

***Blended Learning* Berbasis Instagram Solusi Pembelajaran Kreatif Di Tengah Pandemi Covid-19**

Dwi Ermavianti Wahyu Sulistyorini

SMK Negeri 1 Sewon

Jl. Bantul KM.7, Rogoitan, Pendowoharjo, Kec. Sewon, Bantul

Email : ermasuharson@gmail.com, Nomor HP: 081392824608

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini antara lain: 1) Mengoptimalkan pembelajaran model *blended learning* berbasis Instagram pada kelas mata pelajaran PKWU, 2) Memberikan dampak positif dan pengalaman baru dalam pembelajaran bagi siswa untuk menjadi seorang *entrepreneurship* di kelas. Pada saat pandemi secara tiba-tiba guru dan siswa dihadapkan dalam pembelajaran jarak jauh, tanpa terkecuali mata pelajaran produktif yang merupakan pembelajaran praktik sehingga membuat guru harus berpikir kreatif agar siswa tetap dapat melaksanakan praktik di rumah. Kesulitan yang dialami selama kegiatan belajar secara daring ini antara lain: 1) pembelajaran praktik Produk Kreatif dan Kewirausahaan terkendala daring; 2) siswa sering terkendala kuota dan sinyal; 3) tidak semua media sosial dapat memuat video/gambar interaktif yang dapat merekam kegiatan yang dilakukan siswa; 4) pengumpulan tugas siswa tidak tepat waktu.

Solusi pembelajaran yang dilakukan guru yakni dengan mengimplementasikan model pembelajaran *blended learning* berbasis Instagram pada siswa kelas XII Tata Kecantikan 2 sebanyak 27 orang. Model *blended learning* adalah pembelajaran yang menggabungkan berbagai teknologi berbasis web untuk mencapai tujuan pembelajaran, atau kombinasi dari tatap muka dengan kelas *online*. Dalam pelaksanaannya guru menggunakan media sosial sebagai penunjang pembelajaran yakni Instagram. Dengan prosedur penelitian menggunakan metode penelitian deskriptif dengan pendepatan kualitatif dan dituliskan secara empiris berdasarkan pengalaman guru selama mengajar.

Hasil yang dicapai dari kegiatan ini munculnya dampak positif pada siswa yakni menjadi lebih bertanggung jawab dan disiplin (*entrepreneurship*) dalam mengikuti pembelajaran secara *online* maupun *offline*. Pembelajaran praktik dapat disolusikan dengan praktik di rumah dan dipresentasikan melalui *live streaming* Instagram, sedangkan efektivitas yang muncul adalah: 1) sebanyak 70% siswa merasa senang karena dapat menjadi solusi praktik di rumah yang diawasi oleh guru secara daring; 2) munculnya rasa tanggung jawab siswa terhadap jadwal praktik yang telah disusun tanpa diperintah atau dipaksa; 3) munculnya rasa mandiri atas pekerjaan atau tindakan praktik yang dilakukan secara daring; 4) pengumpulan tugas siswa yang tepat waktu secara luring

Kata Kunci: *Blended Learning*, Instagram, Pembelajaran Praktik, Produk Kreatif Dan Kewirausahaan

Abstract

The objectives of this study include, 1) Optimizing the learning of Instagram-based blended learning models in pkwu subject classes, 2) Providing positive impact and new experiences in learning for students to become an entrepreneurship in the classroom. At the time of the pandemic suddenly teachers and students are faced with distance learning, without exception productive subjects that are practical learning so that teachers must think creatively so that students can still carry out practices at home. The difficulties experienced during this online learning activity include; 1) learning practices of Creative Products and Entrepreneurship are constrained online; 2) students are often constrained by quotas and signals; 3) not all social media can contain interactive videos/images that can record activities performed by students; 4) the collection of student assignments is not on time.

The learning solution conducted by teachers is to implement instagram-based blended learning model in the students of grade XII TK 2 as many as 27 people. A blended learning model is learning that combines a variety of web-based technologies to achieve learning goals, or a combination of face-to-face with online classes. In its implementation, teachers use social media as a learning support, namely Instagram. With research procedures using descriptive research methods with qualitative folding and written empirically based on the teacher's experience during teaching.

The results achieved from this activity have a positive impact on students, namely to be more responsible and disciplined (entrepreneurship) in following online and offline learning. Practical learning can be dissolution with practice at home and presented via Instagram live streaming, while the effectiveness that emerges is; 1) as many as 70% of students are happy because it can be a home practice solution supervised by teachers online; 2) the emergence of a sense of responsibility of students to the practice schedule that has been prepared without being ordered or forced; 3) the emergence of a sense of self-reliantness for work or practical actions performed online; 4) collection of timely student assignments offline.

Kata Kunci: *Blended Learning, Instagram, Learning Practices, Creativity Product And Entrepreneurship*

PENDAHULUAN

Sejak diterbitkannya surat dari DIKPORA DIY No 421/02280 tentang pembelajaran jarak jauh/di rumah bagi anak sekolah dalam rangka pencegahan covid-19 yang tertanggal 20 Maret 2020 belum ada tanda-tanda bahwa sekolah akan dibuka kembali. Ketidaksiapan guru dan murid dalam pembelajaran jarak jauh (PBJJ) menjadikan sistem daring terkesan cukup rumit dan merepotkan terutama dalam pembelajaran mata pelajaran produktif yang menuntut siswa untuk melakukan praktik

secara terus menerus. Secara bertahap guru dan murid mulai menyesuaikan diri melalui PBM daring ini dengan memanfaatkan semua fasilitas (aplikasi) yang bisa diakses di internet. Media sosial merupakan salah satu dari sekian banyak aplikasi internet yang bisa dengan mudah dimanfaatkan oleh semua kalangan. Dampak positif dari pembelajaran secara daring ini adalah guru berkreasi dengan berbagai macam jenis aplikasi ataupun *software* yang bisa dimanfaatkan secara penuh dan mudah diakses siswa.

Mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKWU) merupakan

gabungan pembelajaran teori dan praktik yang bertujuan untuk mengantarkan siswa menjadi seorang *entrepreneurship* yang memiliki rasa tanggung jawab, disiplin dan mandiri sekaligus sebagai media siswa untuk belajar menjadi seorang wirausaha di bidang pelayanan jasa kecantikan. Pada tahun sebelumnya pembelajaran PKWU banyak melibatkan pelanggan karena siswa harus melakukan berbagai macam pelayanan jasa salon kecantikan. Di masa pandemi ini guru dan siswa mengalami kesulitan karena pembelajaran praktik di sekolah ditiadakan, sebagai gantinya siswa harus melakukan praktik di rumah dan melaporkan secara virtual kepada guru. Kendala yang dialami di awal pembelajaran antara lain ; 1) pembelajaran PKWU terkendala daring, karena semua dilakukan secara *online* sehingga siswa tidak dapat praktik di sekolah ; 2) kontrol guru terhadap kehadiran siswa secara terus menerus untuk mengikuti pembelajaran; 3) tidak mudah membuat video hasil praktik siswa setiap minggunya; 4) pada saat kelas *online* siswa sering terkendala sinyal sehingga informasi tidak diterima secara penuh; 5) lebih susah memotivasi siswa dalam praktik melalui pembelajaran daring; 6) pemanfaatan media sosial untuk penyampaian informasi pelajaran tidak semua dapat diakses siswa secara efektif.

Menyikapi hal tersebut maka guru mengadakan survei dengan *google form* tentang aplikasi dan medsos yang dimiliki oleh siswa dalam kelas tersebut dan hasilnya menunjukkan 98% siswa memiliki akun Instagram dan dapat mengakses *google meet*. Kemudian untuk kegiatan pembelajaran yang mengharuskan siswa praktik tidak perlu dilakukan di sekolah, tetapi dapat dikerjakan di rumah dan dilaporkan guru secara virtual. Model pembelajaran yang sesuai adalah dengan mengaplikasikan *blended learning*

selama PBJJ. Untuk pengecekan dan pengumpulan tugas dikerjakan secara mandiri oleh siswa dan diantar ke sekolah secara bergantian. Secara sederhana digambarkan bahwa model *blended learning* adalah gabungan dari tatap muka dengan kelas *online*. Oleh karena itu implementasi *blended learning* ini dianggap penting sebagai upaya guru untuk memperbaiki kondisi pembelajaran. Instagram dianggap sebagai media sosial yang akunnya banyak dimiliki oleh siswa, serta lengkap fiturnya, mudah dioperasikan oleh penggunanya, dan sesuai untuk pembelajaran praktik secara daring. Instagram memiliki kamera video yang bisa terekam secara otomatis ketika penggunanya melakukan siaran langsung (*live streaming*) dan dapat disaksikan oleh semua pengikut akun tersebut.

Adapun rumusan masalah dari penelitian ini antara lain; 1) Bagaimanakah implementasi model *blended learning* berbasis Instagram pada kelas mata pelajaran PKWU? 2) Bagaimanakah dampak dan efektivitas dari model *blended learning* berbasis Instagram dapat menjadi *entrepreneurship building* bagi siswa?

Sedangkan tujuan dari penelitian ini antara lain; 1) Mengoptimalkan pembelajaran model *blended learning* berbasis Instagram pada kelas mata pelajaran PKWU; 2) Memberikan dampak positif dan pengalaman baru dalam pembelajaran bagi siswa untuk menjadi seorang *entrepreneurship* di kelas. Sedangkan manfaat dari penelitian ini antara lain; 1) Bagi siswa: memberikan pengalaman baru dalam pembelajaran *blended learning*, memberikan pemahaman positif dalam menggunakan akun media sosial sebagai media belajar, meningkatkan rasa percaya diri dan tetap semangat belajar wirausaha selama masa pandemi. Manfaat bagi sekolah antara lain membantu menjaga siswa tetap dalam

kondisi prima selama masa pandemi, memfasilitasi pembelajaran praktik daring semasa di rumah, mengembangkan potensi siswa sebagai seorang *entrepreneurship*. Manfaat bagi masyarakat yakni menyampaikan kepada masyarakat tentang sistem PBJJ pada pembelajaran kewirausahaan selama masa pandemi covid-19, menyebarluaskan hasil *best practice* guru selama pandemi covid-19 kepada masyarakat umum melalui prosiding atau jurnal yang terakreditasi dan ber-ISSN.

KAJIAN PUSTAKA

Menurut Dogmen dalam Munir (2009) mengatakan bahwa ciri-ciri pembelajaran jarak jauh adalah adanya organisasi yang mengatur cara belajar mandiri, materi pembelajaran disampaikan melalui media, dan tidak ada kontak langsung antara pengajar dengan pembelajar. Mackenzie, Christensen, dan Rigby juga dalam Munir (2009) mengatakan bahwa “pendidikan jarak jauh merupakan metode pembelajaran yang menggunakan korespondensi sebagai alat untuk berkomunikasi antara pembelajar dengan pengajar. Salah satu bentuk pendidikan jarak jauh adalah Sekolah Korespondensi.” Korespondensi merupakan metode pembelajaran menggunakan korespondensi sebagai alat untuk berkomunikasi antara pembelajar dengan pengajar. Karakteristiknya antara lain pembelajar dan pengajar bekerja secara terpisah, namun keduanya dipersatukan dengan korespondensi. Korespondensi diperlukan agar terjadi interaksi antara pembelajar dan pengajar.

Pembelajaran jarak jauh di tengah pandemi ini berdasarkan Surat Edaran Mendikbud Nomor 4 Tahun 2020 tentang belajar dari rumah melalui pembelajaran jarak

jauh. Dalam surat tersebut dijelaskan tentang prinsip dari PJJ di masa pandemi yakni:

1. Tidak membahayakan, sebagaimana guru di seluruh dunia mencoba untuk mengurangi kemungkinan kerugian dalam belajar karena gangguan sekolah, keselamatan dan kesejahteraan siswa (*students well-being*) harus menjadi hal terpenting untuk dipikirkan. Upaya penyampaian kurikulum secara jarak jauh menciptakan lebih banyak stres dan kecemasan bagi siswa dan keluarganya.
2. Realistis, guru hendaknya memiliki ekspektasi yang realistis mengenai apa yang dapat dicapai dengan pembelajaran jarak jauh dan menggunakan penilaian profesional untuk menilai konsekuensi dari rencana pembelajaran tersebut.

Desain dan implementasi pembelajaran jarak jauh dengan memperhatikan beberapa pertimbangan yakni; penilaian diri guru, dukungan guru, sumber daya, menyusun pembelajaran dengan berbagai skenario pembelajaran, dukungan dan umpan balik kepada siswa dan penilaian (Kemdikbud: 2020)

Kajian pustaka berikutnya adalah *Entrepreneurship Building* menurut beberapa ahli kewirausahaan atau sering disebut dengan istilah *entrepreneurship* diartikan sebagai suatu sikap atau kemampuan untuk membuat sesuatu yang unik dan baru, yang mempunyai nilai dan bisa bermanfaat bagi orang lain ataupun dirinya sendiri. Kewirausahaan merupakan sikap mental dan jiwa yang kreatif, aktif, menciptakan, serta berdaya dalam mengembangkan usahanya agar pendapatannya meningkat dari usaha atau kegiatan yang ditekuninya (Ermavianti & Suharson, 2019). *Entrepreneurship building* diartikan sebagai suatu upaya untuk membangun jiwa kewirausahaan pada setiap diri manusia. Seorang *entrepreneurship*

memiliki ciri-ciri karakter antara lain bertanggung jawab, mandiri, percaya diri, berorientasi tugas dan hasil, pengambil risiko, kepemimpinan, orisinal dan berorientasi ke masa depan. Menurut Salim Siagian (1999) yang dikutip dari Wibowo (2011) mendefinisikan bahwa kewirausahaan adalah semangat, perilaku, dan kemampuan untuk memberikan tanggapan positif terhadap terhadap peluang yang memperoleh keuntungan untuk diri sendiri dan atau pelayanan yang lebih baik pada pelanggan/masyarakat; dengan selalu berusaha mencari dan melayani langganan lebih banyak dan lebih baik, serta menyiapkan dan menyediakan produk yang lebih bermanfaat dan menerapkan cara kerja yang lebih efisien, melalui keberanian mengambil risiko, kreativitas dan inovasi serta kemampuan manajemen.

Banyak orang beranggapan bahwa membangun wirausaha harus memiliki modal finansial yang banyak. Usaha juga harus memiliki tempat yang strategis dengan segala aset untuk memulai suatu usaha. Pikiran-pikiran seseorang sering terbelenggu oleh batasan materi tersebut untuk memulai suatu usaha. Padahal modal utama untuk memulai suatu usaha adalah keyakinan diri kita untuk meraih kemenangan menjadi seorang wirausaha. Agar bisa menang menjadi seorang wirausaha kita harus mempunyai mental juara yakni kesadaran spiritual dan perubahan cara pandang pola pikir yang berbeda dengan orang lain.

Menurut Andreas Kaplan dan Michael Haenlein mendefinisikan media sosial sebagai sebuah kelompok aplikasi berbasis internet yang dibangun di atas dasar ideologi dan teknologi Web 2.0, dan memungkinkan penciptaan dan pertukaran *user-generated content*. Web 2.0 menjadi platform dasar media sosial. Media sosial ada dalam berbagai bentuk yang berbeda, termasuk *social*

network, *forum internet*, *weblogs*, *social blogs*, *micro blogging*, *wikis*, *podcasts*, gambar, video, rating, dan *bookmark* sosial. Media sosial adalah media daring yang digunakan untuk kebutuhan komunikasi jarak jauh, proses interaksi antara *user* satu dengan *user* lain, serta mendapatkan sebuah informasi melalui perangkat aplikasi khusus menggunakan jaringan internet. Tujuan dari adanya sosial media sendiri adalah sebagai sarana komunikasi untuk menghubungkan antar pengguna dengan cakupan wilayah yang sangat luas (Adani, 2020).

Jejaring sosial merupakan situs yang setiap orang bisa membuat *webpage* pribadi, kemudian terhubung dengan teman-teman untuk berbagi informasi dan berkomunikasi. Jejaring sosial terbesar antara lain *facebook*, *myspace*, *plurk*, *twitter*, dan *instagram*. Jika media tradisional menggunakan media cetak dan media *broadcast*, maka media sosial menggunakan internet. Media sosial mengajak siapa saja yang tertarik untuk berpartisipasi dengan memberi kontribusi dan *feedback* secara terbuka, memberi komentar, serta membagi informasi dalam waktu yang cepat dan tak terbatas.

Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemenkominfo) mengungkapkan pengguna internet di Indonesia saat ini mencapai 63 juta orang. Dari angka tersebut, 95 persennya menggunakan internet untuk mengakses jejaring sosial. Dilaporkan hingga November 2019, jumlah pengguna aktif bulanan Instagram di Indonesia telah mencapai 61.610.000. Setidaknya demikian menurut laporan terbaru dari Napoleon Cat, salah satu perusahaan analisis Sosial Media Marketing yang berbasis di Warsawa, Polandia. Artinya, 22,6 persen, atau nyaris seperempat total penduduk Indonesia, adalah pengguna Instagram.

Instagram adalah sebuah aplikasi berbagi foto yang memungkinkan pengguna mengambil gambar atau video, menerapkan *flicker* digital untuk mengubah tampilan dan efek foto, bahkan memungkinkan pengguna membagikannya ke berbagai layanan jejaring sosial. Ciri khas aktivitas Instagram yang paling menarik adalah kemampuannya untuk menentukan lokasi foto dan memilih untuk memeriksa lokasi menggunakan *foursquare*, juga kemampuannya untuk saling *follow* sesama pengguna, kemudian berkomentar, *mention* pengguna lain dan memberikan tanda suka (*like*) pada foto. Layanan lain yang disediakan Instagram adalah *live streaming* yang dapat disaksikan langsung oleh *followers*nya dan akan secara otomatis terekam dan dapat diunggah dalam *feed* untuk dapat ditayangkan berulang kali.

Kajian pustaka selanjutnya adalah tentang pembelajaran kreatif, banyak definisi para ahli berkaitan dengan pembelajaran, Winkel (1991) dalam Ihsana mengartikan pembelajaran sebagai perangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar mengajar peserta didik, dengan mempertimbangkan kejadian-kejadian eksternal yang berperan terhadap rangkaian kejadian internal yang berlangsung di dalam diri peserta didik. Dimiyati dan Mudjiono, (1999) mengartikan pembelajaran sebagai bentuk kegiatan yang ditujukan untuk membelajarkan peserta didik.

Pengertian lain menyampaikan bahwa pembelajaran adalah usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi dalam diri peserta didik (Arief. S. Sadiman, 1990). Pembelajaran menurut Degeng (1993) upaya untuk membelajarkan pembelajar.

Pembelajaran menurut Heri Rahyubi adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu

lingkungan belajar. Sedangkan menurut Winkel, dalam Eveline Siregar & Hatini Nara menyebutkan pembelajaran adalah seperangkat yang dirancang untuk mendukung proses belajar, dengan memperhitungkan kejadian-kejadian ekstrem yang berperan terhadap rangkaian kejadian-kejadian intern yang berlangsung dialami warga belajar.

Dari beberapa pengertian pembelajaran tersebut dapat disimpulkan bahwa inti dari pembelajaran itu adalah segala upaya yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri peserta didik. Secara implisit di dalam pembelajaran, ada kegiatan memilih, menentapkan dan mengembangkan metode untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan.

Kreativitas sebagai sebuah bentuk pembelajaran, merupakan bagian vital dari pengembangan kognisi, yang dapat membantu menjelaskan dan menginterpretasikan konsep-konsep abstrak dengan melibatkan keterampilan keingintahuan. Juga kemampuan untuk menemukan, eksplorasi, pencarian kepastian dan antusiasme, yang semuanya merupakan kualitas-kualitas yang sangat besar yang terdapat pada anak. Aspek-aspek ini dapat diperkuat dengan memberikan penguasaan teknis dan visi yang lebih luas kepada anak, sehingga kreativitas dapat menginformasikan berbagai pembelajaran lainnya.

Menurut Jumanta Hamdayama, model pembelajaran kreatif adalah identik dengan pembelajaran yang dilaksanakan secara terpadu, yaitu sebuah pendekatan pembelajaran yang memberikan pengalaman mendalam kepada anak. Model pembelajaran ini secara efektif menciptakan kesempatan yang luas kepada anak-anak untuk melihat dan membangun konsep yang saling berkaitan (Hamdayama, 2014). Pembelajaran kreatif adalah pembelajaran yang menekankan

kepada bagaimana guru atau tutor memfasilitasi kegiatan belajar, sehingga suasana belajar menjadi kondusif dan nyaman menuntut pendidik mengemas bahan pembelajaran, sehingga warga belajar juga dapat terangsang untuk melakukan kegiatan-kegiatan kreatif dan menyenangkan.

Kajian pustaka selanjutnya adalah model pembelajaran *Blended Learning*, menurut Driscoll (2002) *Blended Learning* merupakan pembelajaran yang menggabungkan atau menggabungkan berbagai teknologi berbasis web, untuk mencapai tujuan pendidikan. *Blended learning* merupakan proses mempersatukan beragam metode pembelajaran yang dapat dicapai dengan penggabungan sumber-sumber secara virtual dan fisik. Driscoll & Carliner (2005,234) mendefinisikan bahwa *blended learning* mengintegrasikan program pembelajaran dalam format berbeda dalam mencapai tujuan umum. Menurut Husamah (2014) mengutarakan bahwa *blended learning* juga dikenal dengan istilah *hybird learning* yang memiliki makna menggabungkan fitur-fitur terbaik dari sekolah tradisional dengan kelebihan dari pembelajaran *online* untuk memberikan instruksi yang dipersonalisasi dan berbeda diantara sekelompok pelajar. Whitelock dan Jelfs (2003), memberikan 3 definis tentang *blended learning* yaitu: 1) kombinasi yang terintegrasi dari pembelajaran tradisional dengan online berbasis *web*; 2) kombinasi dari media dan tools dalam sebuah pembelajaran *e-learning*; 3) kombinasi dari beberapa pendekatan paedagogik.

Ryan Nugraha menyampaikan bahwa *Blended Learning* merupakan sebuah lingkungan pembelajaran yang dirancang dengan menyatukan pembelajaran tatap muka (*face to face*) dengan pembelajaran *online* yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Secara sederhana dapat

dikatakan bahwa *blended learning* merupakan pembelajaran yang menggabungkan antara tatap muka (pembelajaran konvensional) dan metode pembelajaran secara *online* dengan memanfaatkan berbagai macam media dan teknologi untuk mendukung belajar mandiri dan memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik. Ada 3 sintak dari *blended learning* yakni: 1) *seeking of information*; 2) *Acquisition of information*; 3) *synthesizing of knowledge*.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif dituliskan secara empiris (pengalaman) berdasarkan kegiatan guru (naturalis). Menurut Moleong (2018) Penelitian kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan prosedur analisis yang tidak menggunakan prosedur analisis statistik atau cara kuantifikasi lainnya. Penelitian ini didasarkan pada upaya membangun pandangan mereka yang diteliti lebih rinci, dibentuk dengan kata-kata, gambaran holistik dan rumit. Pada penelitian ini dilakukan 3 tahapan berdasarkan pengalaman guru dalam mengajar. Berikut ini adalah tahapan operasional pelaksanaan selama pembelajaran dengan model *blended learning* berbasis instagram. Untuk tahapannya terbagi menjadi tahap persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Berikut ini adalah penjelasannya:

1. Persiapan Pembelajaran

Persiapan pembelajaran meliputi:

- a. Memetakan KI-KD mata pelajaran PKWU bagian yang mewajibkan siswa untuk pembelajaran praktik dan bisa dikondisikan melalui daring

- b. Menyiapkan perangkat pembelajaran (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, daftar hadir siswa, lembar penilaian tugas, bahan tayang, dan tugas, membuat materi berupa *hand out/power point*, merancang pembelajaran daring melalui *google classroom* (GC), *google meet* (GM) dan Instagram.
2. Pelaksanaan pembelajaran meliputi:
 - a. Melakukan pendataan siswa yang telah memiliki akun Instagram, dengan ketentuan saling mem-*followback* antara guru dengan siswa
 - b. Pada pertemuan pertama guru memberikan semangat dan motivasi dengan menyapa siswa melalui *live streaming* Instagram (siaran langsung)
 - c. Materi diakses siswa melalui *google classroom*, selain Instagram dan *google classroom*, *Whatsapp* digunakan untuk mengingatkan presensi *online* siswa atau pemberitahuan tugas di *google classroom*
 - d. Untuk pengerjaan tugas siswa dikumpulkan secara luring, siswa secara bergantian ke sekolah sesuai waktu yang dijadwalkan, pada saat luring terbuka kesempatan bagi siswa yang membutuhkan penjelasan guru secara detail tentu saja dengan protokol kesehatan yang benar,
 - e. Kegiatanyang membutuhkan siswa untuk presentasi dilakukan melalui *google meet*,
 - f. Kegiatan yang memerlukan kerja kelompok dan penugasan dikerjakan secara luring, dan tugas diunggah melalui *google classroom*
 - g. Kegiatanyang berupa praktik siswa melakukan dengan unjuk kerja melalui *live streaming* Instagram.

Evaluasi pembelajaran meliputi: tes tertulis dan tes praktik. Media sosial yang digunakan untuk bantuan pembelajaran praktik yakni: *Whatsapp* grup untuk informasi dan konsultasi siswa dengan guru, Email untuk pengumpulan tugas kekecantikansase@gmail.com. Instagram berbagai akun yang menunjang pembelajaran tata rias @puspitamarthaid, @adiadrianbeauty, @anpasuha_official, @armanarmano dan sebagainya, *Youtube*, *Google drive* untuk siswa yang akan mengunduh materi.

3. Evaluasi

Pada tahap evaluasi ini guru menyusun perangkat penilaian berupa:

- a. Tes tertulis berupa latihan soal, yang dikerjakan siswa secara luring
- b. Tes unjuk kerja untuk mengukur keterampilan dan kompetensi siswa dalam melakukan praktik yang dilakukan secara daring

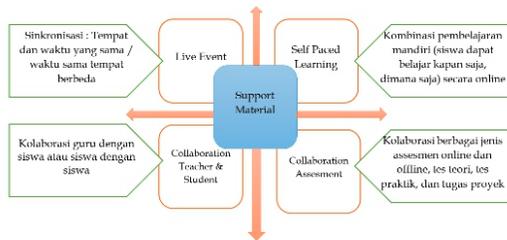
HASIL DAN PEMBAHASAN DESKRIPSI PENELITIAN

Deskripsi penelitian ini meliputi 2 hal yakni alasan pemilihan strategi dan strategi pemecahan masalah. Penerapan strategi yang digunakan guru dalam memecahkan masalah dengan mengimplementasikan pembelajaran metode *blended learning* melalui media sosial instagram. Pada pelaksanaan pembelajaran praktik kewirausahaan dilakukan secara daring dan luring, untuk pembelajaran praktiknya siswa difasilitasi orangtua di rumah dan hasil praktik diunggah pada akun instagram siswa masing-masing. Siswa belajar secara luring dengan membaca buku dan *jobsheet* yang sudah disusun oleh guru. Tentu saja strategi yang dipilih ini adalah suatu cara untuk mengajak siswa agar tetap

dapat melakukan pembelajaran praktik kewirausahaan di tengah pandemi covid-19. Cara ini diyakini oleh guru sebagai tindakan yang tepat untuk membuat siswa tetap kompeten.

1. Alasan Pemilihan Strategi

Sebagai upaya guru untuk menjaga semangat siswa dalam melakukan pembelajaran praktik kewirausahaan maka guru menerapkan strategi *blended learning* dengan digambarkan dalam diagram berikut ini.



Gambar 1. Tahapan Pembelajaran *Blended Learning*

2. Deskripsi strategi pemecahan masalah

Selain hasil belajar yang sesuai KKM penekanan pada mata pelajaran ini adalah terbangunnya kebiasaan siswa sebagai seorang wirausaha yang memiliki sikap bertanggung jawab, disiplin dan mandiri. *Blended learning* berbasis Instagram ini merupakan salah satu alternatif pembelajaran kreatif yang dianggap mampu mengajak siswa untuk menjadi seorang *entrepreneurship*. Pada pembelajaran dengan model *blended learning* ini pertemuan KBM dilakukan secara *online* dengan perbandingan 3 : 1 artinya 3 kali *online* 1 kali tatap muka. Pertemuan tatap muka dilakukan di sekolah secara bergiliran dengan durasi waktu pertemuan 1-1,5 jam membahas masalah yang esensial saja atau hal-hal penting yang

harus dikerjakan siswa di rumah. Pelaksanaan implementasi model ini mengacu pada gambar 1 dengan penjelasan sebagai berikut: 1) *Live Event* yakni sinkronisasi waktu dan tempat; untuk mempermudah dalam memberikan informasi kepada siswa maka guru menyusun jadwal dan mengadakan pertemuan secara virtual melalui *google meet*. Guru membagikan jadwal dan link yang bisa diakses siswa. Jika tidak dalam posisi menerangkan maka guru melakukan *live streaming* Instagram untuk mengecek kehadiran siswa. Siswa dapat berpartisipasi dengan bergabung atau menuliskan pada layar *chat*; 2) *Self paced learning* guru mengombinasikan antara pembelajaran mandiri dan tatap muka secara virtual kepada siswa dengan memberikan materi dalam bentuk *softfile* yang dapat diakses oleh siswa, dan link dibagikan oleh guru. Untuk mempermudah siswa dapat belajar kapan saja dan dimana saja guru membagikan materi melalui berbagai macam media *online*; 3) *Support material* materi yang diberikan ke siswa berupa *softfile* yang diunggah guru dalam beberapa media *online* yakni WAG (*whatsapp grup*), *google classroom*, dan *google drive*. Ketersediaan buku teks PKWU memudahkan siswa dalam mempelajari materi secara lengkap karena berupa *hard copy* yang dapat dibaca siswa di rumah; 4) *Collaboration Teacher & Student* mengkombinasikan peran guru dengan siswa untuk berkolaborasi dalam menyelesaikan materi pembelajaran, atau siswa dengan siswa yang dapat dikolaborasikan secara virtual dan tatap muka (diskusi); 5) *Collaboration Assesment* guru menyiapkan *assesment*/penilaian pembelajaran yang meliputi penilaian untuk tes tertulis

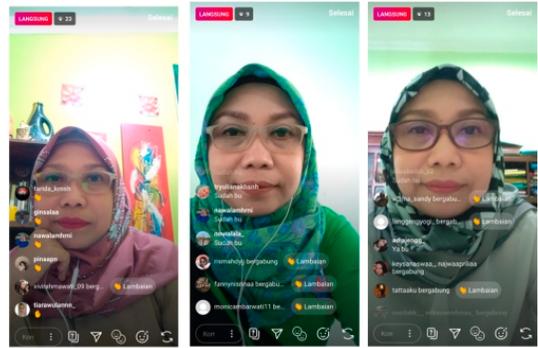
(dilaksanakan secara *online*) dan penilaian unjuk kerja (praktik berbagai macam jasa melalui virtual). Penilaian akhir berupa pengumpulan laporan portofolio yang berisi kumpulan tugas-tugas siswa selama 1 semester.

PEMBAHASAN PENELITIAN

1. Waktu dan tempat kegiatan, Kegiatan ini dilaksanakan selama kurun waktu bulan Juli s.d September 2020. Tempat kegiatan di rumah masing-masing siswa untuk pembelajaran secara daring maupun luring. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dan ditulis berdasarkan pengalaman terbaik guru selama pembelajaran (empiris) atau *best practice*.
2. Sasaran kegiatan adalah siswa kelas XII Tata Kecantikan 2 sebanyak 27 orang,
3. Proses kegiatan pembelajaran

Selama melakukan kegiatan ini dimplementasikan pada pembelajaran kewirausahaan secara daring, guru bersama-sama siswa mengerjakan tugas dimulai dengan tahap merencanakan, membuat tugas, presentasi, praktik, dan evaluasi. Guru melakukan proses orientasi masalah dengan menjelaskan tujuan pembelajaran kepada siswa secara online, mengidentifikasi materi yang dibutuhkan, membangun pertanyaan-pertanyaan penting. Prosedur KBM dapat dilihat sebagai berikut:

 - a. Mengecek kehadiran siswa secara *online* dan memastikan siswa mengikuti pembelajaran kelas



Gambar 2. Capture Kegiatan Guru Melalui Instagram

- b. Menyampaikan tujuan pembelajaran melalui *power point* yang ditayangkan bersama dengan materi pembelajaran
- c. Menyapa siswa dan mengunggah materi pembelajaran hari itu, ketika daring guru tidak dapat menyampaikan materi terlalu banyak dan harus mengulang-ulang informasi kepada siswa.
- d. Menyampaikan penugasan melalui *google classroom*
- e. Mengajak siswa berkelompok untuk membentuk suatu grup kewirausahaan dengan membuat beberapa poster tentang materi pelayanan jasa usaha salon
- f. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk membaca materi dan mengajukan pertanyaan melalui grup
- g. Guru melaporkan ke sekolah kegiatan pembelajaran tata rias secara daring
- h. Siswa melakukan presentasi karya posternya melalui *google meet*
- I. Siswa konsultasi tentang tugasnya secara luring sesuai dengan kesepakatan waktu



Gambar 3. Capture Kegiatan Praktik Siswa Melalui *Live Streaming* Instagram

j. Guru memantau siswa melaksanakan praktik secara daring melalui *live streaming* instagram



Gambar 4. Capture Praktik Siswa Melalui IG



Gambar 5. Guru Mengajar Daring Di Kelas



Gambar 6. Hasil Poster Kewirausahaan Siswa

HASIL PENELITIAN

Dari implementasi model *blended learning* dengan instagram diperoleh hasil penelitian dengan 2 inovasi yang dikembangkan, yakni:

1. Instagram

Penggunaan media sosial ini untuk mendukung penerapan model *blended learning* pada pembelajaran produktif yang menuntut siswa praktik. Tampilan gambar dan video dalam Instagram sangat memungkinkan siswa dan guru berinteraksi ketika *live straming* sedang berlangsung, guru juga dapat memberikan komentar kepada siswa melalui *chat* atau gabung dalam siaran tersebut. kegiatan praktik siswa melalui *live streaming* Instagram memiliki efektivitas tinggi karena dapat menyebarkan informasi secara cepat dan langsung tentang tindakan siswa yang dilakukan secara virtual.
2. Model *blended learning*

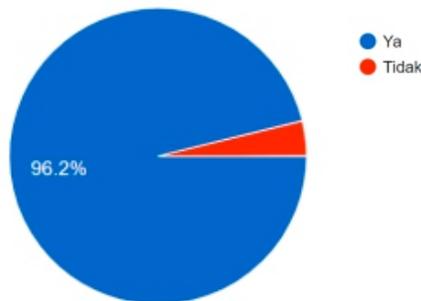
Inovasi yang dilakukan dalam pembelajaran *blended learning* ini antara lain yang pertama daring, pada

pembelajaran daring dilaksanakan diawal pembelajaran dengan menggunakan *live streaming* Instagram dengan tujuan untuk pengecekan siswa secara tatap muka, selain itu untuk membangkitkan semangat belajar secara langsung.

Inovasi yang dilakukan adalah menggunakan *live streaming* karena siswa lain dapat bergabung dalam satu *frame story live streaming* Instagram, dari hasil *live streaming* tersebut ketika diunggah di IG TV akan terekam secara otomatis sehingga dapat dilihat berulang-ulang. Tahapan melakukan pembelajaran *online* dengan Instagram yakni siswa harus memiliki akun Instagram, siswa membuat *flyer* berupa infografis dan wajib di posting sebagai ajakan untuk para *follower* turut menyaksikan kegiatan praktek, siswa mempersiapkan alat dan bahan, siswa melaporkan praktik di rumah melalui *live streaming* via *smartphone*. Para *follower* bisa menyaksikan secara langsung dan memberikan komentar atau pertanyaan melalui ruang *chat*. Kedua yakni tatap muka, kegiatan ini dilakukan di sekolah untuk pengumpulan bukti tugas siswa, karena masih dalam masa pandemi maka siswa bergantian masuk (satu kelas dibagi menjadi 2 gelombang) dengan durasi waktu pertemuan 1 sampai 1,5 jam. Pada saat tatap muka kesempatan bagi guru untuk mengecek kondisi siswa dengan tetap memberikan semangat agar siswa rajin belajar dan berlatih di rumah.

Berikut adalah hasil dari survei menggunakan angket *google form* yang berisi tentang pengalaman siswa setelah pembelajaran dengan model *blended learning* berbasis instagram dengan penjelasan berupa diagram tabel beserta deskripsinya.

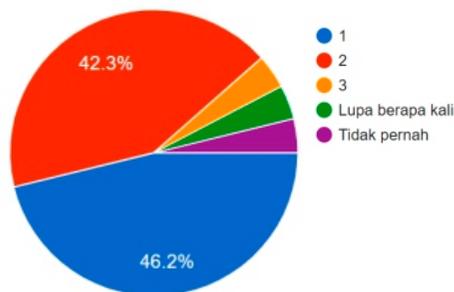
1. Pengetahuan siswa tentang pelaksanaan pembelajaran melalui instagram



Gambar 7. Diagram Hasil Pengetahuan Siswa Tentang Instagram

Dari seluruh siswa dikelas diperoleh sebesar 96,2% sebanyak 26 orang siswa mengatakan rasa ingin tahunya tentang pembelajaran melalui instagram.

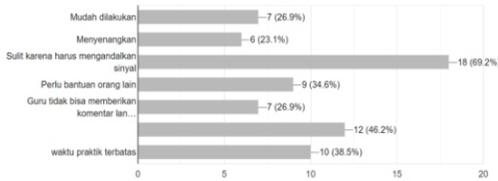
2. Jumlah banyaknya praktik siswa melalui Instagram *live streaming*



Gambar 8. Diagram Jumlah Siswa Yang Praktik Melalui Instagram

Selama pembelajaran melalui daring setelah diperoleh data siswa yang telah melaksanakan praktik di rumah dan diunggah melalui instagram adalah 46,2% baru melaksanakan 1 kali, 42,3% sebanyak 2 kali praktik, sisanya telah praktik sebanyak 3 kali, lupa dan bahkan ada yang belum pernah.

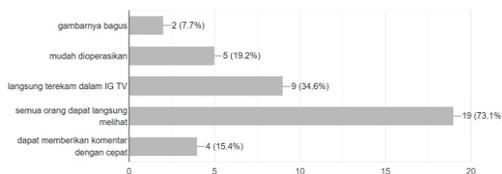
3. Pendapat siswa tentang pembelajaran praktik di rumah secara daring melalui instagram.



Gambar 9. Diagram Pendapat Siswa Tentang Pembelajaran Praktik Di Rumah

Sebanyak 69,2% atau 18 orang siswa menyatakan sulit karena mengandalkan sinyal, karena memang di beberapa daerah kadang koneksinya tidak bagus. Sebanyak 46,2% atau sejumlah 12 orang siswa menyampaikan bahwa guru tidak dapat memberikan komentar secara langsung, sisanya berpendapat bahwa pembelajaran praktik dengan Instagram mudah dilakukan dan menyenangkan tetapi memiliki waktu yang sangat terbatas.

4. Alasan memilih instagram sebagai media untuk pembelajaran praktik

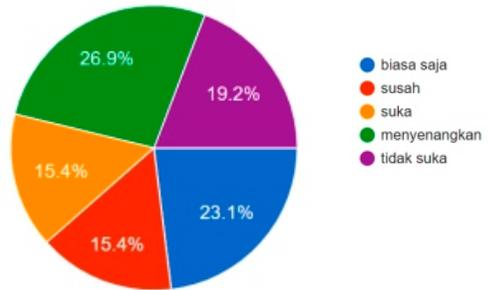


Gambar 10. Diagram Alasan Pemilihan Instagram Untuk Praktik Daring

Dari hasil survei diperoleh sebanyak 73,1% atau sejumlah 19 orang menyatakan alasan menggunakan Instagram sebagai

media pembelajaran praktik karena semua *followernya* dapat melihat secara langsung dan berulang-ulang, selain itu sebesar 34,6% siswaberpandapat bahwa kegiatan *live streaming* tersebut langsung dapat diunggah di IG TV, bagi para rekan-rekan yang belum sempat menyaksikan dapat melihat di IG TV tersebut. Sisanya siswa menyampaikan bahwa Instagram memiliki kualitas gambar yang bagus, mudah dioperasikan, dan dapat memberikan komentar dengan cepat.

5. Pembelajaran praktik PKWU daring melalui instagram *live streaming*



Gambar 11. Diagram Pendapat Siswa Pembelajaran Praktik Daring Melalui Instagram

Pada survei tentang pembelajaran praktik daring melalui Instagram sebanyak 26,9% menyatakan senang, 23,1% menyampaikan biasa saja, 15,3% menyatakan suka, sisanya menyatakan susah dan tidak suka.

Dari hasil tersebut di atas maka dapat deskripsikan bahwa pembelajaran praktik daring melalui instagram memiliki beberapakeunggulan dan kelebihan, antara lain keunggulannya:

1. Disiplin waktu ketika akan mulai praktik PKWU daring

2. Muncul kemandirian siswa dalam menyiapkan praktik PKWU daring di rumah
3. Mudah dilakukan oleh siswa karena fitur-fitur dalam Instagram dapat mudah dioperasikan dan dipahami
4. Siswa merasa senang karena belajar sambil bermain media sosial
5. Gambar dari Instagram yang dihasilkan bagus dan jernih dengan suara yang jelas
6. Kegiatan akan terekam secara otomatis ketika siswa mengunggah video praktik melalui *live streaming*
7. Video dalam Instagram dapat diakses atau dilihat berulang-ulang
8. Ketika pembelajaran *offline/luring* siswa aktif dan banyak bertanya
9. Kegiatan *blended learning* sebagai model pembelajaran kreatif sangat fleksibel karena disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan guru di kelas.

Adapun kelemahannya antara lain;

1. Tidak semua praktik PKWU dapat diaplikasikan di rumah dengan sistem daring
2. Penggunaan Instagram terkendala sinyal buruk, jika sinyal tidak kuat maka video akan terputus-putus atau *delay*
3. Siswa perlu bantuan orang lain ketika praktik dengan menggunakan *live streaming* Instagram untuk mengambil gambar dan menjawab pertanyaan di *chat*
4. Siswa tidak dapat berinteraksi secara cepat ketika membutuhkan bantuan guru untuk mengevaluasi
5. Guru tidak dapat secara cepat menjawab pertanyaan siswa

6. Waktu praktik menjadi terbatas karena tidak mungkin siswa melakukan *live streaming* instagram lebih dari 1 jam.

Adapun dampak dan efektivitas yang muncul setelah pembelajaran PKWU praktik secara daring antara lain: dampak positif yang muncul setelah diimplementasikan model *blended learning* berbasis Instagram adalah :1) sebanyak 70% siswa merasa senang karena dapat menjadi solusi praktik di rumah yang diawasi oleh guru secara daring; 2) munculnya rasa tanggung jawab siswa terhadap jadwal praktik yang telah disusun tanpa diperintah atau dipaksa; 3) munculnya rasa mandiri atas pekerjaan atau tindakan praktik yang dilakukan secara daring; 4) pengumpulan tugas siswa yang tepat waktu secara luring; 5) disiplin dan tepat waktu dalam mengikuti pembelajaran; 6) munculnya kemandirian pada diri siswa untuk menyiapkan peralatan praktik secara daring

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari kegiatan yang telah dilakukan tersebut maka dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) Implementasi model *blended learning* berbasis Instagram ini sebagai pembelajaran kreatif ini dilakukan secara daring dan luring. Untuk pembelajaran daring dilakukan dengan variasi penggunaan media sosial seperti Instagram, *google meet*, *google drive* dan *google form* sebagai optimalisasi pembelajaran. Dengan tujuan untuk menjaga semangat siswa dalam belajar secara mandiri dan bertanggung jawab atas tugasnya dalam mata pelajaran PKWU di masa pandemi COVID-19 ini; 2) Dampak positif yang muncul antara lain; kemampuan siswa dalam

mengatur waktu dengan baik selama pembelajaran daring dengan Instagram, siswa sangat mandiri dan bertanggung jawab mengikuti pembelajaran PKWU, kegiatan praktik dapat dilakukan di rumah dan dinilai melalui Instagram. Selain itu siswa mengumpulkan tugas tepat waktu. Dari pengamatan guru yang muncul pada diri siswa adalah ciri-ciri seorang *entrepreneurship*, mulai tampak dan membudaya sebagai suatu kebiasaan. Adapun efektivitas yang diperoleh adalah dalam satu kegiatan pembelajaran melalui *live streaming* Instagram seluruh siswa dapat melakukan praktik secara luring.

Adapun saran untuk guru antara lain: selalu mengupgrade pengetahuan tentang informasi teknologi sebagai upaya pengembangan diri, serta mencoba berbagai metode pembelajaran yang dapat membangkitkan kemampuan siswa pembelajaran praktik selama pandemi ini. Selain itu tetap menjaga semangat produktivitas untuk menghasilkan media pembelajaran yang menarik bagi siswa. Sedangkan saran untuk sekolah yakni: memberikan dukungan dan kemudahan akses bagi guru-guru untuk mempelajari tentang teknologi dan informasi mengingat pembelajaran melalui sistem daring akan berlangsung dalam jangka waktu lama. Dari implementasi model *blended learning* berbasis Instagram ini maka dapat merekomendasikan dan diaplikasikan pada semua mata pelajaran dengan sistem daring atau Pembelajaran Jarak Jauh.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pada kesempatan ini diucapkan terima kasih kepadatim Jurnal Research Daerah Kabupaten Bantul, Drs. Ardani, M.Pd selaku Plt Kepala SMK Negeri 1 Sewon, guru program keahlian tata kecantikan SMK Negeri 1 Sewon, siswa kelas XII Tata Kecantikan 2, serta semua pihak yang telah mendukung sehingga jurnal ini dapat selesai dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Adani, MR. 2020. *Penggunaan Media Sosial dan Managemen Bisnis*. Malang: Sekawan Media.
- Beetlestone, Florence. 2013. *Creative Learning; Strategi Pembelajaran Untuk (Hamdayama & Hamdayama, 2014) Melesatkan Kreativitas Siswa*. Bandung: Nusa Media.
- Degeng, I Nyoman. 1993. *Mencari Pendekatan Baru Pemecahan Masalah Belajar*. Malang: UNM.
- Dimiyati, Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Driscoll, M. 2002. *Blended Learning; Lets Get Beyonf The Hype*. IBM Global service.
- Driscoll, Margaret & Carliner, Saul. 2005. *Advanced Web Based Training Strategis: Unlocking Intructionality Sound Online Learning*. San Francisco: Pfeiffer.

- El, Khuluqo, Ihsana. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Konsep Dasar Metodologi dan Aplikasi Nilai-nilai Spiritualitas dalam Proses Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ermavianti, Dwi, Suharson, Arif. 2019. *Produk Kreatif dan Kewirausahaan Tata Kecantikan Kulit dan Rambut Untuk SMK Kelas XI*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Hamdayama, Jumanta. 2014. *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Kaplan, Andreas, M dan Haenlein Michael. 2020. *Users of The World United The Challenges and Opportunity of Social Media*. Business Horizon.
- Kemdikbud. 2020. *Panduan Pembelajaran Jarak Jauh Bagi Guru Selama Sekolah Tutup dan Pandemi COVID-19 Dengan Semangat Merdeka Belajar*. Jakarta.
- Moleong, J. Lexy. 2018. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Munir. 2009. *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Nugraha, Ryan. 2015. *Penerapan Metode Belajar Bauran (Blended Learning) dengan Media Blog dalam Pembelajaran Menulis Teks Cerpen*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Rahyubi, Heri. 2012. *Teori-teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*. Majalengka: Referens.
- Sadiman, S. Arief. 1990. *Media Pendidikan, Pengertian dan Manfaatnya*. Jakarta: CV. Rajawali.
- Siagian, Salim & Asfahani. 1995. *Kewirusahaan Indonesia dengan Semangat 17.8.45*. Jakarta: Kloang Klede Jaya PT Putra Timur Bekerjasama dengan Pulatkop dan PK Depkop dan PPK.
- Siregar, Eveline, Nara, Hatini. 2011. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Suyitno. 2018. *Metodologi Penelitian Tindakan Kelas Eksperimen dan R&D Disertai Contoh dan Aplikasi Praktis*. Bandung: Alfabeta.
- Whitelock, D.& Jelfs, A. 2003. Editorial. *Special Issue on Blended Learning*. Journal of Educational Media. 28(2). hlm.99-100.
- Wibowo, Muladi. 2011. *Pembelajaran Kewirausahaan dan Minat Wirausaha Lulusan SMK*. Jurnal Ekplanasi. Vol 6 (2). hlm 109-122.
- Winkel, WS. 1991. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Gramedia.
- <https://kompas.tekno.com> dengan judul artikel “Sebanyak inikah pengguna Instagram di Indonesia?” diakses pada hari Jum'at tanggal 14 Agustus 2020 pukul 18.45 WIB.

<https://www.goodnewsfromindonesia.id/2020/06/14/pengguna-Instagram-di-indonesia-didominasi-wanita-dan-generasi-milenial>

<https://www.sekawanmedia.co.id/media-sosial-untuk-bisnis/Pengaruh-penggunaan-Media-Sosial-dan-Managemen-Bisnis>.

BIODATA

Dwi Ermavianti Wahyu Sulistyorini, Lahir di Pasuruan, 9 Februari 1975 merupakan guru Tata Kecantikan di SMK Negeri 1 Sewon Bantul yang mendedikasikan ilmu pengetahuannya untuk mencerdaskan anak bangsa dan menggerakkan literasi melalui karya tulis. Kegemarannya membaca, menjadikan banyak karya buku teks pelajaran tata kecantikan C2 dan C3 (Penerbit Andi tahun 2019-2020) dan referensi tentang kecantikan antara lain : Pengantar Ilmu Kecantikan (IKKJ tahun 2015), Pengantar ilmu Kecantikan edisi Revisi (Civita Media Tahun 2016), Dasar Kecantikan Kulit (Civita Media Tahun 2016), *The Javanese Massage* edisi 2 bahasa (NVP tahun 2017), *Creative Make Up* Kreativitas Tanpa Batas (New Vita Pustaka Tahun 2018) selain itu juga banyak menghasilkan karya penelitian inovasi pembelajaran, jurnal, hingga mendapatkan kejuaraan tentang Inovasi Pembelajaran di tingkat Nasional. Dari prestasi yang diraih maka penulismendapat kesempatan belajar tentang *capacity building* di New Zealand dan Jepang. Kegiatan yang ditekuni saat ini adalah sebagai penulis Penerbit Andi untuk buku teks pelajaran, inisiator komunitas @ketikata_yk yang bergerak dalam kegiatan literasi pendidikan, serta aktif sebagai narasumber dalam bincang daring kerjasama dengan TV Andi. Untuk kontak penulis dapat melalui emai di : ermasuharson@gmail.com atau di no WA 081382824608.