Jurnal Guru Dikmen dan Diksus
Volume 4 Number 1, 2021. Page 1-11
p-ISSN: 2655-481x, e-ISSN: 2723-6404
Homepage: http://jgdd.kemdikbud.go.id/index.php/jgdd

ENTREPRENEURSHIP BUILDING BERBASIS INSTAGRAM SOLUSI PEMBELAJARAN KREATIF DI TENGAH PANDEMI COVID-19

Dwi Ermavianti Wahyu Sulistyorini
SMK Negeri 1 Sewon, Daerah Istimewa Yogyakarta
email: ermasuharson@gmail.com

(Dikirim: 28 Agustus 2020; Diterima: 12 Desember 2020; Publikasi: 30 Juni 2021)

ABSTRAK

Guru dan siswa dihadapkan dalam pembelajaran jarak jauh, mata pelajaran produktif merupakan pembelajaran praktik yang membuat guru harus berpikir kreatif agar siswa tetap dapat melaksanakannya 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. 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: *entrepreneurship building*; Instagram; pembelajaran praktik; kreatif

ABSTRACT

*Teachers and students are confronted with distance learning, productive subjects are practical learning that makes teachers have to think creatively so that students can still carry it out at home. The difficulties experienced during this online learning activity include; 1) learning creative and entrepreneurial product practices are constrained online; 2) students are often constrained by quotas and signals; 3) not all social media may contain interactive videos/ images that can record activities performed by students; 4) student assignments are not on time. The learning solution that teachers do is to implement an Instagram-based blended learning model in grade XII TK 2 students as many as 27 people. The 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 support for learning, namely Instagram. The results achieved from this activity have a positive impact on students, namely becoming more responsible and disciplined (entrepreneurship) in following learning online and offline, practical learning can be solutioned with students practice at home and presented through live streaming Instagram while the effectiveness that arises is that as many as; 1) 70% of students feel happy because it can be a practice solution at home supervised by teachers online; 2) the appearance of a student's sense of responsibility towards a practice schedule that has been drawn up without being ordained or coerced; 3) the emergence of a sense of self-reliance on work or practical actions performed online; 4) timely collection of student work offl*ine.

Keywords: application; efficiency; supervision

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 (Ismiyati, 2018). 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 maupun *software* yang bisa dimanfaatkan secara penuh dan mudah diakses siswa (Ismiyati, 2018).

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 (Widiastuti, 2018). 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 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 (Perdanasari, 2020).

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? 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.

KAJIAN PUSTAKA

Dalam penelitian ini menggunakan beberapa kajian pustaka yang mendukung antara lain: *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 & Suharsono, 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, orisinil dan berorientasi ke masa depan.

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 analis 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 (Atmoko, 2012:59). Layanan lain yang disediakan Instagram adalah *live streaming* yang dapat disaksikan langsung oleh followernya dan akan secara otomatis terekam dan dapat diunggah dalam *feed* untuk dapat ditayangkan berulang kali.

Pembelajaran menurut Rahyubi (2012) menyatakan bahwa proses interaksi peserta

didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Sedangkan menurut Winkel, dalam Siregar dan Hatini (2011) 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. 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).

Kajian pustaka selanjutnya adalah model Pembelajaran *Blended Learning,* menurut Driscol (2002) *blended learning* merupakan pembelajaran yang mengombinasikan atau menggabungkan berbagai teknologi berbasis web, untuk mencapai tujuan pendidikan. Menurut Garner & Oke (2015) dan Nugraha (2015) 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 mengkombinasikan 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*.

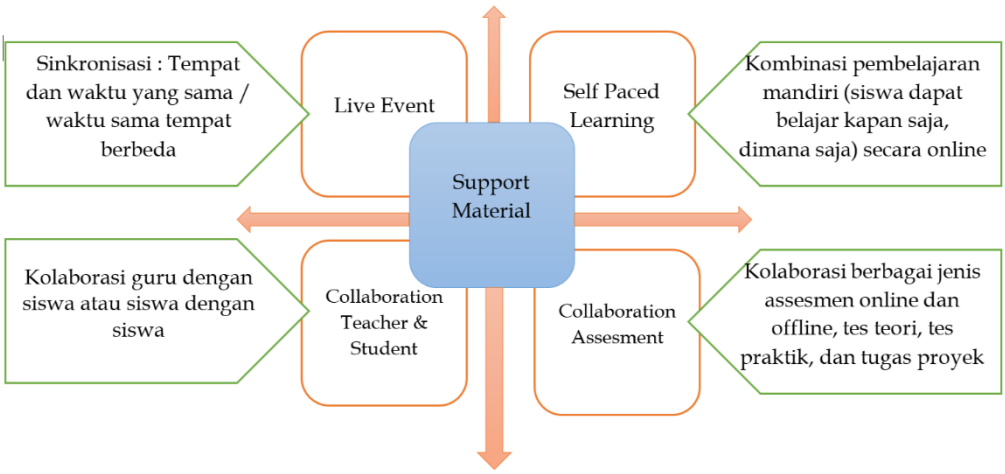
METODE PENELITIAN

Kegiatan ini dilaksanakan selama kurun waktu bulan Juli s.d Agustus 2020 pada kelas XII Tata Kecantikan 2 dengan jumlah siswa 27 orang. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dan ditulis berdasarkan pengalaman terbaik guru selama pembelajaran (empiris) atau

best practice. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan observasi, dokumentasi, wawancara, dan tes. Teknik analisis data dilakukan analisis kualitatif yang menggambarkan suasana pembelajaran di kelas. Data diperoleh dari pengamatan maupun wawancara kepada siswa tentang implementasi model *blended learning* berbasis Instagram. Tahapan dalam pembelajaran dimulai dari tahap persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Berikut penjelasannya: 1) Persiapan pembelajaran meliputi memetakan KI-KD mata pelajaran PKWU bagian yang mewajibkan siswa untuk pembelajaran praktik dan bisa dikondisikan melalui daring, menyiapkan perangkat pembelajaran (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, daftar hadir siswa, lembar penilaian tugas, bahan tayang, dan tugas, membuat materi berupa *handout*/ ppt, merancang pembelajaran daring melalui *google classroom* (GC), *google meet* (GM) dan Instagram. 2) Pelaksanaan pembelajaran meliputi melakukan pendataan siswa yang telah memiliki akun Instagram, dengan ketentuan saling mem-*follback* antara guru dengan siswa, pada pertemuan pertama guru memberikan semangat dan motivasi dengan menyapa siswa melalui *live streaming* Instagram (siaran langsung), materi diakses siswa melalui *google classroom, s*elain Instagram dan *google classroom*, Whatsapp digunakan untuk mengingatkan presensi *online* siswa atau pemberitahuan tugas di *google classroom,*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, kegiatan yang membutuhkan siswa untuk presentasi dilakukan melalui *google meet*, kegiatan yang memerlukan kerja kelompok dan penugasan dikerjakan secara luring, dan tugas diunggah melalui *google classroom*, dan kegiatan yang berupa praktik siswa melakukan dengan unjuk kerja melalui *live streaming* Instagram, 3) Evaluasi pembelajaran meliputi: tes tertulis dan tes praktik (Suyitno, 2018).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam memecahkan masalah seperti tersebut diimplementasikan model pembelajaran *blended learning* yang berbasis media sosial Instagram untuk membangun semangat dan jiwa kewirausahaan pada diri siswa. Strategi yang digunakan mengacu pada sintak *blended learning* berbasis Instagram, yang dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Tahapan pembelajaran *blended learning*

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 :

a. *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*.
b. *Self paced learning* guru mengkombinasikan antara pembelajaran mandiri dan tatap muka secara virtual kepada siswa dengan memberikan materi dalam bentuk *soft file* 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.*

c. *Support material* materi yang diberikan ke siswa berupa *soft file* 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.
d. *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).
e. *Collaboration Assesment g*uru 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.

Ada 2 inovasi yang dikembangkan dalam pembelajaran ini yakni:

a. 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 streaming* 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.
b. Model *blended learning*, inovasi yang dilakukan dalam pembelajaran *blended learning* ini antara lain yang pertama daring, pada pembelajaran daring dilaksanakan di awal 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 diupload di IG TV 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 diunggah 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 dua gelombang) dengan durasi waktu pertemuan satu sampai satu setengah jam. Pada saat tatap muka kesempatan bagi guru untuk mengecek kondisi siswa dengan tetap memberikan semangat agar siswa rajin belajar dan berlatih di rumah.

Adapun keunggulan dan kelebihan dari pembelajaran kreatif berbasis Instagram ini antara lain; 1) mudah dilakukan oleh siswa karena fitur-fitur dalam Instagram dapat mudah dioperasikan dan dipahami; 2) siswa merasa senang karena belajar sambil bermain media sosial; 3) gambar dari Instagram yang dihasilkan bagus dan jernih dengan suara yang jelas; 4) kegiatan akan terekam secara otomatis ketika siswa mengunggah video praktek melalui *live streaming*; 5) video dalam Instagram dapat diakses atau dilihat berulang-ulang; 6) ketika pembelajaran *offline*/ luring siswa aktif dan banyak bertanya; 7) kegiatan *blended learning* sebagai model pembelajaran kreatif sangat fleksibel karena disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan guru di kelas.

Adapun kelemahan dari model ini antara lain; 1) penggunaan Instagram terkendala sinyal buruk, jika sinyal tidak kuat maka video akan terputus-putus atau *delay;* 2) siswa perlu bantuan orang lain ketika praktek dengan menggunakan *live streaming* Instagram untuk mengambil gambar dan menjawab pertanyaan di *chat*; 3) siswa tidak dapat berinteraksi secara cepat ketika membutuhkan bantuan guru untuk mengevaluasi; 4) guru tidak dapat secara cepat menjawab pertanyaan siswa; 5) waktu praktik menjadi terbatas karena tidak mungkin siswa melakukan *live streaming* instagram lebih dari 1 jam.

Dampak dan efektivitas, 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. *Blended learning* memberikan solusi bagi peserta didik (Alonso, F., López, G., Manrique, D., & Viñes, J. M. 2005), terlebih lagi apabila dikolaborasikan dengan penggunaan teknologi informasi yang memadai seperti sosial media dan media lainnya (Bañados, 2006; Hadjerrouit, 2008; Kazu & Demirkol, 2014; Köse, 2010). Oleh karena itu, dibutuhkan suatu pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik.

SIMPULAN 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 untuk 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 sekolah agar 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 direkomendasikan dan diaplikasikan pada semua mata pelajaran dengan sistem daring atau Pembelajaran Jarak Jauh.

DAFTAR PUSTAKA

Alonso, F., López, G., Manrique, D., & Viñes, J. M. (2005). An instructional model for web-based e-learning education with a blended learning process approach. *British Journal of educational technology*, *36*(2), 217-235.

Bañados, E. (2006). A blended-learning pedagogical model for teaching and learning EFL successfully through an online interactive multimedia environment. *CALICO journal*, 533–550.

Ermavianti, D. & Suharson, A. (2019). *Produk Kreatif dan Kewirausahaan Tata Kecantikan Kulit dan Rambut Untuk SMK Kelas XI*. Yogyakarta: Andi Offset.

Garner, B., & Oke, L. (2015). *Blended learning: Theoretical foundations*. Indiana Wesleyan University.

Hadjerrouit, S. (2008). Towards a blended learning model for teaching and learning computer programming: A case study. *Informatics in Education-An International Journal*, *7*(2), 181–210.

Hamdayama, J. (2014). *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter.* Bogor: Ghalia Indonesia.

Ismiyati, T. (2018). Pembelajaran Berbasis Masalah Menggunakan Media Video Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Prestasi Belajar Ekonomi, *Jurnal Guru Dikmen dan Diksus*, *1*(2), 10–18.

Kazu, I. Y., & Demirkol, M. (2014). Effect of Blended Learning Environment Model on High School Students' Academic Achievement, *Turkish Online Journal of Educational Technology-TOJET*, *13*(1), 78–87.

Köse, U. (2010). A blended learning model supported with Web 2.0 technologies. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, *2*(2), 2794–2802.

Nugraha, R. (2015). *Penerapan Metode Belajar Bauran (Blended Learning) dengan Media Blog dalam Pembelajaran Menulis Teks Cerpen*, Universitas Pendidikan Indonesia

Perdanasari, A. (2020). Media Pembelajaran Berbasis TIK (MembaTIK) dengan Fluvid untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran PKWu. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*, *8*(1).

Rahyubi, H. (2012). *Teori-teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*, Referens, Majalengka.

Siregar, Eveline, Nara, Hatini (2011). *Teori Belajar dan Pembelajaran.* Bogor: Ghalia Indonesia, Bogor.

Suyitno (2018). *Metodologi Penelitian Tindakan Kelas Eksperimen dan R&D Disertai Contoh dan Aplikasi Praktis*. Bandung: Alfabeta.

Widiastuti, S. (2018). Implementasi Model Pembelajaran Tefapreneur untuk Membangun Minat dan Keberanian Siswa Berwirausaha, *Jurnal Guru Dikmen dan Diksus*, *1*(2), 19–27.