



PENDAMPINGAN PEMBELAJARAN KALIMAT AKTIF BAHASA INGGRIS BIDANG OLAHRAGA DENGAN PENERAPAN *MODEL BLENDED LEARNING* DI SMAN 1 MAUPONGGO, KABUPATEN NAGEKEO, NTT

Edelbertus Witu¹⁾, Longginus Segi²⁾

¹⁾Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, STKIP Simbiosis, Ende, Indonesia

Email: witu96bule@gmail.com

²⁾Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, STKIP Simbiosis, Ende, Indonesia

Email: lonsegi@gmail.com

Abstract

Technological advancement in Indonesia is growing rapidly every year. Technological progress is inevitable and significantly, albeit indirectly, affects the field of education. One form of technological advancement in education is the use of gadgets, commonly referred to as smartphones, in the learning process. The blended learning model serves as an alternative approach by combining direct face-to-face instruction between teachers and students with online media such as Google Forms and Google Drive. The purpose of this community service activity is to provide knowledge and skills to teachers and students in applying and using blended learning media for English language instruction, specifically with sports-themed material. The underlying issue prompting this training is that teachers and students have not yet utilized the blended learning model optimally. The method used in this community service consists of lectures, discussions, and hands-on practice, with the final output being that participants are able to create and use Google Forms and Google Drive for learning purposes. Learning materials and explanations are stored in Google Drive, while practice exercises are hosted on Google Forms—collaboratively designed with the teachers and accessible to the students for their English class. The content focuses on active voice in English within the context of sports across five tenses: Simple Present Tense, Simple Past Tense, Present Continuous Tense, Present Future Tense, and Present Perfect Tense.

Keywords: Blended learning, Gadgets, English Language Instruction, Active Voice, Google Forms.

Abstrak

Kemajuan teknologi Indonesia berkembang pesat setiap tahunnya. Kemajuan teknologi tidak dapat kita hindari dan sangat berpengaruh secara tidak langsung dalam bidang pendidikan. Kemajuan teknologi dalam bidang pendidikan yaitu dengan menggunakan gadget atau juga sering disebut dengan smartphone dalam proses pembelajaran. Model blended learning menjadi salah satu alternatif dalam pembelajaran dengan penggabungan pembelajaran tatap muka langsung pendamping ke guru dan siswa serta penggunaan media online google form dan google drive. Tujuan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan yaitu untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan bagi pada guru dan siswa-siswi dalam menerapkan dan menggunakan media pembelajaran model blended learning dalam pelajaran Bahasa Inggris dalam proses pembelajaran dengan materi bidang olahraga. Adapun permasalahan yang melatarbelakangi pelatihan ini yaitu guru dan siswa belum memanfaatkan model blended learning ini secara optimal. Metode dalam kegiatan pengabdian ini adalah penjelasan, diskusi dan praktek langsung dengan output akhir peserta sudah dapat membuat dan menggunakan media google form dan google drive untuk proses pembelajaran. Materi pembelajaran dan penjelasannya tersimpan di google drive sedangkan latihan soal ada di google form yang disusun bersama guru dan dapat diakses oleh siswa-siswinya pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Materi tersebut fokus pada kalimat aktif Bahasa Inggris bidang olahraga untuk 5 tenses yakni Simple Present Tense, Simple Past Tense, Present Continuous Tense, Presenet Future Tense dan Present Perfect Tense.

Kata Kunci: Blended learning, Gadget, Pembelajaran Bahasa Inggris, Kalimat aktif, google forms.



PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi Indonesia berkembang sangat pesat setiap tahunnya. Kemajuan teknologi tidak bisa dihindari dan berpengaruh secara tidak langsung dalam segala bidang baik dalam bidang ekonomi, politik, dan juga dalam bidang pendidikan. Salah satunya dengan adanya pemanfaatan *smartphone* atau *gadget*. *Smartphone* adalah telepon genggam yang mempunyai kemampuan tingkat tinggi, kadang-kadang dengan fungsi yang menyerupai komputer dan bisa dimanfaatkan dalam menerapkan pembelajaran online seperti pada saat ini. Menurut Permana (2009) pembelajaran online adalah bagian dari pembelajaran berbasis teknologi yang memanfaatkan sumber daya internet, intranet, dan extranet. Berkaitan dengan pembelajaran online tentunya ada hal positif dan negatif yang kita rasakan sebagai pengguna. Menurut Waryanto (2006) keuntungan pembelajaran online adalah dapat digunakan untuk menyampaikan pembelajaran tanpa dibatasi ruang dan waktu dan dapat menggunakan berbagai sumber yang sudah tersedia di internet serta bahan ajar relatif mudah untuk diperbaharui. Selain itu, teknologi dapat digunakan untuk lebih meningkatkan kemandirian siswa dalam melakukan proses pembelajaran.

Dalam kurikulum pembelajaran Bahasa Inggris, penguasaan kalimat aktif (*active voice*) pada 5 tenses utama (*Simple Present*, *Simple Past*, *Present Continuous*, *Present Future*, dan *Present Perfect*) merupakan fondasi krusial bagi siswa untuk membangun kemampuan berkomunikasi, baik lisan maupun tulisan. Namun, struktur tata bahasa (*grammar*) sering kali dianggap sebagai materi yang abstrak, menjemukan, dan sulit dipahami oleh siswa jika hanya diajarkan melalui metode ceramah konvensional. Terlebih lagi, minimnya visualisasi dan keterbatasan waktu tatap muka di kelas membuat materi fundamental ini jarang dikuasai secara tuntas, sehingga diperlukan sebuah terobosan kontekstual seperti mengaitkan materi tenses dengan bidang olahraga yang dekat dengan minat dan keseharian siswa.

Meskipun penetrasi *gawai* (*smartphone*) di kalangan remaja Indonesia berkembang sangat pesat setiap tahunnya, pemanfaatannya dalam ekosistem pendidikan formal masih menghadapi kendala besar. Faktanya, guru dan siswa belum memanfaatkan potensi *gawai* secara optimal untuk keperluan akademis; *gawai* lebih sering digunakan sebatas untuk media sosial atau hiburan. Kesenjangan ini diperparah oleh kurangnya literasi digital guru dalam merancang media pembelajaran berbasis awan (*cloud computing*). Akibatnya, potensi besar dari alat komunikasi digital ini terbuang percuma, padahal integrasi teknologi yang tepat dapat memperluas ruang dan waktu belajar siswa di luar jam sekolah.

Untuk menjembatani permasalahan tersebut, model *blended learning* yang memadukan tatap muka langsung dengan pembelajaran daring hadir sebagai alternatif solusi yang paling realistis dan efektif. Penggunaan platform gratis dan ramah pengguna seperti *Google Drive* dan *Google Form* dipilih secara spesifik karena tidak membebani kapasitas memori *gawai* peserta dan mudah

dioperasikan. Melalui integrasi ini, *Google Drive* difungsikan sebagai perpustakaan digital dinamis tempat guru menyimpan materi penjelasan tenses olahraga yang dapat diakses kapan saja, sementara *Google Form* bertindak sebagai alat evaluasi interaktif yang memberikan umpan balik instan kepada siswa. Pelatihan ini dirancang secara spesifik untuk mengubah *gawai* dari sumber distraksi menjadi media pembelajaran yang mandiri dan kolaboratif.

Pembelajaran bahasa yang efektif harus bersifat kontekstual dan berpusat pada siswa (*student-centered*). Menurut teori pembelajaran berbasis TIK, penggunaan media digital seperti *Google Workspace* (*Google Drive* dan *Google Form*) tidak hanya meningkatkan keterlibatan (*engagement*) siswa, tetapi juga mendukung kemandirian belajar di luar kelas melalui model *blended learning*. Dengan mengaitkan struktur tata bahasa (*tenses*) pada topik yang diminati siswa seperti bidang olahraga, hambatan psikologis atau kejenuhan dalam belajar bahasa asing dapat diminimalisasi secara signifikan.

Blended learning adalah strategi pembelajaran yang mengintegrasikan antara pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran berbasis internet yang mengkombinasikan berbagai materi pembelajaran dapat diproses di dalam ruang kelas maupun di luar ruang kelas. Metode pembelajaran *blended learning* memungkinkan siswa dapat saling berinteraksi dalam bentuk diskusi dengan informasi yang didapatnya dari berbagai sumber baik dalam kelas maupun di luar kelas secara berkesinambungan sehingga ketuntasan belajar siswa dapat ditingkatkan (Garrison dan Kanuka, 2004 : 95). Linguistik atau ilmu bahasa merupakan dasar dalam mempelajari keterampilan berbahasa Inggris lisan maupun tulisan. Saat ini siswa cenderung mengalami kesulitan dalam memahami perbedaan kalimat aktif dalam tenses yang berbeda-beda. Problem utama pada minimnya kompetensi dasar pemahaman *reading text* dan teks-teks fungsional pendek pada kelas XI. Siswa cenderung keliru dalam memahami makna kalimat yang terdapat dalam teks bacaan karena salah satu penyebabnya adalah kurangnya pengetahuan siswa tentang tata Bahasa Inggris (*grammar*) khususnya dalam membedakan pola kalimat aktif untuk beberapa tenses. Pembahasan kalimat aktif Bahasa Inggris untuk bidang olahraga dipilih dengan pertimbangan banyak siswa suka olahraga dan gambar-gambar yang digunakan menumbuhkan daya minat yang tinggi dalam partisipasi belajar aktif. Sebelum pelatihan dan pendampingan ini, sebagian besar guru dan siswa masih mengandalkan buku cetak untuk mendapatkan materi pembelajaran tanpa memanfaatkan keunggulan teknologi di masa kini.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada pengabdian masyarakat di SMAN 1 Mauponggo, Kab. Nagekeo adalah sebagai berikut. (1) Pemberitahuan pada sekolah mitra yang akan dijadikan lokasi pengabdian. Pelaksanaan tahap ini didahului dengan mengirim surat pemberitahuan kepada pihak sekolah. Setelah itu dilakukan koordinasi untuk membahas teknis pelaksanaan kegiatan. (2)



Sosialisasi program pengabdian, sosialisasi dilakukan dengan melakukan koordinasi dan menyampaikan pemberitahuan secara tertulis kepada kelompok kerja guru SMAN 1 Mauponggo, Kabupaten Nagekeo (3) Penyusunan program pelatihan (4) Pelaksanaan pelatihan (5) Monitoring dan evaluasi penerapan model blended learning.

Berdasarkan hasil identifikasi, hasil analisis permasalahan yang ada, hasil analisis kebutuhan, dan hasil analisis potensi sekolah, selanjutnya disusun program pelatihan. Pelatihan yang diberikan berupa workshop penerapan model blended learning pemanfaatan google form dan google drive bagi siswa dan guru Bahasa Inggris di SMAN 1 Mauponggo, Kab. Nagekeo, NTT.

Adapun prosedur pelatihan model blende learning dilaksanakan dengan cara:

1. Pendamping dan guru menjelaskan fungsi dan bentuk *English active voice bidang olahraga* kepada siswa dengan memberikan contoh-contoh kalimat aktif yang ada dalam *reading text* atau teks fungsional pendek yang terdapat dalam buku-buku teks Bahasa Inggris sesuai dengan kurikulum siswa kelas XI. Di dalam pembelajaran blended learning, kegiatan ini disebut *formal live face-to-face*. Materi tambahan berupa gambar dan uraian perbedaan kalimat aktif sesuai tenses. Materi tersebut disimpan di google drive dan siswa dilatih untuk bisa mengases dokumen tersebut melalui HP yang dimiliki.
2. Pendamping dan guru menggunakan fasilitas internet dengan membuka salah satu *website* seperti *A2 British Council* dan memilih materi *active voice* untuk dijelaskan kembali kepada para siswa dengan tujuan memberi motivasi bahwa materi *active voice* tidak hanya di dapat dari buku atau LKS saja. Dalam pembelajaran blended learning ini di sebut *self-paced learning*. Kelebihan dari akses internet tersebut adalah adanya contoh kalimat dalam bentuk audiovisual.
3. Siswa dan guru diberikan penjelasan tentang proses pembuatan google form dan kemanfaatannya. Di google form tersebut disediakan latihan- latihan soal *active voice (exercises on active voice)* yang terdapat dalam *website* yang menyediakan *exercises on active voice*. Setiap siswa diberikan kesempatan untuk menjawab soal-soal yang disediakan. Setelah semua soal terjawab, secara bersama-sama dapat di ketahui benar atau salahnya dengan mengklik *check answer*. Hal ini dilakukan untuk memberi semangat pada siswa-siswa yang telah menjawab benar dan memotivasi siswa yang belum menjawab benar karena pada setiap soal yang salah ada cara pembenarannya. Bentuk kegiatan ini termasuk dalam *self-paced learning*.
4. Siswa dibuat dalam kelompok-kelompok belajar yang terdiri dari 5-6 orang untuk membuat *slide-power point dengan gambar aktual di sekolah dan rumah* yang menarik tentang materi *active voice* yang dibuat sendiri oleh kelompok atau mengunduh

materi *active voice* dari internet. Kegiatan kelompok adalah salah satu dari *informal live face-to-face blended learning*.

5. Setiap kelompok siswa mempresentasikan hasil kerjanya di hadapan kelompok siswa yang lain. Setiap siswa dalam anggota kelompok penyaji bertanggung jawab menjelaskan satu atau dua *slide* yang ditayangkan. Hal ini bertujuan agar setiap siswa mempunyai pemahaman yang sama tentang materi yang diberikan.
6. Setelah menyelesaikan proses pembelajaran di dalam kelas, guru memberikan tugas kepada siswa untuk mengakses soal-soal *active voice* di *link dari google form* yang telah disediakan oleh guru. Siswa dapat menyelesaikan tugas ini kapan saja dan dimana saja sebelum batas waktu yang ditentukan oleh guru. Kemudian guru memberikan penilaian kepada setiap jawaban siswa dan memberikan komentar tentang jawaban yang telah dibuat.
7. Jawaban yang telah diberi nilai dan komentar dikirimkan kembali oleh guru kepada siswa tersebut. Ini adalah bentuk *blended learning asynchronous* karena siswa dan guru bisa tetap berkomunikasi tentang materi di luar jam tatap muka di kelas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut ini rangkaian aktivitas untuk meningkatkan pemahaman kalimat aktif bidang olahraga dalam 5 tenses:

Siswa memperoleh penjelasan lisan di kelas oleh pendamping dan guru pada pertemuan pertama tentang perbedaan fungsi 5 tenses sesuai gambar. Siswa memperoleh kesempatan mengakses materi ajar dan penjelasan tentang perbedaan fungsi 5 tenses untuk kalimat aktif Bahasa Inggris bidang olahraga sesuai gambar. Berikut ini materi dasar yang memuat penjelasan dan contoh kalimatnya.

Gambar 1. Rangkaian Aktivitas untuk Meningkatkan Pemahaman Kalimat Aktif



Fungsi dan Perbedaan Waktu 5 Kotak sesuai gambar tersebut di atas.

1. PE — Simple Present Tense (Kotak Atas)

Dimensi Waktu: Kebiasaan, rutinitas, dan kebenaran umum (tidak terbatas pada satu titik waktu spesifik). Fungsi: Menyatakan fakta umum, jadwal tetap, atau aktivitas yang dilakukan secara berulang/rutin.

Contoh kalimat:



PO (+) = 1A: The coach trains the team. (Pelatih melatih tim.)

NE (-) = 2A: The coach does not train the team. (Pelatih tidak melatih tim.)

TA (?) = 3A: Does the coach train the team? (Apakah pelatih melatih tim?)

2. PA — Simple Past Tense (Kotak Kiri)

Dimensi Waktu: Masa lalu (Past). Fungsi: Menyatakan peristiwa atau tindakan yang sudah selesai dan berakhir sepenuhnya pada waktu tertentu di masa lampau.

Contoh kalimat:

PO (+) = 4A: They played football yesterday. (Mereka bermain sepak bola kemarin.)

NE (-) = 5A: They did not play football yesterday. (Mereka tidak bermain sepak bola kemarin.)

TA (?) = 6A: Did they play football yesterday? (Apakah mereka bermain sepak bola kemarin?)

3. KO — Present Continuous Tense (Kotak Tengah)

Dimensi Waktu: Saat ini juga (Current Moment). Fungsi: Menyatakan aksi atau kegiatan yang sedang berlangsung tepat pada saat pembicaraan terjadi.

Contoh kalimat:

PO (+) = 7A: The runner is practicing right now. (Pelari itu sedang berlatih saat ini.)

NE (-) = 8A: The runner is not practicing right now. (Pelari itu tidak sedang berlatih saat ini.)

TA (?) = 9A: Is the runner practicing right now? (Apakah pelari itu sedang berlatih saat ini?)

4. FU — Present Future Tense (Kotak Kanan)

Dimensi Waktu: Masa depan (Future). Fungsi: Menyatakan rencana, prediksi, keputusan mendadak, atau tindakan yang akan dilakukan di masa yang akan datang.

Contoh kalimat:

PO (+) = 10A: We will win the tournament. (Kami akan memenangkan turnamen.)

NE (-) = 11A: We will not win the tournament. (Kami tidak akan memenangkan turnamen.)

TA (?) = 12A: Will we win the tournament? (Apakah kami akan memenangkan turnamen?)

5. PI — Present Perfect Tense (Kotak Bawah)

Dimensi Waktu: Masa lalu yang terhubung dengan masa kini. Fungsi: Menyatakan tindakan yang telah selesai dilakukan di masa lampau, namun hasil, efek, atau pengalamannya masih relevan atau dirasakan hingga saat ini.

Contoh kalimat:

PO (+) = 13A: He has completed the stamina test. (Dia telah menyelesaikan tes stamina.)

NE (-) = 14A: He has not completed the stamina test. (Dia belum menyelesaikan tes stamina.)

TA (?) = 15A: Has he completed the stamina test? (Apakah dia telah menyelesaikan tes stamina?)

Guru membuat latihan soal sebanyak 50 soal yang dibuat melalui google form dan link dikirim kepada siswa untuk dikerjakan secara mandiri. Hasil jawaban siswa dianalisa oleh guru untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap kalimat aktif Bahasa Inggris.

Data evaluasi dari 40 siswa-siswi yang mengerjakan 50 soal pilihan ganda via Google Form memberikan gambaran komprehensif mengenai tingkat penguasaan tata bahasa Inggris mereka. Evaluasi ini berfokus pada pembentukan kalimat aktif (active voice) dalam konteks dunia olahraga yang mencakup lima aspek tenses: Simple Present Tense, Simple Past Tense, Present Continuous Tense, Present Future Tense, dan Present Perfect Tense.

Secara keseluruhan, mayoritas peserta didik telah memahami konsep dasar kalimat aktif, yakni penempatan subjek sebagai pelaku tindakan langsung. Tingkat ketepatan jawaban siswa terbilang tinggi pada butir soal berformat Simple Present Tense dan Present Future Tense. Siswa tidak mengalami kesulitan berarti dalam mengenali rutinitas olahraga atau rencana pertandingan mendatang. Pemanfaatan kata kerja dasar (verb 1) dan modal will berada pada kategori sangat baik.

Namun, analisis mendalam pada butir-butir soal yang memicu persentase kesalahan tertinggi menunjukkan adanya kendala teknis pada perubahan bentuk kata kerja (verb inflection) dan penggunaan auxiliary verb di tiga tenses lainnya:

1. Kesalahan Penyesuaian Subjek pada Simple Present Tense: Meskipun tergolong mudah, sebagian siswa kerap alpa menambahkan akhiran -s/-es ketika subjek kalimat berupa kata ganti tunggal (third-person singular).
2. Kekeliruan Bentuk Kata Kerja Simple Past Tense: Banyak siswa tertukar antara regular dan irregular verbs saat mendeskripsikan peristiwa olahraga yang telah usai.
3. Ketidaktepatan Auxiliary pada Present Perfect dan Continuous Tense: Hambatan utama muncul pada penentuan pasangan has/have serta is/am/are yang sesuai dengan jumlah subjek (tunggal atau jamak).

Distribusi Struktur dan Contoh Kalimat Aktif Bidang Olahraga. Untuk memperjelas pemetaan materi, berikut adalah acuan struktur tenses beserta contoh kalimat aktif bidang olahraga yang digolongkan berdasarkan tingkat penguasaan siswa diuraikan ke dalam tabel di bawah ini:

Tabel 1. Kalimat Aktif Bidang Olahraga

Tense	Formulasi Kalimat Aktif	Contoh Kalimat Bidang Olahraga
Simple Present Tense	S + V ₁ (s/es) + O	<i>The coach trains the basketball team every Tuesday.</i>
Simple Past Tense	S + V ₂ + O	<i>Our striker scored a brilliant goal in yesterday's match.</i>



Present Continuous Tense	S + is/am/are + V_{-ing} + O	<i>The badminton players are practicing their serves right now.</i>
Present Future Tense	S + will + V_1 + O	<i>Indonesia will host the international gymnastics tournament next month.</i>
Present Perfect Tense	S + has/have + V_3 + O	<i>The swimmer has broken the national record twice this season.</i>

Hasil tes Google Form ini menegaskan bahwa 40 siswa tersebut pada dasarnya telah menguasai logika dasar kalimat aktif dalam bahasa Inggris. Penggunaan konteks olahraga berhasil membangkitkan keterlibatan siswa karena kosa kata yang digunakan terasa akrab dan dinamis.

Langkah intervensi selanjutnya tidak perlu mengulang konsep dasar active voice, melainkan berfokus pada perbedaan penggunaan auxiliary verbs (is/am/are, has/have) serta penghafalan pola irregular verbs melalui latihan soal terfokus (drilling) agar presisi tata bahasa siswa semakin meningkat.

Ketiga proses tersebut dirasakan manfaatnya oleh guru dan siswa-siswi. Hasil wawancara dengan salah satu peserta menunjukkan bahwa penerapan model blended learning bermanfaat bagi mereka sekaligus dapat memotivasi siswa untuk terus belajar secara mandiri. Hal ini juga didukung oleh hasil penelitian dari Adnyana et al., (2020) yang menyatakan bahwa peningkatan nilai terjadi karena siswa lebih termotivasi dalam belajar dengan menggunakan model pembelajaran ini. Di samping itu pula, model ini juga menarik perhatian peserta pelatihan saat praktik pembelajaran model blended learning. Di samping itu mereka juga beranggapan bahwa penggunaan model tersebut dapat memaksimalkan pembelajaran secara online. Pernyataan ini didukung oleh hasil penelitian Dewi (2016) yang mengemukakan bahwa hasil belajar mahasiswa lebih baik jika menggunakan model blended learning dibanding kelas konvensional. Peserta menilai aplikasi google form dan google drive mudah dipahami dan dapat digunakan. Guru hanya perlu menyiapkan bahan ajar baik itu berupa dokumen powerpoint, pdf yang diperkaya dengan visual dan rekaman suara.

Penerapan model blended learning dalam pelatihan ini menjadi jawaban atas tantangan digitalisasi pendidikan di sekolah mitra, di mana pemanfaatan gawai (smartphone) oleh guru dan siswa sebelumnya belum optimal untuk mendukung pembelajaran mandiri. Integrasi Google Drive dan Google Form terbukti menjadi solusi yang praktis dan efisien tanpa memerlukan infrastruktur yang rumit. Dengan memindahkan materi penjelasan ke dalam ekosistem awan (cloud), guru dapat menciptakan ruang belajar yang fleksibel di luar jam tatap muka. Pendekatan ini selaras dengan kebutuhan siswa generasi alfa dan z yang sangat akrab dengan gawai, sehingga transformasi teknologi yang tadinya bersifat pasif berhasil diarahkan

menjadi media pembelajaran interaktif yang mendukung kurikulum berbasis teknologi di Indonesia.

Keberhasilan luaran (output) pengabdian ini sangat dipengaruhi oleh metode pelaksanaan yang mengombinasikan penjelasan teoritis, diskusi interaktif, dan praktik langsung (hands-on experience). Kolaborasi antara tim pengabdian dan guru dalam menyusun latihan soal kalimat aktif terbukti mempercepat pemahaman peserta terhadap 5 tenses utama, yaitu Simple Present, Simple Past, Present Continuous, Present Future, dan Present Perfect Tense. Melalui integrasi tema kontekstual seperti bidang olahraga—yang dekat dengan keseharian siswa—proses penyerahan materi Bahasa Inggris menjadi lebih menarik. Latihan soal yang ditanamkan dalam Google Form tidak hanya mempermudah siswa dalam menguji pemahaman mereka secara instan, tetapi juga membantu guru dalam melakukan evaluasi nilai secara otomatis dan akurat.

Dampak jangka panjang dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah terbentuknya kemandirian digital (digital autonomy) baik bagi guru maupun siswa dalam proses belajar mengajar. Guru kini memiliki keterampilan teknis mandiri untuk memperbarui materi di Google Drive dan memvariasikan bank soal di Google Form secara berkelanjutan tanpa bergantung pada platform berbayar. Di sisi lain, siswa terlatih untuk mengambil peran aktif dalam pembelajaran (student-centered learning) dengan mengakses materi olahraga berbahasa Inggris kapan saja dan di mana saja. Keberlanjutan pemanfaatan model blended learning ini diharapkan dapat terus meningkatkan mutu akademis mata pelajaran Bahasa Inggris di sekolah dan menjadi pemicu inovasi metode pembelajaran untuk topik-topik lainnya.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini telah berhasil mencapai tujuannya dalam memberikan pengetahuan serta keterampilan praktis bagi guru dan siswa-siswi mengenai penerapan model pembelajaran blended learning. Melalui pendekatan praktik langsung, permasalahan awal terkait belum optimalnya pemanfaatan gawai di sekolah mitra kini telah teratasi. Luaran (output) nyata dari pelatihan ini ditunjukkan dengan kemampuan peserta dalam menyusun serta mengoperasikan ekosistem Google Drive sebagai pusat penyimpanan materi penjelasan Bahasa Inggris, serta Google Form sebagai platform interaktif untuk latihan soal secara mandiri.

Kegiatan ini telah terlaksana dengan baik dan mendapatkan antusias yang baik oleh mitra yakni para siswa dan guru Bahasa Inggris di SMAN 1 Mauponggo, Kabupaten Nagekeo, NTT. Aktivitas tersebut berdampak pada peningkatan pemanfaatan teknologi internet untuk pembelajaran dan perbaikan kemandirian belajar di tingkat siswa-siswi. Peserta mengharapkan ada kegiatan pelatihan tambahan untuk memantau tingkat perkembangan pemanfaatan teknologi internet di sekolah tersebut dengan jenis sumber daya teknologi internet lainnya. Pelatihan pembelajaran model blended learning seperti ini dapat dilakukan di sekolah lain dengan sasaran masyarakat yang



benar-benar membutuhkan pelatihan penggunaan model blended learning dalam pembelajaran.

Integrasi teknologi berbasis awan (cloud) dalam pengabdian ini terbukti efektif dalam mempermudah visualisasi dan pemahaman materi kalimat aktif (active voice) Bahasa Inggris. Fokus materi yang mencakup 5 tenses utama—yaitu Simple Present Tense, Simple Past Tense, Present Continuous Tense, Present Future Tense, dan Present Perfect Tense—berhasil disusun secara kontekstual dengan mengambil tema bidang olahraga. Penyusunan soal latihan yang dilakukan secara kolaboratif antara tim pengabdian dan guru memastikan bahwa konten pembelajaran yang diakses siswa tetap relevan dengan kurikulum sekolah namun dikemas dalam format digital yang lebih menarik dan interaktif.

Secara keseluruhan, model blended learning yang diterapkan membawa dampak positif terhadap efisiensi proses belajar mengajar serta menumbuhkan kemandirian digital bagi guru dan siswa. Guna menjaga keberlanjutan program ini, direkomendasikan agar pihak sekolah secara konsisten mendampingi guru dalam memperbarui bank soal dan materi di Google Drive secara berkala. Selain itu, model integrasi Google Form dan Google Drive yang telah berhasil diterapkan pada mata pelajaran Bahasa Inggris bertema olahraga ini diharapkan dapat diadaptasi dan dikembangkan untuk mata pelajaran atau topik bahasan lainnya di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Kitchenham, A. (2011). Models for interdisciplinary mobile learning: delivering information to students. Hersey PA: IGI Global.
- Permana, Pepen. (2009). E-Learning, Sistem Manajemen Pembelajaran Online. (http://file.upi.edu/Direktori/FPBS/JUR._PEND._BAHASA_JERMAN/19800210_2005011-PEPEN_PERMANA/Artikel/PEPENPERMANA-Artikel-Elearning.pdf)
- Waryanto, Nur Hadi. (2006) Online Learning Sebagai Salah Satu Inovasi Pembelajaran. Pythagoras Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika, 2 (Des), 10-23.
- Zebua, D., & * K. (2022). Performance Evaluation of Highrise Building Structure Based on Pushover Analysis with ATC-40 Method. Applied Research on Civil Engineering and Environment (ARCEE), 3(02), 54-63.
<https://doi.org/10.32722/arcee.v3i02.4334>