



Pendampingan Guru-Guru SMP dalam Mendesain *Blended Learning*

Abstrak

Pelatihan *Blended Learning* dilaksanakan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru-guru SMP dalam menggunakan ragam teknologi dan merancang kegiatan *blended learning*. Sasaran kegiatan ini adalah para guru di SMP Negeri 4 Poso Pesisir, Kabupaten Poso. Metode pelaksanaan kegiatan ini adalah *Participatory Learning and Action*. Hasil kegiatan adalah meningkatnya kemampuan guru menggunakan ragam teknologi dalam kegiatan pembelajaran dan meningkatnya pemahaman guru dalam menggunakan aplikasi pendukung kegiatan pembelajaran yang berbasis teknologi dan mendesain rencana pembelajaran yang sesuai dengan situasi dan kondisi dimasa pandemi. Rekomendasi yang dihasilkan dari kegiatan ini adalah meneruskan kegiatan serupa dengan sasaran peningkatan keterampilan guru dalam mengevaluasi pelaksanaan *blended learning*.

Kata Kunci: *Blended Learning*; ragam teknologi; *participatory learning and action*

Abstract

This community outreach program aims to assist teachers in using various technological tools to teach and designing *blended learning* activities. The target audience for this program is the teachers of SMP Negeri 4 Poso Pesisir in Poso Regency. *Participatory Learning and Action* is the method implemented in carrying out this program. This program results in teacher knowledge and competence improvement of using technology in learning activities and designing *blended learning* activities that are adaptive to this current pandemic situation. As a recommendation, the next outreach program can focus on empowering teachers in evaluating *blended learning* activities.

Keywords: *blended learning*; various technological tools; *participatory learning and action*



Olviani Cipta Ningsi Tarinje¹,
Novalita Fransisca Tungka^{2*}

¹)Program Studi Pendidikan
Bahasa Inggris, Universitas
Sintuwu Maroso

²)Program Studi Pendidikan
Bahasa Inggris, Universitas
Sintuwu Maroso
Jl. P. Timor No. 1 Poso,
Sulawesi Tengah - Indonesia

Article history

Received : 12-03-2022

Revised : 20-03-2022

Accepted : 03-04-2.22

*Olviani Cipta Ningsi Tarinje
Email : olviani.c.n@gmail.com



PENDAHULUAN

SMP Negeri 4 Poso Pesisir adalah salah satu SMP Negeri di Kelurahan Lanto Jaya, Kecamatan Poso Pesisir, Kabupaten Poso, Sulawesi Tengah yang melaksanakan pembelajaran jarak jauh sebagai bentuk antisipasi penyebaran virus Covid-19. Dari hasil observasi yang dilakukan oleh tim pelaksana pada bulan Juni 2021, sekolah ini dilengkapi dengan fasilitas laboratorium komputer dengan 15 unit komputer dalam keadaan baik dan jaringan internet Telkomsel Flash 4G untuk mendukung kegiatan pembelajaran jarak jauh. SDM di sekolah ini terdiri dari 12 orang guru untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran. Mereka berada di kelompok usia > 30 tahun (30-50 tahun), 91% berkualifikasi S-1, 58% adalah guru PNS, dan 25% sudah

tersertifikasi. Sekolah ini sudah terakreditasi dengan peringkat B dan menggunakan Kurikulum 2013.

Menurut Kepala Sekolah SMPN Negeri 4 Poso Pesisir, Bapak Soleman Rawali, pembelajaran jarak jauh dilaksanakan sejak awal tahun 2020, dan bentuk pembelajaran di sekolah tersebut adalah kegiatan pembelajaran yang memadukan pertemuan tatap muka lewat WhatsApp dan Google Classroom dan pertemuan kelompok kecil dengan peserta didik. Bentuk pembelajaran ini dipilih karena kekuatan jaringan internet di wilayah tempat tinggal guru dan siswa tidak merata, dan karena guru-guru merasa kesulitan melaksanakan kegiatan pembelajaran yang sepenuhnya online. Ketika para guru diwawancarai secara mendalam, didapati ada dua masalah utama yang dialami para guru ketika melaksanakan pembelajaran online, yaitu

kurangnya keterampilan guru dalam menggunakan aplikasi pendukung kegiatan pembelajaran yang berbasis teknologi, serta kesulitan para guru dalam untuk mendesain rencana pembelajaran yang sesuai dengan situasi dan kondisi dimasa pandemi karena selama ini RPP yang dibuat hanya untuk pelaksanaan pembelajaran tatap muka di kelas.

Pelatihan *blended learning* dipandang mampu menjadi solusi atas permasalahan yang dialami oleh guru-guru di SMPN 4 Poso Pesisir dalam pelaksanaan pembelajaran di era *new normal* ini. Untuk itu, tim pelaksana pengabdian kepada masyarakat dari Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, FKIP Universitas Sintang Maroso Poso, melaksanakan kegiatan pelatihan *blended learning* yang memiliki tujuan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam menguasai teknologi, dan menggunakan ragam teknologi baik dalam bentuk aplikasi *smartphone* maupun *website* pembelajaran untuk dimanfaatkan sebagai media dan sumber pembelajaran.

METODE PELAKSANAAN

Metode yang digunakan oleh tim pelaksana PKM dalam kegiatan pengabdian adalah metode *Participatory Learning and Action* atau PLA. Melalui metode PLA, tim pelaksana bertindak sebagai fasilitator proses pembelajaran, sedangkan para guru SMPN 4 Poso Pesisir berperan aktif dalam segala aspek kegiatan pelatihan. Dengan demikian, tim pelaksana dan mitra kegiatan sama-sama terlibat dalam proses pelaksanaan kegiatan ini (Hadiyanto, Apdelmi, & Helty, 2021).

Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini dilaksanakan selama 6 bulan, mulai bulan Juni 2021 sampai dengan Desember 2021. Jumlah peserta kegiatan yang aktif terlibat dalam rangkaian kegiatan ini sebanyak 10 orang dari total 11 orang guru. Tahapan pelaksanaan kegiatan pelatihan ini adalah sebagai berikut:

- a. Perencanaan. Teknik yang dilakukan dalam tahapan ini adalah observasi dan wawancara dengan mitra yaitu kepala sekolah dan para guru di SMPN 4 Poso Pesisir untuk mengidentifikasi dan mengkonfirmasi permasalahan yang dihadapi mitra. Dari kegiatan ini, dikonfirmasi bahwa ada dua masalah utama yang dihadapi oleh mitra yaitu minimnya keterampilan guru dalam menguasai teknologi dan minimnya penggunaan ragam teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Tahap ini dilaksanakan selama bulan Juni - Juli 2021.
- b. Pelaksanaan. Teknik yang dilakukan dalam tahapan ini adalah ceramah, praktek terbimbing dari tim pelaksana, dan diskusi. Tahapan ini bertujuan meningkatkan pengetahuan guru akan ragam teknologi untuk pembelajaran, serta meningkatkan pengetahuan mereka akan pemanfaatan teknologi dalam mendesain RPP pembelajaran *blended learning*. Kegiatan ini dilaksanakan selama bulan November - Desember 2021.

- c. Evaluasi. Pada tahapan ini, tim pelaksana mengevaluasi keseluruhan kegiatan bersama-sama dengan mitra, dengan tujuan memperoleh informasi tentang pengalaman mereka selama kegiatan, dan apa saja aspek dalam pelaksanaan kegiatan yang masih perlu ditingkatkan oleh tim pelaksana. Kegiatan ini dilaksanakan bersamaan dengan tahap pelaksanaan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

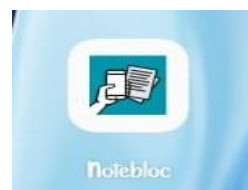
Dari hasil observasi dan wawancara, ada beberapa keluhan tentang tantangan yang dihadapi guru dalam melaksanakan pembelajaran selama ini. Salah satu tantangan yang mereka hadapi adalah kesulitan membaca hasil pekerjaan murid yang ditulis tangan, dipotret, dan hasil fotonya dikirim melalui WhatsApp dan Google Classroom. Tantangan lainnya adalah kesulitan para guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara *online* karena tidak terbiasa dengan fitur-fitur dalam Google Classroom.



Gambar 1. Tim Pelaksana bersama Kepala Sekolah SMP Negeri 4 Poso Pesisir

Untuk itu, tim pelaksana memperkenalkan beberapa aplikasi yang dapat dimanfaatkan oleh para guru. Salah satu aplikasi yang diperkenalkan adalah aplikasi Notebloc berbasis android yang dapat digunakan dengan atau tanpa akses internet. Aplikasi Notebloc direkomendasikan oleh tim pelaksana karena fitur-fiturnya sangat mudah dipahami oleh pengguna, terutama pengguna yang tidak menyukai aplikasi yang terlalu canggih atau memiliki banyak fitur.

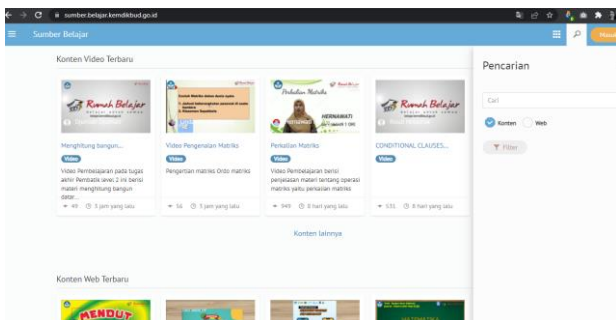
Tampilan aplikasi Notebloc dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Aplikasi Notebloc berbasis Android
(<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.notebloc.ap>)

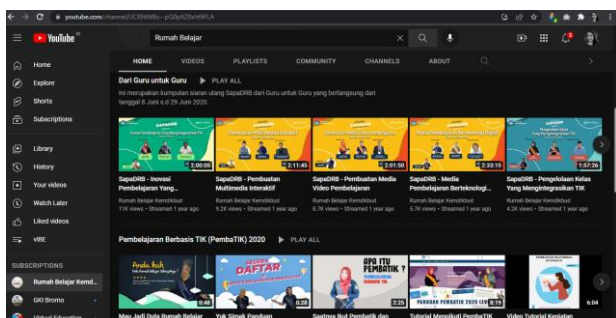
Ketika tim pelaksana memperkenalkan aplikasi ini, guru-guru terlihat sangat antusias karena aplikasi ini sangat mudah digunakan. Bahkan, mereka bisa memanfaatkan aplikasi ini untuk mendukung tugas-tugas administrasi mereka sebagai guru tersertifikasi yang harus melaporkan kinerja mereka secara reguler. Sebelum kegiatan ini dilaksanakan, mereka harus menggunakan mesin pemindai milik sekolah atau *scanner* secara bergantian, bahkan membayar jasa pihak lain untuk memindai semua dokumen cetak ke dokumen digital. Setelah aplikasi ini dikenalkan kepada mereka dan dipasang di *smartphone* mereka, mereka bisa menyiapkan sendiri semua dokumen digital yang mereka butuhkan.

Selain Notebloc, tim pelaksana juga memperkenalkan fitur-fitur dalam website Rumah Belajar kepada para guru. Para guru sebenarnya sudah mengenal nama website ini, namun belum pernah menggunakan website ini sebagai sumber belajar karena belum pernah membuka dan mempelajari fitur-fitur di dalam website tersebut. Salah satu kebingungan mereka karena harus membuat akun dulu untuk dapat mengakses materi dalam website ini.



Gambar 3. Website Rumah Belajar
(<https://sumber.belajar.kemdikbud.go.id/>)

Setelah tim pelaksana memperkenalkan fitur-fitur dalam website yang tetap bisa diakses meskipun tidak membuat akun pribadi, para guru terlihat sangat antusias dan mencoba mengakses website tersebut dari *smartphone* mereka. Tim pelaksana juga memperkenalkan tiga cara mengakses Rumah Belajar, yaitu dari websitenya itu sendiri, dari YouTube, dan dari Google PlayStore. Ketiga-tiganya bisa dibuka dengan menggunakan *smartphone* guru masing-masing.



Gambar 4. YouTube Rumah Belajar
(<https://www.youtube.com/channel/UCRntM6c--pQOpXZ8xht9PLA>)



Gambar 5. Aplikasi Rumah Belajar
(<https://play.google.com/store/apps/details?id=id.go.kemdikbud.belajar.apprumahbelajar>)

Gambar 3, 4, dan 5 menunjukkan tampilan Rumah Belajar yang bisa diakses dengan *smartphone*, tanpa harus membuat akun pribadi.

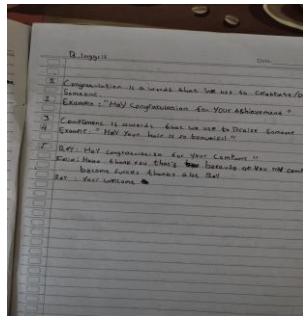
Tim pelaksana juga memperkenalkan fitur *share*, atau membagikan materi pembelajaran dari Rumah Belajar di grup WhatsApp kelas dan ke Google Classroom. Fitur ini sangat penting untuk digunakan, karena selama ini para guru mengunduh video tersebut dan membagikannya di grup WhatsApp maupun di Google Classroom, padahal ukuran video tersebut di atas 4MB dan sangat menyita kapasitas memori *smartphone* guru dan siswa. Dengan memanfaatkan fitur *share* ini, guru bisa membagikan video pembelajaran tanpa khawatir memori *smartphone* mereka habis atau penuh.



Gambar 6. Praktek Penggunaan Ragam Teknologi

Antusiasme para guru ditunjukkan lewat keaktifan mereka menggunakan aplikasi yang diperkenalkan oleh tim pelaksana. Aktivitas yang ditunjukkan dalam Gambar

6 adalah aktivitas para guru dan mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris yang turut membantu tim pelaksana ketika menggunakan fitur-fitur dalam aplikasi Notebloc untuk mencoba mengubah kualitas foto tugas mahasiswa. Fitur yang digunakan mereka adalah fitur menjernihkan foto yang kualitasnya buruk secara otomatis, terutama oleh guru yang mengalami kesulitan membaca hasil pekerjaan murid yang dipotret dan dikirim melalui WhatsApp maupun Google Classroom.



Gambar 7. Tugas Siswa, difoto dengan Kamera Handphone

Gambar 7 menunjukkan kualitas gambar tugas siswa yang meskipun cukup terang, namun tetap dikeluhkan oleh para guru karena tidak tahu cara mengubah kualitas gambar agar mudah mereka baca.



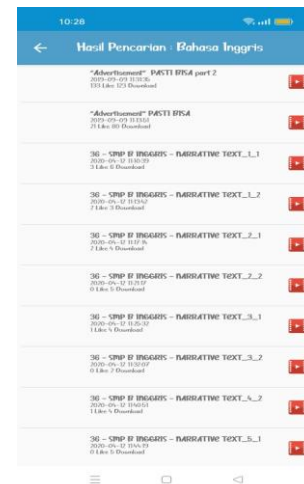
Gambar 8. Tugas Siswa, dijernihkan dengan Notebloc

Gambar 8 menunjukkan kualitas gambar tugas siswa yang dijernihkan dengan aplikasi Notebloc, sehingga mudah dibaca oleh semua guru. Dengan demikian, pengumpulan tugas melalui WhatsApp dan Google Classroom tidak lagi menjadi masalah bagi para guru, seperti yang disampaikan oleh salah seorang peserta, Pak Robert Maeka, berikut ini,

"Saya bisa menggunakan Notebloc untuk mencerahkan gambar tugas murid meskipun difoto dengan hp tanpa cahaya flash, tugas mereka jadi mudah terbaca."

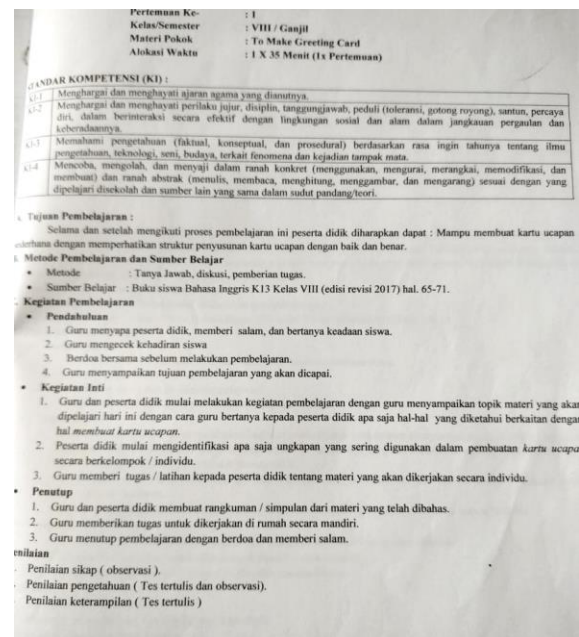
Selain itu, mereka juga memanfaatkan fitur *search* atau *pencari* di aplikasi Rumah Belajar, untuk mencari materi yang sesuai dengan kurikulum yang mereka gunakan di sekolah. Sebelumnya, para guru kebingungan mencari video-video untuk dijadikan sumber belajar karena tidak

pernah memanfaatkan fitur ini sebelumnya untuk mencari materi dengan cepat. Gambar 9 menunjukkan tampilan pencarian video belajar menggunakan fitur *search* di aplikasi android Rumah Belajar.



Gambar 9. Hasil Pencarian di Aplikasi Rumah Belajar

Setelah praktek terbimbing memanfaatkan ragam teknologi tersebut, tim pelaksana membimbing para guru untuk merancang kegiatan pembelajaran dengan teknologi. Gambar 10 menunjukkan contoh RPP yang selama ini digunakan oleh guru.



Gambar 10. RPP K2013

Karena kurikulum yang digunakan oleh pihak sekolah masih K2013, maka RPP yang disusun oleh guru harus diubah agar sesuai dengan karakteristik pembelajaran saat ini. Untuk itu, tim pelaksana

mempresentasikan beberapa contoh RPP yang tersedia di <https://ayoguruberbagi.kemdikbud.go.id/> untuk menjadi rujukan para guru dalam menyusun kegiatan *blended learning* mereka.

PENDAHULUAN	- Guru memberi salam dan mengajak peserta didik berdoa bersama (<i>Religious</i>). - Guru mengecek kehadiran peserta didik (<i>melalui Whatsapp group, Zoom, Google Classroom, Telegram atau media daring lainnya</i>). - Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran tentang topik yang akan diajarkan. - Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan langkah pembelajaran.
KEGIATAN INTI	- Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali. Mereka diberi tayangan dan bahan bacaan (<i>melalui Whatsapp group, Zoom, Google Classroom, Telegram atau media daring lainnya</i>) terkait materi <i>Struktur teks visual dan logo</i> (<i>Literasi</i>). - Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik. Pertanyaan ini harus tetap berkaitan dengan materi <i>Struktur teks visual dan logo</i> (<i>19073</i>). - Peserta didik diberi kesempatan untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai <i>Struktur teks visual dan logo</i> (<i>Selecting information and Problem solving</i>). <i>Melalui Whatsapp group, Zoom, Google Classroom, Telegram atau media daring lainnya</i> (<i>Communication</i>). - Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait <i>Struktur teks visual dan logo</i>. Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menyajikan kembali hal-hal yang belum dipahami (<i>Creativity</i>).
PENUTUP	- Guru bersama peserta didik merefleksikan pengalaman belajar. - Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya dan berdoa.

C. PENILAIAN (ASESMEN)

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan (berupa tes tulis) dan presentasi unjuk kerja hasil karya atau proyek dengan rubrik penilaian sebagai nilai ketrampilan.

Gambar 11. Rujukan Kegiatan *Blended Learning* (<https://files1.simpkb.id/guruberbagi/rpp/341079-1639006163.pdf>)

Gambar 11 menunjukkan bagaimana teknologi diintegrasikan dalam kegiatan *blended learning*. Dalam kegiatan ini, tim pelaksana dan para guru mendiskusikan apa saja yang perlu diubah dari RPP lama mereka sesuai dengan mengikuti rujukan tersebut, dan bagaimana Rumah Belajar dan Notebloc diintegrasikan dengan WhatsApp dan Google Classroom agar kegiatan *blended learning* bisa direncanakan dengan efektif.



Gambar 11. Diskusi tentang *RPP Blended Learning* dengan para Guru

Tahap berikutnya adalah diskusi. Sebelum berdiskusi, tim pelaksana mengadakan tanya jawab dengan guru, dan berdasarkan hasil tanya jawab ini, kategori pemahaman guru akan pembelajaran *blended learning* berada pada kategori "sedang".

Setelah tanya jawab, tim pelaksana mempresentasikan materi tentang *blended learning*. Presentasi materi ini dirangkaikan dengan diskusi tentang pengalaman para guru menggunakan aplikasi teknologi di tahapan sebelumnya. Setelah presentasi, dan ketika berdiskusi, didapati bahwa para guru sebenarnya mulai sadar akan karakteristik pembelajaran masa kini yang diwarnai dengan adanya pengintegrasian teknologi di

dalam aktivitasnya baik sebagai media pembelajaran, sumber pembelajaran, maupun *platform* pembelajaran. Karakteristik pembelajaran ini dipertegas dengan adanya pandemi Covid-19 yang berdampak pada terbatasnya frekuensi tatap muka guru dan murid di dalam kelas, sehingga guru sebagai aktor utama dalam pendidikan harus cakap menguasai dan memanfaatkan teknologi dalam kegiatan pembelajaran. *Blended learning* adalah salah satu solusi pembelajaran untuk memastikan kegiatan pembelajaran di masa kini tetap berlangsung.

Dalam diskusi, tim pelaksana menekankan bahwa sistem pembelajaran *blended learning* merupakan gabungan antara proses belajar mengajar metode tatap muka serta belajar mengajar secara *online* yang arahnya meningkatkan efektifitas dan aksesibilitas dalam pengembangan potensi individu peserta didik.

Aktivitas pembelajaran *blended learning* bukan hanya dilihat sebagai kombinasi *online* dengan pembelajaran tatap muka saja, namun memiliki peluang yang tinggi sebagai model pembelajaran inovatif untuk pembelajaran sinkron maupun asinkron, menjawab tantangan dalam merangkai pembelajaran, dan mengembangkan kreativitas peserta didik (Syah, Sinuraya, & Panggabean, 2020; Dziuban, Graham, Moskal, Norberg, & Sicilia, 2018; Thorne, 2013) dan sesuai untuk digunakan dalam kondisi normal baru saat ini. *Blended learning* mampu beradaptasi dengan keadaan dan dapat dijadikan daya ungkit untuk peningkatan proses belajar mengajar dalam lingkungan pendidikan yang lebih responsif di tengah gaya hidup anak-anak kontemporer. Adanya inovasi di bidang pendidikan, yaitu penggunaan teknologi yang diintegrasikan dalam kegiatan pembelajaran *blended learning*, misalnya WhatsApp, Notebloc dan Google Classroom, dapat memperlebar jangkauan solusi pembelajaran, menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif, meningkatkan akses dan fleksibilitas, atau dapat mengurangi biaya belajar mengajar yang tidak murah (Tarinje & Tungka, 2021; Brian & Volchenkova, 2016).

Selain itu, sebagai upaya menghadapi *society 4.0*, para guru juga sudah mengenal dan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran (Irawan, 2020; Abdullah, 2018; Wardani, 2018). Terbukti bahwa selama pelaksanaan, para guru mampu menunjukkan sikap yang aktif bertanya serta antusias mencoba-coba fitur yang bisa mereka manfaatkan untuk kegiatan pembelajaran mereka.

Dari hasil diskusi ini, ada beberapa hal yang perlu menjadi catatan tim pelaksana, yaitu jeda pelaksanaan kegiatan dari tahap perencanaan sampai tahap pelaksanaan yang cukup panjang, yaitu sekitar tiga bulan. Hal ini terjadi karena pihak mitra yaitu SMPN 4 Poso Pesisir harus mempersiapkan diri menghadapi ujian nasional, sehingga tim pelaksana tidak bisa melanjutkan tahap pelaksanaan kegiatan pada waktu itu. Selain itu, ada pemberlakuan PPKM level 3 untuk Kabupaten Poso mulai bulan Agustus sampai Oktober 2021, sehingga

tahap pelaksanaan dan evaluasi kegiatan baru bisa dilaksanakan pada bulan November dan Desember 2021.

Berdasarkan hasil pengamatan tim pelaksana dengan menggunakan instrument daftar tilik dan rekaman kegiatan, terdapat peningkatan pengetahuan guru untuk memanfaatkan fitur-fitur dalam aplikasi Notebloc dan Rumah Belajar sebagai berikut:

1. Guru mampu menggunakan fitur-fitur dalam aplikasi untuk mengubah kualitas foto tugas siswa;
2. Guru mampu mengakses video pembelajaran dalam Rumah Belajar dengan cepat;
3. Guru mampu membagikan video-video pembelajaran ke platform pembelajaran Google Classroom dan grup WhatsApp kelas.
4. Kategori peningkatan pemahaman *blended learning* Guru meningkat dari kategori "sedang" ke "tinggi".

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan untuk membantu para guru dalam mendesain kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik masa kini. Karena karakteristik pembelajaran masa kini adalah pembelajaran yang memadukan antara pembelajaran *online* dan pembelajaran *onsite* atau tatap muka di kelas, maka para guru harus menguasai dan memanfaatkan ragam teknologi (misalnya aplikasi dan website) untuk diintegrasikan dalam kegiatan pembelajaran mereka, sehingga kegiatan yang dilakukan di kelas benar-benar sesuai dengan kebutuhan peserta didik di masa kini. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pemahaman dan keterampilan para guru dalam menggunakan aplikasi pendukung kegiatan pembelajaran yang berbasis teknologi dan mendesain rencana pembelajaran yang sesuai dengan situasi dan kondisi dimasa pandemi. Rekomendasi yang dihasilkan dari kegiatan ini adalah meneruskan kegiatan serupa dengan sasaran peningkatan keterampilan guru dalam mengevaluasi aktivitas *blended learning*.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kegiatan ini terlaksana berkat dukungan dari SMP Negeri 4 Poso Pesisir yaitu Kepala Sekolah yang telah memberikan kesempatan kepada tim pelaksana untuk melakukan kegiatan di sekolah yang dipimpin, dewan guru yang telah berperan aktif dalam kegiatan mulai dari tahap perencanaan sampai evaluasi, dan mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris yang terlibat dalam rangkaian kegiatan ini. turut membantu kegiatan ini. Kegiatan ini didanai oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat, Universitas Sintuwu Maroso Poso, tahun 2021.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdullah, W. (2018). Model Blended Learning dalam Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran. *Fikrotuna*, 7(1), 855–866. <https://doi.org/10.32806/jf.v7i1.3169>.
- Brian, A., and Volchenkova, K.N. (2016). Blended Learning: Definition, Models, Implication for Higher Education.

- Bulletin of the South Ural State University. Ser. Education. Educational Sciences. vol. 8, no. 2, pp. 24–30.
- Dziuban, C., Graham, C. R., Moskal, P. D., Norberg, A., & Sicilia, N. (2018). Blended Learning: The New Normal and Emerging Technologies. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 15(3). 1-16. <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0087-5>.
- Hadiyanto, H., Apdelmi, A., & Helty, H. (2021). Pelatihan pengembangan perangkat pembelajaran pendidikan non formal di Kota Sungai Penuh. *Jurnal Pengabdian Dharma Wacana*, 2(1), 1-6. <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/196458>.
- Irawan, E. (2020). Pelatihan Blended Learning sebagai Upaya Menghadapi Society 5.0. *Aksiologi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, Vol 4, No., 181–189. <http://dx.doi.org/10.30651/aks.v4i2.3499>.
- Syah, D. H., Sinuraya, J., Panggabean, D. D., & Harahap, M. H. (2020). PKM Pendampingan Guru-Guru SMA Mendesain Dan Menerapkan Pembelajaran Berbasis Blended Learning Di Era Revolusi Industri 4.0. *CARADDE: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 328-335. <https://doi.org/10.31960/caradde.v3i2.726>.
- Tarinje, O. C. N., & Tungka, N. F. (2021). *Integrasi Aplikasi WhatsApp Sebagai Media Belajar Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris*. Penelitian Hibah APBU UNSIMAR, Poso, 40 halaman.
- Thorne, K. (2013). *Blended Learning: "How to Integrate Online and Traditional Learning"*. London, UK: Kogan Page Limited.
- Wardani, D. N. (2018). Daya Tarik Pembelajaran Di Era 21, Dengan Users Downloads 2852-9931-1-PB.pdf. *Jktp*, 1(April), 13–18.