

IMPLIKASI MODEL PEMBELAJARAN *BLENDED LEARNING* BAGI PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DI SMP KATOLIK YOHANES GABRIEL PARE

Diky Indra Atmaja, Agustinus Supriyadi*

STKIP Widya Yuwana
dikyindra29@gmail.com

*)penulis korespondensi, atsywhw@widayuwana.ac.id

Abstract

Blended learning is a learning model that combines face-to-face learning with web-based learning, by utilizing media and tools that can be used in an e-learning learning environment. The hope with the blended learning model is that educators must be ready and brave to face technological advances and students to be active and independent. The blended learning model is also applied to Catholic schools, including Yohanes Gabriel Pare Catholic Junior High School. The purpose of this study (1) is to describe what is meant by a blended learning model. (2) Explaining the implications of the blended learning model for the implementation of learning in Yohanes Gabriel Pare Catholic Junior High School. This study uses a qualitative method. The informants of this research were the teachers of Yohanes Gabriel Pare Catholic Junior High School. The number of informants in this study was 10 people. From the results of this study, John Gabriel Pare Catholic Junior High School teachers revealed that the function of digital learning in learning activities in the classroom is as a complement or complement.

Keywords: *Learning Model, Blended Learning, Implementation of Learning*

I. PENDAHULUAN

Kita hidup dalam dunia digital yang semakin modern, kita tidak dapat mengelak dan menyingkir dari era teknologi digital yang sudah memengaruhi sendi-sendi kehidupan kita. Manusia zaman sekarang, setiap hari menghirup gelombang jaringan *Wireless Fidelity (WiFi)* dan koneksi jaringan internet, sehingga memengaruhi kehidupan dan memberikan perubahan cara hidup dan aktivitas sehari-hari, termasuk dalam dunia pendidikan (Widiatna, 2020:66-67). Memasuki era digital ini, guru sebagai sumber belajar utama dirasa tidak cukup lagi, tetapi perlu dilengkapi sumber belajar lainnya. Sumber belajar guru harus terintegrasi dengan sumber belajar lain, yaitu sumber belajar cetak, audio, audio

visual, dan komputer. Bahkan bisa memanfaatkan *mobile learning*, seperti *smartphone*. Diperlukan pengetahuan, sikap, dan keterampilan guru dalam merancang pembelajaran terutama dalam upaya memecahkan persoalan atau mengaplikasikannya dalam rancangan pembelajaran, agar kualitas pembelajaran meningkat. Pembelajaran bukan hanya berbasis pada tatap muka, tetapi dikombinasikan dengan sumber ilmu pengetahuan dan teknologi yang bersifat *online* maupun *offline*. Model pembelajaran seperti ini disebut Pembelajaran Berbasis *Blended Learning* atau sering disingkat PBB (Munir, 2017:62).

Blended Learning adalah pembelajaran yang mencampur strategi penyampaian pembelajaran menggunakan kegiatan tatap muka (*face to face*), pembelajaran berlandas komputer (*offline*), dan komputer secara *online* (internet dan *mobile learning*). Dalam *blended learning* semua sumber belajar yang dapat menyediakan terjadinya pembelajaran dimaksimalkan (Munir, 2017:63). Artinya, pembelajaran dengan pendekatan teknologi pembelajaran dengan perpaduan sumber-sumber belajar *bersemuka* dengan guru maupun yang dimuat dalam *personal computer*, *smartphone*, kanal TV satelit, kongres video, dan sarana elektronik lainnya (Husamah, 2014:12).

Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif. Metode kualitatif adalah penelitian yang memanfaatkan wawancara terbuka untuk menyelidiki dan memahami sikap, pandangan, perasaan dan perilaku individu atau serangkaian warga pada suatu permasalahan (Moleong, 2005:5). Metode penelitian kualitatif digunakan untuk mendapatkan data yang mendalam serta mengandung makna. Penelitian kualitatif juga merupakan penelitian yang lebih bersifat deskriptif, dimana hal ini terlihat dari informasi yang terkumpul berupa statistik, transkrip interviu, catatan lapangan dan ilustrasi, bukan bilangan. Dengan demikian, warta riset akan berisi cuplikan fakta untuk memberi sketsa penguraian warta tersebut (Moleong, 2005:11).

Berangkat dari perumusan masalah penelitian di atas, maka tujuan penelitian ini adalah: (1) mendeskripsikan yang dimaksud dengan model pembelajaran *blended learning*; (2) menjelaskan implikasi model pembelajaran *blended learning* bagi pelaksanaan pembelajaran di SMP Katolik Yohanes Gabriel Pare.

II. PEMBAHASAN

2.1. Pengertian Pembelajaran Tatap Muka

Pembelajaran formal yang kebanyakan dilakukan di sekolah berproses melalui metode pembelajaran tatap muka (*face to face*). Husamah (2014:83) pembelajaran tatap muka adalah kegiatan pembelajaran yang berupa proses interaksi langsung antara pendidik dan anak didik. Pembelajaran tatap muka sudah dilakukan sebelum ditemukannya teknologi cetak, audio visual, dan

komputer. Pengajar menyampaikan materi pembelajaran, interviu, musyawarah, menyampaikan instruksi, menyampaikan pengarahan, serta kuis (Munir, 2017:66).

Tabel 1. Pengertian Pembelajaran Tatap Muka

Indeks				
Kode	Jawaban	Informan	Jumlah	Persentase
1A	Proses interaksi langsung	I1, I2, I3, I4, I5, I6, I7, I8, I9, I10	10	100%
1B	Pembelajaran di sekolah/kelas	I2, I5, I7, I8, I10	5	50%

Dari pernyataan di atas, mengungkapkan bahwa sebanyak 10 informan sudah memahami arti pembelajaran tatap muka secara umum. Sepuluh informan (100%) menyatakan bahwa pembelajaran tatap muka adalah proses interaksi langsung antara pendidik dengan anak didik. Kemudian terdapat 5 informan (50%) menyatakan bahwa pembelajaran tatap muka yakni pembelajaran yang diselenggarakan di sekolah atau kelas. Dari efek investigasi tersebut dapat ditetapkan bahwa informan menjawab dengan baik dan memiliki pemahaman jelas tentang pengertian pembelajaran tatap muka.

2.2. Pengertian Pembelajaran Berbasis Elektronik (*e-learning*)

E-learning terdiri dari huruf “e” yang merupakan singkatan dari *electronic* dan kata “*learning*” yang artinya pembelajaran. Dengan demikian *e-learning* bisa ditafsirkan sebagai pembelajaran dengan memanfaatkan bantuan perangkat elektronik seperti telepon, audio, *video tape*, transmisi satelit atau perangkat komputer. Untuk meneruskan materi pembelajaran pada *e-learning* dibutuhkan jaringan internet. Materi pembelajaran selalu ada kapan pun dan dimana pun dibutuhkan, sehingga dapat mengatasi kendala jarak, ruang, dan waktu. Fokus paling penting dalam *e-learning* adalah proses belajarnya “*learning*” itu sendiri, dan bukan pada *electronic*, karena elektronik hanyalah sebagai alat bantu saja. Pelaksanaannya *e-learning* menggunakan bantuan audio, video, dan perangkat komputer atau perpaduan dari ketiganya (Munir, 2009:210-211).

Tabel 2. Pengertian Pembelajaran Berbasis Elektronik (*e-learning*)

Indeks				
Kode	Jawaban	Informan	Jumlah	Persentase
2A	Pembelajaran dengan memanfaatkan bantuan perangkat elektronik	I1, I2, I3, I4, I5, I6, I7, I8, I9, I10	10	100%
2B	Pembelajaran dalam jaringan (daring)	I1, I7, I8	3	30%
2C	Pembelajaran di mana saja	I1, I5	2	20%

Data penelitian lapangan menunjukkan bahwa, sebanyak 10 informan menyatakan bahwa pembelajaran berbasis elektronik (*e-learning*) adalah pembelajaran dengan menggunakan bantuan perangkat elektronik. Kemudian 3 informan (30%) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis elektronik (*e-learning*), yaitu pembelajaran dalam jaringan atau online. Menyusul 2 informan (20%) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis elektronik (*e-learning*), yaitu pembelajaran yang mempermudah interaksi pembelajaran dari mana dan kapan saja. Dari hasil pengamatan, dapat disimpulkan bahwa informan sudah menjawab dengan baik dan memiliki pemahaman yang jelas tentang pengertian pembelajaran berbasis elektronik (*e-learning*). Hal ini terlihat dari berbagai jawaban variatif yang telah disampaikan oleh informan yang masih memiliki kesesuaian dengan teori.

2.3. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan sebuah tata cara yang terstruktur dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk menggapai target belajar. Lebih lanjut, dapat juga ditafsirkan suatu pendekatan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran (Imas Kurniasih, 2015:18). Pendapat yang senada dikemukakan oleh Shilphy A. Octavia (2020:13) yang menekankan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan tata cara sistematis (teratur) dalam pengorganisasian kegiatan (pengalaman) belajar untuk mencapai tujuan belajar (kompetensi belajar). Menurut Joyce & Weil dalam Rusman (2012:133) berpendirian bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain.

Tabel 3. Pengertian Model Pembelajaran

Indeks				
Kode	Jawaban	Informan	Jumlah	Persentase
3A	Rangkaian proses belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran	I1, I2, I3, I4, I5, I6, I7, I8, I9, I10	10	100%

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa 10 informan menyatakan bahwa model pembelajaran adalah rangkaian proses belajar untuk mencapai target pembelajaran. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran merupakan denah kegiatan belajar agar pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan baik, menarik, mudah dipahami dan sesuai dengan kronologi yang jelas. Jadi dapat disimpulkan para informan sudah memahami betul tentang model pembelajaran, hal ini dapat dilihat dari kesesuaian pemahaman dan jawaban informan dengan teori.

2.4. Pengertian *Blended Learning*

Blended learning merupakan istilah yang berakar dari Bahasa Inggris, yang dibangun dari dua suku kata, *blended* dan *learning*. *Blended* artinya campuran atau kombinasi dan *learning* artinya belajar. Sebutan lain yang acap kali digunakan adalah *hybrid course* (*hybrid* = campuran atau paduan, *course* = mata kuliah/ mata pelajaran). *Blended learning* ini pada dasarnya mengacu pada belajar yang mencampuradukkan antara pembelajaran tatap muka (*face to face*) dan pembelajaran berbasis komputer (*online* atau *offline*) (Munir, 2017:62). Senada dengan definisi diatas, Elenena Mosa dalam Rusman (2011:242) menyampaikan bahwa yang dicampurkan dalam *blended learning* adalah dua elemen, yakni pembelajaran di kelas (*classroom lesson*) dengan *online learning*. Cheung & Hew (2011:1320) menjelaskan *blended learning* sebagai pembelajaran yang mencampurkan setting pembelajaran *synchronous* dan *asynchronous* secara tepat guna untuk menggapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran *synchronous* adalah kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada waktu yang sama dan tempat yang sama ataupun berbeda, sedangkan pembelajaran *asynchronous* adalah kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada waktu dan tempat yang berbeda (Littlejohn & Pegler, 2007:51-53).

Tabel 4. Pengertian *Blended Learning*

Indeks				
Kode	Jawaban	Informan	Jumlah	Persentase
4A	Kombinasi antara pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran <i>e-learning</i>	I1, I2, I3, I4, I5, I6, I7, I8, I9, I10	10	100%

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan sebanyak 10 informan menyatakan bahwa *blended learning* adalah perpaduan (campuran) antara pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran *e-learning*. Hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa informan sudah memahami arti *blended learning*. Hal ini terlihat dari berbagai jawaban variatif yang telah disampaikan oleh informan yang masih memiliki kesesuaian dengan teori.

2.5. Kelebihan *Blended Learning*

Perkembangan teknologi dapat dimanfaatkan untuk proses pembelajaran. Namun tidak ada teknologi pembelajaran yang ideal untuk semua jenis pembelajaran, karena setiap teknologi memiliki kelebihan serta kelemahannya. Adapun kelebihan dari model pembelajaran *blended learning* ini antara lain yakni anak didik leluasa untuk menyelami materi pelajaran secara mandiri dengan menunggangi materi-materi yang tersedia secara *online*. Keberadaan teknologi informasi dan jaringan di negara Indonesia, telah mempengaruhi proses belajar di ruang kelas. Dengan lahirnya teknologi, belajar bisa saja dilakukan dimana dan kapanpun (Husamah, 2014:36). Menurut Rusman (2011:287) mengungkapkan bahwa hadirnya berbagai *software* atau perangkat lunak yang dapat digunakan untuk kepentingan pembelajaran, sekarang ini para guru dapat berimprovisasi pembelajaran dengan berbasis komputer, yaitu dengan memanfaatkan *google classroom, moodle, kahoot, slido, quizizz* dan aplikasi pembelajaran lainnya. Hal ini dapat memberikan variasi dalam mengajar.

Tabel 5. Kelebihan *Blended Learning*

Indeks				
Kode	Jawaban	Informan	Jumlah	Persentase
5A	Belajar bisa dilakukan dimana dan kapan saja	I1, I2, I3, I4, I6, I7, I9, I10	8	80%
5B	Pengajar dapat menyelenggarakan kuis	I1, I2	2	20%
5C	Peserta didik terbiasa belajar secara aktif dan mandiri dalam belajar	I4	1	10%
5D	Bersifat luwes	I5, I8	2	20%
5E	Relatif lebih efisien	I6	1	10%

Hasil analisa data penelitian mengungkapkan bahwa 8 informan (80%) menyatakan bahwa kelebihan *blended learning*, yaitu belajar bisa dilakukan dimana dan kapan saja. Kemudian 2 informan (20%) menyatakan bahwa kelebihan *blended learning* yaitu pengajar dapat menyelenggarakan kuis. Selanjutnya 2 informan (20%) menyatakan bahwa kelebihan *blended learning* yaitu bersifat luwes. Menyusul 1 informan (10%) menyatakan bahwa kelebihan *blended learning* yakni anak didik terbiasa menimba ilmu secara aktif dan independen dalam belajar. Kemudian 1 informan (10%) menyatakan bahwa kelebihan *blended learning* yakni relatif lebih efisien. Dari hasil observasi tersebut dapat disimpulkan bahwa informan cukup memahami tentang kelebihan *blended learning*. Hal ini terlihat dari berbagai jawaban yang telah disampaikan oleh informan yang masih memiliki kesesuaian dengan teori.

2.6. Kekurangan *Blended Learning*

Model pendidikan *blended learning* pula tidak tercabut dari bermacam kelemahan antara lain, bayaran akses internet relatif masih mahal, sehingga internet belum dapat dinikmati oleh seluruh golongan paling utama golongan ekonomi kelas dasar. Hambatan yang lain merupakan pemerataan jangkauan akses internet yang belum menyeluruh serta belum seluruhnya menjangkau ke seluruh daerah, paling utama ke daerah-daerah terpencil ataupun pedalaman. Jangkauan akses internet yang gampang lebih banyak di kota besar. Sementara itu, *blended learning* membutuhkan akses internet yang mencukupi, serta apabila jaringan kurang mencukupi, itu pasti hendak menyulitkan partisipan didik dalam menjajaki pendidikan mandiri via *online* (Munir, 2009:221). Hambatan yang lain, minimnya pengetahuan sumber energi pendidikan untuk pendidik serta anak didik terhadap pemakaian teknologi. Perlunya pemberian pelatihan seperlunya dalam memakai

personal computer yang hendak digunakan selaku media komunikasi berbasis website ataupun aplikasi pendidikan kepada guru serta tiap anak didik (Rusman, 2011:286).

Tabel 6. Kekurangan *Blended Learning*

Indeks				
Kode	Jawaban	Informan	Jumlah	Persentase
6A	Jangkauan akses internet yang belum merata	I1, I2, I3, I4, I6, I8, I9, I10	8	80%
6B	Kurangnya pengetahuan sumber daya pembelajaran bagi pengajar dan peserta didik terhadap penggunaan teknologi	I4, I5, I6, I7	4	40%
6C	Tingginya kemungkinan gangguan belajar	I9	1	10%

Data pengamatan, menampilkan bahwa para narasumber memiliki respons yang beraneka ragam dalam mengomentari problem diatas. Hasil tanggapan pelapor terhadap problem di atas dapat dilihat melalui beberapa tanggapan atas problem yang disampaikan informan. Sejumlah 8 informan (80%) menyatakan bahwa kekurangan *blended learning* yaitu jangkauan akses internet yang belum merata. Ada 4 informan (40%) menyatakan bahwa kekurangan *blended learning* yaitu kurangnya pengetahuan sumber daya pembelajaran bagi pendidik dan anak didik terhadap penggunaan teknologi. Menyusul 1 informan (10%) menyatakan bahwa kekurangan *blended learning* yakni tingginya kemungkinan gangguan belajar. Dari hasil observasi tersebut dapat disimpulkan bahwa informan cukup menelateni tentang kekurangan *blended learning*. Hal ini terlihat dari berbagai jawaban yang telah disampaikan oleh informan yang masih memiliki kesesuaian dengan teori.

2.7. Tantangan-tantangan yang Dihadapi dalam Menggunakan Model Pembelajaran *Blended Learning*

Tantangan-tantangan yang dialami dalam memakai model pendidikan *blended learning* antara lain kelemahan dari aspek teknis, ialah tidak seluruh partisipan didik bisa mengenakan sarana internet sebab tidak ada ataupun langkanya *personal computer* dengan internetnya. Terlebih belum seluruh tempat ataupun lembaga pembelajaran ada sarana jaringan internet. Seandainya terdapat PC dengan internet, terkadang terkendala dengan tidak ada ataupun terbatasnya

sarana listrik serta infrastruktur yang lain (Munir, 2009:220). Tantangan yang lain, guru dituntut mengenali serta memahami strategi, tata cara, ataupun metode pendidikan berbasis teknologi data serta komunikasi. Bila pendidik tidak menguasainya, hingga proses transfer ilmu pengetahuan ataupun data dari pendidik kepada partisipan didik hendak terhambat serta hendak menggagalkan proses pendidikan tersebut (Munir, 2009: 219).

Tabel 7. Tantangan Menggunakan Model Pembelajaran *Blended Learning*

Indeks				
Kode	Jawaban	Informan	Jumlah	Persentase
7A	Pendidik dituntut untuk mengetahui dan menguasai teknologi	I1, I2, I3, I10	4	40%
7B	Jangkauan akses internet yang tidak merata	I1, I4, I5, I6, I8, I9	6	60%
7C	Kurangnya pengetahuan sumber daya pembelajaran bagi peserta didik terhadap penggunaan teknologi	I5, I7	2	20%
7D	Peserta didik yang tidak mempunyai motivasi belajar yang tinggi cenderung gagal	I9	1	10%

Hasil penyelidikan data penelitian menunjukkan bahwa para narasumber menjawab pertanyaan dengan baik terkait tantangan yang dihadapi dalam menggunakan model pembelajaran *blended learning*. Terdapat 6 informan (60%) menyatakan bahwa tantangan yang dihadapi dalam menggunakan model pembelajaran *blended learning* adalah jangkauan akses internet yang tidak merata. Menyusul 4 informan (40%) menyatakan bahwa tantangan yang dihadapi dalam menggunakan model pembelajaran *blended learning* adalah pendidik dituntut untuk mengetahui dan menguasai teknologi. Selanjutnya 2 informan (20%) menyatakan bahwa tantangan yang dihadapi dalam menggunakan model pembelajaran *blended learning* adalah kurangnya pengetahuan sumber daya pembelajaran bagi anak didik terhadap penggunaan teknologi. Ada 1 informan (10%) menyatakan bahwa tantangan yang dihadapi dalam menggunakan model pembelajaran *blended learning* adalah anak didik yang tidak mempunyai motivasi belajar yang tinggi cenderung gagal.

Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa para informan dapat memahami tantangan yang dihadapi dalam menggunakan model pembelajaran

blended learning. Hal ini terlihat dari kesesuaian pemahaman dan jawaban informan dengan teori.

2.8. Upaya untuk Mengatasi Tantangan dalam Menggunakan Model Pembelajaran *Blended Learning*

Upaya untuk mengatasi tantangan dalam menggunakan model pembelajaran *blended learning* adalah belajar melalui tutorial di *YouTube* atau webinar *online*. Internet dapat dijadikan media untuk melakukan musyawarah antara guru dengan peserta didik, baik untuk pendidik dengan pendidik, atau dalam jumlah yang terbatas, bahkan massal. Dengan musyawarah ini akan bermanfaat untuk menambah ilmu pengetahuan dan wawasan yang lebih luas, serta kemampuan dalam berdiskusi, mengutarakan pertanyaan, merespons pertanyaan, atau mengajukan dan membentengi pendapatnya sendiri (Rusman, 2012:351). Upaya untuk mengatasi tantangan model pembelajaran *blended learning* lainnya yakni belajar bersama dengan siswa menggunakan aplikasi pembelajaran online. Menurut Husamah (2014:104) menyatakan bahwa belajar bersama dengan siswa memudahkan dalam memberikan proses penilaian oleh pendidik. Dalam hal ini, pendidik dapat membidik secara langsung perubahan yang terjadi pada anak didiknya, baik dari aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik.

Tabel 8. Upaya untuk Mengatasi Tantangan dalam Menggunakan Model Pembelajaran *Blended Learning*

Indeks				
Kode	Jawaban	Informan	Jumlah	Persentase
8A	Belajar bersama dengan siswa menggunakan aplikasi pembelajaran <i>online</i>	I1, I5, I6	3	30%
8B	Saling membantu dengan teman sesamanya	I1	1	10%
8C	Belajar melalui tutorial di <i>YouTube</i> atau webinar <i>online</i>	I2, I7, I8, I10	4	40%
8D	Kreatif dalam menyiapkan materi pembelajaran	I2, I3, I4	3	30%
8E	Membuat rangkuman materi agar peserta didik dapat belajar atau <i>me-review</i> bahan ajar setiap saat	I9	1	10%

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa 4 informan (40%) menyatakan bahwa upaya untuk mengatasi tantangan dalam menggunakan model pembelajaran *blended learning* adalah belajar melalui tutorial di *Youtube* atau webinar *online*. Terdapat 3 informan (30%) menyatakan bahwa upaya untuk mengatasi tantangan dalam menggunakan model pembelajaran *blended learning* adalah belajar bersama dengan para siswa dengan menggunakan aplikasi pembelajaran *online*. Ada 3 informan (30%) menyatakan bahwa upaya untuk mengatasi tantangan dalam menggunakan model pembelajaran *blended learning* adalah kreatif dalam menyiapkan materi pembelajaran. 1 informan (10%) menyatakan bahwa upaya untuk mengatasi tantangan dalam menggunakan model pembelajaran *blended learning* adalah saling membantu dengan teman sesamanya. Menyusul 1 informan (10%) menyatakan bahwa upaya untuk mengatasi tantangan dalam menggunakan model pembelajaran *blended learning* adalah membuat rangkuman materi agar peserta didik dapat belajar atau *me-review* bahan ajar setiap saat. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa sebagian besar informan dapat memahami upaya untuk mengatasi tantangan dalam menggunakan model pembelajaran *blended learning*. Hal ini terlihat dari kesesuaian pemahaman dan jawaban informan dengan teori.

2.9. Aplikasi yang Digunakan untuk Mendukung Model Pembelajaran *Blended Learning*

Mobile learning ataupun pula diucap *m-learning*, diinterpretasikan selaku pendidikan yang di informasikan ataupun didukung teknologi *mobile*. *Mobile learning* dapat dicoba kapan saja serta di mana saja, sepanjang pembelajar bawa fitur *mobile* mereka (Munir, 2017:70).

Media sosial ialah suatu media online yang para penggunanya ikut serta serta berbaur memakai internet. Pengguna sosial dapat dengan gampang ikut serta, berbagi, serta memanasikan isi semacam web, jejaring sosial, wifi, forum, serta dunia virtual yang ialah wujud media sosial yang sangat universal digunakan oleh warga (Munir, 2017:76).

Gamification merupakan pemakaian *game* mekanik bermain buat aplikasi non-*game* (pula diketahui selaku "*funware*"), paling utama *website* serta *mobile* berorientasi konsumen, dalam rangka buat mendesak orang mengadopsi aplikasi. Perihal ini pula berupaya mendesak pengguna buat ikut serta dalam sikap yang di idamkan sehubungan dengan aplikasi. *Gamification* bekerja dengan membuat teknologi yang lebih menarik, serta dengan mendesak sikap yang di idamkan, mengambil keuntungan dari kecenderungan psikologis manusia "buat ikut serta dalam permainan" (Munir, 2017: 85).

Learning Management System (biasa disingkat LMS) merupakan aplikasi fitur lunak buat aktivitas dalam jaringan *online*, program pendidikan elektronik (*e-*

learning program), serta isi pelatihan. Suatu LMS yang kokoh wajib dapat memakai layanan *self-service* serta *self guided*, mengumpulkan serta mengantarkan konten pendidikan dengan kilat, mengkonsolidasikan inisiatif pelatihan pada *platform* berbasis *website scalable*, menunjang portabilitas serta standar, personalisasi isi serta membolehkan pemakaian kembali pengetahuan (Munir, 2017:128- 129).

Tabel 9. Aplikasi yang digunakan untuk Mendukung Model Pembelajaran *Blended Learning*

Indeks				
Kode	Jawaban	Informan	Jumlah	Persentase
9A	<i>WhatsApp</i> (<i>Social Media</i>)	I1, I2, I3, I4, I5, I6, I7, I8, I9, I10	10	100%
9B	<i>Google Classroom</i> (<i>Learning Management System</i>)	I1, I2, I3, I4, I5, I6, I7, I8, I9, I10	10	100%
9C	<i>Quizizz</i> (<i>Game Based Learning</i>)	I1, I4, I5, I6, I7, I8, I9, I10	8	80%

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa sebanyak 10 informan (100%) menyatakan bahwa aplikasi yang sudah digunakan untuk mendukung model pembelajaran *blended learning* yakni *WhatsApp (Social Media)*. Terdapat 10 informan (100%) menyatakan bahwa aplikasi yang sudah digunakan untuk mendukung model pembelajaran *blended learning*, yakni *Google Classroom (Learning Management System)*. Ada 8 informan (80%) menyatakan bahwa aplikasi yang sudah digunakan untuk mendukung model pembelajaran *blended learning* yakni *Quizizz (Game Based Learning)*. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa sebagian besar informan menggunakan aplikasi *WhatsApp, Google Classroom, Quizizz, Liveworksheets, Google Form, Aplikasi MGMP Matematika* untuk mendukung model pembelajaran *blended learning*.

2.10. Hubungan Model Pembelajaran *Blended Learning* dalam Proses Belajar Mengajar

Blended learning ialah pemecahan ampuh dalam upaya revisi pendidikan sebab, bagi Lewis dalam Husamah (2014:48-49) satu perihal yang butuh ditekankan serta dimengerti ialah pada *blended learning*, guna pendidikan elektronik ataupun berbasis internet terhadap aktivitas pendidikan di dalam kelas merupakan selaku komplemen ataupun aksesoris. Dikatakan berperan selaku aksesoris, sebab modul pendidikan elektronik distrategikan buat memenuhi modul pendidikan yang diterima partisipan didik di dalam kelas. *E-learning* tidak bisa seluruhnya mengambil alih aktivitas pendidikan konvensional di kelas. Sekalipun

diakui kalau belajar mandiri ialah pendorong untuk aktivitas pendidikan elektronik, tetapi tipe aktivitas pendidikan ini masih membutuhkan korelasi yang mencukupi selaku upaya buat melindungi kualitasnya.

Tabel 10. Hubungan Model Pembelajaran *Blended Learning* dalam Proses Belajar Mengajar

Indeks				
Kode	Jawaban	Informan	Jumlah	Persentase
10A	Mendukung proses belajar mengajar	I1, I2, I3, I4, I5, I6, I7, I8, I9, I10	10	100%

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa 10 informan (100%) menyatakan bahwa model pembelajaran *blended learning* mendukung proses belajar mengajar di sekolah SMPK Yohanes Gabriel Pare. Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa informan telah mengerti dan memahami mengenai hubungan model pembelajaran *blended learning* dalam proses belajar mengajar di sekolah SMPK Yohanes Gabriel Pare. Hal ini terlihat dari berbagai jawaban variatif yang telah disampaikan oleh informan yang masih memiliki kesesuaian dengan teori.

2.11. Harapan Para Guru Terhadap Model Pembelajaran *Blended Learning* Kedepannya

Bagi Garnham dalam Husamah (2014:21), tujuan dibentangkannya *blended learning* merupakan memadukan identitas terbaik dari pendidikan di kelas tatap muka serta identitas terbaik pendidikan *online* buat tingkatkan pendidikan mandiri secara aktif oleh anak didik serta kurangi jumlah waktu tatap muka di kelas. Dengan teknologi berbasis PC, pengajar memakai model pendidikan kombinasi (*hybrid*) buat merancang ulang mata pelajarannya sehingga terdapat aktivitas *onlinenya* berbentuk riset permasalahan, teritorial, latihan mandiri, simulasi, ataupun kerja sama kelompok *online*.

Tabel 11. Harapan Model Pembelajaran *Blended Learning* Kedepannya

Indeks				
Kode	Jawaban	Informan	Jumlah	Persentase
11A	Peserta didik menjadi aktif dan mandiri	I1	1	10%
11B	Pendidik harus siap dan berani menghadapi kemajuan teknologi	I1, I3, I4, I5, I9, I10	6	60%
11C	Pelatihan atau workshop bagi para guru	I2, I5, I6, I7, I8	5	50%

Jawaban dari informan mengenai harapan terhadap model pembelajaran *blended learning* untuk kedepannya cukup variatif. Terdapat 6 informan menyatakan bahwa pendidik harus siap dan berani menghadapi kemajuan teknologi. Selanjutnya 5 informan (50%) menyatakan bahwa harapan terhadap model pembelajaran *blended learning* untuk kedepannya yaitu pelatihan atau workshop bagi para guru. Menyusul 1 informan (10%) menyatakan bahwa harapan terhadap model pembelajaran *blended learning* untuk kedepannya yaitu para siswa-siswi menjadi aktif dan mandiri. Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa terjadi kesesuaian antara jawaban informan dengan teori yang dipaparkan oleh peneliti. Dimana para informan dapat menyampaikan harapan berkaitan dengan model pembelajaran *blended learning* di sekolah SMP Katolik Yohanes Gabriel Pare.

III. KESIMPULAN

Secara keseluruhan, hasil telaah data penyelidikan menunjukkan bahwa model pembelajaran *blended learning* memiliki hubungan dalam proses belajar mengajar di SMP Katolik Yohanes Gabriel Pare. Hal tersebut terlihat dari jawaban para guru SMP Katolik Yohanes Gabriel Pare yang menyatakan bahwa model pembelajaran *blended learning* mendukung bagi pelaksanaan pembelajaran di SMP Katolik Yohanes Gabriel Pare. Selain itu, para guru SMP Katolik Yohanes Gabriel Pare juga mengungkapkan bahwa guna pendidikan digital dalam aktivitas pendidikan di dalam kelas ialah selaku komplemen ataupun aksesoris. Perihal ini berarti kalau modul pendidikan elektronik diprogramkan buat jadi modul *reinforcement* (penguatan) yang bertabiat *enrichment* (pengayaan) ataupun remedial (pengulangan pendidikan) untuk pembelajar di dalam menjajaki proses aktivitas pendidikan konvensional.

DAFTAR PUSTAKA

- Cheung, W. S., & Hew, K. F., (2011), Design and evaluation of two blended learning approaches: Lessons learned. *Australia Journal of Educational Technology*, 27(8), 1320-1321.
- Husamah., 2014, *Pembelajaran Bauran (Blended Learning)*. Jakarta:Prestasi Pustakaraya.
- Kurniasih, Imas., 2015, *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran untuk Peningkatan Profesionalitas Guru*. Yogyakarta:Kata Pena.
- Littlejohn, A & Pegler, C., 2007, *Preparing for blended e-learning*. New York:Routledge.

- Moleong, Lexy., 2005, *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung:PT Remaja Rosdakarya.
- Munir., 2009, *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung:CV Alfabeta.
- _____, 2017, *Pembelajaran Digital*. Bandung:CV Alfabeta.
- Octavia, Shilphy A., 2020, *Model-model Pembelajaran*. Yogyakarta:CV Budi Utama.
- Rusman., 2011, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- _____, 2012, *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta:PT Raja Grafindo Persada.
- Widiatna, A. D., (2020), Transformasi Pendidikan Calon Katekis Dan Guru Agama Katolik Di Era Digital. *JPAK: Jurnal Pendidikan Agama Katolik*, 20(2), 66-82.