

## BAB II

### LANDASAN TEORI

Pada bagian bab ini merupakan pembahasan mengenai perkembangan remaja dan metode yang digunakan yaitu metode *Blended learning* dalam internet dengan menggunakan media *facebook* dan mengenai keterlibatan yang merupakan permasalahan yang peneliti hadapi.

#### 2.1 Pengertian Motivasi

Setiap orang memiliki motivasi belajar yang berbeda-beda. Hakim (2005, hal.26-27) mendefinisikan motivasi sebagai suatu dorongan kehendak yang menyebabkan seseorang melakukan suatu perbuatan untuk mencapai tujuan tertentu. Ia juga menegaskan bahwa pada umumnya seorang siswa belajar dengan rajin tidak hanya karena motif ingin mendapat nilai yang bagus, ingin lulus ujian, dan bisa juga ada motif-motif yang lainnya. Semakin banyak motif yang ada pada diri seorang siswa maka akan semakin kuatlah motivasi belajarnya. Motivasi juga diartikan sebagai kekuatan yang memberikan energi, menopang, dan mengarahkan perilaku ke arah tujuan (Brophy, 2004; Pintrich & Schunk, 2002 yang dikutip dalam Eggen & Kauchak, 2007).

Berdasarkan kedua definisi tersebut maka dapat disimpulkan bahwa dalam motivasi belajar seseorang memiliki 3 aspek antara lain usaha, perbuatan, dan tujuan.

#### 2.2 Tujuan Motivasi

Adapun beberapa manfaat motivasi belajar siswa menurut Hakim (2005, hal.27) antara lain:

- 1) Memberikan dorongan semangat kepada siswa atau mahasiswa untuk rajin belajar dan mengatasi kesulitan-kesulitan belajar.
- 2) Mengarahkan kegiatan belajar siswa atau mahasiswa kepada suatu tujuan tertentu yang berkaitan dengan masa depan dan cita-cita.
- 3) Membantu siswa atau mahasiswa untuk mencari suatu metode belajar yang tepat dalam mencapai tujuan belajar yang diinginkan.

Selain itu, ia juga menambahkan bahwa motivasi mendatangkan manfaat yang lebih mengarahkan tingkah lakunya kearah kegiatan yang paling utama dan bermanfaat sehingga ia tidak akan terpengaruh untuk melakukan kegiatan-kegiatan lain yang kurang bermanfaat.

Eggen & Kauchak (2007, hal.300) mengatakan bahwa salah satu perspektif tentang motivasi adalah teori perilaku, karena fokusnya pada perubahan perilaku yang merupakan hasil dari pengalaman dengan lingkungan. Dari perspektif behavioris, orang diprogram untuk bertindak dengan cara tertentu oleh lingkungan mereka, menciptakan suatu kegiatan yang bermanfaat dan melalui proses hasil akan membentuk seseorang berlaku dalam cara tertentu, karena tugas pendidikan adalah untuk menciptakan lingkungan belajar yang membawa pada perilaku yang diharapkan (Knight, 2006). Berkaitan dengan hal tersebut berarti sebagai pengajar, guru juga harus memiliki kemampuan untuk dapat menciptakan lingkungan belajar yang efektif.

Dr. Nana Sudjana (1988) yang dikutip oleh Harsanto (2007, hal. 87) mengatakan bahwa mengajar berarti mengatur dan menciptakan kondisi yang terdapat di lingkungan siswa sehingga dapat menumbuhkan niat siswa melakukan

kegiatan belajar. Sedangkan belajar menurut Wolfolk & Nicolich (1989: 159; dalam Harsanto, 2007, hal. 87) sebagai berikut,

*“Learning always involves a change in the person who is learning. The change may be for the better or for the worse, deliberate or unintentional. To qualify as learning, this change must be brought about by experience, by the interaction of a person with his or her environment.”*

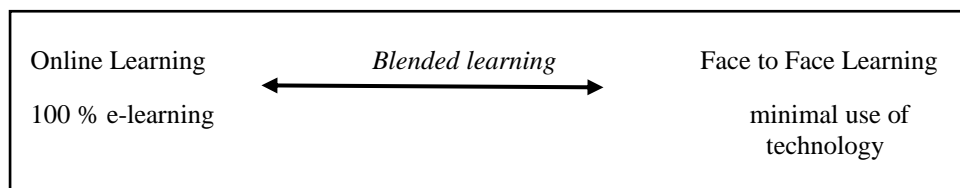
Ia juga menambahkan bahwa orientasi kegiatan mengajar harus berpusat pada siswa. Hakikat mengajar diartikan sebagai proses yang dilakukan oleh guru dalam menumbuhkan kegiatan belajar siswa. Oleh karena itu, ia membagi peran guru menjadi 3 yaitu membimbing, memimpin, dan fasilitator. Jadi guru memberi bantuan, menentukan arah kegiatan siswa dan menciptakan kondisi lingkungan yang dapat menjadi sumber bagi siswa untuk melakukan kegiatan belajar. Salah satu cara untuk membuat siswa menjadi terlibat adalah dengan bantuan media. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Miarso (1989) yang dikutip oleh Susilana & Riyana (2011, hal.6) bahwa media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar.

Berdasarkan apa yang dikemukakan oleh beberapa ahli tersebut peneliti juga menyadari bahwa tugas seorang guru Kristen adalah membina dan mendidik. Membina anak-anak berarti membesarkan dan mengembangkan kapasitas anak-anak melalui cara-cara yang mendukung, mendorong dan penuh kasih. Mendidik berarti secara sengaja merangsang dan mengembangkan pemahaman, pandangan, serta kemampuan mereka. Meskipun demikian, peneliti juga menyadari bahwa hanya melalui bantuan Roh Kudus maka hati dapat diubah.

## 2.3 *Blended learning*

### 2.3.1 Pengertian *Blended Learning*

Menurut Allan (2007, hal.4), menyatakan bahwa *Blended learning* merupakan campuran pembelajaran tatap muka (*face to face*) dan penggunaan alat berbasis internet yang berbeda termasuk ruang diskusi, kelompok diskusi, rekaman suara, dan alat penilaian diri untuk mendukung program tradisional. Pembelajaran bauran melibatkan suatu pembauran pendekatan berbasis teknologi untuk mengajar dan belajar, dan kadang-kadang mengkombinasikan teknologi dan pembelajaran dikelas seperti yang digambarkan di bawah ini,



Gambar 2. 1 Gambaran Umum Pembelajaran Bauran  
Sumber: Allan 2007, 24

*Blended learning* menggabungkan dua tipe belajar: tatap muka dan online. Dua tipe tersebut dapat terjadi dalam sesi kelas tertentu, dalam suatu mata pelajaran. Jumlah waktu yang dihabiskan antara online dan tatap muka dan jenis kegiatan yang terjadi di lingkungan yang berbeda dapat bervariasi tetapi pembelajarannya terintegrasi dan saling melengkapi (Milichap & Vogt, 2012, hal. 2). Menurut Thorne (2003) *blended learning* memberikan kesempatan untuk mengintegrasikan kemajuan inovatif dan teknologi di dalam pembelajaran online dengan interaksi dan partisipasi dari pembelajaran tradisional. Pembelajaran tersebut tetap dalam kebijaksanaan tutor dan secara satu persatu membimbing melalui gabungan multimedia,

CD-ROM, video streaming, kelas virtual, email/panggilan konferensi, dan teknologi secara online animasi ataupun video streaming.

Hal tersebut juga diungkapkan oleh Semler, bahwa *Blended learning* mengombinasikan aspek terbaik dari pembelajaran online, aktivitas tatap muka terstruktur, dan praktek dunia nyata. Melalui sistem pembelajaran online, latihan dikelas, dan pengalaman *on the job* memberikan pengalaman bagi siswa karena juga memberdayakan berbagai sumber (Husamah, 2014). Jennifer Hofman dalam Woodal dan Hovis (2013) juga mengatakan bahwa *blended learning* merupakan metodologi pengiriman terbaik untuk tujuan tertentu termasuk online, kelas berbasis instruksi dan sebagainya.

Berdasarkan hal-hal tersebut, dapat dikatakan bahwa *blended learning* merupakan suatu metode pembelajaran yang menggabungkan dua tipe belajar yaitu tipe belajar melalui tatap muka dan pembelajaran yang dilakukan secara online berbasis instruksi melalui berbagai penggunaan teknologi interaktif seperti multimedia, video streaming, kelas virtual, online animasi, dan sebagainya untuk mencapai tujuan pembelajaran.

### 2.3.2 Tujuan Pembelajaran Menggunakan *Blended learning*

Menurut Bath & Bourke (2010) dengan adanya teknologi *blended learning* maka akan dapat:

- 1) Memperluas ruang dan kesempatan yang tersedia untuk belajar.
- 2) Mengelola mata pelajaran (misalnya komunikasi, tugas, dan pemberian tugas, penyerahan, memberikan penilaian, dan umpan balik).
- 3) Mendukung penyediaan informasi dan sumber daya untuk siswa.

4) Melibatkan dan memotivasi siswa melalui interaktivitas dan kolaborasi.

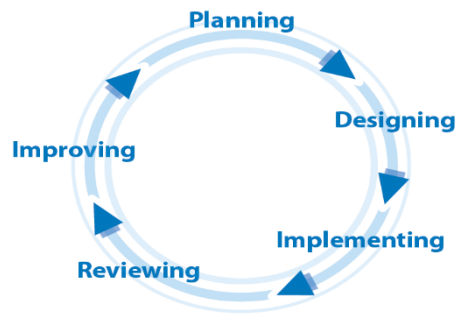
Jadi, pembelajaran pembauran (*Blended Learning*) tidak hanya mengenai penggunaan teknologi melainkan untuk menemukan cara yang lebih baik yang dapat mendukung siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran serta menyediakan sumber lain untuk belajar dan gurupun dapat memiliki pengalaman mengajar dengan sebaik mungkin serta menunjang peran mereka (termasuk manajemen dan administrasi mata pelajaran).

Selain itu penggunaan *blended learning* mendukung pengurangan biaya, efisiensi waktu, dan kenyamanan lokasi bagi pembelajar untuk pemahaman satu persatu secara personal dan memberikan instruksi secara personal dan memotivasi, memberikan instruksi secara tatap muka (Brown, 2003 dalam Akkoyunlu & Soylu, 2008). Mengemudikan Pembelajaran dicampur dapat meningkatkan kemampun belajar secara personal, berpotensi untuk kemajuan individu, meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, memperpanjang waktu dan memperbanyak sumber, dan sebagainya (Balley & Martin, 2013).

Berdasarkan hal tersebut, dapat dikatakan bahwa tujuan penggunaan *blended learning* yaitu untuk mengembangkan keterampilan siswa dalam meningkatkan potensi belajar tidak hanya dalam pengetahuan dan pengalaman belajarnya yang berkualitas tetapi juga dalam penggunaan teknologi, melalui keterlibatannya dalam interaksi, kerja sama, dan informasi yang tersedia yang didapatkan secara *online*.

### 2.3.3 Langkah-langkah Pembelajaran Menggunakan *Blended Learning*

Adapun proses pembelajaran pembauran (*Blended Learning*) menurut Bath & Bourke (2010) seperti pada gambar dibawah ini:

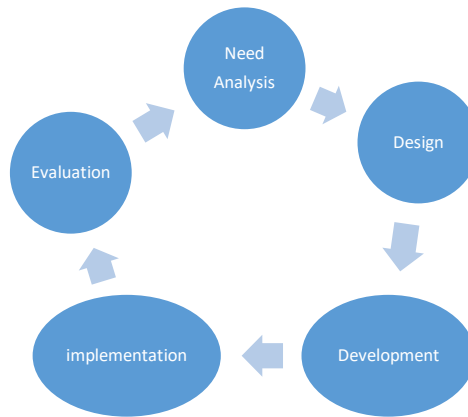


Gambar 2. 2 Proses *Blended Learning*  
Sumber: Bath & Bourke 2010, 7

Berikut penjelasan pendekatan sistematis *Blended Learning*:

- 1) Perencanaan: Untuk mengintegrasikan pembelajaran bauran dalam suatu mata pelajaran.
- 2) Merencanakan dan mengembangkan unsur-unsur pembelajaran bauran.
- 3) Melaksanakan desain pembelajaran bauran.
- 4) Meninjau (mengevaluasi) efektivitas desain pembelajaran bauran
- 5) Perencanaan untuk pengiriman berikutnya terhadap mata pelajaran selanjutnya kemudian meningkatkan pengalaman pembelajaran bauran baik untuk staff ataupun siswa.

Menurut Allan (2007, hal.72) adapun proses desain dan pengembangan untuk program pembelajaran bauran berupa siklus dan terdapat 5 tingkatan seperti gambar di bawah ini.



Gambar 2. 3 Proses Desain dan Pengembangan Pembelajaran Bauran  
Sumber: Allan 2007, 72

1. Membutuhkan analisis (*Need analysis*)

Tahap pertama dalam proses mendesain meliputi penelitian akan kebutuhan program untuk menghasilkan informasi yang berharga. Melalui berbagai pertanyaan awal yang berguna untuk menganalisis kebutuhan tersebut, misalnya mengapa perlu membangun program pembelajaran bauran (*blended learning*), bagaimana program tersebut dapat disampaikan dan sebagainya.

2. *Design*

Dalam proses ini mempertimbangkan beberapa pertanyaan seperti tujuan dan hasil belajar, apa yang harus pelajar lakukan untuk mencapai hasil belajar, menggunakan berbagai macam teknologi, strategi penilaian, dan sebagainya.

3. Pengembangan (*Development*)



Dalam pengembangan program meliputi program yang sudah ditentukan dan mengumpulkan semua sumber dan dokumentasi kegiatan belajar, serta menyediakan pengelolaan dan administrasi pendukung. Pembelajaran bauran (*blended learning*) juga biasanya membutuhkan sebuah *website* khusus atau lingkungan belajar virtual dan membentuk sistem pendukung teknis sesuai dengan yang dibutuhkan.

#### 4. Implementasi (*Implementation*)

Segala sesuatu yang telah direncanakan mulai dari menganalisa apa yang dibutuhkan dalam perencanaan, cara mendesain, menyediakan hal-hal pendukung lainnya, setelah dilakukan selanjutnya diimplementasikan.

#### 5. *Evaluation*

Pada tahap ini, berkaitan dengan evaluasi program *blended learning* untuk memastikan bahwa tujuan yang sudah ditentukan dan hasil belajar telah sesuai, dan juga untuk memperoleh informasi mengenai apa yang dibutuhkan untuk perbaikan. Evaluasi meliputi pengumpulan informasi tentang program *blended learning*, seperti bagaimana proses pembelajarannya, bahan ajar, lingkungan belajar dan sebagainya.

Berbeda dengan proses pembelajaran bauran yang dirancang untuk mengembangkan kemampuan Berbahasa pelajar oleh Marsh (2012) yang dilakukan melalui tiga bagian jalur template :

##### 1) Online : Persiapan untuk Kelas

Pada tahap ini siswa membutuhkan lebih banyak waktu untuk membangun kepercayaan dan bagaimana menggunakan bahasa dalam konteks. Ini merupakan bagian di luar kelas bagi siswa untuk

mempersiapkan diri dalam mengeksplorasi dan mempraktekkan bahasa baru dalam waktu dan cara mereka sendiri sebelum kelas sehingga siswa lebih percaya diri sebelum masuk ke dalam kelas.

2) Di kelas : Fokus pada komunikasi

Pada tahap ini siswa secara online dipersiapkan untuk berpartisipasi aktif dalam pair dan kelompok kerja kegiatan pribadi di kelas. Sedangkan guru dapat fokus pada kegiatan komunikatif yang mendorong penggunaan bahasa riil mealui pasangan dan kelompok kerja. Interaksi di dalam kelas antarsiswa dimaksimalkan di dalam kelas sehingga siswa dapat lebih mengembangkan keterampilan berbahasanya.

3) Online : review, memperluas, dan mengkonsolidasikan

Pada tahap ini, di akhir kelas beberapa siswa mungkin masih kurang percaya diri daripada yang lain dalam kemampuan mereka untuk menggunakan bahasa baru. Untuk mendukung rasa kurang percaya diri tersebut, kegiatan komunikasi dan interaksi tidak hanya dimulai dan diakhiri di dalam kelas saja tetapi dapat dilanjutkan secara online dengan dukungan berbagai web 2.0 *tools*, seperti chat room, forum, blog, wiki, dan real-time audio dan video conferencing aplikasi seperti *Skype*. Melalui alat yang yang sangat akrab dengan siswa tersebut siswa dapat mengembangkan keterampilan mereka dalam waktu dan dengan langkah mereka sendiri.

Melalui hal tersebut adapun template untuk merancang *blended learning* melalui 4 langkah dibawah ini dan menggabungkannya dengan rancangan sendiri.

1. Hasil Belajar: Identifikasi hasil belajar untuk pelajaran kelas Anda.

2. Fokus pada komunikasi di kelas: Identifikasi kegiatan yang dapat dilakukan siswa di kelas.

Siswa dipersiapkan untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan secara berpasangan atau sendiri-sendiri di kelas serta memaksimalkan interaksi antarsiswa di dalam kelas.

3. Mempersiapkan kelas *online*: Mengidentifikasi kegiatan siswa untuk melakukan online sebelum kelas.

Ketika siswa memiliki semakin banyak kosa kata maka dapat diperkenalkan dan dipraktekkan di depan kelas, sehingga berguna bagi siswa untuk berinteraksi di kehidupan nyata serta dapat mengembangkan kemampuan mereka dalam waktu dan cara mereka sendiri.

4. Meninjau, memperpanjang, dan mengkonsolidasikan secara *online*: Mengidentifikasi kegiatan yang siswa lakukan setelah kelas.

Siswa dapat meninjau dan mengkonsolidasikan atau memantapkan bahasa dan keterampilan menulis dalam waktu dan dengan langkah mereka sendiri yang dimotivasi melalui "kehidupan nyata" melalui interaksi *online*.

Sedangkan menurut (Woodal & Hovis, 2013) langkah-langkah yang peneliti gunakan dalam pembelajaran *blended learning* antara lain:

1) *Prepare Me (readiness phase: set expectations, obtain commitment, preparatory skills)*

Tahap ini merupakan tahap untuk memastikan peserta didik memiliki ekspektasi yang benar, tingkat komitmen, keterampilan dasar yang penting dan pemahaman terhadap program dan tujuan.

2) *Tell Me (presentation phase)*

Pada fase ini meliputi presentasi dan penjelasan fakta, konsep, prosedur, dan prinsip yang berkaitan dengan konten. Pada tahap ini tujuan biasanya sering disajikan kembali.

3) *Show Me (demonstration phase)*

Pada fase ini merupakan fase demonstrasi yang menyajikan fakta, prosedur, prinsip, konsep dan/atau proses dalam praktek sehingga peserta didik memiliki pemahaman tentang bagaimana menerapkan keterampilan.

4) *Let Me (Practice Phase)*

Pada fase ini, peserta didik diberikan kesempatan untuk terlibat dengan keterampilan baru atau pengetahuan. Umpan balik penting dilakukan karena memungkinkan peserta didik untuk melakukan koreksi terus menerus.

5) *Check Me (Assessment phase: assess Learning Assessment phase, reconfirm expectations, begin knowledge and skills transfer into workplace)*

Penilaian atau fase tes adalah sebuah pos pemeriksaan validasi secara formal dan menentukan kemajuan peserta didik terhadap tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Penilaian umpan balik sangat berharga untuk menentukan apakah peserta didik telah mencapai tingkat kecukupan penguasaan dengan keterampilan dan pengetahuan baru. Hal ini juga menegaskan kesiapan peserta didik dan niat untuk mentransfer pembelajaran.

6) *Support Me (Assistance Phase)*

Pada fase ini peserta didik diberikan dukungan tambahan mulai mengakses aset pembelajaran dan bahan pembelajaran dengan cara yang lebih informal.

7) *Coach Me (Experience phase)*

Pada fase ini merupakan fase untuk berbagi pengalaman dengan orang lain. Bimbingan dan pembinaan dari manajer, rekan-rekan, mentor atau ahli yang membantu peserta didik, serta mengembangkan keterampilan yang baru diperoleh diluar apa yang dicapai melalui pelatihan formal.

8) *Connect Me (Collaboration phase)*

Pada fase ini memungkinkan peserta didik untuk bekerja dalam komunitas untuk memecahkan masalah dan berbagai ide.

Melalui pemaparan tersebut tentang langkah-langkah metode *Blended Learning*, maka langkah-langkah pembelajaran *Blended learning* yang akan peneliti terapkan adalah sebagai berikut:

1) *Prepare Me (readiness phase: set expetations, obtain commitment, prepatory skills)*

- a) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
  - b) Guru menyampaikan materi pembelajaran
  - c) Guru memperkenalkan media sosial (*facebook*)
- 2) *Tell Me (presentation phase)*
- a) Guru menjelaskan penggunaan media sosial (*facebook*)
  - b) Guru menjelaskan prosedur penggunaan media sosial
- 3) *Show Me (demonstration phase)*
- a) Guru mempraktekkan (memberikan contoh) cara menggunakan media sosial dalam pembelajaran.
- 4) *Let Me (practice phase)*
- a) Guru meminta siswa untuk mempraktekkan contoh menggunakan media sosial melalui tugas yang telah diberikan oleh guru.
  - b) Guru membimbing siswa dalam menggunakan media sosial.
- 5) *Check Me (assesment phase: assess learning assessment phase, reconfirm expetations, begin knowledge and skills transfer into workplace)*
- a) Guru mengecek tugas yang siswa lakukan
  - b) Guru memberikan tugas kepada siswa untuk mengecek pemahaman siswa.
- 6) *Support Me (Assistance Phase)*
- a) Guru membimbing siswa dalam penggunaan media sosial dan pengerjaan tugasnya jika ada yang ingin ditanyakan
- 7) *Coach Me (experience phase)*

- a) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk *sharing* di media sosial, siswa dapat bertanya dan menjawab pertanyaan baik dari teman ataupun guru.

8) *Connect Me (Collaboration phase)*

- a) Guru meminta siswa untuk memberikan kontribusi mereka di media sosial.

2.3.4 Keunikan Pembelajaran Menggunakan *Blended learning*

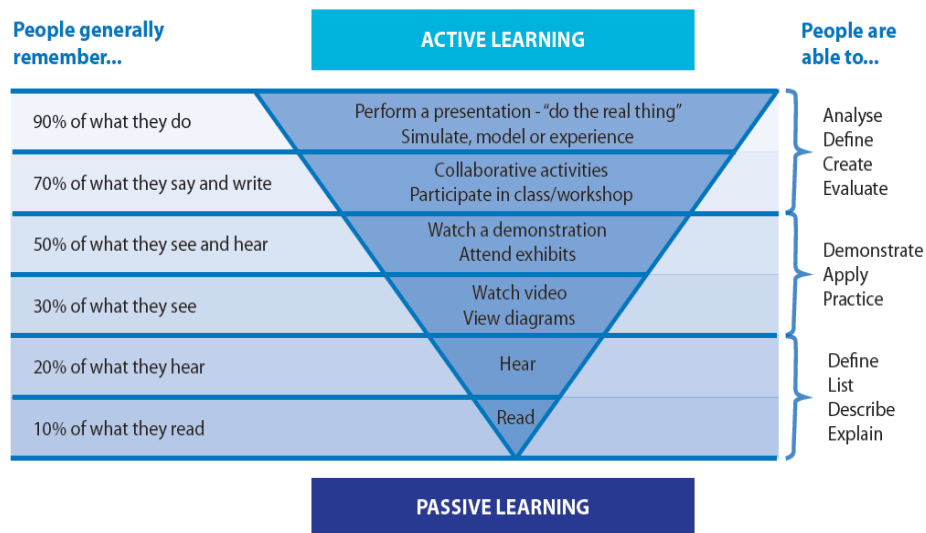
*Blended learning* dipandang sebagai suatu pembelajaran yang fleksibel. Hal ini dikarenakan pembelajaran *Blended learning* merupakan strategi pembelajaran yang fleksibel yang mengintegrasikan kemajuan inovatif dan teknologi pembelajaran online dengan interaksi dan partisipasi pembelajaran di kelas tradisional (Woodal & Hovis, 2013). Disebut pembelajaran pembauran karena *Blended learning* adalah tentang mengintegrasikan secara efektif TIK (Teknologi Informasi Komputer) kedalam desain mata pelajaran untuk meningkatkan pengajaran dan pengalaman pembelajaran bagi siswa dan guru dengan memungkinkan mereka untuk terlibat dalam cara-cara yang tidak biasanya terjadi atau efektif dalam lingkungan mereka biasanya, baik melalui tatap muka ataupun tipe berjarak (Bath & Bourke, 2010).

Selain itu, menurut Hartono dan Rustaman dalam Husamah (2014), mengatakan bahwa *Blended learning* pada kegiatan pembelajaran online perlu dikemas menjadi menarik, seperti dalam bentuk video dan animasi. Kegiatan tersebut dapat menghendaki peserta didik untuk terlibat aktif dalam berinteraksi dan merespons sejumlah pertanyaan setelah siswa mempelajari video atau animasi. Assesmen online yang dilakukan tanpa interaksi tatap

muka memungkinkan tutor untuk dapat mengakses kemajuan peserta didik mencapai standar yang telah ditetapkan. Adanya diskusi online dan asesmen online merupakan media yang cukup handal dalam menilai keaktifan peserta didik.

### 2.3.5 Kelebihan Pembelajaran *Blended learning*

Keterlibatan aktif siswa sangat penting daripada tugas siswa yang hanya mendengarkan, membaca, atau melihat dalam pembelajaran. Dengan menggunakan *Blended learning* dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa sebagaimana ditunjukkan melalui gambar dibawah ini, keterlibatan aktif siswa dapat difasilitasi oleh individu melalui kegiatan kolaboratif dibawah ini.



Gambar 2. 4 Pembelajaran aktif dibandingkan pembelajaran pasif  
(Sumber: Blackboard K-12, 2009)

*Blended learning* juga fleksibel dan mudah beradaptasi sehingga guru dapat menciptakan kegiatan pembelajaran dan tugas-tugas yang memberikan siswa kesempatan untuk bekerja sama, menekan minat, dan



kemampuan mereka dalam pembelajaran sosial. Selain itu, proyek dan pengalaman belajar juga dapat difasilitasi melalui model pembelajaran campuran karena memberikan siswa kesempatan untuk melakukan riset online, berpartisipasi dalam kerja kelompok, dan kemudian mengembangkan proyek-proyek multimedia yang menampilkan proses dan hasil belajar mereka (Blackboard K-12, 2009).

Menurut Husamah (2014, hal.36) *Blended learning* juga memiliki beberapa keuntungan antara lain:

- 1) Peserta didik dapat leluasa mempelajari materi pelajaran secara mandiri dengan memanfaatkan materi-materi yang tersedia secara online
- 2) Dapat melakukan diskusi dengan pengajar atau peserta didik lain diluar jam tatap muka
- 3) Kegiatan pembelajaran di luar jam tatap muka dapat dikelola dan dikontrol oleh pengajar
- 4) Dapat menambahkan materi pengayaan melalui fasilitas internet
- 5) Pengajar dapat meminta peserta didik membaca materi atau mengerjakan tes yang dilakukan sebelum pembelajaran
- 6) Pengajar dapat menyelenggarakan kuis, memberikan balikan dan memanfaatkan hasil tes dengan efektif
- 7) Peserta didik dapat saling berbagi file dengan peserta didik lain, dan sebagainya.

#### 2.3.6 Kelemahan *Blended learning*

Adapun kekurangan *Blended learning* menurut Husamah (2014, hal.36) antara lain:

- 1) Media yang dibutuhkan sangat beragam, sehingga sulit diterapkan apabila sarana dan prasarana tidak mendukung.
- 2) Tidak meratanya fasilitas yang dimiliki peserta didik, seperti komputer dan akses internet. Padahal *blended learning* memerlukan akses internet yang memadai, karena jika tidak maka akan menyulitkan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran mandiri via *online*.
- 3) Kurangnya pengetahuan sumber daya pembelajaran (pengajar, peserta didik, dan orang tua) terhadap penggunaan teknologi.

Selain itu, menurut Husamah (2014, hal.36) salah satu komponen *blended learning* adalah dengan menggunakan E-Learning yang juga memiliki beberapa kekurangan antara lain:

- 1) Kurangnya interaksi antara pengajar dan peserta didik atau bahkan antar peserta didik itu sendiri. Kurangnya interaksi dapat memperlambat terbentuknya nilai-nilai dalam proses belajar dan mengajar.
- 2) Kecenderungan mengabaikan aspek sosial dan sebaliknya mendorong tumbuhnya aspek bisnis/komersial.
- 3) Proses belajar dan mengajarnya cenderung kearah pelatihan dibandingkan pendidikan.
- 4) Berubahnya peran pengajar dari yang semula menguasai teknik pembelajaran konvensional untuk dituntut mengetahui teknik pembelajaran yang menggunakan ICT.
- 5) Peserta didik mempunyai motivasi belajar yang tinggi cenderung gagal.
- 6) Tidak semua tempat tersedia fasilitas internet

- 7) Kurangnya tenaga yang mengetahui dan memiliki keterampilan internet.
- 8) Kurangnya penguasaan bahasa komputer

#### 2.3.7 Indikator Pembelajaran *Blended learning*

Berikut indikator dalam penelitian ini yang digunakan dalam pembelajaran *blended learning*:

- 1) Fase Persiapan (*Prepare Me: readiness phase: set expectations, obtain commitment, preparatory skills*)
  - a) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
  - b) Guru menyampaikan materi pembelajaran
  - c) Guru memperkenalkan media sosial (*facebook*)
- 2) Fase Presentasi (*Tell Me: presentation phase*)
  - a) Guru menjelaskan penggunaan media sosial (*facebook*)
  - b) Guru menjelaskan prosedur penggunaan media sosial
- 3) Fase Demonstrasi (*Show Me: demonstration phase*)
  - a) Guru mempraktekkan (memberikan contoh) cara menggunakan media sosial dalam pembelajaran.
- 4) Fase Praktek (*Let Me: practice phase*)
  - a) Guru meminta siswa untuk mempraktekkan contoh menggunakan media sosial dengan tugas yang telah diberikan oleh guru.
  - b) Guru membimbing siswa dalam menggunakan media sosial.
- 5) Fase Pemeriksaan (*Check Me: Assesment phase: assess learning assessment phase, reconfirm expetations, begin knowledge and skills transfer into workplace*)
  - a) Guru mengecek tugas yang siswa lakukan.

- b) Guru memberikan tugas kepada siswa untuk mengecek pemahaman siswa.
- 6) Fase Membimbing (*Support Me: assistance phase*)
  - a) Guru membimbing siswa dalam penggunaan media sosial dan pengerjaan tugasnya jika ada yang ingin ditanyakan
- 7) Fase Latihan (*Coach Me: experience phase*)
  - a) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk *sharing* di media sosial, siswa dapat bertanya dan menjawab pertanyaan baik dari teman ataupun guru.
- 8) Fase Kolaborasi (*Connect Me: Collaboration phase*)
  - a) Guru meminta siswa untuk memberikan kontribusi mereka di media sosial

#### 2.3.8 Perspektif Kristen Pembelajaran *Blended learning*

Pada mulanya Tuhan menciptakan manusia dan ia memberikan kuasa kepada manusia untuk menaklukkan bumi (Kejadian 1:28). Menaklukkan berarti juga mengelola ataupun memanfaatkan alam ciptaan yang sudah Tuhan berikan kepada manusia yang tentunya bertujuan untuk kesejahteraan manusia. Tuhan juga telah melengkapi manusia kemampuan untuk mengelola, memanfaatkan dan mengembangkan sumber daya alam yang sudah Tuhan berikan. Hal inilah yang akhirnya membuat manusia untuk terus berpikir cara mengembangkan sumber daya alam ciptaan Tuhan. Alam dan kemampuan manusia untuk mengelola membawa manusia terus mengalami perkembangan dari zaman ke zaman hingga sampai pada zaman modern yang dapat dirasakan saat ini melalui

penggunaan berbagai teknologi yang dapat digunakan untuk suatu tujuan tertentu sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan.

Salah satu peran guru adalah sebagai fasilitator, yang menyediakan lingkungan dan motivasi yang tepat untuk belajar (Van Brummelen, hal.35). Sebagai fasilitator berarti guru juga berperan untuk mengembangkan sarana belajar untuk melibatkan siswa dalam pembelajaran. Pembelajaran *blended learning* merupakan salah satu wadah bagi siswa untuk mengembangkan potensi siswa dengan adanya kemajuan teknologi disekitar mereka dalam proses belajar mengajar. Salah satu tujuan dari pendidikan Kristen adalah untuk membantu dan membimbing para siswa menjadi murid Yesus Kristus yang bertanggung jawab (Van Brummelen, 2006). Melalui penggunaan teknologi, siswa diajar untuk memanfaatkan sumber daya terutama dalam pembelajaran. Kaum behaviorisme mengemukakan bahwa tugas pendidikan adalah untuk menciptakan lingkungan belajar yang membawa pada perilaku yang diharapkan. Pavlov menekankan bahwa perilaku manusia adalah hal refleks yang dikondisikan. Demikian pula dengan Watson, menurutnya lingkungan adalah pembentuk utama dari perilaku (Knight, 2009).

Selain sebagai fasilitator, salah satu tugas Guru Kristen adalah menjadi seorang penuntun. Guru Kristen adalah pelayan yang mengetahui karunia-karunia Tuhan baik dalam diri mereka maupun dalam siswa-siswa yang Tuhan percayakan kepada mereka (Van Brummelen, 2006, hal.44). Dengan mengetahui setiap talenta yang ada dalam diri siswa, guru mengarahkan dan menuntun siswa dalam mengerjakan tanggung jawabnya dalam proses belajar mereka. Salah satu hal yang dapat dilakukan adalah

dengan memberikan suatu motivasi. Motivasi terbaik bagi para pelajar adalah menguasai pelajaran dengan lingkungan yang mendukung (Van Brummelen, 2006, hal. 91). Metode Pembelajaran bauran dengan menggunakan media online *facebook* merupakan salah satu cara untuk memberikan ruang gerak bagi siswa dalam mengekspresikan pendapat ataupun pertanyaan yang disesuaikan dengan lingkungan mereka. Meskipun guru perlu mengkondisikan siswa dengan lingkungannya, namun perubahan sesungguhnya dapat terjadi hanya oleh karena Roh Kudus.

## 2.4 Media Pembelajaran

### 2.4.1 Hakikat Media dalam pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata “medium”, yang artinya perantara atau pengantar. Menurut Schram (1982) dalam Susilana dan Riyana (2012), media adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Jadi merupakan perluasan dari guru. sedangkan Miarso (1989), dalam Susilana dan Riyana (2012) berpendapat bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar.

Menurut Susilana dan Ciyana dalam bukunya Media Pembelajaran, pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai- nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar. Pembelajaran tersebut melibatkan dua pihak yaitu siswa sebagai pembelajaran dan guru sebagai fasilitator, yang terpenting adalah terjadinya proses belajar. Oleh

karena itu belajar membutuhkan interaksi, artinya terjadi proses penyampaian pesan dari seseorang (penerima pesan) kepada seseorang atau sekelompok orang (penerima pesan). Meskipun demikian, dalam memulai suatu percakapan melalui suatu media tentunya memiliki beberapa kelemahan, seperti kesalahpahaman dalam penyampaian sehingga apa yang disampaikan tidak sesuai dengan apa yang ditangkap oleh penerima pesan.

#### 2.4.2 Manfaat dan Tujuan Penggunaan Media

Berikut beberapa manfaat penggunaan media oleh Susilana dan Riyana (2012 hal.10) antara lain adalah sebagai berikut :

- 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indera
- 3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
- 4) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya.
- 5) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Selain beberapa manfaat tersebut, adapun beberapa fungsi media pembelajaran oleh Susilana dan Riyana (2012 hal.10) antara lain sebagai berikut:

- 1) Sarana bantu untuk untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif.
- 2) Bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran yang berarti bahwa media pembelajaran sebagai salah satu komponen yang tidak

berdiri sendiri tetapi saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan.

- 3) Penggunaan media harus selalu melihat kepada kompetensi dan bahan ajar
- 4) Bukan sebagai alat hiburan seperti untuk permainan atau memancing perhatian siswa semata.
- 5) Dapat mempercepat proses belajar karena melalui media pembelajaran siswa dapat menangkap tujuan dan bahan ajar lebih mudah dan lebih cepat.
- 6) Untuk meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar. Pada umumnya hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran akan tahan lama mengendap sehingga kualitas pembelajaran memiliki nilai yang tinggi.
- 7) Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berfikir, oleh karena itu dapat mengurangi terjadinya penyakit verbalisme.

## 2.5 Media *Facebook*

### 2.5.1 Pengertian Media *Facebook*

*Facebook* merupakan salah satu jenis *website* khusus yang menyediakan fasilitas untuk membangun jejaring pertemanan melalui internet (Yuhefizar, 2009, hal.2). *Facebook* merupakan sebuah software *open source* yang terbuka dengan tambahan aplikasi lainnya. (Herutomo, 2010). Beberapa situs juga mengizinkan penggunaanya meng-*upload* foto profil, konten multimedia (misalnya video) serta memodifikasi tampilan profil,



status serta aplikasi (seperti *facebook*) untuk membuat profil-profil mereka tampil semakin menarik (London Shchool, 2010).

#### 2.5.2 Keuntungan dan Kelebihan Media Online *Facebook*

Berikut beberapa kelebihan yang dimiliki Media Online *Facebook* (Yuhefizar, 2009, hal.3).

- 1) Terdapat fitur chatting, berbagi video, foto, tulisan, group, acara, link, dan masih banyak lagi.
- 2) Dapat menampilkan langsung konten web/blog yang lain.
- 3) Fasilitas menandai foto (*tag*), memungkinkan anda memberi tanda pada orang-orang yang terdapat dalm foto dan data dihubungkan langsung dengan alamat *facebooknya* dan otomatis foto tersebut akan muncul pada halaman orang-orang yang ditandai tersebut.
- 4) Setiap aktivitas dapat dikomentari, hanya orang-orang yang ditentukan/teman saja yang berhak memberikan komentar.

### 2.6 Keterlibatan Siswa

#### 2.6.1 Pengertian Keterlibatan Siswa

Keterlibatan mengacu pada intensitas perilaku, kualitas emosional, dan keikutsertaan siswa dalam keterlibatannya selama kegiatan pembelajaran (O'Donnel, Reeve, & Smith, 2009, hal.368). Keterlibatan juga berarti komitmen dan partisipasi dalam suatu kegiatan artinya bahwa terlibat berarti menginvestasikan waktu dan energi seseorang dan melibatkan satu orang secara aktif (Fredericks, Bluemenfeld & Paris, 2004). Hal tersebut juga senada dengan yang dikemukakan oleh Trowler (2010, hal.58),

*“Student engagement is concerned with the interaction between the time, effort and other relevant resources invested by both students and their institutions intended to optimise the student experience and enhance the learning outcomes and development of students and the performance, and reputation of the institution.”*

Adapun cara untuk untuk menentukan level keterlibatan siswa menurut Schaufeli, Bakker, & Salanova (2006, hal. 702) yaitu dengan melihat *vigor*, *dedication*, dan *absorption possessed* setiap siswa. Kata *vigor* menggambarkan level dari kenyamanan ketika bekerja, kesediaan untuk menyumbang tenaga dan ketekunan ketika menghadapi kesulitan. Kata *dedication*, mengarah pada keterlibatan penuh dalam suatu pekerjaan yang disertai rasa memiliki yang tinggi. *Absorption* merupakan konsentrasi dan larut dalam sebuah kegiatan yaitu ketika waktu berjalan cepat dan siswa tidak mendapat kesulitan untuk tetap bekerja.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut diatas, dapat dikatakan bahwa keterlibatan siswa meliputi seluruh aspek, antara lain waktu, sikap, perhatian, serta usaha yang dilakukan oleh siswa dalam mengikuti setiap proses pembelajaran di dalam kelas.

#### 2.6.2 Tipe Keterlibatan Siswa

O'Donnel dkk (2009) mengemukakan bahwa keterlibatan siswa terbagi kedalam 4 tipe antara lain:

- 1) Keterlibatan perilaku (*Behavioral Engagement*).

Ketika siswa menjadi sangat terlibat, siswa aktif dan menunjukkan usaha yang kuat dan bertahan lama. Selama beberapa kegiatan seperti

membaca, berlatih dan proyek ekstrakurikuler, siswa mengungkapkan keterlibatan perilakunya melalui perhatian yang tinggi, usaha dan ketekunan. Perhatian menunjukkan konsentrasi siswa dan fokus terhadap tugas yang diminta guru. Dengan adanya usaha, siswa menginvestasikan suatu ukuran penuh terhadap kapasitas mereka melalui apa yang mereka kerjakan daripada menahan dan hanya mengikuti alurnya. Dengan ketekunan siswa memberikan usaha dalam jangka waktu yang banyak, bahkan saat menghadapi kesulitan baik pada saat kegiatan untuk menyelesaikan lembar kerja atau menulis makalah dimana siswa terlibat pada pengerjaan tugas, bekerja keras, dan terus mengerjakan tugas dari waktu ke waktu.

## 2) Keterlibatan Emosi (*Emotional Engagement*)

Keterlibatan emosi melibatkan lebih dari sekedar memperhatikan, bekerja keras dan bekerja terus menerus. Hal ini juga melibatkan emosi positif (Furrer & Skinner, 2003; Miserandino, 1996). Ketika siswa menjadi sangat terlibat siswa belajar dan berlatih keras terus menerus, dan melakukan dengan suasana emosi yang tertarik, menikmatinya, dan memiliki perasaan menginginkannya. Sebaliknya, siswa yang kurang terlibat, mereka mungkin belajar dan berlatih keras, tetapi mereka melakukannya dibawah perasaan stres dan tegang, tertekan atau emosi yang melawan, dan perasaan keharusan.

## 3) Keterlibatan Kognitif (*Cognitive Engagement*)

Keterlibatan kognitif mengungkapkan sendiri apabila siswa melampaui persyaratan dasar suatu pelajaran dan menginvestasikan dirinya

menjadi strategis dan mencoba memahami dan menguasai keterampilan. Kognitif yang tinggi melibatkan perencanaan siswa, memonitor dan mengevaluasi kegiatan siswa dengan menggunakan strategi pembelajaran yang canggih seperti meringkas dan mengelaborasi (Corno & Mandinach, 1983; Newman, Erhlage, & Lamborn, 1992; Pintrich & De Groot, 1990). Kognitif siswa yang tidak terlibat, meskipun dia mengerjakan suatu pelajaran, tetapi mereka tidak melakukan dengan maksimal karena mereka menghindari tantangan, menolak kerja keras; gagal untuk merencanakan, memonitor dan mengevaluasi kegiatan mereka, menggunakan strategi defensif atau berlindung dan mengandalkan strategi pembelajaran yang kurang maksimal seperti mengulang atau menghafal.

#### 4) Keterlibatan bersuara (*Voice Engagement*)

Siswa yang sangat terlibat menunjukkan karakteristik yang keempat yaitu bersuara, suatu ekspresi diri selama terlibat dalam tugas. Siswa yang memberikan saran, merekomendasi aktifitas yang menunjukkan minat dan kesukaan siswa, berpartisipasi dan berkontribusi dalam diskusi kelas, dan bertanya tentang apa yang mereka pelajari (Koenigs, Fiedler, & deCharms, 1977). Dalam melakukannya, mereka berusaha untuk mempengaruhi kelas dengan cara yang konstruktif. Sebaliknya siswa yang kurang terlibat akan tidak bersuara dan membiarkan guru yang akan memberitahukan mereka apa yang harus dilakukan.

Sedangkan menurut Krause dkk (2006), keterlibatan siswa mencakup 3 (tiga) tipe antara lain, *behavioral engagement*, *emotional engagement*, dan *cognitive engagement*. *Behavioral engagement* meliputi siswa mengikuti peraturan dan menghindari hal-hal yang mengganggu pembelajaran dan tugas akademik, memberikan usaha dalam kegiatan pembelajaran, dan berkontribusi di dalam kelas. *Emotional engagement* meliputi siswa menunjukkan emosi yang positif selama pembelajaran berlangsung seperti tertarik pada topik yang sedang dipelajari, senang saat belajar di dalam kelompok. Sedangkan *cognitive engagement*, siswa menunjukkan ketekunan untuk berjalan berdasarkan tugas yang diberikan dengan mencari tantangan dalam belajar (Frederick, Blumfeld, & Paris, 2004 dalam O'Donnel, Reeve, & Smith, 2009).

Dalam penelitian ini, peneliti hanya fokus pada satu tipe keterlibatan yaitu *behavioral engagement* (keterlibatan perilaku).

#### 2.6.3 Pentingnya Keterlibatan siswa

Berdasarkan O'Donnel, Reeve, & Smith (2009, hal.174), adapun 4 (empat) hal pentingnya keterlibatan siswa antara lain:

##### 1) Keterlibatan siswa memungkinkan terciptanya suatu pembelajaran.

Keterlibatan merupakan prasyarat yang diperlukan untuk pengalaman belajar yang produktif. Dengan adanya perhatian, usaha, emosi yang positif, komitmen, dan bersuara maka pembelajaran akan dapat berjalan secara efektif.

- 2) Keterlibatan siswa dapat memprediksikan seberapa baik siswa dalam mengerjakan aktivitas mereka disekolah, seberapa baik pencapaian belajar siswa. Keterlibatan memberikan kontribusi dalam pembelajaran siswa.
- 3) Keterlibatan siswa dapat semakin ditempa. Keterlibatan siswa akan meningkat ketika guru dapat berelasi dengan baik bersama para siswanya, mendukung kemandirian siswa, dan memberikan struktur pembelajaran yang jelas, serta memperlengkapi kegiatan pembelajaran yang menarik dan dapat mendorong siswa memiliki rasa kepemilikan, serta memberikan kesempatan bagi siswa dalam bekerja sama dengan teman sebayanya.
- 4) Keterlibatan siswa dapat memberikan evaluasi terhadap guru untuk menentukan seberapa baik upaya yang dilakukan untuk memotivasi siswa bekerja. Keterlibatan merupakan tanda tanggapan tentang strategi terhadap motivasi siswa dalam pelajaran.

Berdasarkan pemaparan diatas keterlibatan siswa sangat berperan penting dalam terciptanya proses pembelajaran yang lebih efektif dan lebih meningkatkan keberhasilan siswa dalam belajar. Namun pada dasarnya siswa kurang memiliki kemampuan untuk ingin terlibat, sehingga dalam hal inilah guru berperan dalam mengkondisikan dan membimbing siswa agar terlibat dalam proses pembelajaran.

#### 2.6.4 Strategi Meningkatkan Keterlibatan Siswa

Adapun 4 (empat) cara menurut Krause, Bochner, & Duchesne (2006, hal.106) dalam meningkatkan keterlibatan siswa yaitu,

1) Memilih tugas-tugas yang menarik, menantang, dan relevan bagi siswa.

Siswa akan menjadi lebih terlibat dalam tugas-tugas yang dapat merangsang dan relevan dalam kehidupan mereka. Sehingga diperlukan suatu kesempatan untuk dapat membangun kemampuan siswa dalam bidang-bidang seperti memanfaatkan teknologi atau menghubungkan mereka dengan proyek-proyek berbasis masyarakat sehingga pembelajaran menjadi lebih hidup. Ketika siswa melihat tujuan belajar mereka, mereka lebih mungkin untuk terlibat pada semua tingkatan, perilaku kognitif dan emosional.

2) Membangun relasi yang positif dengan siswa

Adanya relasi positif antara guru dan siswa, pedoman disiplin yang jelas, dan ekspektasi yang tinggi dan tujuan pembelajaran yang jelas dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Sekalipun membutuhkan waktu untuk bernegosiasi dengan siswa dan mencari tahu pandangan mereka.

3) Melibatkan siswa dalam pembelajaran yang aktif

Suatu pembelajaran yang aktif melibatkan para siswa dalam mengajukan pertanyaan, mengembangkan kemampuan, memecahkan suatu masalah, mendiskusikan ide-ide, melakukan debat, menghubungkan antara konsep dan ide, serta menerapkan apa yang telah dipelajari secara praktis.

4) Menciptakan suasana kelas yang positif dan mendukung.

Dimensi emosional perkembangan siswa juga merupakan kunci keterlibatan siswa dengan sekolah, teman sebaya, dan dalam mengikuti pembelajaran. Siswa akan memiliki rasa memiliki yang lebih besar jika mereka merasa didukung dalam pembelajarannya.

#### 2.6.5 Indikator Keterlibatan Siswa

Dalam penelitian ini, peneliti mengukur keterlibatan siswa pada satu area yaitu *behavioural engagement*. Fredericks, Blumfeld dan Paris (2004, hal. 62-65) mengatakan bahwa behavioral engagement meliputi, adanya perilaku positif siswa, keterlibatan dalam kegiatan pembelajaran, serta adanya partisipasi siswa di sekolah. Perilaku positif yang dilakukan siswa yang terlihat dari ketaatannya dalam mengikuti norma-norma dalam kelas dan selalu hadir mengikuti kegiatan pembelajaran. Keterlibatan dalam kegiatan pembelajaran seperti dalam pengerjaan tugas-tugas akademik yang mencakup tingkah laku seperti adanya usaha, konsentrasi, keteguhan, perhatian pengajuan pertanyaan, dan kontribusi siswa di dalam kelas. Partisipasi siswa di sekolah terlihat dari adanya keterlibatannya dalam kegiatan-kegiatan di sekolah seperti kegiatan olahraga dan tatakelola sekolah.

Sedangkan menurut O'Donnel dkk (2009) membagi *behavioral engagement* kedalam tiga (hal) antara lain adanya kemauan siswa yang diukur melalui kapasitasnya dalam melakukan apa yang diminta oleh guru, keteguhan siswa yang diukur melalui kerja keras siswa selama proses pembelajaran meskipun menghadapi berbagai kesulitan, dan atensi atau



perhatian siswa saat siswa berkonsentrasi dan fokus pada tugas yang dikerjakannya.

Berdasarkan pemaparan tersebut diatas berikut, beberapa indikator keterlibatan siswa yang telah peneliti peroleh antara lain:

- 1) Siswa mengerjakan apa yang diminta oleh guru
- 2) Siswa tidak melakukan perilaku yang mengganggu pembelajaran
- 3) Siswa bertanya dan menjawab pertanyaan

#### 2.6.6 Perspektif Kristen Keterlibatan Siswa

Pada dasarnya Allah menghendaki manusia untuk terlibat dalam setiap aktivitas melalui kepercayaan dan tanggung jawab yang sudah Tuhan berikan kepada manusia dengan tujuan untuk memuliakan Tuhan. Demikian juga dengan siswa, Allah menghendaki untuk terlibat dalam aktivitas belajar. Melalui pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki oleh siswa, siswa akan ditempa atau dipupuk di dalam pendidikan dengan tujuan untuk memuliakan Tuhan. Melalui hal ini, siswa diajarkan untuk dapat bertanggung jawab dengan setiap talenta, pengetahuan, dan kemampuan yang sudah Tuhan berikan.

Yesus juga telah memberikan teladan kepada manusia untuk tidak pasif. Adapun ciri kepemimpinan Yesus yaitu kepemimpinan yang melibatkan murid-murid dan tidak bertindak seorang diri seperti yang nampak ketika Ia melakukan mujizatNya dalam penggandaan roti. Yesus juga meminta murid-muridNya untuk membagikan kepada orang-orang banyak. Ia menunjuk murid-muridNya untuk ikut serta bersamaNya ketika Yesus memberitakan Injil. Di dalam Alkitab juga dijelaskan bahwa Allah

tidak bekerja sendirian untuk kebaikan umatNya, untuk mewujudkan rencanaNya, namun Ia melibatkan manusia. Contohnya Musa yang ditunjuk Allah untuk membawa umat Israel keluar dari perbudakan Mesir menuju ke tanah perjanjian, Kanaan (Keluaran 2:23-25; 3:1-12).

Demikian juga untuk membangun pendidikan yang holistik, di dalam kelas dibutuhkan kontribusi setiap pribadi di dalam sekolah khususnya di dalam kelas, tidak lepas dari peran guru dalam mengarahkan siswa menjadi murid-murid Kristus. Van Brummelen (2006) menyatakan bahwa keseluruhan tujuan dari pendidikan Kristiani adalah untuk membantu dan membimbing para siswa menjadi murid Yesus Kristus yang bertanggungjawab. Ia juga menegaskan bahwa sebagai pengarah, guru membimbing dan memberdayakan siswa karena Allah memanggil mereka untuk hidup secara bertanggung jawab sebagai gambaranNya, membangun suatu struktur belajar yang dapat mendorong dan membantu siswa untuk menjalankan tugas dengan cara yang setia, responsif, dan bertanggung jawab. Membimbing dengan membagikan wawasan dan memacu siswa untuk menggunakan bakatnya akan memungkinkan siswa untuk melayani Tuhan dengan cara yang responsif dan bertanggung jawab.

#### 2.6.7 Kerangka Berpikir *Blended learning* melalui Media *Facebook* dengan Keterlibatan Siswa

*Blended learning* menggeser paradigma pembelajaran dari yang terpusat ke pengajar ke arah paradigma baru yang terpusat ke peserta didik. *Blended learning* berpeluang meningkatkan interaksi antara peserta didik dengan pengajar maupun antarpeserta didik ataupun dengan sumber belajar

lainnya. Faizal juga mengatakan bahwa *Blended learning* bermanfaat untuk proses belajar mengajar yang tidak hanya tatap muka saja, tetapi juga memanfaatkan media online, mempermudah dan mempercepat proses komunikasi antara pengajar dan peserta didik, membantu memotivasi keaktifan peserta didik untuk ikut terlibat dalam proses pembelajaran. Melalui pembelajaran tersebut, akan membentuk sikap kemandirian belajar siswa (Faizal, 2011, yang dikutip oleh Husamah, 2014).

Melalui sikap kemandirian siswa, maka siswa akan terlibat secara langsung dalam aktivitas proses belajar mengajar. Hal ini dikarenakan bahwa keterlibatan berarti komitmen dan partisipasi dalam suatu kegiatan yang berarti menginvestasikan waktu dan energi seseorang dan melibatkan satu orang secara aktif (Fredericks, Blumenfeld & Paris, 2004). Berdasarkan penelitian pada sebuah jurnal oleh Ausburn (2004) dan Cooner (2005) dalam Palilonis dan Filak (2009) mengatakan bahwa *blended learning* memiliki banyak hasil positif, hasil studi mengatakan bahwa pelajar dewasa lebih menyukai desain bauran karena memberikan kesempatan untuk personalisasi, mengarah pada diri sendiri, bervariasi, dan masyarakat belajar. Keterlibatan siswa serta rasa puas dalam pembelajaran bauran lebih tinggi dibandingkan sebelumnya dengan versi pembelajaran tradisional. Sebagaimana yang dikatakan oleh Hartono dan Rustaman dalam Husamah (2014), bahwa *blended learning* pada kegiatan pembelajaran *online* yang dikemas dengan menarik seperti dalam bentuk video dan animasi dapat menggerakkan peserta didik untuk terlibat aktif dalam berinteraksi dan

merespons sejumlah pertanyaan siswa setelah mempelajari video atau animasi tersebut.