

## MENDESAIN *HYBRID LEARNING* DENGAN MODEL PENGEMBANGAN ADDIE UNTUK PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA

**Natalis Sukma Permana**  
STKIP Widya Yuwana  
natalissukma@widayuwana.ac.id

### *Abstract*

*This paper aims to explain how to design Catholic religious education learning activities using the Hybrid Learning method. The importance of learning design is first to improve the quality of education and make it easier for students to learn. When you want to improve the quality of Catholic religious education, what needs to be considered is the quality of learning. During the COVID-19 pandemic situation, to overcome the learning loss dilemma that occurs at the education level, hybrid learning is one method that can be taken to carry out learning activities. Hybrid/mixed learning refers to a combination of online learning and conventional (face-to-face) learning. Innovations that can be made in Hybrid Learning combine several forms, for example, Flipped classroom, flex model, rotation model, enriched model, anchor model. This innovation needs to be done to learn. Catholic religious education is more fun to motivate and facilitate students in learning. Determine the form of hybrid learning can be done by following the steps of learning development with the ADDIE model. The development procedure goes through the steps of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The development of hybrid learning using the ADDIE model is expected to be able to produce a hybrid learning design that is per the learning objectives and characteristics of the students.*

**Keywords:** *Hybrid Learning, Development Model, Christian Religious Education*

### **I. PENDAHULUAN**

Pesatnya perkembangan teknologi dan informasi serta situasi pandemi Covid-19 yang masih terjadi tentu memengaruhi wajah pendidikan di Indonesia. Perubahan yang sangat terlihat adalah (1) terbatasnya interaksi antara guru dan peserta didik, (2) perubahan kegiatan pembelajaran yang sebelumnya di dalam kelas, kini bergeser menjadi belajar di mana saja dan kapan saja, (3) kegiatan belajar sebelumnya secara *offline* bergeser pada pembelajaran *online*. Pemanfaatan teknologi informasi dalam dunia pendidikan dan kegiatan pembelajaran akan memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil belajar siswa (Putra, 2015: 36).

Kemajuan teknologi juga memberikan dampak positif dan keuntungan dalam kegiatan pembelajaran. Para pendidik seharusnya menyadari bahwa penggunaan internet dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu seharusnya teknologi dapat dimaksimalkan oleh para pendidik untuk membuat kegiatan pembelajaran lebih kreatif dan inovatif. Secara eksplisit, kualitas pendidikan tercermin dalam proses pembelajaran, oleh sebab itu ketika ingin meningkatkan kualitas pendidikan yang perlu diperhatikan pertama-tama adalah kualitas pembelajarannya.

Pertama-tama, yang bertugas untuk mendesain kegiatan pembelajaran adalah seorang guru. Perlunya mendesain kegiatan pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang bermakna. Dari hasil pengamatan penulis selama pembelajaran daring terjadi pergeseran pemahaman makna belajar dan berkurangnya tingkat pemahaman peserta didik. Untuk mempertahankan kualitas pendidikan dan meminimalisir terjadinya *learning loss* pemerintah menetapkan panduan pembelajaran di masa pandemi Covid-19. Keputusan tersebut memperbolehkan peserta didik untuk kembali belajar di sekolah dengan pertemuan tatap muka terbatas. Terjadinya *learning loss* pada peserta didik terjadi di semua mata pelajaran, salah satunya mata pelajaran pendidikan agama Katolik. Dahulu pelajaran pendidikan agama Katolik selalu dinantikan oleh peserta didik untuk menambah motivasi belajar dan menemukan makna serta implementasi dalam kehidupan nyata.

Menyikapi dilema pelaksanaan pendidikan secara PTM atau daring, salah satu solusinya adalah *hybrid learning*. *Hybrid learning* merupakan sebuah kombinasi kegiatan pembelajaran jarak jauh dan metode pembelajaran tatap muka. Untuk mendesain pembelajaran secara *hybrid* diperlukan pemahaman yang baik dan benar bagi guru. Dengan latar belakang situasi yang terjadi maka peneliti mencoba merancang kegiatan pembelajaran pendidikan agama Katolik dengan *hybrid learning*. Tulisan ini memiliki tujuan menguraikan kedudukan desain sistem pembelajaran, model desain pembelajaran ADDIE, *hybrid learning*, inovasi *hybrid learning*, dan implementasi model ADDIE dalam merancang *hybrid learning* bagi pembelajaran pendidikan agama Katolik.

## II. PEMBAHASAN

### 2.1. Desain Sistem Pembelajaran

Desain pembelajaran merupakan salah satu kawasan dari lima kawasan teknologi pendidikan. Menurut Seels & Richey (1994:31) desain pembelajaran memiliki tujuan yaitu strategi pembelajaran di tingkat makro. Kawasan desain sendiri memiliki bidang garapan secara spesifik yang meliputi desain sistem pembelajaran, desain pesan, strategi pembelajaran dan karakteristik pembelajaran. Teknologi pendidikan sangat memiliki andil besar dalam menciptakan suasana

belajar karena memiliki kaitan erat dengan tujuan pendidikan nasional yang tertera dalam UU Sisdiknas Tahun 2022, bahwa pendidikan adalah sebuah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar.

Untuk mendesain sistem pembelajaran tentang hakikat dan sistem pembelajaran. Asumsi-asumsi yang perlu diperhatikan dalam menyusun sebuah desain pembelajaran adalah: (1) desain sistem pembelajaran adalah bagaimana seseorang peserta didik dapat belajar, (2) desain sistem pembelajaran diarahkan kepada peserta didik secara individu dan kelompok, (3) hasil belajar mencakup hasil langsung dan pengiring, (4) sasaran terakhir desain pembelajaran adalah memudahkan belajar dan bukan mempersulit memahami materi ajar, (5) desain pembelajaran mencakup semua variabel yang mempengaruhi belajar.

Dalam memikirkan dan menetapkan desain pembelajaran berpijak pada teori preskriptif dan teori deskriptif. Teori preskriptif dimaksudkan untuk mencapai tujuan, sedangkan teori pembelajaran deskriptif dimaksudkan untuk memberikan hasil. Itulah sebabnya untuk mencapai keduanya, metode yang optimal menjadi salah satu kuncinya (Degeng, 1997:6-8)

## **2.2. Desain Pembelajaran Berbasis *E-learning* dan Desain Pembelajaran Konvensional**

Kata *e-learning* saat ini terdengar sudah tidak asing lagi di dunia pendidikan “*e*” yang berarti *electronic* dan “*learning*” yang berarti belajar secara sederhana. *E-learning* dapat diartikan sebagai sebuah proses belajar menggunakan perangkat elektronik. *E-learning* dapat didefinisikan sebagai teknologi multimedia dan internet untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memfasilitasi akses jaringan serta mengakomodasi pembelajaran jarak jauh (Fernando Alonso, et.al, 2005, hlm.218). Secara filosofis Cisco (Yazdi, 2012:146) membagi dalam beberapa pandangan. Pertama, *e-learning* merupakan penyampaian informasi dan komunikasi pendidikan secara *online*. Namun, kadang kala *e-learning* dipandang akan menggantikan pembelajaran secara konvensional, sesungguhnya tidak demikian. Kedua, *e-learning* menyediakan alat atau media yang dapat memperkaya pembelajaran secara konvensional. Ketiga, *e-learning* tidak menggantikan, *e-learning* yang sesungguhnya adalah memperkuat pembelajaran secara konvensional.

Model pembelajaran konvensional adalah kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru secara umum. Model pembelajaran secara konvensional biasanya menggunakan pendekatan dengan model pembelajaran tatap muka. Menurut Tianto (2007:1) kegiatan pembelajaran konvensional lebih cenderung berpusat pada guru (*teacher centered*). Menurut Wardarita (2010:54) pembelajaran konvensional memiliki karakteristik tertentu, yaitu: 1) tidak kontekstual, 2) tidak menantang 3) pasif, 4) bahan pelajarannya tidak didiskusikan

dengan peserta didik. Pembelajaran secara konvensional adalah pembelajaran yang membagi bahan ajar menjadi unit kecil dan penyajiannya terpisah dengan materi yang lain serta dalam proses belajar mengajar guru lebih banyak mendominasi. Oleh karena itu pembelajaran konvensional dapat diadukan dengan pembelajaran berbasis elektronik (*e-learning*) agar kegiatan belajar lebih berpusat pada siswa. Pendekatan pembelajaran dalam satu model atau lebih inilah yang disebut dengan *Hybrid Learning*.

### 2.3. Model Desain ADDIE

Mendesain kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dengan beberapa model pendekatan. Dalam tulisan ini peneliti fokus pada satu model pendekatan, yaitu model ADDIE yang dikembangkan dan dipopulerkan oleh Robert M. Branch. Model ADDIE ini dimaksudkan sebagai pedoman dalam merancang sebuah desain produk pembelajaran. Model ADDIE dikembangkan dengan berpijak pada landasan teoritis desain pembelajaran. Model ini disusun dengan langkah-langkah sistematis untuk memecahkan masalah-masalah belajar. Menurut Branch (2009:2) langkah-langkah pengembangan pembelajaran dengan model ADDIE yaitu:

#### a. Analisis (*Analyze*)

Menurut Branch (2009:25) tujuan dari langkah analisis adalah untuk mengetahui kesenjangan kinerja. Langkah umum kinerja yang umum adalah menetapkan tujuan, menganalisis peserta didik, sumber yang tersedia dan rencana kerja, menentukan strategi belajar yang tepat, menyusun rencana pengelolaan program.

#### b. Desain (*Design*)

Tahap desain dilakukan untuk memverifikasi kinerja. Langkah umum yang ditempuh adalah: menyusun daftar tugas-tugas, menyusun tujuan kinerja, menyusun tes, dan biaya yang diperlukan (Branch, 2009:6).

#### c. Pengembangan (*Development*)

Tujuan tahap pengembangan menurut Branch (2009:84) adalah membuat objek belajar (*learning object*) seperti teks, video, animasi dan sebagainya, membuat dokumen-dokumen tambahan yang mendukung. Dalam tahap pengembangan dapat dikatakan sebagai sebuah kegiatan membuat, membeli, atau memodifikasi bahan ajar. Dengan kata lain dapat dikatakan di tahap ini perancang menentukan metode dan memilih strategi yang akan digunakan.

d. Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi memiliki tujuan melibatkan siswa dan menyiapkan lingkungan belajar (Branch, 2009:131). Di langkah ini yang dihasilkan adalah produk pembelajaran maka perlu mempersiapkan guru dan peserta didiknya. Jika produk yang dihasilkan perlu direvisi maka di langkah inilah perancang memperbaiki produk yang dihasilkan.

e. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap terakhir dari langkah ini adalah evaluasi. Menurut Branch (2009:131) adalah untuk menilai kualitas produk dan proses pembelajaran, baik sebelum dan sesudah implementasi. Prosedur utama di langkah ini adalah memilih alat evaluasi, menentukan alat evaluasi dan melakukan evaluasi.

## 2.4. Pembelajaran *Hybrid Learning*

*Hybrid learning* sebenarnya adalah penyebutan untuk strategi pembelajaran *blended learning* yang mengalami penyempitan makna, dimana secara etimologi *blended/hybrid* dan *learning*. Kata *blended* berarti campuran untuk meningkatkan kualitas agar bertambah baik (*collins dictionary*) atau formula suatu penyesuaian kombinasi atau perpaduan (*oxford English Dictionary*) (Heinze and Procter, 2006:236). Kata *learning* sendiri memiliki makna secara umum yaitu belajar. Maka dengan kata lain pola pembelajaran yang mengandung pencampuran satu model atau lebih.

*Hybrid learning* adalah metode yang mengkombinasikan pertemuan daring dan tatap muka menjadi satu kesatuan pengalaman belajar. Jadi kegiatan pembelajaran dibagi secara *offline* dan *online* bagi siswa yang belajar dari rumah. Dalam pelaksanaannya metode *hybrid learning* menggunakan alat yang dapat mengkombinasikan aktivitas tatap muka dengan pembelajaran jarak jauh secara bersamaan, misalnya melakukan *streaming* di kelas agar siswa yang belajar dari jarak jauh juga bisa terlibat. *Hybrid learning* di desain untuk menggabungkan aktivitas pembelajaran tatap muka dan pembelajaran *online* sehingga satu sama lain dapat saling menguatkan, melengkapi, dan mendukung serta tidak melakukan pembelajaran *online* sebagai duplikasi dari pembelajaran di kelas atau sekedar tambahan saja.

## 2.5. Penerapan Model Hybrid Learning

*Hybrid learning* dikenal satu atau lebih model pembelajaran. Menurut pendapat Heny dan Budy dalam Fauzan (2017:251) tentang mendesain pembelajaran *hybrid learning*:

a. Pembelajaran *Face-to-face*

Kegiatan pembelajaran di dalam kelas merupakan penyampaian materi pelajaran oleh guru kepada peserta didik melalui diskusi, presentasi, ujian dan latihan. Kegiatan pembelajaran ini dapat dilakukan di kelas, di laboratorium, praktikum atau *on job training*.

b. Synchronous Virtual Collaboration

*Synchronous virtual collaboration* adalah salah satu format pengajaran yang melibatkan interaksi antara guru dan peserta didik yang disampaikan dalam waktu yang sama. Aktivitas kolaborasi ini dilaksanakan dengan memanfaatkan *Instant Messaging (IM)* chat. Fasilitas ini dapat digunakan melakukan komunikasi antara guru dan siswa dalam jam pelajaran.

c. Asynchronous Virtual Collaboration

*Asynchronous virtual collaboration* adalah sebuah format pengajaran yang melibatkan interaksi antara guru dan siswa yang disampaikan pada waktu yang berbeda. Fasilitas belajar yang digunakan adalah *online discussion board* atau forum diskusi.

d. *Self-Pace Asynchronous*

*Self pace asynchronous* merupakan model belajar mandiri dalam waktu yang berbeda dimana siswa dapat mempelajari materi yang diberikan guru dalam bentuk modul bahan ajar ataupun mengerjakan tugas dan latihan secara *online*. Selain itu dengan *self-pace asynchronous*, siswa dapat mempelajari materi-materi pelajaran dengan link sumber bahan ajar lainnya.

## 2.6. Inovasi Hybrid Learning

Melihat situasi dan kondisi pendidikan di Indonesia saat ini, kita perlu mendesain dan bahkan melakukan inovasi pembelajaran. Inovasi pembelajaran dengan menggabungkan dua kegiatan pembelajaran tatap muka dan pembelajaran online, sangat diperlukan. Tidak dipungkiri bahwa kedua model tersebut memiliki kelebihan dan kelemahan, namun apabila digabungkan keduanya akan memiliki sinergitas dan kekuatan dalam pembelajaran.

Penggabungan model PTM dan daring tidak asal digabungkan begitu saja, misalnya 50% PTM dan 50% daring atau selang-seling sesuka hati pendidik (Surjono, 2022:11). Dalam hal ini pendidik diharapkan mampu secara jeli melihat kompetensi-kompetensi yang hanya dapat dicapai melalui PTM, misalnya gerak fisik, keterampilan dan perilaku sehingga tidak serta merta semua dilaksanakan secara daring.

Untuk menyikapi hal ini, pendidik harus melakukan analisis capaian kompetensi, karena hanya dengan hal ini pendidik akan mengetahui target capaian kompetensi dan porsi kegiatan pembelajaran PTM atau secara daring. Menurut Surjono (2022:11) inovasi *hybrid learning* dapat dilakukan antara lain dengan: PTM yang difasilitasi daring, rotasi (PTM dan daring secara bergantian), *Flipped Classroom* (PTM dan daring berbalikan), *Flex* (daring yang utama dan PTM sebagai alternatif), *Enriched Virtual* (daring ditambah pengayaan PTM), *Bookend* (daring di awal dan akhir sedangkan PTM di tengah), *Anchor* (daring di awal dan lanjut dengan PTM), *Field* (daring dan PTM sesuai kebutuhan). Sedangkan untuk porsi PTM atau daring dihitung dari analisa capaian pembelajaran tersebut.

Pembelajaran daring akan lebih efektif jika didukung dengan sarana yang baik. Salah satu sarana vital dalam pembelajaran daring adalah *Learning Management System* (LMS). Pembelajaran tanpa menggunakan LMS ibarat pertemuan tatap muka tanpa ruang kelas. Harus dipahami bahwa penggunaan LMS sangat penting dalam melaksanakan pembelajaran secara daring. Pendidik dapat memanfaatkan fitur-fitur yang ada di dalam LMS atau menambahkan *plugin* agar dapat memfasilitasi pembelajaran daring secara efektif.

Penekanan inovasi dalam pembelajaran *hybrid* adalah pada variasi aktivitas pembelajaran daring agar peserta didik tetap merasa termotivasi, merasa senang, serta tidak merasa bosan dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Desain kegiatan pembelajaran secara *hybrid* harus dipikirkan secara matang dan dilaksanakan dengan benar. Pendidik diharapkan tidak hanya mengirim materi pelajaran dalam bentuk-bentuk file tetapi juga melakukan variasi aktivitas berupa kuis, diskusi, evaluasi tanya-jawab dan aktivitas yang menantang lainnya.

## **2.7. Karakteristik Pendidikan Agama Katolik**

Pendidikan agama Katolik pada hakikatnya adalah usaha yang dilakukan agar peserta didik memperteguh iman dan ketaqwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa sesuai dengan nilai-nilai agama Katolik. Pendidikan agama Katolik pada dasarnya memiliki tujuan agar peserta semakin memiliki kehidupan yang beriman. Ruang lingkup pembelajaran pendidikan agama Katolik mencakup empat hal. Keempat aspek tersebut adalah: (1) pribadi peserta didik; (2) Yesus Kristus; (3) Gereja; dan (4) masyarakat.

Untuk mencapai aspek-aspek dan kompetensi dalam pembelajaran agama Katolik memiliki kekhasan dalam pendekatan pembelajarannya. Pendekatan pembelajaran adalah titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran yang merujuk pada pandangan tentang terjadinya suatu proses pembelajaran yang sifatnya masih umum. Dalam pembelajaran agama Katolik adalah pendekatan secara saintifik dan pendekatan kateketis. Secara umum dalam prosesnya menekankan pada pemahaman, pergumulan yang diterangi oleh Kitab

Suci dan ajaran Gereja dan pembaharuan hidup yang diwujudkan dalam hidup sehari-hari.

Karakteristik mata pelajaran sangat mempengaruhi bentuk *hybrid learning* yang akan dijalankan serta inovasi dalam merancang aktivitas pembelajaran. Usia dan karakteristik peserta didik dalam hal ini juga perlu diperhatikan oleh seorang guru dalam merancang kegiatan pembelajaran. Misalnya, materi Kitab Suci yang terkesan menakutkan bagi peserta didik dapat didesain semenarik mungkin dengan memanfaatkan media video atau *quiz* sesuai dengan tingkat kebutuhan usia peserta didik.

## **2.8. Mendesain Pembelajaran Agama Katolik dengan Metode *Hybrid Learning* dengan model ADDIE**

Dalam mendesain kegiatan pembelajaran agama Katolik dengan menggunakan model *hybrid learning* yang perlu dipertimbangkan adalah menentukan model desain pengembangan kegiatan pembelajaran yang digunakan, dalam tulisan ini peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yang memiliki komponen langkah-langkah *analysis, design, development, implementation, evaluation*. Adapun langkah-langkah pengembangan *hybrid learning* dengan model ADDIE adalah sebagai berikut:

### **a. Tahap 1: Melakukan analisis kebutuhan (*analyze*)**

Sebelum melakukan desain dan inovasi *hybrid learning* langkah pertama yang harus ditempuh oleh guru adalah melakukan analisis. Pertama, menganalisis kompetensi dengan tujuan untuk melihat kemampuan yang dimiliki peserta didik, tujuan pembelajaran yang harus dicapai, model pembelajaran yang sebelumnya digunakan oleh guru, dan hasil belajar yang diperoleh peserta didik. Kedua, yang harus dilakukan oleh guru adalah melakukan analisis karakteristik peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari latar belakang pengetahuan, kemampuan akademik, kemampuan siswa dalam bidang teknologi. Ketiga, adalah melakukan analisis materi yang akan disampaikan sesuai dengan kurikulum dan silabus pendidikan agama Katolik. Hal ini sangat menentukan sebagai pertimbangan di langkah berikutnya untuk menentukan model *hybrid learning* yang akan digunakan.

### **b. Tahap 2: Perencanaan (*design*)**

Pada tahap desain guru dapat merumuskan tujuan pembelajaran secara umum dan tujuan pembelajaran secara khusus. Selanjutnya mendesain soal dan butir-butir soal atau bentuk penugasan bagi siswa untuk mengukur pencapaian kompetensi siswa, dan yang terakhir adalah mengembangkan strategi pembelajaran *hybrid learning* dengan menerapkan prinsip desain pesan agar pembelajaran lebih menarik. Di langkah ini guru dapat membuat



*flow chart* dan *storyboard hybrid learning*. *Flow chart* digunakan sebagai alur kerja *hybrid learning*. *Storyboard* digunakan sebagai alur dari gagasan pengembangan *hybrid learning*.

c. Tahap 3: Pengembangan (*development*)

Pengembangan adalah tahap dimana seorang perancang mengaplikasikan bentuk pembelajaran ke dalam bentuk fisik, sehingga menghasilkan *prototype* sebuah desain *hybrid learning*. Guru memilih *learning management system* yang akan digunakan, misalnya menggunakan *schoology*, *google classroom*, atau *edmodo*. Setelah itu guru dapat mengaktifkan fitur *chatting*, *group*, *quiz*, informasi, dan evaluasi. Hal ini perlu dilakukan untuk mendesain *hybrid learning* secara *asynchronous*. Setelah itu, hal yang perlu dilakukan adalah memikirkan inovasi *hybrid learning* yang akan digunakan. Misalnya, sesuai dengan analisis tujuan pembelajaran dan analisis karakteristik peserta didik model *hybrid learning* yang bisa dikembangkan adalah *flipped classroom*, model rotasi, atau model flex.

Peneliti memberikan contoh dalam mendesain pembelajaran agama Katolik dengan model *flipped classroom*. *Flipped classroom* secara sederhana dapat diartikan sebagai kelas yang terbalik, yaitu membalik kebiasaan belajar secara tradisional. Dengan model *flipped classroom* tugas yang biasanya dikerjakan di rumah kini dikerjakan di sekolah dan hal-hal yang biasa dikerjakan di sekolah menjadi dikerjakan di rumah. Misalnya pemberian teori biasanya dilakukan oleh seorang guru di kelas, kini ditugaskan kepada siswa untuk dipelajari di rumah. Pada *flipped classroom* teori dipelajari sendiri dan implementasi dikerjakan di sekolah. Model *flipped classroom* dapat memanfaatkan media video untuk menjelaskan teori-teori yang harus dipelajari oleh siswa di rumah. Jika dikaitkan dengan taksonomi Bloom, ketika peserta didik belajar sendiri di rumah masuk dalam C1 dan C2 atau *low order thinking*. Sedangkan pada tatap muka siswa menguasai C3 dan C4 atau *high order thinking*. Menonton video masuk dalam kompetensi tingkat rendah seperti memahami dan mengingat sedangkan aktivitas di kelas adalah menganalisis, menyimpulkan atau mempresentasikan. Setelah menentukan inovasi pembelajaran yang akan dikembangkan, guru dapat mengembangkan asesmen evaluasi sebagai instrumen hasil belajar.

d. Tahap 4: Implementasi (*implementation*)

Di tahap ini guru perlu melakukan validasi ahli dan uji coba penggunaan model pembelajaran *hybrid learning*. Pada tahap implementasi guru dapat melakukan uji coba terbatas dan uji coba luas. (1) uji validasi materi kepada

ahli materi (2) uji validasi media ahli media. Sedangkan uji coba luas dapat dilakukan dengan memilih beberapa sampel uji coba terbatas dengan minimal jumlah 12 orang siswa dan dipilih secara heterogen sesuai dengan kemampuan dan karakteristik siswa.

e. Tahap 5: Evaluasi (*evaluation*)

Konsep penting dari evaluasi dalam model ADDIE adalah bagaimana guru mampu melakukan evaluasi pada seluruh model yang telah diterapkan. Kegiatan evaluasi setidaknya mampu menjawab pertanyaan sebagai berikut: bagaimana sikap peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model *hybrid learning*, bagaimana peningkatan kompetensi dalam diri siswa dan keuntungan apa yang didapatkan oleh guru setelah mengembangkan program pembelajaran dengan metode *hybrid learning*. Alat evaluasi yang dapat digunakan, misalnya: tes tulis, non tes atau tes performa dari siswa.

### III. KESIMPULAN

Dalam mendesain kegiatan pembelajaran pertama-tama konsep yang harus disepakati bersama adalah “belajar itu menyenangkan”. Hal pokok lainnya adalah bagaimana membuat seorang siswa belajar. Maka guru sebagai seorang desainer tidak dapat sesuka hati dalam menentukan bentuk kegiatan pembelajarannya. Komponen-komponen dalam mendesain kegiatan pembelajaran jangan sampai ditinggalkan. Misalnya dalam menentukan analisis capaian kompetensi akan menentukan bentuk dan model kegiatan pembelajaran.

*Hybrid learning* dapat dikatakan sebagai sebuah trend model pembelajaran di tengah pandemi yang menjawab kebutuhan para orang tua serta para guru atas terjadinya *learning loss* pada peserta didik. Secara etimologi *blended/hybrid learning* tidak memiliki perbedaan yang begitu jauh, hanya saja dalam *hybrid learning* penekanan campuran antara tatap muka dan pembelajaran secara daring sangat jelas pembagiannya. Agar kegiatan pembelajaran dapat berlangsung dengan menyenangkan, maka sangat diperlukan inovasi dalam mendesain *hybrid learning* sehingga mengurangi tingkat kebosanan peserta didik dalam belajar.

Dalam belajar pendidikan agama Katolik dengan model *hybrid learning* tetap dapat mencapai tujuan dan kompetensi yang diharapkan. Pembelajaran agama Katolik sangat dapat didesain dengan model *hybrid learning* dengan tetap memperhatikan keterampilan abad-21 atau berpijak pada taksonomi Bloom. Harapannya ketika guru merancang kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik tidak akan terjadi *learning loss*. Untuk mendesain kegiatan pembelajaran agama Katolik, guru sebagai perancang dapat mengembangkan dengan model desain ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

Guru sebagai perancang perlu mengikuti langkah-langkah tersebut untuk menghasilkan sebuah model *hybrid learning* yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan materi pendidikan agama Katolik

## DAFTAR REFERENSI

- Alonso, Fernando, 2005, "An Instructional Model for Web-based E-learning Education with a Blended Learning Process Approach", dalam *British Journal of Educational Technology*, 36 (2),pp. 217-235.
- Branch, R.M., 2009, *Instructional Design The ADDIE Approach*. New York: Springer
- Degeng, I Nyoman Sudana., 1997, *Ilmu Pengajaran : Taksonomi Variabel*. Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Dirjen Dikti, P2LPTK
- Fauzan, Fatkul Arifin., 2017, "Hybrid learning Sebagai Alternatif Model Pembelajaran", dalam *Prosiding Seminar Nasional Profesionalisme Guru di Era Digital*. Jakarta: UIN Syarif
- Heinze, A. & Procter, 2006, "Online communication and information technology education", dalam *Journal of Information Technology Education*, (5), 236
- Makadiningsih, Agusti dan Kurniasari, Praharisti, 2019,"Pengembangan Model Pembelajaran Blended Learning( Synchronous vs Asynchronous) Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi", dalam *Journal Of Islamic Elementary School*. 3(1) 27-36
- Putra, Ino Angga, 2015, "Orientasi Hybrid Learning Melalui Model Hybrid Dengan bantuan Multimedia Kegiatan Pembelajaran", dalam *Eduscope*, Vol 1 No 1
- Seels, Barbara B. dan Richey, Rita C, 1994, *Instructional Technology*. Terjemahan. Washington DC: AECT
- Surjono, Herman Dwi, 2022, Hybrid Solusi Dilema PTM VS Daring., tersedia di <https://hermands.id/hybrid-solusi-dilema-ptm-vs-daring/>. Diunduh pada 14 Februari 2022
- Wardarita., 2010, *Model Pembelajaran Terpadu Teori dan Praktek*. Jakarta: Bumi Aksara
- Yazdi, Mohammad, 2021, Elearning Sebagai media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi", dalam jurnal ilmiah Foristek No 2, Vol. 1, hlm 143-152