

ABSTRACT

Ardian, Nikolaus. (2016). *How to Implement Blended Learning in Mass Media Communication Course at the English Language Education Study Program of Sanata Dharma University.* Yogyakarta: English Language Education Study Program, Sanata Dharma University.

The study of this paper is to find out how Blended-learning can be implemented in Mass Media Communication (MMC) course at the English Language Education Study Program (ELESP) of Sanata Dharma University. Blended-learning is a well-known method combined from online learning and faceto-face learning. The rapid development of technology offers an alternative to implement Blended-learning in MMC course. Thus MMC is chosen as the subject course for this study because of its compatibility with Blended-learning. This paper tries to find and describe the answer to the problem: How Blended-learning be best implemented in MMC course? Library study approach is used to find related theories about Blended-learning in order to create/design an appropriate Blended-learning based classroom design for MMC course along with the description for each meeting of the course.

The theories used are the theory of Blended-learning by Chen (1997), Graham (2006), Luik (2006), and the theory of designing Blended-learning based classroom by Bath and Bourke (2010). The theories found are combined to answer the research question. The design of the activities will be described in each meeting in order to show how it is supposed to be done.

The study found that in the theory of Blended-learning, tools are required to assist the lecturer along the course to enhance the process during the learning. The tools needed can be in the form of hardware or a software. For hardware tools, the lesson needs to be done in the computer laboratory because students will mostly deal with computer and internet to do the class activities. The software tools can be various depending on the lecturer's creativity in making a classroom activity. There was also a description of the course using Blended-learning, in which each meeting was described using Blended-learning method. The purpose of the description is as a guide to teach using Blended-learning method in MMC course in ELESP Sanata Dharma University context.

Keywords: *Blended-learning, MMC, tools, design*

ABSTRAK

Ardian, Nikolaus. (2016). *How to Implement Blended-learning in Mass Media Communication Course in English Language Education Study Program Sanata Dharma University.* Yogyakarta: English Language Education Study Program, Sanata Dharma University.

Studi dari makalah ini adalah untuk menemukan dan menggambarkan bagaimana Blended-learning dapat diterapkan di mata kuliah Mass Media Communication (MMC) di Pendidikan Bahasa Inggris (PBI) Universitas Sanata Dharma. Blended-learning adalah metode terkenal gabungan dari pembelajaran online dan pembelajaran tatap muka, dan MMC adalah salah satu dari banyak mata kuliah pilihan lain di PBI Universitas Sanata Dharma. Perkembangan teknologi saat ini adalah alasan mengapa Blended-learning menjadi penting dan MMC adalah mata kuliah yang mungkin dan tepat untuk diimplementasi dengan Blended-learning. Jadi mata kuliah MMC dipilih sebagai subjek untuk penelitian ini.

Makalah ini mencoba untuk menemukan dan menggambarkan jawaban dari masalah: Bagaimana cara terbaik untuk dapat mengimplementasikan Blendedlearning dalam mata kuliah MMC? Dalam diskusi, penulis menggunakan pendekatan studi-perpustakaan untuk menemukan teori yang berkaitan tentang Blended-learning untuk membuat/merancang desain ruang kelas yang sesuai dan berbasis Blended-learning untuk mata kuliah MMC bersama dengan deskripsi pemaparan untuk setiap pertemuan kursus.

Teori yang digunakan adalah teori Blended-learning oleh Chen (1997), Graham (2006), Luik (2006), dan teori merancang kelas berbasis Blendedlearning oleh Bath dan Bourke (2010). Teori-teori yang ditemukan kemudian digabungkan untuk menjawab pertanyaan penelitian. Desain aktivitas kelas akan dijabarkan di setiap pertemuan untuk menunjukkan bagaimana kelas seharusnya dilakukan.

Berdasarkan teori-teori diketahui bahwa dalam Blended-learning, alatalat diperlukan untuk membantu dosen sepanjang kursus untuk meningkatkan proses selama pembelajaran. Alat yang dibutuhkan bisa dalam bentuk perangkat keras atau perangkat lunak. Untuk alat perangkat keras, pelajaran perlu dilakukan di laboratorium komputer karena siswa sebagian besar akan berurusan dengan komputer dan internet untuk melakukan kegiatan kelas. Untuk perangkat lunak, bisa bervariasi tergantung pada kreativitas dosen dalam membuat aktivitas kelas. Ada juga deskripsi saja menggunakan Blended-learning, di mana setiap pertemuan digambarkan menggunakan metode Blended-learning. Tujuan dari deskripsi adalah sebagai panduan untuk mengajar dengan menggunakan metode Blended-learning dalam konteks di mata kuliah MMC di PBI Universitas Sanata Dharma.

Keywords: *Blended-learning, MMC, tools, design*