

---

## INOVASI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA KATOLIK DENGAN METODE BLENDED COOPERATIVE E LEARNING DI KELAS V SDN 14 MENDUNG TERUSAN PADA MASA PANDEMI COVID-19

Oleh:

**Sofhia Winda Dwijayanti Dami**

Program Studi Magister Manajemen Pendidikan  
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta  
E-mail: [Sofhiawinda0105@gmail.com](mailto:Sofhiawinda0105@gmail.com)

**Abstrak**, penelitian ini bertujuan untuk menemukan strategi dan pembelajaran pendidikan agama katolik dengan menggunakan metode blended cooperative e learning di kelas V SDN 14 Mendung Terusan pada masa pandemi Covid-19. Jenis penelitian kualitatif dengan mengamati langsung pelaksanaan pembelajaran jarak jauh di SDN 14 Mendung Terusan, Bengkayang, Kalimantan Barat. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode *blended cooperative e learning* adalah solusi ideal dalam menghadapi pandemi covid-19, karna metode ini dapat menjembatani kesenjangan peserta didik kelas V SDN 14 Mendung Terusan yang memiliki sarana teknologi dan yang tidak memilikinya. Pepaduan antara pendekatan pembelajaran *cooperative learning* dan *blended learning* membekali kemampuan peserta didik dalam memahami materi namun dapat meningkatkan kemampuan komunikasi dan keterampilan interpersonal, pemecahan masalah, dan keterampilan lain yang dibutuhkan peserta didik. Dengan kemudahan teknologi, keterbatasan penemuan dikelas yang dapat dipecahkan dengan *blended learning* dikelas V SDN 14 Mendung Terusan.

**Kata kunci:** *blended cooperative e learning*, kualitatif, pendidikan agama katolik, inovasi pembelajaran

### Abstract

This study aims to find strategies and learning strategies for Catholic religious education using the blended cooperative e learning method in class V at SDN 14 Mendung Terusan during the Covid-19 pandemic. This type of qualitative research by observing directly the implementation of distance learning at SDN 14 Mendung Terusan, Bengkayang, West Kalimantan. The results of this study indicate that the blended cooperative e learning method is an ideal solution in dealing with the covid-19 pandemic, because this method can bridge the gap between class V students at SDN 14 Mendung Terusan who have technological facilities and those who do not. The combination of cooperative learning and blended learning equips students with the ability to understand the material but can improve communication skills and interpersonal skills, problem solving, and other skills needed by students. With the ease of technology, the limitations of discovery in class can be solved by blended learning in class V at SDN 14 Mendung Terusan.

**Keywords:** *blended cooperative e learning*, qualitative, catholic religious education, learning innovation

## PENDAHULUAN

At home (tinggal dirumah) dan work from home (bekerja dirumah) serta E-learning bagi peserta didik, semua dilakukan agar dapat memutuskan rantai pandemi covid-19 (corona virus disease), Coronavirus adalah sekumpulan virus dari subfamily Orthocoronavirinae dalam keluarga Coronaviridae dan ordo Nidovirales. Kelompok virus ini yang dapat menyebabkan penyakit pada burung dan mamalia, termasuk manusia coronavirus menyebabkan infeksi saluran pernapasan yang umumnya ringan, seperti pilek, meskipun beberapa bentuk penyakit seperti; SARS, MERS, dan COVID-19 sifatnya lebih mematikan (Yunus & Rezki, 2020). Pemerintah pun mempunyai kendala yang sangat besar dalam mengatasi kendala ini karena menyangkut dengan persoalan ekonomi, sosial kesehatan, pendidikan, keamanan dan lain-lain dalam mengatasi covid-19 (Juliani, 2020). Maka di sini diperlukan kerjasama yang baik antara pemerintah dan warga masyarakat dalam rangka memutuskan mata rantai penyebaran covid-19 dalam skala besar dan luas sehingga virus ini tidak berdaya menyebar ke warga masyarakat lainnya, dengan menerapkan sistem ketaatan dan disiplin bagi warga itu sendiri. Karena adanya virus ini, aktivitas masyarakat di berbagai Negara jadi terganggu sehingga membuat masyarakat di dunia harus tetap diam dirumah untuk memutus mata rantai virus corona agar tidak semakin menyebar. Lalu perekonomian di berbagai dunia juga semakin menurun karena adanya virus ini. Asian Development Bank (ADB) memprediksi pertumbuhan ekonomi nasional hanya sebesar 2,5% pada tahun 2020 atau terpankaskan setengahnya setelah pada tahun 2019 tumbuh 5,0%. Hal ini disebabkan oleh pandemi virus corona yang menjangkiti berbagai wilayah nusantara (Siahaan, 2020). Pemerintah telah melakukan upaya peningkatan kualitas dan kuantitas yang mengusung nama pendidikan. Salah satu upaya yang dilakukan oleh pemerintah biasanya bersifat konstitusional untuk mendapatkan lulusan dari sekolah yang kompetitif dan siap bersaing secara global. Dilema ini juga berimbas ke dalam dunia pendidikan walaupun sudah ada sebuah regulasi baru yang di keluarkan oleh pemerintah, dengan pembatasan kegiatan di setiap satuan pendidikan. Pada saat ini disrupsi teknologi terjadi di dunia Pendidikan, pembelajaran tatap muka yang dilaksanakan 100 persen di sekolah, secara tiba-tiba mengalami perubahan yang sangat drastis. Dan, tak bisa dipungkiri di atas 50 persen pelajar dan mahasiswa berasal dari masyarakat berpenghasilan rendah dan menengah, Akibat dari pandemi covid-19 ini, menyebabkan diterapkannya berbagai kebijakan untuk memutus mata rantai penyebaran virus covid-19 di Indonesia.

Upaya yang dilakukan oleh pemerintah di Indonesia salah satunya dengan menerapkan himbauan kepada masyarakat agar melakukan physical distancing yaitu himbauan untuk menjaga jarak diantara masyarakat, menjauhi aktivitas dalam segala bentuk kerumunan, perkumpulan, dan menghindari adanya pertemuan yang melibatkan banyak orang. Upaya tersebut ditujukan kepada masyarakat agar dapat dilakukan untuk memutus rantai penyebaran pandemi covid-19 yang terjadi saat ini. Kebijakan inimerupakan upaya yang diterapkan kepada masyarakat agar dapat menyelesaikan

segala pekerjaan di rumah. Pendidikan di Indonesia pun menjadi salah satu bidang yang terdampak akibat adanya pandemi covid-19 tersebut. Dengan adanya pembatasan interaksi, Kementerian Pendidikan di Indonesia juga mengeluarkan kebijakan yaitu dengan meliburkan sekolah dan mengganti proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) dengan menggunakan sistem dalam jaringan (daring). Dengan menggunakan sistem pembelajaran secara daring ini, terkadang muncul berbagai masalah yang dihadapi oleh siswa dan guru, seperti materi pelajaran yang belum selesai disampaikan oleh guru kemudian guru mengganti dengan tugas lainnya. Hal tersebut menjadi keluhan bagi siswa karena tugas yang diberikan oleh guru lebih banyak.

Pemerintah menerapkan kebijakan yaitu Work From Home (WFH). Dengan sistem proses belajar mengajar di satuan pendidikan wajib mematuhi dan menaati oleh setiap warga dari satuan pendidikan di seluruh Indonesia khususnya, tetapi ini bukan berarti guru dan siswa hanya bebas belajar (Yaumi, 2017). Guru dan peserta didik tetap harus melaksanakan pembelajaran di rumah masing-masing dengan metode daring (dalam jaringan), metode luring (jaringan luar) atau dengan media lainnya yang bisa mengakses model pembelajaran sesuai dengan aturan protokol di satuan pendidikan masing-masing (Suhendro, 2020). Kebijakan pembelajaran melalui metode daring merupakan sebuah manfaat yang sangat besar bagi siswa di era teknologi digital, sehingga dapat memberi hak-hak otonomi bagi siswa agar proses belajar tetap berjalan, meskipun dalam kondisi yang sangat prihatin dalam menghadapi darurat pandemi covid-19. Namun demikian, masih banyak kendala yang dihadapi guru dan siswa yang muncul dalam pembelajaran metode daring yang tidak bisa dihindari (Sanjaya, 2020). Sebagaimana contoh, yang akan terjadi di satuan pendidikan atau daerah 3T (daerah tertinggal, terdepan, dan terluar) yang terkendala dengan koneksi jaringan internet yang tidak ada, permasalahan ini sistem pembelajaran secara online ini adalah akses informasi yang terkendala oleh sinyal yang menyebabkan lambatnya dalam mengakses informasi. Siswa terkadang tertinggal dengan informasi akibat dari sinyal yang kurang memadai. Akibatnya mereka terlambat dalam mengumpulkan suatu tugas yang diberikan oleh guru. Belum lagi bagi guru yang memeriksa banyak tugas yang telah diberikan kepada siswa, membuat ruang penyimpanan gadget semakin terbatas. Penerapan pembelajaran online juga membuat pendidik berpikir kembali, mengenai model dan metode pembelajaran yang akan digunakan. Yang awalnya seorang guru sudah mempersiapkan model pembelajaran yang akan digunakan, kemudian harus mengubah model pembelajaran tersebut. tentu ini tidak bisa dilaksanakan dengan sistem daring ataupun media teknologi lainnya. Karena kemajuan informasi dan komunikasi, karena keterbatasan pemerataan teknologi sehingga bagi mereka belum bisa dan sulit melaksanakan pembelajaran daring ataupun dengan media lain. Alasan lain yang muncul adalah masih banyaknya satuan pendidikan yang belum familiar dengan perkembangan informasi dan komunikasi sehingga beberapa platform pembelajaran daring yang dapat digunakan dalam pembelajaran daring. Di balik masalah dan keluhan tersebut, ternyata juga terdapat berbagai hikmah bagi pendidikan di Indonesia. Diantaranya, peserta didik maupun guru dapat menguasai teknologi untuk menunjang pembelajaran secara online ini.

Di era disrupsi teknologi yang semakin canggih ini, guru maupun peserta didik dituntut agar memiliki kemampuan dalam bidang teknologi pembelajaran. Penguasaan peserta didik maupun guru terhadap teknologi pembelajaran yang sangat bervariasi,

menjadi tantangan tersendiri bagi mereka. Dengan adanya kebijakan Work From Home (WFH), maka mampu memaksa dan mempercepat mereka untuk menguasai teknologi pembelajaran secara digital sebagai suatu kebutuhan bagi mereka. Tuntutan kebutuhan tersebut, membuat mereka dapat mengetahui media online yang dapat menunjang sebagai pengganti pembelajaran di kelas secara langsung, tanpa mengurangi kualitas materi pembelajaran dan target pencapaian dalam pembelajaran. Berbagai media pembelajaran jarak jauh pun dicoba dan digunakan. Sarana yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran online antara lain, e-learning, aplikasi zoom, google classroom, youtube, maupun media sosial whatsapp. Sarana-sarana tersebut dapat digunakan secara maksimal, sebagai media dalam melangsungkan pembelajaran seperti di kelas. Dengan menggunakan media online tersebut, maka secara tidak langsung kemampuan menggunakan serta mengakses teknologi semakin dikuasai oleh peserta didik maupun guru. Setelah pendidik mampu menguasai berbagai sarana pembelajaran online, maka akan tercipta pemikiran mengenai metode dan model pembelajaran lebih bervariasi yang belum pernah dilakukan oleh pendidik. Guru membuat konten video kreatif sebagai bahan pengajaran. Dalam hal ini, guru lebih persuasive, misalnya karena membuat peserta didik semakin tertarik dengan materi yang diberikan oleh guru melalui video kreatif tersebut. Peserta didik tentu akan dapat memahami apa yang dijelaskan oleh guru melalui video kreatif yang dibuat oleh guru tersebut. Sehingga dengan adanya penerapan model pembelajaran di rumah ini, membuat peserta didik tidak merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran secara online. Penggunaan teknologi dalam menyelesaikan tugas pada peserta didik, juga dapat menimbulkan kreativitas dikalangan peserta didik dalam mengembangkan pengetahuan yang telah mereka miliki. Dengan metode pembelajaran yang bervariasi dari guru, mereka dapat menciptakan suatu produk pembelajaran kreatif yang dapat mengembangkan pemikiran melalui analisis mereka sendiri, tanpa keluar dari pokok bahasan materi yang telah disampaikan oleh guru.

Pembelajaran pendidikan agama katolik di SDN 14 Mendung Terusan terus mengalami perkembangan sesuai dengan kondisi dan kemampuan siswa masing-masing. Akan tetapi berdasarkan pengamatan riil di lapangan metode yang digunakan masih bersifat monoton dan bersifat teacher centre. Akibatnya adalah siswa sering merasa bosan dan kurang bersemangat dalam mengikuti pelajaran tersebut, guru mata pelajaran katolik merupakan komponen paling menentukan dalam sistem pendidikan dan pembelajaran secara keseluruhan pada satuan pendidikan. Hal ini karena guru tersebut sangat menentukan keberhasilan peserta didik terutama dalam kaitannya dengan pembentukan kepribadian dan akhlak mulia serta pencapaian tujuan pembelajaran. Untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, aktif, kreatif dan inovatif dibutuhkan keterampilan dan keahlian para guru dalam mengembangkan pembelajaran. Guru tidak hanya mengajarkan apa yang ada dalam buku atau metode yang sering digunakan semata namun juga mampu mengimplementasikan pengalaman dan pengetahuannya dalam pembelajaran tersebut (Saefudin, 2008). Pandemi covid-19 telah memberikan gambaran atas kelangsungan dunia pendidikan di masa depan melalui bantuan teknologi. Namun, teknologi tetap tidak dapat menggantikan peran guru dan interaksi belajar antara pelajar dan pengajar sebab edukasi bukan hanya sekedar memperoleh pengetahuan tetapi juga tentang nilai, kerja sama, serta kompetensi. Situasi

pandemi ini menjadi tantangan tersendiri bagi kreativitas setiap individu dalam menggunakan teknologi untuk mengembangkan dunia Pendidikan (Simarmata et al., 2020). Tugas guru adalah membimbing, mendampingi dan mengarahkan peserta didik dalam belajar. Maka diperlukan guru yang berjiwa inovatif dan kreatif sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang berkualitas. Adapun penerapan yang dilakukan selain dengan e-learning yaitu dengan blended learning. Sebelum menerapkan model pembelajaran blended learning, ada 2 hal yang dapat dilakukan yaitu: pertama menentukan kesepakatan, pembelajaran blended learning, sekolah dan instrumen pendidikan lainnya seperti guru dan staf perlu membangun kesepakatan terlebih dulu. Hal ini berguna untuk menyampaikan secara jelas terkait urgensi pelaksanaan blended learning dan manfaatnya bagi mereka dan siswa. Dengan menentukan kesepakatan maka akan terjalin kesepahaman dalam pelaksanaannya sehingga memiliki persamaan tujuan yang ingin dicapai. Selain itu, penerapan blended learning membutuhkan perubahan kelembagaan, realokasi dana, atau tuntutan ruang terbatas. Transparansi pun sangat dibutuhkan agar tidak terjadi konflik. Kedua, membangun infrastruktur. Hal ini melibatkan inventarisasi infrastruktur sekolah sehingga sekolah dapat mengetahui apakah infrastruktur yang dimiliki saat ini dapat menunjang model pembelajaran blended learning atau tidak. Karena blended learning berintegrasi dengan TIK, maka model pembelajaran ini tidak dapat berhasil jika infrastruktur yang dimiliki tidak memadai walaupun seluruh instrumen sekolah seperti guru dan staf sudah berada pada paham yang sama. Untuk menjalankan model pembelajaran ini maka terdapat beberapa unsur-unsur yang harus dipenuhi dan dijalankan seperti di bawah ini

a. Tatap Muka

Unsur pertama ini tentu sudah digunakan oleh semua pendidikan seperti yang saat ini. Prosesnya memanfaatkan apa yang dimiliki oleh tim pengajar atau lebih ahli dan diberikan kepada penerima.

b. Belajar Mandiri

Unsur kedua yaitu belajar mandiri, seperti yang sudah dijelaskan bahwa model ini kombinasi dari tatap muka dan belajar mandiri. Sehingga ini tidak hanya memusatkan pada ilmu dari guru saja namun juga pada banyak hal dan tidak terbatas ruang dan waktu.

c. Aplikasi

Unsur selanjutnya adalah pada bagian aplikasi dari model blended learning yaitu berbasis masalah. Sehingga aplikasinya adalah mencari solusi dari masalah tersebut dengan berbagai konsep yang ada.

d. Kerja Sama

Kerja sama dalam model ini tidak sama seperti pada model tatap muka konvensional di mana pada umumnya peserta didik dan guru berada dalam kelas yang sama di bawah pemantauan dari para guru.

e. Evaluasi

Dalam setiap pembelajaran tentu dibutuhkan evaluasi guna meningkatkan suatu metode pembelajaran. Namun pada model blended learning kali ini evaluasi tidak hanya dari guru terhadap murid namun juga dari murid terhadap guru. Sehingga muncul peningkatan dari dua arah yang cukup baik untuk dilakukan.

Blended learning adalah sebuah kemudahan dalam proses pembelajaran yang dapat menggabungkan proses pembelajaran. memperkenalkan berbagai pilihan media dialog antara fasilitator dengan individu yang mendapat pengajaran. juga sebagai sebuah kombinasi pengajaran langsung dan pengajaran online, tapi lebih daripada itu sebagai elemen dan interaksi social. Blended learning merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan pembelajaran tradisional tatap muka dan pembelajaran jarak jauh yang menggunakan sumber belajar online dan beragam pilihan komunikasi yang dapat digunakan oleh pendidik dan peserta didik (Rusdiana, Sulhan, Arifin, & Kamaludin, 2020). teori BeLCA bertumpu pada proses pembelajaran variatif yang mendukung lancarnya pembelajaran kooperatif. Pendekatan ini mencakup tiga jenis interaksi yang seharusnya dilaksanakan secara integratif, yaitu interaksi sosial, cakupan isi, dan interaksi guru. Keunggulan dari model Blended E-learning Cooperative Approach (BeLCA) diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Pembelajaran berlangsung dengan lebih efektif dan efisien karena pembelajaran dapat berlangsung dimana saja dan kapan saja.
- b. Menciptakan iklim belajar mengajar siswa yang aktif melalui pembelajaran kooperatif di kelas.
- c. Model Blended E-learning Cooperative Approach (BeLCA) dapat mengatasi kelemahan dari model pembelajaran kooperatif yakni mengenai waktu, dimana proses pembelajaran kooperatif memakan waktu lama sehingga biasanya terjadi kekurangan jam pelajaran, untuk mengatasi kekurangan jam pelajaran dapat diatasi dengan e-learning.
- d. Mempermudah dan mempercepat proses komunikasi antara guru dan siswa (mitra belajar), serta membantu proses percepatan pengajaran.
- e. Siswa lebih mudah dalam mengakses pengetahuan
- f. Mendekatkan hubungan antara siswa dengan guru maupun siswa dengan siswa karena komunikasi dalam pembelajaran berlangsung lebih intensif.

Meskipun menjadi kombinasi dari dua metode pembelajaran yang sering digunakan yaitu e-learning dan tatap muka di mana memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing yaitu; Kelebihan, kelebihan dari metode pembelajaran ini cukup banyak sehingga cukup populer juga. Beberapa kelebihan yang bisa didapatkan adalah menghemat waktu dan biaya. Peserta yang mengikuti metode pembelajaran ini tidak terbatas waktu dan ruang sehingga bisa dilakukan sesuai dengan keinginan dari peserta dari model blended learning. Kekurangan, kekurangan yang salah satunya adalah di mana ketika peserta tidak didukung dengan sarana dan prasarana yang memadai. Selain itu akses internet di tempat tertentu juga masih menjadi masalah dari para peserta yang mengikuti. Sementara untuk para tutor kekurangan dari metode ini adalah kesulitan mendesain cara pembelajaran atau materi tersebut. Harus dengan membuat cara yang menarik dari para tutor dan fasilitas merata untuk semua kalangan peserta. Namun, hal ini tentu masih sulit untuk mendapatkan solusi terbaiknya. Selain itu kelebihan lainnya didapat dari kemudahan peserta mengakses pembelajaran karena bisa didapatkan melalui online. Tutor akan memberikan materi melalui banyak cara seperti video dan materi biasa dan bisa didapatkan dari daring. Dengan kedua kelebihan tersebut maka hasil yang didapatkan akan lebih optimal.

Blended E-learning Cooperative Approach (BeLCA) adalah pengembangan dari model Blended learning yang menggabungkan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran lewat dunia maya. Pengertian dari Blended E-learning Cooperative Approach (BeLCA) adalah pendekatan atau metode pembelajaran yang memadukan antara face to face learning, penggunaan media teknologi dalam pembelajaran, dan aktivitas pembelajaran secara berkelompok. Berbagai pendapat dikemukakan untuk dapat mendefinisikan e-learning secara tepat. E-learning sendiri adalah salah satu bentuk dari konsep Distance Learning. Bentuk e-learning sendiri cukup luas, sebuah portal yang berisi informasi ilmu pengetahuan sudah dapat dikatakan sebagai situs e-learning. E-learning atau Internet enabled learning menggabungkan metode pengajaran dan teknologi sebagai sarana dalam belajar. E-learning adalah proses belajar secara efektif yang dihasilkan dengan cara menggabungkan penyampaian materi secara digital yang terdiri dari dukungan dan layanan dalam belajar (Barbara, S., Wagner P., et al, 2010). Blended e-learning memiliki banyak manfaat dari segi kependidikan baik dari segi waktu, tempat dan juga dari segi. Johnson & Johnson (1998 dan 2015) dalam artikelnya menyatakan beranggapan bahwa pembelajaran yang didukung computer itu semata-mata dapat terjadi bila siswa beralih ke cooperative learning. Pendekatan untuk mengkombinasikan kegiatan tatap muka di kelas dengan kegiatan berkelompok selama proses pembelajaran dan penilaian pasangan dapat disebut sebagai pendekatan blended cooperative e-learning (BCeL). Kerangka teori BCeL ini dibangun berdasarkan pandangan dari beberapa teori yang mengkerangkai cooperative learning.

Dalam penulisan artikel jurnal yang telah dilakukan di SDN 14 Mendung Terusan akan dipaparkan mengenai inovasi pembelajaran pendidikan agama katolik di SDN 14 Mendung Terusan yaitu dengan berbasis blended learning, perpaduan pembelajaran tatap muka dengan menggunakan cooperative learning dan keterbatasan dalam pembelajaran tatap muka tersebut digunakan menggunakan pembelajaran e-learning berikut pengembangannya sehingga menjadi suatu tipe pembelajaran baru yang lebih efektif, efisien dan menarik bagi peserta didik. Pendekatan untuk mengkombinasikan kegiatan tatap muka di kelas dengan kegiatan berkelompok selama proses pembelajaran pendidikan agama katolik di SDN 14 Mendung Terusan serta penilaian berpasangan dapat disebut sebagai pendekatan blended cooperative e-learning (BCeL). Menurut (Nawang Sari, 2010) BCeL dapat digunakan sebagai suatu alternatif jenis pembelajaran yang tidak hanya efektif, efisien, dan menarik sebagai sarana untuk menunjang learning community bagi siswa, karena dalam BCeL selain terdapat interaksi guru dan interaksi muatan juga terdapat interaksi sosial yang mementingkan peserta didik dapat mempersepsikan diri mereka sebagai sebuah komunitas yang saling bergantung secara positif (positive interdependent).

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan jenis metode penelitian kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif adalah penelitian yang menggambarkan atau melukiskan objek penelitian berdasarkan fakta-fakta yang tampak atau sebagaimana adanya. Penelitian deskriptif kualitatif berusaha mendeskripsikan seluruh gejala atau keadaan yang ada, yaitu

keadaan gejala menurut apa adanya pada saat penelitian dilakukan Mukhtar (2013:28). Untuk menemukan strategi dan pembelajaran pendidikan agama katolik dengan menggunakan metode blended cooperative e learning di kelas V SDN 14 Mendung Terusan pada masa pandemi Covid-19. Oleh karena itu, hal tersebut dapat diketahui secara terperinci dan mendalam melalui pendekatan deskriptif.

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada saat kegiatan proses pembelajaran yang dilakukan secara daring maupun didalam kelas saat melakukan proses pembelajaran dengan sistem shif. Kegiatan penelitian ini dilaksanakan selama 4 hari yaitu pada saat proses pembelajaran agama katolik kelas V pada hari/tanggal, senin tanggal 19 dan 26 juli 2021, senin tanggal 2 dan 9 agustus 2021 dan Penelitian ini dilaksanakan di SDN 14 Mendung Terusa, Bengkayang, Kalimantan Barat.

### **Sumber Penelitian**

Sumber data penelitian ini adalah sumber data primer meliputi guru agama katolik dan siswa beragama katolik di kelas V SDN 14 Mendung Terusan, Bengkayang, Kalimantan Barat. Sumber data sekunder diperoleh dari sampel tugas siswa, dan buku-buku karya ilmiah yang relevan dengan tema penelitian ini.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Pengumpulan data dilakukan secara terus menerus dan didukung dengan menggunakan bahan referensi seperti dokumentasi, alat perekam, dan kamera. Data yang sudah diperoleh kemudian diuji keabsahannya menggunakan triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan triangulasi waktu.

### **Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data kualitatif dalam penelitian ini menggunakan teori model Miles dan Huberman dengan model alur pengumpulan data, reduksi data (data reduction), penyajian data (data display), dan penarikan kesimpulan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAAN**

Penelitian tentang Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik Dengan Metode Blended Cooperative E Learning Di Kelas V SDN 14 Mendung Terusan Pada Masa Pandemi Covid-19. Berdasarkan profil sekolah, kondisi sekolah dan latar belakang sekolah yang diperoleh, maka peneliti menggunakan tiga teknik pengumpulan data yaitu wawancara, dokumentasi dan observasi. Narasumber yang telah berhasil diwawancarai sebanyak 4, yaitu TW (Guru Agama Katolik), SW (siswa agama katolik kelas V), A (siswa agama katolik kelas V), dan AL (siswa agama katolik kelas V). Dalam mendukung pencarian data, penelitian ini juga menggunakan langkah observasi, sehingga data yang belum didapat dari wawancara akan terlihat pada hasil observasi di kelas V



pada mata pelajaran agama katolik serta dokumentasi beberapa foto untuk mendukung penelitian tersebut. Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik Dengan Metode Blended Cooperative E Learning Di Kelas V SDN 14 Mendung Terusan Pada Masa Pandemi Covid-19. Sebelum dilakukan wawancara dan observasi tentang dilakukan observasi awal. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa ada beberapa faktor yang menyebabkan siswa kurang maksimal dalam menjejarkan tugas atau mengikuti pembelajaran agama katolik, yaitu siswa malas untuk mengerjakan tugas karna menurut mereka jika dikerjakan dirumah tugas tersebut tidak akan selesai, disaat dikerjangan tanpa bimbingan guru mereka merasa tidak bersemangat untuk mengerjakannya sendiri sehingga sulit untuk menuangkan ide gagasannya. Berdasarkan uraian tersebut, sangat jelas bahwa pembelajaran agama katolik membosankan bagi beberapa siswa kelas V SDN 14 Mendung Terusan, Bengkayang, Kalimantan Barat masih belum optimal. Maka dari itu peneliti melakukan inovasi pembelajaran agama katolik dengan metode blended cooperative ae learning di SDN 14 Mendung Terusan dengan harapan dapat meningkatkan semangat siswa dalam pembelajaran agama katolik selama pandemi covid 19.

E-learning adalah proses instruksi yang melibatkan penggunaan peralatan elektronik dalam menciptakan, membantu perkembangan, menyampaikan, menilai dan memudahkan suatu proses belajar mengajar dengan peserta didik sebagai pusatnya yang dilakukan secara interaktif kapanpun dan dimanapun. E-learning (elektronik learning) didefinisikan sebagai penggunaan teknologi internet untuk menyampaikan pembejaran. Kriteria dasar e-learning adalah: jaringan (network), penyampaian materi pelajaran ke user via computer dengan teknologi internet yang yang standard, dan focus pada pembelajaran yang luas. Dengan adanya e-learning peserta didik dapat belajar kapan dan dimana saja, tanpa atau ada guru mendampingi mereka. Bahkan siswa dapat mengembangkan pengetahuan yang dimilikinya dengan mencari referensi dan informasi dari berbagai sumber. Begitu pula, dengan e-learning yang berbasis web, guru dapat memberikan materi pelajaran yang dapat diakses oleh peserta pembelajaran setiap saat. Teknologi e-learning ini merupakan sebuah teknologi yang dijembatani oleh teknologi internet, membutuhkan sebuah media untuk dapat menampilkan materi-materi kursus dan pertanyaan-pertanyaan dan juga membutuhkan fasilitas komunikasi untuk dapat saling bertukar informasi antara peserta didik dengan pengajar.

Blended Cooperative e Learning Pembelajaran pendidikan agama katolik yang cocok dan akan dikembangkan di SDN 14 Mendung Terusan adalah metode blended cooperative e-learning atau disingkat BCeL. Kerangka teori BCeL ini dibangun berdasarkan pandangan dari beberapa teori yang mengkerangkai cooperative learning. Dalam BCeL dipadukan tiga jenis interaksi yang meliputi interaksi sosial, intraksi muatan, dan interaksi guru. Penjelasan adalah berikut:

1. Tipe interaksi pertama adalah dengan guru yang menjadi fasilitator active learning dan interaksi tatap muka yang terjadi pada suatu setting sosial. Akan tetapi gurulah yang merancang dan mengelola urutan pembelajaran dan menyeleksi media yang akan digunakan sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan peserta didik, Selanjutnya guru menggunakan e-learning untuk meakukan pembelajaran jarak jauh dan pengumpulan tugas serta komunikasi secara online. Siswa dapat berdiskusi dengan

siswa lain dan dengan siswa dapat berdiskusi dengan siswa lainnya dengan guru pada waktu yang bersamaan sehingga akan terjadi komunikasi interpersonal dan feedback. Pembelajaran tersebut dapat dilakukan melalui portal sekolah, google classroom dan Whatsapp.

2. Interaksi kedua adalah dengan muatan interaksi ini menjembatani interaksi kognitif dengan konsep konsep dan keterampilan yang termuat dalam modul pembelajaran yang sudah ada. Modul tersebut disertai dengan petunjuk penggunaan dan mind mapping setiap topik sehingga tujuan pembelajaran tergambar dengan jelas. Selain modul juga digunakan lembar kerja siswa yang diambil secara berkala oleh siswa yang tidak memiliki perangkat telepon pintar atau akses internet, setelah dikerjakan di rumah sesuai dengan waktu yang telah ditentukan, lalu dikumpulkan setiap pekan ke sekolah.
3. Dalam kegiatan ini perlu adanya interaksi social, interaksi sosial dimaksudkan sebagai kemampuan pembelajaran bagi peserta didik untuk mempersepsikan diri mereka sebagai sebuah komunitas yang saling bergantung secara positif.

Metode pengajaran tradisional yang sering guru gunakan pada pembelajaran agama katolik (ceramahan, penugasaan) masih kurang efektif jika dibandingkan dengan metode pengajaran modern. Sistem e-learning diharapkan bukan sekedar menggantikan tetapi diharapkan pula untuk dapat menambahkan metode dan materi pengajaran tradisional seperti diskusi dalam kelas, Elemen yang terdapat dalam sistem e-learning sebagai berikut ini.

- a. Soal-soal: materi dapat disediakan dalam bentuk modul, adanya soal-soal yang disediakan dan hasil pengerjaannya dapat ditampilkan. Hasil tersebut dapat dijadikan sebagai tolak ukur dan pelajar mendapatkan apa yang dibutuhkan.
- b. Komunitas: para pelajar dapat mengembangkan komunitas online untuk memperoleh dukungan dan berbagi informasi yang saling menguntungkan.
- c. Pengajar online: para pengajar selalu online untuk memberikan arahan kepada para pelajar, menjawab pertanyaan dan membantu dalam diskusi.
- d. Kesempatan bekerja sama: Adanya perangkat lunak yang dapat mengatur pertemuan online sehingga belajar dapat dilakukan secara bersamaan atau real time tanpa kendala jarak.
- e. Multimedia: penggunaan teknologi audio dan video dalam penyampaian materi sehingga menarik minat dalam belajar.

Adapun karakteristik-karakteristik e-learning dalam proses pembelajaran tersebut yaitu: Memanfaatkan jasa teknologi elektronik. Guru dan siswa, siswa dan sesama siswa atau guru dan sesama guru dapat berkomunikasi dengan relatif mudah tanpa dibatasi oleh hal-hal yang bersifat protokoler, memanfaatkan keunggulan komputer (digital media dan computer networks), memanfaatkan jadwal pembelajaran, kurikulum, hasil kemajuan belajar dan hal-hal yang berkaitan dengan administrasi pendidikan dapat dilihat setiap saat di komputer.

Kegiatan yang demikian itu dapat terjadi di keseluruhan proses pembelajaran karena mereka akan mengerjakan tugas-tugas yang menuntut kerjasama antar peserta didik. Sebagaimana diketahui dimensi interaksi. Makna ini kemudian dibagi diantara anggota-anggota kelompok yang ikut membangun pengetahuan bersama melalui tanggapan antar mereka sendiri. Selama ini metode yang digunakan dalam

pembelajaran pendidikan agama katolik di SDN 14 Mendung Terusan adalah metode langsung dengan berorientasi pada ceramah ataupun diskusi. Metode ini berdasarkan survey yang disebar ke peserta didik dirasakan membosankan dan kurang inovatif. Oleh karena itu perlu inovasi pembelajaran yang aktif interaktif serta menyenangkan dalam pembelajaran pendidikan agama katolik di SDN 14 Mendung Terusan karna dimasa pandemic Covid-19 ini peserta didik harus mampu memanfaatkan teknologi yang ada yang menuntut mereka guru untuk dapat berinovasi, serta inovasi itu adalah blended cooperative e learning. Dari hasil uji coba produk di dapati bahwa keaktifan serta pemahaman terhadap pembelajaran pendidikan agama katolik menjadi meningkat. Sebelum uji coba metode blended cooperative e-learning nilai rata-rata pelajaran pendidikan agama katolik adalah 70, setelah uji coba metode blended cooperative e learning nilai rata-rata mereka menjadi 75. Disamping itu interaksi dan kerjasama mereka menjadi lebih kuat dan mereka selalu bersemangat untuk mengerjakan tugas yang telah guru berikan kepada mereka. Dalam penggunaan metode blended cooperative e learning ini merupakan perpaduan pendekatan pembelajaran cooperative learning dan blended learning tidak saja hanya membekali peserta didik, kemampuan memahami materi, namun lebih dari itu dapat meningkatkan kemampuan komunikasi dan keterampilan interpersonal, pemecahan masalah, analisis kritis dan keterampilan lain yang dibutuhkan oleh peserta didik. Dengan kemudahan teknologi, keterbatasan pertemuan di kelas dapat dipecahkan dengan blended learning. Blended learning tidaklah sesederhana sebagai sebuah kombinasi pengajaran langsung (direct learning) dan pengajaran online tapi lebih daripada itu sebagai elemen dari interaksi sosial, ketika para siswa diperlukan untuk lebih sering bekerjasama secara online, mereka saling berbagi permasalahan secara umum pada tingkatan yang beragam, mereka kemudian menciptakan komunitas penyelesaian masalah mereka sendiri. Dengan blended cooperative e learning pembelajaran pendidikan agama katolik yang dulu monoton, membosankan dan searah akan menjadi menarik dan interaktif, semua terlibat dalam pembelajaran yang menyenangkan baik guru maupun peserta didik.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik Dengan Metode Blended Cooperative E Learning Di Kelas V SDN 14 Mendung Terusan Pada Masa Pandemi Covid-19 maka dapat disimpulkan sebagai berikut Metode ini berdasarkan survey yang disebar ke peserta didik dirasakan membosankan dan kurang inovatif. Oleh karena itu perlu inovasi pembelajaran yang aktif interaktif serta menyenangkan dalam pembelajaran pendidikan agama katolik di SDN 14 Mendung Terusan karna dimasa pandemi Covid-19 ini peserta didik harus mampu memanfaatkan teknologi yang ada yang menuntut mereka guru untuk dapat berinovasi, serta inovasi itu adalah blended cooperative e learning. Dari hasil uji coba produk di dapati bahwa keaktifan serta pemahaman terhadap pembelajaran pendidikan agama katolik menjadi meningkat. Sebelum uji coba metode blended cooperative e-learning nilai rata-rata pelajaran pendidikan agama katolik adalah 70, setelah uji coba metode blended cooperative e learning nilai rata-rata mereka menjadi 75. penggunaan metode blended cooperative e learning ini merupakan perpaduan pendekatan pembelajaran cooperative

learning dan blended learning tidak saja hanya membekali peserta didik, kemampuan memahami materi, namun lebih dari itu dapat meningkatkan kemampuan komunikasi dan keterampilan interpersonal, pemecahan masalah, analisis kritis dan keterampilan lain yang dibutuhkan oleh peserta didik. Dengan kemudahan teknologi, keterbatasan pertemuan di kelas dapat dipecahkan dengan blended learning. Blended learning tidaklah sesederhana sebagai sebuah kombinasi pengajaran langsung (direct learning) dan pengajaran online tapi lebih daripada itu sebagai elemen dari interaksi sosial, ketika para siswa diperlukan untuk lebih sering bekerjasama secara online, mereka saling berbagi permasalahan secara umum pada tingkatan yang beragam, mereka kemudian menciptakan komunitas penyelesaian masalah mereka sendiri. Dengan blended cooperative e learning pembelajaran pendidikan agama katolik yang dulu monoton, membosankan dan searah akan menjadi menarik dan interaktif, semua terlibat dalam pembelajaran yang menyenangkan baik guru maupun peserta didik.

## **SARAN**

### a. Bagi Guru

Ada banyak metode pembelajaran cooperative e learning dalam kegiatan belajar mengajar yang dapat digunakan salah satunya inovasi pembelajaran blended cooperative e learning dalam masa pandemic covid 19 yang dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas V pada mata pelajaran agama katolik. Hal ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru untuk menyusun strategi baru dalam rangka meningkatkan minat belajar siswa kelas V mata pelajaran agama katolik.

### b. Bagi Siswa

Siswa hendaknya dapat membiasakan diri untuk berpikir logis dan terlatih, meningkatkan kualitas pembelajaran agama katolik.

### c. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan mampu meningkatkan manajemen dan pengelolaan berbagai sarana dan prasarana serta sumber daya pendukung lainnya sehingga dapat berfungsi secara maksimal dalam membentuk kemampuan siswa.

### d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya hendaknya menggunakan hasil penelitian ini sebagai bahan perbandingan, sehingga kendala yang dihadapi dapat diminimalisir serta penelitian ini dapat menjadi referensi bagi rancangan penelitian selanjutnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bakri, Wahyuddin. (2020). Bunga Rampai Pandemi.
- Cahyani, Anisa. 2021. “Menerapkan Blended E Learning Dikelas”  
<https://blog.kejarcita.id/menerapkan-blended-learning-di-kelas/> diakses pada 8 Agustus 2021 pukul 8:45
- Comedi. 2021. “Kelebihan Model Blended Learning dan Kekurangannya Saat Ini”  
<https://codemi.co.id/kelebihan-model-blended-learning-dan-kekurangannya-saat-ini/> diakses pada 9 Agustus 2021 pukul 10:10
- Nawang Sari, Dyah. (2010), Urgensi Inovasi Dalam System Pendidikan. *Jurnal Falasifa*, I(1)
- Rusdian, Ahmad, Sulhan, Moh, Arifin, Isep Zaenal, & Kamaludin, Undang Ahmad (2020). *Penerapan Model POE2WE Berbasis Blended Learning Google Classroom Pada Pembelajaran Masa WFH Pandemi Covid-19*.
- Juliana, Henny, (2020). Analisis Yuridis Kebijakan Keuangan Negara Dalam Penanganan Pandemic Covid-19 Melalui Peraturan Pemerintah Pengganti Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2020. *Administrative Law & Governance Journal*, 3 (2) 329-348.
- Sanjaya, Ridwan (2020) 21 *Refleksi Pembelajaran Daring Di Masa Darurat Pandemi*. SCU. Knowledge media.
- Sihaan, Matdio. (2020). Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Dunia Pendidikan. *Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Pendidikan*. 20(2).
- Yunus, Nur Rohim, & Rizki, Annisa. (2020). Kebijakan Pemberlakuan Lock Down Sebagai Antisipasi Penyebaran Corona Virus Covid-19. *Salam: Jurnal sosial dan budaya syar-I*, 7(3), 227-238.
- Yaumi, Muhammad. (2017). *Prinsip-prinsip desain pembelajaran: Disesuaikan dengan kurikulum 2013 edisi Kedua*. Kencana.