

Implementasi Blended Learning Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen Berbasis Experiential Learning Pada Siswa Jenjang SMK

Triseda Marselina Siman¹, Fathahillah², Muh.Aries³
¹PPG Daljab Angkatan 1 TKI, Universitas Negeri Makassar
^{2,3}TKI, Universitas Negeri Makassar
¹trisedasiman@gmail.com
²fathahillah@unm.ac.id
³aries.bila68@gmail.com

Abstrak - Teknologi sekarang ini merupakan instrumen penting dalam proses pembelajaran. Perkembangan TIK sudah sangat maju dan cepat oleh karena itu perlu dimanfaatkan semaksimal mungkin. Para praktisi pendidikan sudah banyak mengembangkan dan merancang pembelajaran dengan berbasis digital yaitu pembelajaran *online*. Akan tetapi, pembelajaran *online* masih membutuhkan adanya pembelajaran tatap muka. Maka dari itu para ahli pendidikan menggabungkan kedua model pembelajaran tersebut dan menjadikannya sebuah teori pembelajaran baru yang disebut *Blended Learning*. Karena dalam penerapannya *Blended Learning* menggunakan sumber daya multimedia, ICT, tutorial, audio video, komputer dan *smartphone*, bisa memenuhi gaya dan model belajar kaum milenial, khususnya ramaja di bangku SMA/SMK. Pelajar zaman sekarang membutuhkan media pembelajaran yang bisa menarik minat dan perhatian mereka. Tak terlepas dari hal itu, dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen masih sering dijumpai siswa yang tidak bersemangat mengikuti pelajaran oleh karena proses pembelajaran masih konvensional dan seolah-olah tidak ada bedanya dengan guru berkhotbah di depan para siswa. Dengan menerapkan metode pembelajaran *Blended Learning* yang berbasis pembelajaran dengan pengalaman langsung atau Experiential Learning, outcome yang bisa diperoleh: 1)minat dan semangat belajar siswa lebih baik, 2)prestasi belajar meningkat, 3)membantu guru dalam mengajar dan memproses nilai, 4)menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien, 5)mengurangi dampak negatif penggunaan teknologi informasi dikalangan pelajar.

Kata Kunci : Blended Learning, Pembelajaran PAK, Experiential Learning, Siswa SMK

I. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi di abad 21 ini benar-benar tidak bisa dibendung dan sangat cepat berkembang. Teknologi dan segala kemajuannya berhasil menyentuh aspek-aspek kehidupan manusia, mulai dari transportasi, transaksi keuangan, komunikasi dan yang terutama melahirkan berbagai media-media digital. Pengiriman pesan yang membutuhkan waktu berhari-hari, bisa diatasi oleh teknologi dalam hitungan detik. Belum lagi media digital yang bisa diakses dengan sangat mudah hanya dalam genggamannya sebuah alat komunikasi yaitu *smartphone*. Pada awalnya pengalaman visual, auditori maupun kombinasi keduanya tak bisa diakses sekaligus. Pengalaman visual harus diciptakan dengan kamera yang dibatasi dari sisi kualitas dan terutama kapasitas penyimpanan. Pengalaman auditori harus menggunakan *walkman*, radio dan alat perekam suara khusus. Belum lagi video yang mengkombinasikan aspek visual dan auditori harus memakai *handycam*. Namun saat ini, semua alat itu tergabung dalam kemudahan teknologi sehingga memberi kesempatan luas bagi manusia untuk memiliki pengalaman multimedia. Semakin berkembangnya teknologi internet juga mendorong manusia untuk beralih ke dunia digital dan internet.

Masa remaja merupakan fase kritis dimana individu sedang mengenal dunia di luar kebiasaan yang ada di keluarganya. Multimedia dan Internet memberikan akses bagi remaja untuk mengeksplorasi dunia tanpa batas. Remaja

berusaha menggali informasi melalui berbagai media demi memenuhi rasa ingin tahunya. Sebagai individu, remaja berada dalam masa transisi dari masa kanak-kanak menuju dewasa. Remaja merupakan masa yang krusial dalam fase kehidupan individu sebab di masa ini individu mempersiapkan dirinya menjadi individu dewasa yang mandiri dan bertanggung jawab atas hidupnya. Masa remaja biasanya terjadi setelah individu mengalami masa pubertasi hingga usia 18-19 tahun. Secara biologis, masa remaja terjadi dengan diikuti oleh ciri-ciri pubertas berupa perubahan bentuk tubuh, perubahan hormon dan bahkan perubahan cara berpikir atau biasa disebut area kognitif.

Remaja yang hidup di masa saat ini tak jauh dari sebutan "milenial". Remaja saat ini begitu dekatnya dengan perkembangan teknologi digital sebagai sarana dalam mengakses informasi. Teknologi digital menyediakan dunia yang begitu luas bagi remaja dan menyebabkan informasi menjadi tak terbatas. Remaja benar-benar dimanjakan oleh kehadiran teknologi digital. Multimedia kini menjadi pengalaman sehari-hari bagi remaja milenial. Berkirim pesan teks, mengambil gambar (memotret) serta mengunggah foto-foto, menyaksikan bahkan membuat video, mendengarkan lagu, menjangir jutaan informasi hanya bermodal gawai pribadi, mengetahui kondisi dan trend terkini dari belahan dunia lain. Sungguh merupakan dunia yang tak terbatas bagi remaja.

Selain dekat dengan teknologi digital dan internet, remaja juga pada dasarnya lekat dengan status sebagai

pelajar. Remaja juga adalah individu yang pada umumnya duduk di bangku pendidikan dan berstatus sebagai pelajar. Jika di dunia teknologi digital ia menikmati informasi tak terbatas, di bangku pendidikan remaja juga mendapatkan informasi dari berbagai bidang, bahkan ia dilatih untuk memiliki keterampilan serta karakter yang kuat.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang fokus pada pengamatan dengan teknik pengumpulan data melalui observasi dan wawancara. Melalui kelas pembelajaran PAK, peneliti dalam hal ini sebagai guru akan melakukan pengamatan terhadap perilaku siswa selama proses belajar mengajar. Kemudian guru akan melanjutkan dengan mewawancarai beberapa siswa secara terpisah untuk mendapatkan data mengenai hasil dari proses belajar PAK yang menggunakan metode *Blended Learning* yang berbasis *Experiential Learning*. Sehingga data-data tersebut nantinya akan diolah menjadi sebuah informasi yang valid.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen Di Tingkat Smk

Salah satu pelajaran yang diterima remaja di sekolah adalah Pendidikan Agama. Pendidikan Agama merupakan mata pelajaran yang diajarkan di semua jenjang pendidikan, mulai dari pendidikan anak usia dini sampai pendidikan tinggi di bangku kuliah. Demikian pentingnya pemerintah menilai kehadiran Pendidikan Agama sehingga menjadi bagian dari kurikulum di setiap jenjang pendidikan di Indonesia ini. Pendidikan Agama hadir sesuai dengan agama dari peserta didik, tak terkecuali Pendidikan Agama bagi siswa yang beragama Kristen sehingga disebut sebagai Pendidikan Agama Kristen (PAK).

Salah satu jenjang yang mempelajari PAK adalah jenjang SMK. Di antara kehadiran pelajaran-pelajaran produktif yang menunjang keterampilan siswa, PAK hadir dan memegang peranan yang krusial. PAK mempunyai tanggung jawab untuk turut melakukan transformasi terhadap peserta didik secara khusus transformasi perilaku dan pertumbuhan iman.

Peserta didik SMK yang secara umum berada di tahap perkembangan remaja pun sedang berada dalam masa transformasi. Siswa SMK berubah dari anak-anak dan pra-remaja menjadi remaja dan bahkan mempersiapkan diri menyambut masa dewasa awal (*early adult*). Berdasarkan data penelitian yang tercantum di buku, ditemukan fakta bahwa terdapat sejumlah perkembangan pada area kognitif remaja, mulai dari penalaran deduktif maupun induktif, penalaran metakognitif, pembuatan keputusan dan proses mengingat. Salah satu perubahan area kognitif yang khas di usia remaja adalah ketika remaja mulai melakukan penalaran secara kritis dan mendalam. Penalaran ini biasanya dikenal sebagai penalaran metakognitif.

Tidak lagi seperti anak-anak yang merasa berada dalam pengawasan penuh orang tuanya sehingga tergantung pada orang tua. Terdapat perbedaan dalam proses berpikir

remaja dibandingkan anak-anak ketika diperhadapkan pada isu-isu kontroversial yang memerlukan analisa. Anak-anak cenderung menanggapi isu tersebut dengan cepat. Berdasarkan pada pengetahuan (*knowledge*) yang mereka miliki, anak-anak kemudian menilai serta mengasumsikan bahwa pengetahuan mereka merupakan sesuatu yang pasti dan bersifat absolut. Pengetahuan anak-anak sebagian besar bersumber dari pola asuh orang tuanya sebagai sumber informasi utama. Anak-anak belajar mengetahui hal apa yang baik dan tidak baik, hal yang aman dan berbahaya bagi dirinya, bahkan termasuk menciptakan kebenaran mutlak yang hitam dan putih dalam kognitif anak. Terbatasnya sumber informasi anak dan keterbatasan daya kognitifnya membuat anak cenderung disebut “penurut”.

Memasuki usia remaja, terjadi perubahan-perubahan dalam diri anak termasuk perubahan sikap “penurut” tersebut. Seiring penambahan usia dan perkembangan dirinya, remaja mulai merasakan perubahan bahwa ia adalah “orang dewasa”. Bukan hanya dari perubahan tubuh yang semakin tinggi dan besar, namun juga dipengaruhi oleh sistem hormonal dan kognitif di dalam tubuhnya. Seiring dengan perkembangan kognitif, maka cara berpikir remaja tidak lagi seperti ketika ia masih kanak-kanak. Ketika masih berada di usia anak-anak, individu belum bisa berpikir abstrak dan kritis. Oleh karena itu penanaman moral dan nilai cenderung lebih mudah dilakukan saat usia anak sebab tidak rentan terhadap retensi. Ketika dikenalkan pada suatu aturan atau kebiasaan, anak cenderung lebih mudah menurut pada orang tua.

Hal ini sulit diterapkan pada usia remaja. Pada saat remaja, individu mulai menampilkan penolakan yang biasa disebut “sikap pemberontak” terhadap aturan dan orang tua. Di usia ini banyak remaja mengalami perselisihan dengan orang tuanya ataupun guru sebab ia mulai kritis dan mempertanyakan larangan yang ditujukan kepada dirinya. Remaja bahkan mulai berusaha bernegosiasi untuk mengubah aturan-aturan tersebut sesuai dengan apa yang ia pikirkan atau apa yang ia anggap benar. Kemampuan untuk bertanya, berpikir kritis, dan bernegosiasi inilah yang menjadi salah satu perkembangan kognitif di tahap perkembangan remaja.

Pada usia remaja, terjadi perubahan proses berpikir dan analisa yang signifikan. Remaja tidak lagi menanggapi isu secara cepat, namun mereka mengambil waktu untuk berpikir secara mendalam dan meninjau isu dari perspektif banyak pihak. Remaja mulai memahami bahwa banyak perspektif di luar dirinya yang juga mungkin baik. Remaja mulai menganalisa secara mendalam dan memikirkan bukti serta penalaran yang dapat memperkuat tanggapannya.

Untuk mencapai suatu keputusan, maka remaja memulai dengan proses penalaran. Remaja berhadapan dengan informasi, fakta, isu dan pernyataan. Kemudian ia menganalisa hubungan di antara informasi tersebut dan menemukan hubungan di antara mereka, yakni penalaran deduktif dan induktif. Setelah itu, remaja melakukan penalaran mendalam untuk memeriksa dan menguji kebenaran maupun ketepatan hubungan di antara fakta-fakta yang biasa disebut penalaran metakognitif. Ia menguji apa yang ia ketahui, melibatkan preferensi personalnya (apa

yang ia sukai dan yakini) dan setelahnya menghasilkan suatu *belief*. Setelah menemukan *belief*, apakah informasi dan analisisnya tepat, barulah ia bertindak dalam pembuatan keputusan sebagai tindakan konkrit berdasarkan apa yang ia anggap benar dan tepat.

Proses transformasi yang dialami remaja tak lepas dari pengaruh PAK yang turut serta menanamkan pengajaran moral dan karakter. PAK hadir bukan hanya sekedar melengkapi proses transformasi individu dari anak menjadi dewasa, namun PAK juga hadir sebagai implementasi dari perintah Yesus sendiri yang tertulis di dalam Matius 28 : 19-20 yang biasa dikenal umat Kristiani sebagai "Amanat Agung". Di dalam ayat tersebut Yesus menyatakan agar ajaran-Nya selama ia tinggal di bumi diajarkan sampai ke ujung bumi.

Selain itu, perintah pengajaran telah hadir pada masa Perjanjian Lama yakni sejak jaman Abraham. Pada saat itu Abraham dan keturunannya ditetapkan menjadi bangsa terpilih. Oleh karena itu Abraham memiliki tanggung jawab untuk menyampaikan warisan tersebut kepada generasi-generasi berikutnya. Maka di Alkitab dalam Ulangan 6 : 4-9 tertulis demikian :

"Dengarlah, hai orang Israel : TUHAN itu Allah kita, TUHAN itu esa! Kasihilah TUHAN, Allahmu, dengan segenap hatimu dan dengan segenap jiwamu dan dengan segenap kekuatanmu. Apa yang kuperintahkan kepadamu pada hari ini haruslah engkau perhatikan, haruslah engkau mengajarkannya berulang-ulang kepada anak-anakmu dan membicarakannya apabila engkau duduk di rumah, apabila engkau sedang dalam perjalanan, apabila engkau berbaring dan apabila engkau bangun. Haruslah juga engkau mengikatkannya sebagai tanda pada tanganmu dan haruslah itu menjadi lambang di dahimu, dan haruslah engkau menuliskannya pada tiang pintu rumahmu dan pada pintu gerbangmu."

Jelas di dalam perintah ini bahwa bagi bangsa Yahudi saat itu, perintah maupun peraturan yang telah disampaikan kepada mereka bukan hanya sekedar perintah ataupun aturan, namun menjadi nafas bagi kehidupan bangsa Yahudi. Bahkan mereka menjadikan ajaran tersebut sebagai bagian dari kegiatan sehari-hari dan bukan sekedar ritual keagamaan. Begitu pentingnya fungsi pengajaran di dalam kehidupan bangsa Yahudi, orang tua sekalipun tetaplah merupakan pelajar seumur hidup mereka.

PAK ternyata telah menjadi inti kehidupan bangsa Yahudi sejak lampau dan kemudian dengan kehadiran Yesus serta kenaikan-Nya ke Sorga, semakin meneguhkan kewajiban mengenai adanya pengajaran tentang Allah di dalam kehidupan manusia. Mulai dari penetapan Abraham, pengajaran Yesus yang juga memiliki panggilan sebagai Guru atau Rabi. Kemudian tak berhenti di sana, ketika Yesus naik ke Sorga, Ia memerintahkan agar apa yang selama ini telah Ia ajarkan dan beritakan diteruskan kepada segala bangsa.

PAK hadir bukan hanya untuk memenuhi angka akademis, namun tujuan khusus dari PAK sendiri adalah agar setiap orang mengalami perjumpaan dengan Kristus, mengalami pembaharuan hidup terus menerus dan mampu

mempraktekkannya dalam hidup sehari-hari. Dalam dunia pendidikan, PAK hadir menyentuh kehidupan siswa SMK dalam bentuk materi-materi yang disampaikan dengan berbagai metode. Akan tetapi ternyata PAK melampaui materi. PAK justru menyentuh ke sisi terdalam dari sikap hidup siswa dan kemudian mampu membuat siswa mempraktekkan apa yang ia pahami.

PAK mempunyai tanggung jawab untuk memperkenalkan siswa kepada Kristus. Tentu siswa banyak mendengar soal Yesus sejak masa kecilnya. Akan tetapi perlu diingat bahwa sebagai siswa SMK cara berpikirnya telah berkembang. Pengajaran hal-hal abstrak seperti dogma agama tidaklah mudah diterima oleh usia remaja. Saat sudah remaja, siswa SMK pelan-pelan mulai tidak lagi bertindak hanya didasari oleh rasa takut yang ditanamkan oleh sekitar. Mereka justru mendalami konsekuensi dari perilakunya dan mempertimbangkan secara mendalam. Mereka mulai menalar secara logis, menentukan apakah ketakutannya dalam bertindak merupakan suatu hal yang logis. Siswa SMK sebagai remaja mulai berpikir mengenai ajaran-ajaran keagamaan yang diterimanya, menganalisa, mengkritisi dan bahkan tak banyak yang bersikap resisten terhadap dogma. Padahal PAK memiliki tanggung jawab besar untuk mentransformasi peserta didik, bukan membuat mereka sekedar menghafalkan peraturan atau dogma.

Pemikiran kritis, logis dan mendalam membuat siswa SMK merasa jenuh ketika pengajaran yang ia terima hanya menggunakan media yang terbatas, tak menyesuaikan dengan kecepatan pemikiran mereka. Diusia remaja, siswa SMK akan sangat tertantang mengeksplorasi banyak hal. Siswa SMK memerlukan banyak informasi yang mendukung pemikiran kritis dan logis mereka. Tidak cukup hanya dengan informasi dalam bentuk ceramah dari guru tapi juga dari berbagai sumber belajar yang menarik, inovatif dan sesuai dengan karakteristik anak remaja di zaman sekarang. Sumber belajar yang dinilai cocok dengan perkembangan karakteristik anak remaja zaman sekarang yaitu: Pemanfaatan Multimedia, Pembelajaran Daring (Internet), dan *Information And Communication Technology (ICT)*.

Multimedia

Secara etimologis, multimedia berasal dari kata multi dan media. Kata multi berasal dari bahasa Latin yakni *nouns* yang berarti banyak atau bermacam-macam. Sedangkan media berasal dari kata *medium* yang berarti perantara atau sesuatu yang dipakai untuk menghantarkan, menyampaikan atau membawa sesuatu. Kata medium dalam juga diartikan sebagai alat untuk mendistribusikan dan mempresentasikan informasi. Jadi secara umum, multimedia dapat dipahami sebagai penggunaan banyak media untuk menyampaikan informasi.

Media yang dimaksud terdiri dari audio, visual, video, penyimpanan, teks, grafik, animasi dan sebagainya. Media-media tersebut dibagi ke dalam beberapa kategori yaitu : *network online-offline*, multimedia linier dan interaktif, non temporal dan temporal. Sebagai media untuk menyampaikan informasi, multimedia merupakan media strategis sebab dapat menguatkan penyajian data-data melalui beberapa

pengalaman sekaligus (visual, audio dan keduanya sekaligus). Multimedia yang kini bisa diakses dengan mudah, juga semakin berkembang dengan adanya internet.

Internet saat ini bukan lagi menjadi hal yang mahal, namun justru menjadi salah satu kebutuhan utama masyarakat. Semua pengalaman multimedia semakin cepat ditransfer menggunakan internet yang tak terbatas ruang dan waktu. Video, foto maupun rekaman suara kini bertebaran di dunia maya dan bisa dengan mudahnya dikonsumsi oleh siapapun dari berbagai kalangan usia, termasuk remaja.

Berdasarkan data dari IDN Times tahun 2019 terdapat 143,26 juta pengguna internet dari total 262 juta populasi rakyat Indonesia. Jumlah yang sungguh banyak dan bahkan melebihi separuh populasi. Di antara pengguna internet tersebut, terdapat pengguna yang berusia di antara 13-18 tahun dengan persentase 16,68%. Hal ini berarti internet juga menjadi kebutuhan di kalangan remaja. Dalam artikelnya pada April 2019, CNN Indonesia menyatakan bahwa sebagian besar pelajar SMA menggunakan teknologi digital untuk hiburan dan media sosial. Sementara itu, berdasarkan data yang disajikan oleh Penelitian dari Kemkominfo dan UNICEF, terjadi perubahan pola penggunaan media digital internet di kalangan remaja. Penggunaan internet di kalangan remaja kini beralih menggunakan telepon genggam, laptop, dan komputer pribadi dari yang tadinya hanya bisa diakses melalui usaha warung internet (warnet). Remaja mengatakan bahwa mereka banyak mengakses informasi dari media digital internet.

Begitu cepatnya gerakan remaja zaman sekarang menggunakan multimedia yang tidak diimbangi dengan arahan yang tepat tentang dimana dan bagaimana menggunakannya, membuat mereka seolah-olah kehilangan kendali dan tujuan dalam penggunaan media. Mereka tidak tahu menggunakan media dengan tepat sehingga media-media tersebut lebih banyak memberikan dampak negatif daripada manfaat positif bagi mereka. Untuk pembahasan selanjutnya diharapkan bisa menemukan solusi untuk permasalahan tersebut melalui pemanfaatan multimedia dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran Daring Internet

Manusia merupakan makhluk sosial. Secara naluriah, makhluk sosial membutuhkan berkomunikasi dengan sesama. Tidak ada manusia yang dapat hidup tanpa terjadinya komunikasi. Seiring dengan perkembangan teknologi, bentuk komunikasi juga ikut berubah. Jika pada awalnya komunikasi terbatas di lingkungan sendiri, kini jangkauan komunikasi setiap orang makin meluas.

Di zaman sekarang ini komunikasi dapat dilakukan dengan menggunakan jaringan komputer yang biasanya komunikasi seperti ini dinamakan komunikasi dalam jaringan (daring). Hal ini membuka kemungkinan memperoleh sumber informasi baru dan memperluas lingkup interaksi dan diskusi karena komunikasi dapat dilakukan kapan saja di mana saja serta dengan siapa saja tanpa adanya batasan ruang maupun negara.

Dengan pembelajaran metode daring, kebutuhan pelajar zaman sekarang yang memiliki tingkat keingintahuan yang tinggi dan tingkat interaksi yang tinggi bisa terpenuhi.

Mereka bisa dengan mudah bisa mengakses informasi dan bahan pelajaran dari berbagai sumber dengan mudah melalui internet. Mereka juga bisa lebih menghemat waktu belajar tanpa harus menunggu pertemuan tatap muka langsung untuk mendapatkan materi pelajaran. Mereka bisa lebih mandiri dalam belajar sesuai minat dan bakatnya. Selain itu sumber daya berupa internet dan media *smartphone* maupun komputer yang diberikan oleh orang tua bisa lebih dimanfaatkan untuk belajar daripada bermain.

Blended Learning

Perubahan pendidikan sebagai proses komunikasi dalam pendidikan sudah berpindah pada komunikasi bermedia dengan memanfaatkan teknologi digital. Tidak banyak lagi yang menggunakan komunikasi yang dikembangkan oleh beberapa ahli pendidikan seperti Hovlad, Carold Lasswell, John Dewey, Litle John, Onong Uchayana mereka menitik beratkan pada kajian *face to face* antara guru dengan siswa, namun saat ini para praktisi pendidikan sudah berubah pada pemanfaatan dan pengembangan digital.

Pembelajaran yang awalnya menggunakan konsep konvensional yaitu tatap muka dikembangkan oleh para ahli dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi telah berdampak besar bagi manusia. Perkembangan teknologi dalam pendidikan yang mengikuti perkembangan zaman yaitu pembelajaran *online* dan *offline*. Pembelajaran online merupakan pembaharuan pembelajaran dengan mengembangkan media menggunakan koneksi pada jaringan internet. Bahan pembelajaran dapat divisualisasikan dalam bentuk yang lebih menarik dan dinamis. Dengan menggunakan berbagai variasi pembelajaran maka dapat meningkatkan antusiasme siswa pada pembelajaran. Pembelajaran *online* adalah model pembelajaran dengan metode pembelajaran jarak jauh (*distance learning*) yang dilaksanakan sejak pertengahan tahun 1960-an oleh Universitas terbuka di Amerika Serikat dan di Inggris. Materi-materi seperti bentuk ceramah dan simulasi sudah di buat menjadi bentuk *videotape* kemudian dikembangkan dengan penggunaan internet, DVD dan CD, hingga pembelajaran dengan menggunakan fasilitas *video call* guru dengan siswa yang memudahkan siswa belajar dan menjelajah pengetahuan.

Namun pembelajaran *online* masih membutuhkan pembelajaran tatap muka yang disebut dengan *blended learning* yaitu memadukan antara pembelajaran *online* dengan pembelajaran *face to face*. Pembelajaran *blended learning* dapat meningkatkan hasil belajar serta dapat meningkatkan minat belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran penuh menggunakan pembelajaran *online*. Serta ditemukan bahwa *blended learning* lebih baik di bandingkan dengan pembelajaran *face to face*. Pembelajaran *blended learning* mengkombinasikan atau mencampur antara pembelajaran *face to face* dengan bantuan *Information And Communication Technology* (ICT) mempunyai kelebihan-kelebihan yaitu:

1. Adanya interaksi langsung antara siswa dengan isi dari pembelajaran.
2. Siswa dapat berinteraksi dengan teman dan mengembangkan kecerdasan sosial.

3. Siswa lebih sering berdiskusi kelompok dan bertukar pendapat.
4. Siswa dapat mengakses *e-library* dan mengikuti kelas virtual.
5. Penilaian sistem online.
6. Pembiayaan pendidikan dengan *E-tuitions*.
7. Pembelajar dapat mengakses dan memelihara blog pembelajaran.
8. Melaksanakan seminar online (*webinars*).
9. Menonton tutor atau dosen ahli di *youtube*.
10. Belajar online melalui video dan audio.
11. Mengakses laboratorium virtual.

Empat konsep pembelajaran *blended learning* yaitu:

1. Menggabungkan atau mencampur mode teknologi yang berbasis web misalnya kelas virtual langsung, pembelajaran kolaboratif, *streaming video*, audio dan teks.
2. Menggabungkan pendekatan pedagogis misalnya kognitivisme, konstruktivisme, behaviorisme, untuk menghasilkan pembelajaran yang optimal dengan atau tanpa penggunaan teknologi.
3. Menggabungkan segala bentuk teknologi pembelajaran misalnya *video tape*, CDROM, pelatihan berbasis web, film dengan dipimpin instruktur tatap muka.
4. Mencampur atau mengaduk teknologi pembelajaran yang sebenarnya untuk menciptakan efek pembelajaran dan kerja yang harmonis.

Prinsip-prinsip *blended learning* menurut Garrison dan Faughan dalam Husamah penggunaan yaitu :

1. Pemikiran dengan menggabungkan pembelajaran online dengan pembelajaran tatap muka.
2. Pemikiran ulang yang mana dalam mendesain pembelajaran ingin melibatkan siswa dalam proses pembelajaran.
3. Mengatur ulang pembelajaran tradisional

Metode *Blended Learning* tidak sepenuhnya menggunakan ICT tetapi tetap membutuhkan pembelajaran secara tatap muka karena proses pembelajaran juga tetap membutuhkan interaksi langsung antara siswa dengan guru. Dalam hal ini, hubungan emosional dalam mendidik dan belajar sangat dibutuhkan. Pemberian motivasi dan penghargaan secara langsung oleh guru kepada siswa juga mempunyai nilai penting guna meningkatkan semangat siswa dalam belajar.

Implementasi Blended Learning Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen Pada Siswa Jenjang Smk

Proses transformasi siswa SMK dalam PAK melibatkan banyak hal dan bukan hanya nilai akademik. Mengingat demikian besarnya tanggung jawab PAK dari sisi teologi, maka PAK harus hadir lebih dekat dengan kehidupan siswa SMK. Sebagaimana perintah dalam kitab Ulangan, bahwa bangsa Yahudi bahkan diminta untuk terus membahas perintah dan aturan agama di dalam segala waktu di kehidupan sehari-hari, yaitu di dalam perjalanan, saat sedang duduk, sebelum tidur, bahkan bangun tidur. Artinya

pengajaran dapat dilakukan dengan berbagai metode menyesuaikan waktu dan tempat di mana peserta didik berada.

Berdasarkan konteks tersebut, perlu diingat bahwa siswa SMK saat ini merupakan generasi yang lekat dengan teknologi digital. Sebagian besar waktu mereka dalam satu hari dihabiskan dengan gawai mulai dari berkomunikasi, mencari informasi dan sarana hiburan. Bentuknya bermacam-macam, mulai dari teks obrolan, video, foto, diagram dan masih banyak lagi. Semakin banyak media yang memunculkan suatu informasi, maka informasi akan muncul berulang-ulang kali dan terus menerus, akhirnya informasi tersebut dinilai sebagai informasi yang valid oleh siswa SMK.

Multimedia saat ini merupakan sarana penyampaian informasi yang sangat menarik minat dan perhatian generasi milenial. Jika siswa dapat mengakses informasi yang tak terbatas dengan kombinasi multimedia dan internet, lalu kemudian berperilaku berdasarkan penilaian mereka terhadap informasi di media tersebut, maka tak mustahil PAK bisa melakukan hal serupa untuk memenuhi tanggung jawabnya, yakni transformasi. PAK bisa hadir lebih dekat dengan siswa SMK melalui multimedia dan internet. PAK bisa diajarkan berulang-ulang dan terus menerus melalui multimedia dan internet. PAK bisa dinikmati dan disenangi oleh siswa SMK melalui multimedia dan internet. PAK bisa mentransformasi siswa SMK yang adalah remaja milenial melalui multimedia dan internet. Multimedia dan internet dalam PAK merupakan strategi efektif jika diterapkan pada siswa SMK.

Dalam PAK tentu tak hanya berbicara soal siswa atau orang yang diajar, tapi juga berbicara soal guru atau orang yang mengajar. Sebagai guru, pengajar memiliki tanggung jawab untuk meneladani Sang Guru Agung yaitu Yesus sendiri. Yesus memiliki setidaknya 8 gaya mengajar yang Ia pakai untuk mengajarkan murid-murid-Nya. Hal ini berarti, Yesus sendiri tidak membatasi diri-Nya dalam metode mengajar. Yesus demikian jeli menganalisa kebutuhan dari murid-murid-Nya. Jika Ia menemukan perbedaan kebutuhan atau kemampuan yang terbatas dari para murid, Ia kemudian tak segan menggunakan gaya mengajar yang berbeda. Semua itu dilakukan karena Yesus menyadari pentingnya pengajaran yang Ia lakukan bagi murid-murid-Nya. Yesus menyadari betul tanggung jawab-Nya sebagai Pendidik dan Guru.

Metode pengajaran yang umumnya diterapkan dalam PAK di SMK adalah ceramah dalam pertemuan tatap muka. Sayangnya hal ini dilakukan dalam waktu yang terbatas seminggu satu kali dan hanya dalam durasi dua jam pelajaran. Sementara Alkitab memerintahkan pengajaran itu diulang-ulang dan terus menerus agar dapat mentransformasi kehidupan orang-orang yang diajar. Meskipun didukung dengan adanya tugas serta ulangan, namun jangan sampai PAK sekali lagi hanya menyentuh ranah kognitif tanpa menghasilkan suatu transformasi hidup siswa SMK sebagai remaja kepunyaan Allah.

Sudah seharusnya remaja bertransformasi menjadi individu dewasa yang sungguh-sungguh mengenal Pribadi

Allah dalam perjumpaan pribadinya dengan Kristus. Siswa SMK benar-benar mengenal siapa Allah yang ia percaya dan pengenalan itu membawa siswa SMK hidup bertransformasi sesuai kehendak Allah.

Proses pemahaman siswa SMK soal siapa Allah dan apa itu kehendak Allah memerlukan berbagai metode pengajaran yang tidak hanya sebatas pertemuan tatap muka dan ceramah. Meninjau dari kemampuan berpikir siswa SMK yang kritis dan mendalam, perlu dikembangkan suatu metode pengajaran yang dekat dengan keseharian dan ketertarikan remaja milenial, yakni multimedia dan internet. Materi-materi dapat disampaikan kepada siswa dalam berbagai media informasi, baik teks, gambar, audio maupun video. Kemudian dengan adanya internet, proses belajar dapat menjadi semakin interaktif sebab memungkinkan terjadi komunikasi dua arah di media sosial. Internet berperan aktif mengantarkan media-media informasi kepada siswa SMK dan guru dapat memberi umpan balik dalam waktu singkat.

Hal ini tentu menjadi angin segar bagi proses pengajaran PAK di masa sekarang. Siswa dapat menemukan informasi lewat media daring kemudian hal tersebut diangkat menjadi isu yang didiskusikan bersama. Diskusi berbasis informasi media daring yang akurat tentu akan memberi stimulasi bagi siswa untuk berpikir kritis dan mendalam sesuai perkembangan kognitifnya sebagai remaja. Siswa tidak hanya mengakses isu dan fenomena sosial, namun juga mengkaji materi-materi PAK secara aktif menggunakan multimedia dan internet. Kemudian setelah menemukan hasil analisisnya, siswa dapat menentukan sikap, *value* dan *belief*-nya terhadap isu yang berkembang di media tersebut sesuai materi pengajaran PAK yang ia terima. Jika proses pengkajian ini berjalan secara tepat, maka perlahan siswa akan berhasil bertransformasi. Melalui kehadiran multimedia, siswa SMK diajak terbuka terhadap fenomena sekitar, namun juga kritis dengan dasar berupa dogma PAK serta membuat keputusan dan bertindak secara tepat.

Tidak berhenti di sana, penggunaan multimedia sebagai saran informasi bisa dimanifestasikan dalam silabus pengajaran di mana terdapat komponen eksplorasi, diskusi, penilaian, pertanyaan, tugas, dan lainnya. Dengan adanya media sosial yang mampu menampilkan berbagai bentuk grafis (gambar, teks, diagram), maka media pembelajaran pun menjadi beragam. Oleh karena itu pada masa saat ini, agar semakin dekat dengan kehidupan siswa SMK yang milenial, eksekusi dari komponen pengajaran tersebut dapat dilakukan di luar kelas menggunakan multimedia.

Contoh model pembelajaran *blended learning* yang bisa diterapkan dalam pembelajaran PAK adalah dengan menggunakan multimedia berupa komputer, laptop, LCD proyektor, kamera, speaker untuk menampilkan grafis dan audio visual sesuai tema atau sub tema dari pelajaran PAK. Cara lain yaitu dengan memanfaatkan teknologi internet untuk memperoleh berbagai informasi baik grafis, animasi, audio maupun video yang dibutuhkan dalam pembelajaran. Pemanfaatan model pembelajaran daring dengan asinkron maupun sinkron dalam proses pembelajaran, penugasan dan diskusi kelompok. Desain website atau homepage untuk

mengupload materi dan tugas-tugas siswa akan memberi dampak yang lebih baik dalam proses pembelajaran.

Dari berbagai bentuk pemanfaatan multimedia dan model pembelajaran daring tersebut diatas, diharapkan proses pembelajaran bidang studi Pendidikan Agama Kristen dikalangan siswa tingkat SMK akan lebih menarik, inovatif, efektif dan efisien. Dan tentunya juga meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil pendidikan yang bisa dirasakan dan dicapai oleh siswa dan guru bidang studi. Serta menjadi pendorong kemajuan pendidikan di tanah air tercinta ini.

Blended learning merupakan solusi dari kelemahan-kelemahan pembelajaran *online* karena menggabungkan *online*, *offline* dan *face to face*. Pembelajaran *online* terdiri dari media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang digunakan oleh pengguna (*user*) sehingga pengguna (*user*) dapat mengakses informasi dengan sangat mudah dan cepat. Media *offline* tidak dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat digunakan oleh pengguna (*user*) yang tidak perlu terkoneksi dengan jaringan internet misalnya materi bentuk tutorial dalam bentuk CD atau media yang sudah dibuat melalui aplikasi yang bisa digunakan oleh siswa tanpa terkoneksi pada jaringan internet. Banyak guru tertarik dengan pembelajaran *online* namun pembelajaran *online* sangat butuh pembelajaran langsung untuk memberikan *feedback* antara guru dengan siswanya.

Penerapan Siklus Experiential Learning Dalam Proses Blended Learning

Model pembelajaran *experiential learning* merupakan pembelajaran yang berpijak pada pengalaman langsung siswa yang dapat diberikan melalui pengalaman nyata seperti merasakan, meraba, mengoperasikan, melakukan sendiri, demikian juga pengalaman itu bisa dilakukan dalam bentuk kerjasama dan interaksi dalam kelompok.

Model *Experiential Learning* ini diterapkan dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen melalui model pembelajaran *Blended Learning*. Pada tahap pengalaman konkret dalam penelitian ini guru meminta siswa untuk mengungkapkan pendapatnya terkait materi pertama yang akan dipelajari, berdasarkan yang mereka ketahui. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan pengalamannya terkait materi pertama, kedua, dan ketiga.

Pada tahap pengamatan aktif dan reflektif dalam penelitian ini guru mengkondisikan siswa menjadi beberapa kelompok, guru menjelaskan secara sederhana materi pelajaran dan menambahkan penguatan terhadap pengalaman yang telah diungkapkan siswa sebelumnya, kemudian siswa mencermati. Kemudian guru mengkondisikan pembelajaran dengan menggunakan teknologi informasi seperti laptop, LCD dan Internet. Guru mengkondisikan siswa untuk menuliskan pengalamannya mengenai apa yang telah mereka pelajari dan gunakan.

Pada tahap konseptualisasi dalam penelitian ini guru mengkondisikan kelompok-kelompok yang sudah dibentuk untuk membagi tugas. Pada materi kedua siswa mengenal perkembangan teknologi komunikasi salah

satunya dengan menggunakan internet. Pada materi ketiga siswa menceritakan pengalamannya mengenai teknologi informasi yang pernah digunakan di depan kelas. Pada tahap terakhir yaitu eksperimentasi aktif dalam penelitian ini guru memberikan penjelasan yang lebih mendalam agar lebih memahami siswa dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan kemudian berdiskusi.

IV. KESIMPULAN

Pembelajaran Agama Kristen pada Jenjang SMK dengan teknologi kombinasi pembelajaran tatap muka dan daring dapat menghasilkan suatu pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Pembelajaran ini seimbang antara tatap muka dengan pembelajaran *online* yaitu dengan menggunakan multimedia yang dimuat dalam komputer, *handphone*, video dan media teknologi yang lainnya. Tenaga pengajar dengan siswa dapat melakukan komunikasi sekalipun dengan jarak dan tempat yang berbeda dan juga siswa dapat dilengkapi dengan pembelajaran tatap muka yang memungkinkan terdapat masalah dalam materi pembelajaran *online*.

Selain output dan outcome yang sangat banyak untuk siswa sebagai pelajar dan untuk guru sebagai pengajar, implementasi *blended learning* dalam pembelajaran PAK pada siswa jenjang SMK bisa mengurangi dampak negatif dari kemajuan teknologi informasi itu sendiri. Siswa akan lebih disibukkan menggunakan peralatan dan teknologi untuk belajar. Siswa akan lebih terarah dalam penggunaan media informasi karena pelajaran agama yang mereka pelajari diimplementasikan dalam proses perkembangan dan pencarian informasi diusia remaja yang sangat rentan dengan pengaruh negatif dari kemajuan teknologi. Siswa akan lebih termotivasi dan senang belajar daripada bermain game. Siswa akan lebih disiplin dan menghargai waktu untuk belajar dan mengembangkan diri ke arah yang lebih baik.

Implementasi *blended learning* pun dapat membuat minat dan semangat belajar siswa lebih baik. Hal ini terjadi karena metode pembelajarannya menyenangkan dan tidak membosankan. Selain itu, siswa akan mendapatkan pengalaman nyata dan langsung terhadap pembelajaran yang mereka ikuti. Tujuan dari pembelajaran dengan mudah dirasakan dan dicapai oleh siswa dan juga guru. Dengan meningkatnya semangat belajar siswa serta tingkat pemahaman dan penguasaan materi pelajaran, maka akan berdampak pula pada peningkatan prestasi belajarnya. Selain itu, ada kontribusi positif bagi guru sebagai tenaga pendidik yaitu dapat membantu guru dalam mengajar dan memproses nilai dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Boehlke, Robert R, Ph.D. 2009. *Sejarah Pikiran dan Praktek Pendidikan Agama Kristen*. Jakarta: Penerbit BPK Gunung Mulia
- [2] Nainggolan, John M, M.Th. 2011. *Pendidikan Berbasis Nilai-nilai Kristiani*. Bandung: Penerbit Bina Media Informasi
- [3] Gerald R.Adams, Michael D.Berzonsky. 2003. *Exept For Editorial Material and Organization*. By: Blackwell Publishing Ltd
- [4] Abdulhak, Ishak dan Harun, Djaenudin. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada Jakarta
- [5] Munir. 2012. *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- [6] Charles D. Dziuban, Joel L. Hartman, Patsy D. Moskal. "Blended Learning". *Research Bulletin*.Vol. 7, No 1. March 30, 2004.
- [7] Alammary, Ali. Judy Sheard, Angela Carbone. 2014 "Blended Learning In Higher Education: Three Different Aproaches" *Australian Journal Of Educational Technology*.
- [8] Ishak, Abdulhak. Deni dermawan. 2013. *Teknologi Pendidikan*. Bandung: PT.Roda Karya.
- [9] Sagala,Syaiful. 2006. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- [10] Bruce Joyce, Marsha Weil, Emily Calhoun. 1998. *Model of Teaching*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- [11] LAI. 2008. *Alkitab*. Jakarta: Lembaga Alkitab Indonesia