kecerdasannya dalam bidang masing-masing. Nantinya, akan terbentuk para pelajar yang siap kerja dan berkompeten serta berbudi luhur di lingkungan masyarakat.

Selain itu, Mas Menteri Nadim Makarim mencontohkan banyak kritik dari kebijakan yang akan ia terapkan. Misalnya, kebijakan mengembalikan penilaian Ujian Sekolah Berbasis Nasional ke sekolah. Salah satu kritik tersebut adalah banyak guru dan kepala sekolah yang tak siap dan belum memiliki kompetensi untuk menciptakan penilaian sendiri. Seharusnya tak ada orang yang meremehkan kemampuan seorang guru. Kompetensi guru di level apapun, tanpa ada proses penerjemahan dari kompetensi dasar dan kurikulum yang ada, maka tidak akan pernah ada pembelajaran yang terjadi. Tanpa guru melalui proses interpretasi, refleksi dan proses pemikiran secara mandiri, bagaimana menilai kompetensinya, bagaimana menerjemahkan kompetensi dasar, ini menjadi suatu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang baik. Menurut Mas Menteri Nadim Makarim, bahwa pembelajaran tidak akan terjadi jika hanya administrasi pendidikan yang akan terjadi. Namun, paradigma merdeka belajar adalah untuk menghormati perubahan yang harus terjadi agar pembelajaran itu mulai terjadi diberbagai macam sekolah.

Keberpihakan Mas Meteri Nadim Makarim pada masing-masing sekolah dalam menentukan pola merdeka belajar, harus dibarengi dengan kemerdekaan berpikir siswa. Mereka mengajukan banyak pertanyaan dan berani mencoba. Tanpa takut keliru, semuanya dicoba. Setelah mencoba, anak mengambil kesimpulan dari percobaannya(Hendri, 2017). Selain itu, pernah kah para pendidikmemahami? Mengapa saat seorang pendidikan contohnya “guru” tidak dapat mengajar siswanya, lantas siswanya merasa sangat senang dan berkata “Horeee tidak ada jam pelajaran hari ini!, guru kita sakit!” atau sebaliknya ada juga guru yang selalu dirindukan oleh siswanya, sampai sakit pun siswa mengirim sekadar ucapan kesembuhan dan tetap belajar dengan mandiri dengan mengerjakan lembar kerja siswa dan berniat membahasnya ketika guru telah dapat mengajar kembalo. Artinya dua respon yang sangat berbeda ini terjadi akibat proses pembelajaran di kelas. Respon kurang baik seperti sangat senang jika guru tidak mengajar dapat dikatakan kegiatan pembelajaran hanya berpusat kepada guru, tanpa memberikan timbal balik bahwa yang harus mengalami segala proses baik itu kegagalan dalam memecahkan soal, gagal dalam melakukan percobaan, mengulang, berhasil, hingga memperoleh simpulan yang dikemas dalam kegiatan pembelajaran yang menyenangkan adalah siswa.

Merdeka Belajar Tetap Berlanjut! Ayo Pantang Menyerah di Tengah Pandemi Covid-19

Skenario kegiatan pembelajaran daring yang disampaikan oleh Mas Menteri Nadim Makarim sebagai Menteri Pendidikan dan Kebudayaan yang telah disampaikan pada hari pendidikan nasional adalah: pertama perbaikan pada infrastruktur dan teknologi, kedua yakni perbaikan kebijakan, prosedur, dan pendanaan, serta pemberian otonomi lebih bagi satuan pendidikan. Ketiga, perbaikan kepemimpinan, masyarakat, dan budaya. Keempat, perbaikan kurikulum, pedagogi dan asesmen. Mas Menteri Nadim Makarin sebagai menteri pendidikan telah mengalokasikan bantuan kepadasiswa yakni kuota internet 35 GB per bulan dan guru 42 GB per bulan. Mahasiswa dan dosen masing-masing akan mendapatkan 50 GB per bulan.

Sedangkan untuk kegiatan pembelajaran solusi yang diberikan adalah (a) belajar dari rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, tanpa terbebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum untuk kenaikan kelas maupun kelulusan,(b)belajar dari rumah dapat difokuskan pada pendidikankecakapan hidup antara lain mengenai pandemi Covid-19, (c)aktivitas dan tugas pembelajaran belajar dari rumah dapat bervariasi antarsiswa, sesuai minat dan kondisi masing-masing, termasuk mempertimbangkan kesenjangan akses/fasilitas belajar di rumah, dan (d) bukti atau produk aktivitas belajar dari rumah diberi umpan balik yang bersifat kualitatif dan berguna dari guru, tanpa diharuskan memberi skor/nilai kuantitatif Sedangkan untuk model pembelajaran yang disarankan adalah *Project Based, Blended Learning, Daring Method, Luring Method, Integrated Curriculum*, dan Pembelajaran Melalui Radio (Kemendikbud, 2020).

Bagaimana mewujudkan gerakan

Meskipun diselimuti Pandemi Covid-19 dan berbagai keterbatasan dalam menjalankan kebijakan-kebijakan pemerintah di bidang pendidikan dalam merdeka belajar untuk mewujudkan "Making Indonesia 4.0", namun dapat diatasi dengan cara menerapkan model pembelajaran yang telah disarankan Kemendikbud atau dapat meramu kegiatan pembelajaran tersebut dengan gerakan memadu-padankan beragam strategi, metode, model, media pembelajaran, dan local wisdom agar harmonis serta tidak meninggalkan sisi kemanusiaan.

Pembahasan

Blended Learning adalah satu tawaran model pembelajaran di masa pandemi Covid-19. Blended learning merupakan integrasi metode pengajaran konvensional dengan dunia digital. enam alasan mengadopsi pembelajaran Blended Learning adalah (1) kekayaan pedagogis, (2) akses ke pengetahuan, (3) interaksi sosial, (4)agensi pribadi, (5) efektivitas biaya,dan (6) kemudahan revisi. Model pembelajaran ini bertujuan untuk mengubah budaya

belajar mengajar yang berpusat pada guru (teacher centered learning) menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa. Kegiatan pembelajaran dilakukan secara aktif dan interaktif serta lebih praktis daripada mendengarkan ceramah pasif di dalam kelas. Selain itu, guru berperan sebagai fasilitator kelas bagi siswa dalam memecahkan masalah (Zainuddin & Keumala, 2018). Blended e-learning, ialah sebagian proses pendidikan dilakukan dengan cara belajar di dalam kelas antara pengajar dengan peserta didik dan sebagian lainnya dilakukan pada kelas virtual dengan memanfaatkan room yang disediakan via web, fully online e-learning format, ialah segala proses pembelajaran dilakukan secara online dalam bentuk kelas virtual memanfaatkan teleconference (Hafidzah, 2020). Pembelajaran yang inovatif akan membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa salah satunya dengan diterapkannya sistem pembelajaran blended learning pada masa pandemi Covid-19 ini (Hidayat et al., 2020). Jadi model pembelajaran Blended Learning adalah model pembelajaran yang memadupadankan antara pembelajaran berbasis virtual dan kelas nyata.

Suatu model pembelajaran memiliki sintaks yang mencirikan model tersebut. Kegiatan pembelajaran dalam model Blended Learning adalah; Pertama, kegiatan pembelajaran dapat dimulai dengan tatap muka ataupun sepenuhnya online. Ke dua, memberikan arahan terhadap peserta didik melakukan pencarian informasi dari berbagai sumber. Ke tiga, peserta didik memahami dan menginterpretasikan, mengkomunikasikan dan mengkonstruksikan pengetahuan serta menarik kesimpulan dari ide atau gagasan dari sumber yang telah ditemukan menggunakan fasilitas online atau offline (Marlina, 2020). Berikut ini adalah langkah model Blended Learning yang telah diadaptasi; pembelajaran tatap muka (synchronous), (1) memberikan informasi sebelum pembelajaran dimulai. (2) memberikan bimbingan tentang materi yang akan disampaikan dan pada akhir pertemuan diadakan sesi pemecahan masalah. (3) pada tahapan bimbingan, guru membimbing siswa agar tujuan-tujuan itu bisa tercapai dengan bantuan aplikasi ICT (information and communication technologies) melalui (learning management system) (LMS). (4) pada sesi pemecahan masalah di akhir pertemuan, siswa menyampaikan permasalahan yang dihadapinya. Pada pembelajaran berbasis laman (asynchronous) dengan daring diisi dengan tahapan-tahapan berikut (1) pengumuman (announcement) dan informasi (information) akan dan sudah dilakukan dalam pembelajaran misalnya pengumuman hasil tes, informasi tes yang akan dilaksanakan di hari berikutnya. (2) teori atau materi-materi, baik yang berbentuk materi langsung di website tersebut atau pun link-link disediakan di website tersebut. (3) latihan soal (practicing), pada latihan soal, berisi soal-soal latihan yang berhubungan dengan materi yang sedang dipelajari. Tes (assessing learning) yang berisi pre-test dan post-test yang harus dijalani oleh siswa (Suharman, 2020).

Tidak hanya Blended Learning yang disarankan oleh pemerintah dalam kegiatan pembelajaran dimasa pandemi Covid-19. Namun, model Project Based Learning dapat model pembelajaran yang dapat membuat siswa terus berkarya di tengah keterbatasan. Model pembelajaran berbasis proyek (project based learning model) adalah pembelajaran yang berpusat pada proses, relatif berjangka waktu, berfokus pada masalah, unit pembelajaran bermakna dengan memadukan konsep-konsep dari sejumlah komponen baik itu pengetahuan, disiplin ilmu atau lapangan dan pembelajaran berbasis proyek memiliki potensi untuk melatih meningkatkan aktivitas dan motivasi belajar siswa (Kristanti et al., 2016). Penilaian kinerja pada Project Based Learning dapat dilakukan secara individual dengan memperhitungkan kualitas produk yang dihasilkan, kedalaman pemahaman konten yang ditunjukkan, dan kontribusi yang diberikan pada proses realisasi proyek yang sedang berlangsung (Lailatunnahar, 2021). Sintaks model Project Based Learning adalah; (1) pertanyaan pada awal pembelajaran, (2) perencanaan proyek, (3) penjadwalan tahap kegiatan proyek, (4) pengawasan proyek berjalan, (5) penilaian, dan (6) evaluasi proyek.

Jadi model pembelajaran project based learning adalah kegiatan pembelajaran yang berpusat pada proses yang memadukan pengetahuan, disiplin ilmu, dan melalui kegiatan ini dapat melatih potensi, aktivitas, dan motivasi belajar(Wajdi, 2017).

Pembelajaran dimasa pandemi Covid-19 yang dilaksanakan secara daring dan luring dalam pencarian materi pembelajaran dapat menggunakan aplikasi google dan berbagai macam flat form. Pada pembelajaran berbasis daring pada saatmenghadapi masa pandemi untuk mengembangkan kemampuan self directed learning (SDL) siswa(Permatasari & Anggaryani, 2021). Self directed learning dimasa pandemi Pembelajaran self directed learning akan memberdayakan siswa bahwa belajar adalah tanggung jawab mereka sendiri dan guru hanya berperan sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran sehingga proses belajar yang dilakukan juga optimal (Handayani, 2017). Langkah-langkah self-directed learning terbagi menjadi 6 langkah yaitu preplanning, menciptakan lingkungan belajar yang positif, mengembangkan rencana pembelajaran, mengidentifikasi aktivitas pembelajaran yang sesuai, melaksanakan kegiatan pembelajaran dan monitoring, dan mengevaluasi hasil belajar individu (Rachmawati, 2020). Jadi siswa sangat perlu menanamkan self directed learning (kemandirian belajar) dalam pembelajaran dimasa pandemi Covid-19.

Konsep dan ajaran Tri Hita Karana bersifat universal sebagai landasan hidup menuju kebahagiaan lahir dan bathin. Konsep ajaran Tri Hita Karana telah terbiasa diterapkan dalam dunia pendidikan di Bali. Tri Hita Karana dapat juga diartikan tiga penyebab kesejahteraan dan kebahagiaan (Tri berarti tiga, Hita berarti Bahagia dan karena berarti penyebab). Ketiga penyebab kebahagiaan, keberhasilan dan kesejahteraan ini harus terjalin secara harmonis dan tidak bisa dilaksanakan farsial melainkan dilaksanakan secara utuh dan

berkesinambungan. Peserta didik sebagai generasi muda harus ditanamkan konsep ini, agar generasi muda bangsa Indonesia memiliki kebiasaan dan karakter yang baik dalam mengisi pembangunan (Arsana & Muniksu, 2020). Tri Hita Karana merupakan konsep dasar yang mengharapkan manusia untuk menjaga hubungan diantara ketiga unsur sehingga dapat mencapai kebahagiaan. Ketiga unsur tersebut yaitu antara manusia dengan Ida Sang Hyang Widhi Wasa (Parhyangan), antara manusia dengan sesamanya (Pawongan), antara manusia dengan lingkungannya (Palemahan) (Lilik & Mertayasa, 2019) Jadi, konsep Tri Hita Karana merupakan landasan untuk menciptakan hubungan yang harmonis antara individu kepada tuhan, individu kepada sesama, dan individu kepada alam.

Kombinasi Blended Learning, Project Based learning (PjBL), Self Directed Learning Bermuatan Tri Hita Karana Dalam Merdeka Belajar Mewujudkan “Making Indonesia 4.0”. Pembelajaran virtual:

- a. Kegiatan pembuka guru dapat memberikan salam, menanyakan kehadiran, berdoa (parhyangan), mengajak siswa saling berbagi dimasa pandemi kepada tetangga yang membutuhkan pertolongan (payongan), dan senantiasa menjaga lingkungan tetap sehat (palemahan).
- b. Pertanyaan pada awal pembelajaran (PjBL) dan preplaning (SDL)
- c. Menciptakan lingkungan belajar yang positif dengan memberikan semangat dan motivasi kepada siswa agar mampu belajar secara mandiri (SDL) dengan dapat menggunakan teknologi yang bijak
- d. Mengembangkan rencana pembelajaran bersama siswa dan aktivitas pembelajaran (SDL) dengan memberikan informasi sebelum pembelajaran dimulai.
- e. Memberikan bimbingan tentang materi yang akan disampaikan dan perencanaan proyek dan penjadwalan proyek (PjBL) pada tahapan bimbingan, guru membimbing siswa agar tujuan-tujuan itu bisa tercapai dengan bantuan aplikasi google dan berbagai flatform
- f. Siswa mengadakan kegiatan belajar dengan proyek yang dikerjakan, proyek yang dikerjakan dapat diintegrasikan dengan ajaran Tri Hita Karana.
- g. Guru melaksanakan pengawasan dengan cara memperoleh perkembangan proyek yang siswa kerjakan melalui foto yang dikirim oleh siswa melalui media sosial.
- h. Siswa yang tidak mengalami kesulitan dalam mengerjakan proyek dapat mengirimkan foto proyek yang mereka kerjakan.
- i. Siswa menyampaikan simpulan pembelajaran.
- j. Mengadakan evaluasi hasil belajar siswa.

Di masa pandemi Covid-19 tentunya kegiatan pembelajaran dengan menerapkan Blended-Project berbasis Self Directed Learning bermuatan Tri Hita Karana dilaksanakan di rumah, orang tua memiliki peran ganda selain bekerja yakni mendidik anak. Generasi Alfa yang dekat dengan teknologi, dapat dipergunakan oleh orang tua sebagai kesempatan untuk tidak menjauhkan mereka dari teknologi untuk mengubah kepribadiannya. Bahkan, apabila itu dilakukan maka akan berdampak pada kondisi yang hanya akan memperburuk keadaan. Akan tetapi ajaklah mereka bersosialisasi, ciptakan komunikasi dua arah dengan tatap muka sehingga mereka tidak terpaku pada layar gawai dengan menyempatkan diri untuk turun bersama anak dalam kegiatan sosial untuk mengasah kepekaan. Kegiatan sosial yang bisa ditularkan banyak bentuknya, seperti mengirimkan ucapan kesembuhan pada teman yang sakit melalui pesan singkat, menggalang dana untuk warga yang tertimpa musibah atau bencana alam dan menggalang dana melalui media sosial untuk anak-anak panti asuhan, atau mendorong dan memfasilitasi anak menciptakan aplikasi atau tools berbasis teknologi untuk membantu sesama (Rohimin, 2020). Orang tua perlu mengetahui dan memegang teguh prinsip dasar pengasuhan di era digital ini. Bahwa anak lebih mudah belajar menggunakan media digital tetapi mereka butuh bimbingan dan pengawasan orang tua agar dapat menggunakan media digital dengan bijaksana dan produktif (Astuti et al., 2018).

Orang tua juga dapat memberikan pengalaman belajar kepada anak dengan memberikan arahan bahwa gawai yang mereka pegang selama kegiatan di masa pandemi Covid-19 dapat digunakan untuk mencari video pembelajaran, mempermudah menemukan materi-materi pembelajaran, menemukan gambar-gambar yang sesuai dengan materi pembelajaran dan mencetak gambar-gambar tersebut lalu dibuatkan sebuah klipping.

Meskipun belajar hanya di rumah saja, hakikat manusia yakni sebagai makhluk sosial tidak lantas dapat terputus, yakni masyarakat sebagai pengawas lingkungan melalui media sosial dapat mengawasi perilaku generasi muda, dengan memberikan nasehat kepada generasi muda apabila ketahuan menampilkan foto yang kurang sopan, menampilkan kegiatan tarian yang kurang sopan di media sosial, membuat status di media sosial yang menggunakan kata-kata kasar, dan untuk masyarakat yang telah berusia 17 tahun ke atas dapat menegur adik-adik yang kalian temui di media virtual seperti permainan *game online* agar tidak bermain *game online* saat kegiatan pembelajaran virtual berlangsung. Masyarakat berkontribusi dalam menanamkan dan memperkuat nilai-nilai karakter yang baik serta mencegah nilai-nilai buruk (Apriani & Sari, 2020).

Kesimpulan

Sebagai pembaharuan model pembelajaran di kelas, guru dapat mengkombinasi blended learning, project based learning (pjl), self directed learning bermuatan Tri Hita

Karena dalam Merdeka Belajar mewujudkan “Making Indonesia 4.0”. Kegiatan pembuka guru dapat memberikan salam, menanyakan kehadiran, berdoa (parahyangan), mengajak siswa saling berbagi dimasa pandemi kepada tetangga yang membutuhkan pertolongan (payongan), dan senantiasa menjaga lingkungan tetap sehat (palemahan). kedua guru dapat Pertanyaan pada awal pembelajaran dan *preplanning*. Guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang positif dengan memberikan semangat dan motivasi kepada siswa agar mampu belajar secara mandiri dengan dapat menggunakan teknologi yang bijak.

Daftar Pustaka

- Apriani, A., & Sari, I. P. (2020). Penguatan Karakter Nasionalisme Generasi Alpha melalui Living Values Education Program (LVEP). *Literasi*, 11(2), 67. [https://doi.org/10.21927/literasi.2020.11\(2\).67-79](https://doi.org/10.21927/literasi.2020.11(2).67-79)
- Arsana, I. N., & Muniksu, I. M. S. (2020). Peranan ajaran tri hita karena dalam. *Sang Acharya*, 1(2), 67–75. <https://ejournal.ihdn.ac.id/index.php/ppg/article/view/1846/1490>
- Astuti, A. R. T., Herman, H., Hadawiah, R., & Ardiyanti, N. (2018). Tantangan Parenting Dalam Mewujudkan Moderasi Islam Anak. *Al-Maiyyah : Media Transformasi Gender dalam Paradigma Sosial Keagamaan*, 11(2), 301–320. <https://doi.org/10.35905/almaiyyah.v11i2.660>
- Christiani, L. C., & Ikasari, P. N. (2020). Generasi Z dan Pemeliharaan Relasi Antar Generasi dalam Perspektif Budaya Jawa. *Jurnal Komunikasi dan Kajian Media*, 4(2), 84–105. <https://jurnal.untidar.ac.id/index.php/komunikasi/article/view/3326/1602>
- Fadhlorrohim, I., Husein, A., Yulia, L., Wibowo, H., & Raharjo, S. T. (2020). Memahami Perkembangan Anak Generasi Alfa Di Era Industri 4.0. *Focus: Jurnal Pekerjaan Sosial*, 2(2), 178. <https://doi.org/10.24198/focus.v2i2.26235>
- Hadion Wijoyo, Indrawan, I., Cahyono, Y., Handoko, A. L., & Santamoko, R. (2020). Generasi Z & Revolusi Industri 4.0 Penulis. *Pena Persada*. <http://jurnal.unpad.ac.id/focus/article/download/26235/12729>
- Hafidzah. (2020). Pengaruh Penggunaan Blended Learning Berbasis Lms Moodle Terhadap Nilai Akademik Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Teknologi Dan Rekayasa*, 25(3), 249–260. <https://doi.org/10.35760/tr.2020.v25i3.2662>
- Handayani, N. N. L. (2017). Pengaruh Model Self Directed Learning Terhadap Kemandirian dan Prestasi Belajar IPA Siswa Kelas VIII SMP N 3 Singaraja. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran PPs Universitas Pendidikan Ganesha*, 1(1), 38–47. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jipp.v1i1.11957>
- Haq, T. Z. (2020). Pola Asuh Orang Tua Dalam Perilaku Sosial Generasi Millenial Ditinjau Dari Neurosains. *Al-Mada: Jurnal Agama, Sosial, dan Budaya*, 3(1), 88–108. <https://doi.org/10.31538/almada.v3i1.609>
- Hartanto. (2018). Making Indonesia 4.0. Kemenperin. [Online]. Diterima melalui <http://www.kemenperin.go.id/download/18384>.
- Helaluddin, H., Tulak, H., & Rante, S. V. N. (2019). Strategi Pembelajaran Bahasa bagi Generasi Z: sebuah Tinjauan Sistematis. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 6(2), 31–45. <https://doi.org/10.30734/jpe.v6i2.499>

- Hendri, N. (2017). Merdeka Belajar; Antara Retorika dan Aplikasi. *Seminar Nasional: Jambore Konseling*, 3, 8(1), 29. <https://doi.org/https://doi.org/10.24036/et.v8i1.107288>
- Hidayat, M. T., Junaidi, T., & Yakob, M. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Blended Learning dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Tradisi Lisan Aceh. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 25(3), 401–410.
- Kemendikbud. (2020). Surat Edaran Mendikbud Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran corona Virus Desease (Covid- 19). Kemendikbud.
- Kristanti, Y., Subiki, S., & Handayani, R. (2016). Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning Model) Pada Pembelajaran Fisika di SMA. *Jurnal Pembelajaran Fisika Universitas Jember*, 5(2), 123.
- Lailatunnahar, T. (2021). Metode Pembelajaran Project Based Learning Guna Meningkatkan Hasil Belajar IPA di Masa Pandemi Covid 19 pada Siswa Kelas VII. 1 di SMP Negeri Binaan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1086.
- Lilik, & Mertayasa, I. K. (2019). Esensi Tri Hita Karana Perspektif Pendidikan Agama Hindu. *Jurnal Bawi Ayah*, 10(2), 1–13. <https://doi.org/https://doi.org/10.33363/ba.v10i2.373>
- Marlina, E. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Blended Learning Berbantuan Aplikasi Sevima Edlink. *Jurnal Padagogik*, 3(2), 104–110. <https://doi.org/10.35974/jpd.v3i2.2339>
- Mayeni, R., Syafti, O., & Sefrinal. (2019). Dampak Perkembangan Teknologi Dikalangan Remaja Dilihat dari Nilai-Nilai Karakter. *Jurnal Penelitian dan Pengabdian*, 7(2), 234. <https://ejournal.uinib.ac.id/jurnal/index.php/turast/article/download/1298/1052>
- Permatasari, S. A., & Anggaryani, M. (2021). Penerapan Self-Directed Learning (SDL) dalam Pembelajaran Fisika SMA Berbasis Daring Pada Pokok Bahasan Hukum Newton. 5(3), 403–411. <https://doi.org/https://doi.org/10.33369/pendipa.5.3.403-411>
- Rachmawati, D. O. (2020). Penerapan model self-directed learning untuk meningkatkan hasil belajar dan kemandirian belajar mahasiswa. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 43(3), 177–184. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jppundiksha.v43i3.121>
- Rohimin. (2020). Reposisi Pendidikan Keluarga Bagi Anak Generasi Alfa. *Nuansa*, 12(2), 152–172. <https://doi.org/10.29300/nuansa.v12i2.2765>
- Suharman. (2020). Implementasi Pembelajaran Daring Melalui Mulawarman Elearning Center (D. Wasis (ed.)). Wineka Media.
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 538. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.22310>
- Wajdi, F. (2017). Implementasi Project Based Learning (Pbl) dan Penilaian Autentik Dalam Pembelajaran Drama Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 17(1), 86. https://doi.org/10.17509/bs_jpbs.v17i1.6960
- Yud. (2016). Realisasi Pemberian Laptop. Berita. Satu,1. <https://www.beritasatu.com/archive/404192/pemkab-badung-realisis-pemberian-8636- laptop-ke-murid-sd>
- Zainuddin, Z., & Keumala, C. M. (2018). Blended Learning Method Within Indonesian Higher Education Institutions. *Jurnal Pendidikan Humaniora*, 6(2), 69–77. <http://journal.um.ac.id/index.php/jphpISSN:2338-8110/eISSN:2442-3890>