

Pengembangan blended learning pada mata kuliah Pendidikan Lingkungan Sosial Budaya dan Teknologi

Maimunah^{1*}, Mita Septiani², Mohammad Muhyidin Nurzaelani³ & Ika Suartika⁴

^{1,2,3,4} Prodi Teknologi Pendidikan, Universitas Ibn Khaldun Bogor, Indonesia

* maimunah.tp16@gmail.com

Abstract

This study aims to develop a blended learning strategy in the Socio-Cultural and Technology Environmental Education (PLSBT) course in the Education Technology Study Program of Ibn Khaldun University, Bogor. Development in this study includes learning objectives, outcome evaluation tools, learning, learning strategies and teaching materials. The research method used was a research and development research model of Dick, Carey & Carey which was conducted for one year. The stages in the research that will be carried out include: (1) identifying learning objectives, (2) analyzing learning, (3) analyzing student characteristics and learning context, (4) formulating specific instructional goals; (5) developing assessment instruments, (6) developing learning strategies, (7) developing and selecting teaching materials, and (8) designing and conducting formative evaluations, and (9) revising learning programs. Data collection techniques in this study include: interviews, observation, questionnaires and documentation. The results showed that the materials and learning strategies developed could be used to improve learning outcomes in the PLSBT course.

Keywords: *blended learning; educational technology; PLSBT.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah strategi pembelajaran campuran (*blended learning*) pada mata kuliah Pendidikan Lingkungan Sosial Budaya dan Teknologi (PLSBT) di program studi (prodi) teknologi Pendidikan Universitas Ibn Khaldun Bogor.. Pengembangan dalam penelitian ini meliputi tujuan pembelajaran, alat evaluasi hasil belajar, strategi pembelajaran dan bahan ajar. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian *research and development* model Dick, Carey & Carey yang dilaksanakan selama satu tahun. Tahapan dalam penelitian yang akan dilakukan meliputi: (1) identifikasi tujuan pembelajaran, (2) melakukan analisa pembelajaran, (3) menganalisis karakteristik siswa dan konteks pembelajaran, (4) merumuskan tujuan instruksional khusus (tik); (5) mengembangkan instrumen penilaian, (6) mengembangkan strategi pembelajaran, (7) mengembangkan dan memilih bahan ajar, dan (8) merancang dan melakukan evaluasi formatif, dan (9) melakukan revisi terhadap program pembelajaran. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi: wawancara, observasi, kuesioner dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan dan strategi pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar pada mata kuliah PLSBT.

Kata kunci : *blended learning; teknologi pendidikan; PLSBT*

Diserahkan: 19-09-2020 **Disetujui:** 01-10-2020. **Dipublikasikan:** 02-10-2020

Kutipan: Maimunah, M., Septiani, M., Nurzaelani, M., & Suartika, I. (2020). Pengembangan blended learning pada mata kuliah Pendidikan Lingkungan Sosial Budaya dan Teknologi. *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Islam*, 9(2), 225-243. doi:<http://dx.doi.org/10.32832/tadibuna.v9i2.3440>

I. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi khususnya internet di Indonesia semakin pesat. Hal itu tercermin pada pengguna internet di Indonesia dari tahun ke tahun semakin meningkat. Berdasarkan hasil studi Polling Indonesia yang bekerja sama dengan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), jumlah pengguna internet di Indonesia selama periode Maret hingga 14 April 2019 yaitu 64,8% dari jumlah Warga Negara Indonesia (Pratomo, 2019). Data tersebut dapat dijadikan peluang oleh praktisi pendidikan dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan melalui pengembangan pembelajaran yang efektif dan inovatif dengan memanfaatkan internet.

Sejalan dengan pembahasan di atas, pembelajaran abad 21 menuntut peserta didik memiliki kecakapan meliputi komunikasi, kolaborasi, berpikir kritis, dan kreatif. Untuk mewujudkan hal tersebut teknologi informasi dan komunikasi digunakan sebagai alat dan media dalam pembelajaran.

Pada awal tahun 2020, dunia dihebohkan dengan tersebarnya virus yang diduga berasal dari Wuhan, China, yaitu Covid-19. WHO menyatakan bahwa virus Corona merupakan pandemi global (Utomo, 2020). Indonesia merupakan negara yang juga terkena dampak virus tersebut di segala bidang, termasuk pendidikan. Kegiatan pembelajaran yang tengah berjalan secara tatap muka langsung, kemudian harus beralih secara dalam jaringan (daring). Pembelajaran campur seperti ini dikenal dengan istilah *blended learning*. Namun masih banyak para pengajar yang belum memahami makna pembelajaran campur atau *blended learning*

Perpaduan pembelajaran menggunakan ICT di antaranya tercermin dalam *blended learning*. *Blended learning* merupakan suatu kerangka kerja praktis yang menggabungkan berbagai pendekatan efektif dalam pembelajaran dengan mendorong teknologi kontemporer dan pengembangan pendekatan yang fleksibel untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik (Megeid & Sobhy, 2014). Peserta didik dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, komunikasi, dan kolaborasi melalui pembelajaran *online* dan tatap muka.

Blended learning merupakan suatu situasi pengalaman belajar secara *online* dan tatap muka berdasarkan kelebihan dan kekurangan antara keduanya (Ololube, 2011; Stein & Graham, 2020). Dengan *blended learning*, di mana siswa setidaknya sebagian belajar di tempat yang diawasi dan sebagian lagi belajar melalui internet dengan beberapa unsur pengendalian terhadap peserta didik baik dari segi waktu, tempat, dan / atau tatap muka (Hew & Cheung, 2014). Integrasi antara pembelajaran tatap muka dan belajar *online* untuk memberikan pengalaman yang berbeda dalam kelas dan memperluas pembelajaran melalui inovasi teknologi informasi dan komunikasi. Selain itu, strategi *blended learning* meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran serta

meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran dengan mengurangi waktu kuliah (Watson, 2008).

Blended learning mempunyai beberapa kelebihan, antara lain sebagai berikut. *Pertama*, merupakan peralihan dari pembelajaran pasif ke pembelajaran aktif. *Kedua*, memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menjadi lebih baik secara bersama atau terpisah. *Ketiga*, menambahkan sentuhan manusia (guru) dalam pembelajaran. *Keempat*, meningkatkan individualisasi, personalisasi dan relevansi. *Kelima*, memberikan siswa model terbaik dari pembelajaran *online* dan tatap muka karena guru dan peserta didik memiliki fleksibilitas dan aksesibilitas yang lebih besar dari pembelajaran *online* tanpa mengorbankan interaksi secara tatap muka (Kaur, 2013).

Beberapa hasil penelitian juga menunjukkan bahwa *blended learning* dapat digunakan sebagai metode pembelajaran alternatif oleh para pengajar. *Blended learning* dapat secara efektif meningkatkan pengetahuan dan kepuasan mahasiswa (Li, He, Yuan, Chen, & Sun, 2019). Pendekatan *blended learning* menggunakan SMS dan panggilan telepon sama efektifnya dengan pendekatan konvensional dalam meningkatkan pengetahuan penyedia dengan biaya yang jauh lebih rendah (Yigzaw et al., 2019). Penelitian lain menunjukkan bahwa *blended learning* berdampak positif terhadap prestasi belajar siswa dan efektif digunakan untuk perguruan tinggi (Alsahhi, Eltahir, & Al-Qatawneh, 2019).

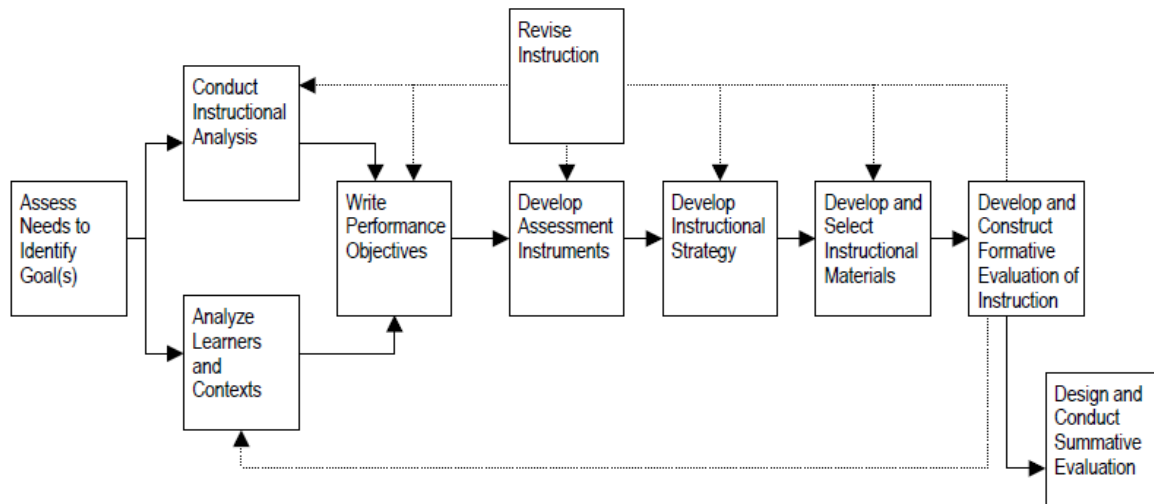
Di Indonesia, penelitian *blended learning* juga telah banyak dilakukan. Hasil penelitian tersebut di antaranya bahwa *blended learning* telah mampu meningkatkan pemahaman mahasiswa secara signifikan (Kuntarto & Asyhar, 2016). *Blended learning* yang menggunakan aplikasi Edmodo juga memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar dan retensi siswa (Daulay, 2016). Selain itu, Model bahan ajar *blended learning* yang dikembangkan oleh Kristanto (2018) juga dapat digunakan dalam pembelajaran dengan praktis (Kristanto, 2017).

Penerapan *blended learning* dapat dijadikan solusi alternatif dalam upaya meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada program studi pendidikan olahraga (Septiani & Putra, 2020). Dari berbagai penelitian tersebut, belum ada penelitian yang menggunakan *blended learning* khusus pada mata kuliah Pendidikan Lingkungan Sosial Budaya dan Teknologi.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan strategi *blended learning* yang tepat dalam perkuliahan di prodi teknologi pendidikan. Pengembangan dalam penelitian ini meliputi tujuan pembelajaran, alat evaluasi hasil belajar, strategi pembelajaran dan bahan ajar. Adapun urgensi penelitian ini yaitu sebagai upaya meningkatkan mutu pembelajaran saat pandemi dengan menggunakan strategi pembelajaran alternatif *blended learning*.

II. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang menggunakan model Dick, Carey & Carey dengan tahapan penelitiannya pada gambar 1 sebagai berikut.



Gambar 1. Model pengembangan instruksional Dick, Care,& Carey (2015)

Jika diuraikan, maka tahapan penelitiannya adalah sebagai berikut:

1. Melakukan analisis kebutuhan
2. Melakukan analisis instruksional
3. Melakukan analisis peserta didik dan konteks
4. Merumuskan tujuan khusus pembelajaran
5. Mengembangkan instrumen penilaian
6. Mengembangkan strategi pembelajaran
7. Mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran
8. Melakukan evaluasi formatif
9. Melakukan revisi (dilakukan pada setiap tahap)
10. Melakukan evaluasi sumatif

Pada penelitian ini, tahapan yang dilakukan hanya sampai pada tahap ke-9, sedangkan tahap ke-10 dilakukan pada penelitian lanjutan pada penelitian berikutnya. Penelitian dilakukan di Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Ibn Khaldun Bogor dengan responden mahasiswa yang mengambil mata kuliah Pendidikan Lingkungan Sosial Budaya dan Teknologi pada semester 2 tahun 2019/2020. Teknik pengumpulan data yang digunakan: (1) wawancara, dalam rangka analisis kebutuhan, (2) FGD, dalam rangka penyusunan desain dan pengembangan bahan ajar, (3) uji coba bahan ajar (*one to one*, kelompok kecil, dan uji coba lapangan) dengan menyebarkan kuesioner dan wawancara. Teknik analisis data yang digunakan yaitu kualitatif dan

kuantitatif deskriptif. Kuesioner yang disebarakan memiliki skala 4 dengan perincian hasil pada tabel 1 sebagai berikut.

Tabel 1. Keterangan Rentang Nilai

Rentang Nilai	Keterangan
1.00 - 1.75	Sangat kurang
1.76 - 2.50	Kurang
2.51 - 3.25	Baik
3.26 - 4.00	Sangat Baik

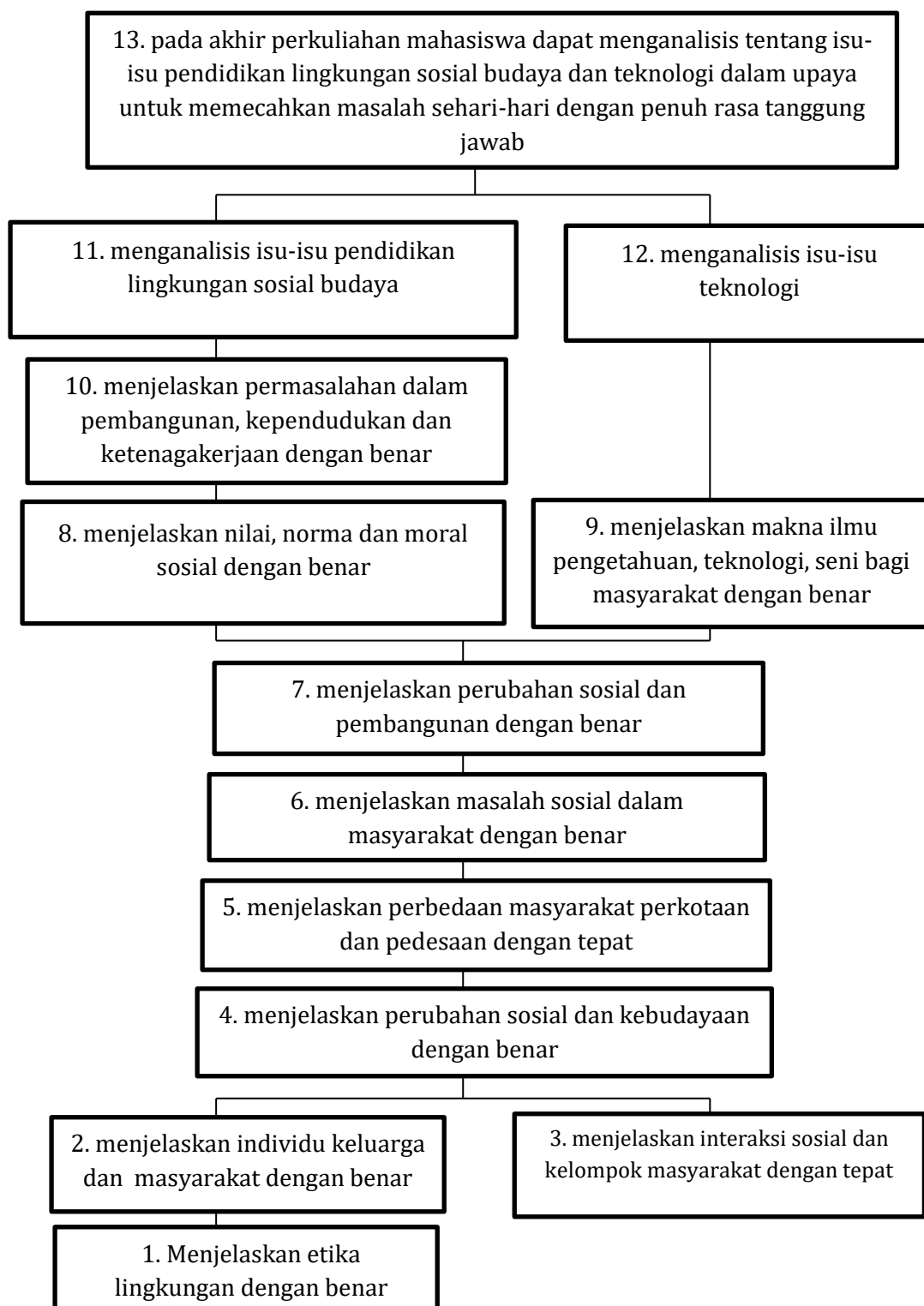
III. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan model pengembangan yang digunakan, maka hasil penelitian dan pembahasannya dijabarkan ke dalam sembilan poin sebagai berikut.

1. Analisis kebutuhan

Pada langkah analisis kebutuhan ini menghasilkan tujuan umum pembelajaran. Setelah mengikuti perkuliahan ini mahasiswa diharapkan mampu meningkatkan kesadaran diri selaku makhluk Tuhan dalam mendekati diri kepada-Nya, melalui hubungan sesama manusia dan lingkungan alam; meningkatkan kesadaran diri selaku makhluk sosial, budaya dan bagian yang tak terpisahkan dari alam sekitarnya; meningkatkan kesadaran lingkungan dalam mengembangkan kehidupan yang selaras, serasi dan seimbang dengan lingkungan hidup; meningkatkan melek IPTEK meningkatkan kepekaan dan keterbukaan terhadap masalah-masalah lingkungan, sosial, budaya dan teknologi; serta bertanggung jawab dalam memecahkan masalah tersebut.

Bagian terpenting dari proses desain instruksional adalah identifikasi tujuan instruksional (Dick et al., 2015). Perumusan tujuan pembelajaran yang jelas merupakan prediktor yang signifikan dari kinerja siswa (Vo, Zhu, & Diep, 2020). Artinya, untuk mengukur keberhasilan pencapaian pembelajaran dan kinerja mahasiswa, perumusan tujuan pembelajaran menjadi kunci utama. Perumusan tujuan pembelajaran hendaknya harus memenuhi kriteria ABCD (*Audience, Behavior, Condition, dan Degree*) (Smaldino, Lowther, & Russell, 2014). Tujuan pembelajaran di atas masalah abstrak dan belum memenuhi kriteria ABCD. Dengan demikian, dapat dirumuskan tujuan pembelajaran umum pada mata kuliah PLSBT adalah setelah mengikuti perkuliahan ini, mahasiswa dapat menganalisis tentang pendidikan lingkungan sosial budaya dan teknologi dalam upaya untuk memecahkan masalah sehari-hari dengan penuh rasa tanggung jawab.



Gambar 2. Peta kompetensi mata kuliah PLSBT

2. Analisis instruksional

PLSBT bertujuan untuk membentuk dan mengembangkan kepribadian serta wawasan perhatian, pengetahuan dan pemikiran mahasiswa mengenai berbagai gejala yang ada dan timbul dalam lingkungan, khususnya gejala-gejala berkenaan dengan masyarakat dan lingkungan agar daya tanggap, persepsi dan penalaran tentang hubungan timbal balik antara manusia dan lingkungannya (sosial-budaya-alam-teknologi) berjalan dengan baik. Dengan demikian diharapkan dengan mata kuliah PLSBT dapat membantu persepsi, penalaran dan kepribadian mahasiswa agar memperoleh wawasan yang lebih luas dan komprehensif terhadap permasalahan lingkungan sosial, budaya dan teknologi. Materi PLSBT mencakup pembahasan tentang individu dalam hubungannya dengan masalah sosial, budaya, lingkungan, dan teknologi, di antaranya tentang manusia sebagai makhluk individu dan sosial, hubungan nilai-moral, perubahan sosial dan pembangunan, hubungan kebudayaan IPTEKS, dan hubungan manusia dengan lingkungannya.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, maka peta kompetensi yang harus dipelajari oleh mahasiswa pada mata kuliah PLSBT dapat disajikan pada gambar 2.

3. Analisis peserta didik dan konteks

Peneliti menganalisis peserta didik dilihat dari tiga hal, yakni (a) karakteristik umum, (b) kompetensi awal, dan (c) gaya belajarnya (Dick et al., 2015; Smaldino et al., 2014).

a. Karakteristik umum mahasiswa

Mahasiswa program studi S1 Teknologi Pendidikan Universitas Ibn Khaldun Bogor mempunyai latar belakang yang relatif sama, yaitu berasal dari lulusan SMA/ sederajat di wilayah Bogor dan sekitarnya. Dari segi usia masuk kelas reguler rata-rata berusia 18-20 tahun, sedangkan untuk kelas karyawan memiliki rentang usia yang cukup lebar karena mahasiswa yang mengambil kelas ini pada umumnya sudah bekerja.

Mata kuliah Pendidikan Lingkungan Sosial Budaya dan Teknologi (PLSBT) ini diikuti oleh mahasiswa semester 2 yang berarti rata-rata usianya di atas 18-20 tahun. Dengan demikian, proses pembelajaran dapat dilakukan dengan pendekatan pembelajaran orang dewasa (andragogi). Mahasiswa semester 2 pada tahun 2020 ini berjumlah 29 orang mahasiswa pada kelas reguler dan 7 orang mahasiswa pada kelas karyawan. Hal ini memudahkan dosen dalam mengelola perkuliahan di kelas (jumlah mahasiswa tidak terlalu banyak dan tidak terlalu sedikit). Selain itu, sebagian besar (sekitar 60%) mahasiswa semester 2 pada kelas reguler program studi Teknologi Pendidikan ini terdiri dari perempuan (mahasiswi), dan hanya sekitar 30-40% saja jumlah laki-laki. Sedangkan untuk kelas karyawan sebaliknya, lebih banyak mahasiswa daripada mahasiswi. Namun demikian, perbedaan jumlah mahasiswa dan mahasiswi tersebut tidak secara signifikan mempengaruhi proses pembelajaran.

Selain itu, dilihat dari sosial ekonominya, rata-rata mahasiswa tersebut memiliki latar belakang yang sama, yaitu ekonomi menengah dan/atau ke bawah. Karena berasal dari

lingkungan yang relatif sama, maka kehidupan sosialnya pun cenderung serupa. Universitas Ibn Khaldun merupakan universitas berbasis Islam, dengan demikian selalu mengedepankan nilai-nilai Islami di dalam proses pembelajarannya. Dengan demikian, maka dapat dikatakan bahwa mahasiswa program studi Teknologi Pendidikan Universitas Ibn Khaldun mempunyai karakteristik umum yang serupa.

b. Kompetensi awal

Mahasiswa yang mengikuti mata kuliah PLSBT adalah mahasiswa semester 2 yang berarti mereka telah mengambil pada mata kuliah di semester 1, antara lain Studi Islam 1, Pendidikan Pancasila & Kewarganegaraan, Bahasa Indonesia, Belajar dan Pembelajaran, Ilmu Komunikasi Pendidikan, Pengantar Teknologi Pendidikan, Pengantar Ilmu Pendidikan, serta Teknologi Informasi dan Komunikasi.

Untuk mengambil atau mengontrak mata kuliah PLSBT tidak ada prasyarat mata kuliah. Mata kuliah ini merupakan mata kuliah umum fakultas. Dengan demikian, semua mahasiswa di fakultas keguruan dan ilmu pendidikan diwajibkan untuk mengambil mata kuliah ini. Dilihat dari kemampuan dalam menggunakan TIK, semua mahasiswa telah mampu mengoperasikan komputer mulai dari Microsoft Office (Word, PowerPoint, dan Excel), serta penggunaan akses internet.

c. Gaya belajar

Pada dasarnya setiap mahasiswa mempunyai gaya belajar yang berbeda-beda, yakni gaya belajar auditori, visual, maupun kinestetik. Namun demikian, mereka mempunyai kesamaan, yaitu selalu terkoneksi dengan internet. Hal ini juga mempengaruhi gaya belajar mereka. Bahan dan proses pembelajaran yang ada perlu menyesuaikan dengan gaya belajar mereka tersebut.

Mahasiswa program studi Teknologi Pendidikan semester 2 rata-rata menyukai sesuai yang berhubungan teknologi. Selain itu, mereka juga menyukai pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran yang bervariasi. Hal ini terlihat dari setiap pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran audio visual, mereka sangat antusias untuk menyimaknya. Dengan demikian, pendekatan teori belajar konstruktivisme dianggap cocok untuk diterapkan kepada mereka dalam mengambil mata kuliah PLSBT.

4. Perumusan tujuan khusus pembelajaran

Berdasarkan hasil analisis kompetensi yang telah dijelaskan sebelumnya, maka tujuan pembelajaran khusus mata kuliah PLSBT dapat dirumuskan sebagai berikut. Setelah mengikuti perkuliahan PLSBT, mahasiswa semester dua diharapkan dapat:

- a. Menjelaskan etika lingkungan dengan benar
- b. Menjelaskan hakikat individu, keluarga, dan masyarakat dengan benar
- c. Menjelaskan interaksi sosial dan kelompok masyarakat dengan tepat
- d. Menjelaskan perubahan sosial dan kebudayaan dengan benar
- e. Menjelaskan perbedaan masyarakat perkotaan dan pedesaan dengan tepat

Pengembangan blended learning...

- f. Menjelaskan masalah sosial dalam masyarakat dengan benar
 - g. Menjelaskan hakikat nilai, norma, dan moral sosial dengan benar
 - h. Menjelaskan makna ilmu pengetahuan, teknologi, seni bagi masyarakat
 - i. Menjelaskan permasalahan dalam pembangunan, kependudukan, dan ketenagakerjaan dengan benar
 - j. Menganalisis isu-isu pendidikan lingkungan sosial budaya
 - k. Menganalisis isu-isu teknologi
5. Pengembangan instrumen penilaian

Instrumen penilaian yang digunakan untuk mengukur ketercapaian pembelajaran adalah berupa tes. Adapun instrumen tes yang digunakan berupa pilihan ganda dan esai. Butir soal dikembangkan berdasarkan indikator dari masing-masing tujuan instruksional khusus.

6. Pengembangan strategi pembelajaran

Pengembangan strategi pembelajaran disajikan dalam rencana pembelajaran semester (RPS) yang terdiri dari (a) identitas mata kuliah, (b) capaian pembelajaran, (c) kegiatan perkuliahan (terdiri dari metode pembelajaran, waktu, dan evaluasi pembelajaran). Berikut ini adalah contoh strategi pembelajaran yang dikembangkan pada pertemuan 1-8

Strategi pembelajaran yang dikembangkan disajikan secara daring dan/atau luring dengan presentasi daring 40% dan luring 60%. Aktivitas pembelajaran yang dilakukan secara daring antara lain mahasiswa mempelajari bahan ajar yang telah diunggah dalam LMS UIKA, diskusi dan tanya jawab hal-hal yang masih belum dipahami oleh mahasiswa. Sedangkan aktivitas pembelajaran yang dilakukan secara luring antara lain mahasiswa mengerjakan tugas-tugas serta membuat rangkuman di setiap pertemuannya.

Tabel 2. Strategi Pembelajaran Mata Kuliah PLSBT

No	Minggu Ke	Kemampuan Akhir Setiap Pembelajaran Yang Direncanakan	Bahan Kajian	Metode Pembelajaran	Waktu	Pengalaman Belajar/Tugas Mahasiswa Satu Semester	Kriteria, Indikator Bobot Penilaian	Daftar Referensi
1.	I	Mampu memahami program pembelajaran selama satu semester ini	Pengantar: Orientasi Perkuliahan	Ceramah, Diskusi	2 x 50 Menit			Silabus dan RPS
2.	II	Mampu menjelaskan tentang etika lingkungan	Prinsip etika lingkungan Etika lingkungan dan manusia Contoh cara menjaga lingkungan	Ceramah, Diskusi	2 x 50 Menit	Membuat rangkuman dari setiap topik mata kuliah	Presentasi Diskusi	Ruhenda, Etika Lingkungan, Universitas Ibn Khaldun Bogor Press, 2015. Buku yang relevan
3.	III	Mampu menjelaskan Individu, keluarga dan masyarakat	Manusia sebagai makhluk individu, keluarga dan masyarakat	Ceramah, Diskusi	2 x 50 Menit	Membuat rangkuman dari setiap topik mata kuliah	Presentasi Diskusi	Dr.MunandarSoelaeman, Ilmu Budaya Dasar, Drs. Ridwan Effendi, M.Ed. dan Dra, Elly M. Setiadi, M.Si. Modul Pendidikan Lingkungan Sosial Budaya dan Teknologi, Drs Herimanto dan Winarno, Ilmu Sosial dan Budaya Dasar, Dr,Soerjono Soekanto, Sosiologi Suatu Pengantar, Ir Munandar Soelaeman, Ilmu Sosial Dasar Teori dan Konsep Ilmu Sosial, 1995 Prof. Dr. H. Mahmud M.Si dkk, Pendidikan Lingkungan Sosial Budaya,
4.	IV	Mampu menjelaskan Interaksi sosial, kelompok sosial dan masyarakat.	Interaksi sosial, kelompok sosial dan masyarakat	Ceramah, Diskusi	2 x 50 Menit	Membuat rangkuman dari setiap topik mata kuliah	Presentasi Diskusi	sda

Pengembangan blended learning...

5.	V	Mampu menjelaskan Perubahan sosial dan kebudayaan.	Perubahan sosial dan kebudayaan	Ceramah, Diskusi	2 x 50 Menit	Membuat rangkuman dari setiap topik mata kuliah	Presentasi Diskusi	sda
6.	VI	Mampu menjelaskan Masyarakat pedesaan dan masyarakat perkotaan.	Masyarakat pedesaan dan masyarakat perkotaan..	Ceramah, Diskusi	2 x 50 Menit	Membuat rangkuman dari setiap topik mata kuliah	Presentasi Diskusi	sda
7.	VII	Mampu menjelaskan Masalah – masalah sosial dalam masyarakat.	Masalah – masalah sosial dalam masyarakat	Ceramah, Diskusi	2 x 50 Menit	Membuat rangkuman dari setiap topik mata kuliah	Presentasi Diskusi	sda,
8.	VIII	Ujian Tengah Semester						

7. Pengembangan materi dan bahan pembelajaran

Bahan pembelajaran yang dikembangkan berupa bahan pembelajaran elektronik karena pembelajaran dilakukan secara daring. Bahan pembelajaran yang dimaksud berupa tayangan presentasi yang disajikan dalam bentuk video pembelajaran yang kemudian diunggah pada lama *learning management system* (LMS) universitas sebagai sarana perkuliahan mahasiswa selama pandemi. Video pembelajaran dipilih sebagai bahan pembelajaran atas dasar pertimbangan karakteristik mahasiswa yang lebih tertarik dengan media audio visual. Gambar 3 berikut ini adalah potongan gambar dari video pembelajaran yang dikembangkan.



Gambar 3. Cuplikan bahan pembelajaran yang dikembangkan

8. Evaluasi formatif

Untuk menilai kelayakan bahan pembelajaran dan strategi yang telah dikembangkan, maka perlu dilakukan evaluasi formatif. Evaluasi yang dilakukan terdiri dari (a) uji coba satu-satu (*one to one evaluation*), (b) uji coba kelompok kecil (*small group evaluation*), dan (c) uji coba lapangan (*field trials*) (Dick et al., 2015). Berikut ini adalah hasilnya.

a. Uji coba satu-satu (*one-to-one evaluation*)

Sebelum produk diujicobakan kepada mahasiswa, maka dilakukan uji coba kepada para ahli (*one-to-one evaluation by experts*) terlebih dahulu. Dalam melaksanakan evaluasi formatif *one to one by expert* melibatkan beberapa ahli, di antaranya (a) ahli materi, (b) ahli bahasa, dan (c) ahli desain dan media pembelajaran.

Pertama, adalah Dr. Abdul Karim Halim, M.Pd sebagai ahli materi. M.Pd. Beliau adalah seorang dosen pada program studi Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Ibn Khaldun Bogor. Berdasarkan hasil pengisian kuesioner, diperoleh rata-rata nilai 3.5 dari skala 4. Angka ini menunjukkan bahwa dilihat dari kedalaman dan keluasan isi materi, konsep-konsep yang disajikan, contoh-contoh dan evaluasi yang diberikan sudah sangat baik dan sesuai. Data tersebut diperkuat dengan hasil wawancara yang menyatakan bahwa secara keseluruhan sudah cukup baik, hanya pada materi Desa dan Kota perlu perbaikan tentang konsep Desa dan Kota. Ini menjadi bahan masukan untuk perbaikan draf selanjutnya, Ahli materi juga menyatakan terdapat kelebihan dari bahan pembelajaran tersebut, yaitu adanya animasi dan beberapa contoh

kasus yang digambarkan dalam video, sehingga mahasiswa akan terhindar dari sikap verbalisme.

Kedua, adalah Dr. Fauzi Syamsuar, S.Pd, M.Hum sebagai ahli bahasa. Beliau merupakan dosen program studi Pendidikan Bahasa Inggris Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Ibn Khaldun Bogor. Berdasarkan hasil pengisian kuesioner, diperoleh rata-rata nilai 3.4 dari skala 4. Angka ini menunjukkan bahwa dilihat dari penggunaan bahasa, penyampaian pesan dan istilah-istilah yang digunakan sudah sangat baik dan sesuai. Data tersebut diperkuat dengan hasil wawancara yang menyatakan bahwa secara umum, penyaji telah menggunakan Bahasa Indonesia baku berlaras ilmiah dengan baik. Masih terdapat aksen kedaerahan, tetapi itu tidak mengganggu penyampaian pesan. Selain itu, kontak mata penyaji dengan kamera perlu ditingkatkan agar aspek komunikatif dapat lebih diperoleh. Ahli bahasa juga mengungkapkan bahan pembelajaran ditampilkan secara menarik disertai dengan gambar-gambar yang relevan dengan yang dibahas. Pemilihan warna yang kontras dan padu-padan membuat penampilan materi menjadi menarik.

Ketiga, adalah Umi Fatonah, M.Pd sebagai ahli desain dan media pembelajaran. Beliau merupakan dosen program studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Ibn Khaldun Bogor. Berdasarkan hasil pengisian kuesioner, diperoleh rata-rata nilai 3.9 dari skala 4. Angka ini menunjukkan bahwa dilihat dari penyajian/desain pembelajaran dan kegrafikaan sudah sangat baik. Ahli desain dan media pembelajaran menyatakan bahwa secara umum bahan pembelajaran tersebut layak untuk digunakan, namun ada beberapa hal yang perlu direvisi.

Berdasarkan penjelasan di atas, hasil uji coba satu-satu para ahli dapat digambarkan pada tabel 3 berikut.

Tabel 3. Hasil Uji coba Satu-satu oleh Para Ahli

Ahli	Rata-rata Nilai
Materi	3.5
Bahasa	3.4
Desain dan Media Pembelajaran	3.9
Rata-rata keseluruhan	3.6

Data pada tabel 3 menunjukkan bahwa secara keseluruhan, bahan pembelajaran yang diujicobakan kepada para ahli sudah sangat baik dan layak untuk digunakan. Namun, sebelum diujicobakan kepada mahasiswa, peneliti melakukan revisi sesuai dengan masukan para ahli.

Setelah melakukan uji coba kepada para ahli dan memperbaiki draf ke-1 bahan pembelajaran sesuai dengan masukan dari para ahli, maka draf ke-2 bahan pembelajaran tersebut siap untuk diujicobakan kepada 3 orang mahasiswa. Mahasiswa yang dipilih berdasarkan tingkat kemampuannya dalam menerima materi pembelajaran yang dikategorikan dalam tiga kategori, yaitu (a) kemampuan tinggi, (b) kemampuan sedang,

dan (c) kemampuan rendah. Hal ini bisa dilihat dari rata-rata nilai mata kuliah mereka selama perkuliahan. Masing-masing kategori dipilih satu mahasiswa yang representatif.

Masing-masing mahasiswa diberikan draf ke-2 bahan pembelajaran PLSBT. Mereka diminta untuk mengamati bahan pembelajaran tersebut mulai dari penyajiannya, bahasa yang digunakan, dan kegrafikaan. Setelah itu, mereka diberikan kuesioner. Untuk memperoleh informasi yang mendalam, juga dilakukan wawancara mengenai jawaban dari kuesioner tersebut. Saran, masukan, dan tanggapan yang mereka berikan menjadi dasar perbaikan modul draf ke-2. Perbaikan tersebut menghasilkan draf ke-3 yang akan digunakan pada evaluasi kelompok kecil (*small group*). Tidak semua saran, masukan, serta tanggapan yang diberikan oleh mahasiswa dengan serta merta diterima. Peneliti mengkaji dan menganalisis kembali apakah saran, masukan, serta tanggapan tersebut layak untuk ditindaklanjuti atau tidak. Peneliti juga memperhatikan pendapat para ahli dan teori-teori yang sesuai. Tabel 4 berikut ini adalah hasil uji coba satu-satu oleh mahasiswa.

Tabel 4. Hasil Uji coba Satu-satu oleh Mahasiswa

No.	Aspek	Rata-rata Nilai			Rata-rata keseluruhan
		1	2	3	
1	Penyajian/Desain Pembelajaran	3.8	3.1	3.3	3.4
2	Bahasa	4.0	3.5	3.4	3.6
3	Kegrafikaan	4.0	2.8	2.7	3,2
Rata-rata keseluruhan					3.4

Data pada tabel 4 menunjukkan bahwa secara keseluruhan, bahan pembelajaran yang diujicobakan kepada mahasiswa sudah sangat baik dan layak untuk digunakan. Jika dilihat secara rinci, aspek bahasa memiliki nilai rata-rata yang paling tinggi. Artinya, dilihat dari kaidah bahasa, kata-kata, kalimat-kalimat, paragraf serta gaya bahasa yang digunakan dapat dipahami dan sesuai. Selanjutnya dari aspek penyajian/desain pembelajaran, yakni urutan isi, uraian, petunjuk, contoh-contoh yang diberikan, tugas, serta bahan evaluasi yang disajikan, mahasiswa menyatakan sudah sangat baik. Aspek kegrafikaan memiliki nilai rata-rata yang paling rendah di antara dua aspek lainnya, namun masih dalam kategori baik. Dengan demikian, peneliti selanjutnya lebih memfokuskan perbaikan pada aspek kegrafikaan, tanpa mengesampingkan masukan-masukan perbaikan dari aspek penyajian dan bahasa.

b. Uji coba kelompok kecil (*small group evaluation*)

Setelah melakukan evaluasi one-to-one, maka hasil perbaikan draf ke-2 (yang selanjutnya disebut sebagai bahan pembelajaran draf ke-3) yang digunakan dalam evaluasi kelompok kecil. Mahasiswa yang menjadi responden adalah mahasiswa semester 2 dari kelas karyawan yang terdiri dari 7 orang mahasiswa. Oleh karena mahasiswa kelas karyawan telah dijadikan responden dalam evaluasi kelompok kecil, maka selanjutnya mereka tidak perlu dilibatkan kembali dalam uji lapangan.

Proses evaluasi kelompok kecil bertujuan untuk mengetahui bagaimana penggunaan bahan dan strategi pembelajaran yang dikembangkan. Oleh karena itu, proses evaluasi kelompok kecil dilakukan sebagaimana perkuliahan biasa. Mahasiswa diberikan bahan pembelajaran draf ke-3 kemudian dosen memberikan materi sesuai dengan apa yang telah direncanakan. Selama proses perkuliahan, dosen mengamati aktivitas pembelajaran yang terjadi, bagaimana mahasiswa menggunakan bahan pembelajaran tersebut. Semua proses pembelajaran dilakukan secara daring. Untuk mengetahui tingkat penguasaan mahasiswa, maka dilakukan *pre* dan *post test*. Tabel 5 berikut ini adalah hasilnya.

Tabel 5. Hasil Uji coba Kelompok Kecil (*Small Group Evaluation*)

Responden	Nilai	
	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
1	75	90
2	70	83
3	78	95
4	70	81
5	75	89
6	75	95
7	68	80
Rata-rata	73	88

Data pada tabel 5 menunjukkan bahwa semua mahasiswa mengalami peningkatan pada *post test*-nya, rata-rata sebesar 15%. Data ini didukung oleh hasil observasi yang menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa sangat antusias selama proses pembelajaran berlangsung. Yang menjadi catatan pada uji coba kelompok kecil ini adalah dosen perlu memberikan banyak ruang diskusi kepada para mahasiswa.

Hasil observasi dan *pre-post test* tersebut menjadi dasar pertimbangan untuk memperbaiki sistem pembelajaran, mulai dari strategi, metode, termasuk bahan pembelajaran. Hasil perbaikan bahan pembelajaran dari evaluasi kelompok kecil ini selanjutnya akan digunakan pada uji coba lapangan (draf ke-4).

c. Uji coba lapangan (*field trials*)

Setelah melakukan evaluasi kelompok kecil, maka hasil perbaikan draf ke-3 (yang selanjutnya disebut sebagai bahan pembelajaran draf ke-4 digunakan dalam uji coba lapangan. Mahasiswa yang menjadi sampel adalah mahasiswa semester 2 dari kelas reguler (kelas pagi) yang terdiri dari 29 orang mahasiswa. Proses dalam melakukan uji coba lapangan sama halnya ketika evaluasi kelompok kecil, yang membedakan hanya jumlah mahasiswa pada uji lapangan lebih besar dibandingkan pada evaluasi kelompok kecil.

Hasil uji coba lapangan digunakan untuk merevisi produk instruksional dengan menggunakan prosedur yang sama dengan penggunaan hasil evaluasi kelompok kecil. Analisis hasil uji coba lapangan antara lain:

- 1) Nilai *pre-post test* menunjukkan hasil yang signifikan. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, materi, metode dan bahan pembelajaran yang digunakan sudah cukup membantu mahasiswa mencapai tujuan pembelajarannya. Hanya saja yang menjadi catatan adalah mengenai waktu yang digunakan. Beberapa mahasiswa mengeluhkan ketidakstabilan koneksi internet sehingga membutuhkan waktu yang lebih lama.
- 2) Berdasarkan hasil kuesioner, hampir seluruh siswa menyatakan bahwa dengan adanya bahan pembelajaran tersebut sangat membantu mereka dalam proses pembelajaran, khususnya selama pembelajaran daring. Sedikit masukan yang diberikan yaitu perbanyak contoh-contoh.
- 3) Berdasarkan hasil wawancara ke beberapa sampel responden, bahan pembelajaran secara umum sudah sangat layak digunakan.

Berdasarkan hasil uji coba lapangan yang dilakukan, dapat dikatakan bahwa desain pembelajaran pada ilmu sosial haruslah kontekstual (berdasarkan lingkungan sosial budaya), faktual (berdasarkan realitas), dan aktual (berdasarkan isu terkini) dengan memperhatikan pada tiga ranah. *Pertama*, perumusan tujuan (kompetensi apa yang ingin dibangun pada peserta didik). *Kedua*, pengorganisasian bahan ajar (apa saja bahannya dan bagaimana peserta didik dapat mencapai kompetensi tersebut). *Ketiga*, teknik evaluasi (bagaimana mengetahui bahwa kompetensi telah dicapai) (Khoiron, Wahyuningtyas, & Miftakhuddin, 2020). Jika pembelajaran tersebut dikemas secara campuran (*blended*), maka aspek kegrafikaan dalam penyajian bahan pembelajaran menjadi pertimbangan tambahan.

Hasil penelitian juga menyatakan bahwa penggunaan video pembelajaran sebagai bahan pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar. Hasil ini memperkuat hasil penelitian sebelumnya yang juga menyatakan bahwa video pembelajaran efektif untuk meningkatkan hasil belajar ilmu sosial (Busyaeri, Udin, & Zaenudin, 2016; Khairani Miftahul, sutisna, 2019; Wisada, Sudarma, & Yuda S, 2019)

9. Revisi

Revisi dilakukan pada setiap tahapnya selama proses pengembangan berlangsung. Pada tahap evaluasi, yakni uji coba produk, terdapat beberapa masukan dari para ahli dan para responden (mahasiswa). Masukan-masukan tersebut menjadi dasar pertimbangan untuk perbaikan draf produk selanjutnya. Revisi produk yang dilakukan setelah uji coba lapangan, maka selanjutnya produk tersebut disebut dengan produk final yang siap digunakan pada pembelajaran yang sesungguhnya.

IV. Kesimpulan

Pelaksanaan pembelajaran *blended* harus diawali dengan melakukan identifikasi tujuan pembelajaran umum. Tujuan pembelajaran pada mata kuliah PLSBT adalah setelah mengikuti perkuliahan ini, mahasiswa dapat menganalisis tentang pendidikan lingkungan sosial budaya dan teknologi dalam upaya untuk memecahkan masalah sehari-

hari dengan penuh rasa tanggung jawab. Rumusan tujuan pembelajaran ini sudah memenuhi kriteria ABCD (*Audience, Behavior, Condition, dan Degree*).

Untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran tersebut, maka diperlukan instrumen hasil belajar yang tepat, yaitu tes. Instrumen tes yang digunakan terdiri dari pilihan ganda dan esai. Butir soal dikembangkan berdasarkan indikator dari masing-masing tujuan instruksional khusus.

Strategi pembelajaran disajikan dalam rencana pembelajaran semester (RPS) yang terdiri dari (a) identitas mata kuliah, (b) capaian pembelajaran, (c) kegiatan perkuliahan (terdiri dari metode pembelajaran, waktu, dan evaluasi pembelajaran). Berdasarkan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan sebelumnya dan dilihat dari karakteristik mata kuliah PLSBT, ceramah dan diskusi menjadi strategi pembelajaran dominan yang digunakan selama perkuliahan berlangsung. Strategi tersebut disajikan secara daring dan/atau luring (*campur/blended*) dengan persentasi daring 40% dan luring 60%.

Hasil uji coba pada evaluasi formatif menunjukkan bahwa bahan dan strategi pembelajaran yang dikembangkan telah berhasil memfasilitasi mahasiswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Ini menunjukkan bahwa *blended learning* dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang efektif pada pembelajaran ilmu sosial, terutama di masa pandemi. Agar *blended learning* berjalan dengan efektif, pengembang pembelajaran atau pendidik perlu menyajikan strategi dan bahan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Pendidik dapat menggunakan media pembelajaran berupa video pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

Daftar Pustaka

- Alsahhi, N. R., Eltahir, M. E., & Al-Qatawneh, S. S. (2019). The effect of *blended learning* on the achievement of ninth grade students in science and their attitudes towards its use. *Heliyon*, 5(9), e02424.
- Busyaeri, A., Udin, T., & Zaenudin, A. (2016). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel Ipa Di Min Kroya Cirebon. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 3(1), 116–137. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v3i1.584>
- Daulay, U. A. (2016). *Pengaruh Blended Learning Berbasis Edmodo Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Ipa Biologi Dan Retensi Siswa Pada Sistem Peredaran Darah Manusia Di Kelas VIII SMP N 5 Medan*. Unimed.
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2015). *The Systematic Design of Instruction* (8th ed.). New Jersey: Pearson.
- Hew, K. F., & Cheung, W. S. (2014). *Using blended learning: Evidence-based practices* (Vol. 20). Springer.
- Kaur, M. (2013). *Blended learning - Its Challenges and Future*. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.09.248>

- Khairani Miftahul, sutisna, S. S. (2019). Studi Meta-Analisis Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Biolokus*, 2(1), 158–166.
- Khoiron, M., Wahyuningtyas, N., & Miftakhuudin. (2020). *Revitalization of Social Studies Education: A Developmental Study Based on Dick and Carey Instructional Design BT - International Conference on Social Studies and Environmental Issues (ICOSSEI 2019)*. 37–42. <https://doi.org/https://doi.org/10.2991/assehr.k.200214.007>
- Kristanto, A. (2017). The Development of Instructional Materials E-Learning Based on *Blended learning*. *International Education Studies*, 10(7), 10–17.
- Kuntarto, E., & Asyhar, R. (2016). Pengembangan Model Pembelajaran *Blended learning* Pada Aspek Learning Design Dengan Platform Media Sosial *Online* Sebagai Pendukung Perkuliahan Mahasiswa. *Repository Unja*.
- Li, C., He, J., Yuan, C., Chen, B., & Sun, Z. (2019). The effects of *blended learning* on knowledge, skills, and satisfaction in nursing students: A meta-analysis. *Nurse Education Today*, 82, 51–57.
- Megeid, A., & Sobhy, N. (2014). E-Learning Versus *Blended learning* in Accounting Courses. *Quarterly Review of Distance Education*, 15(2), 35.
- Ololube, N. P. (2011). *Blended learning* in Nigeria: determining students' readiness and faculty role in advancing technology in a globalized educational development. In *Blended learning across disciplines: Models for implementation* (pp. 190–207). IGI Global.
- Pratomo, Y. (2019). APJII: Jumlah Pengguna Internet di Indonesia Tembus 171 Juta Jiwa. *Kompas.Com*. Retrieved from <https://tekno.kompas.com/read/2019/05/16/03260037/apjii-jumlah-pengguna-internet-di-indonesia-tembus-171-juta-jiwa>
- Septiani, M., & Putra, D. D. (2020). Penerapan *blended learning* pada mata kuliah dasar-dasar pengembangan kurikulum. *Educate*, 5(1), 96–107. <https://doi.org/10.32832/educate.v5i1.2020>
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2014). *Instructional technology & media for learning: Teknologi pembelajaran dan media untuk belajar* (Edisi kese). Jakarta: Prenada Media Group.
- Stein, J., & Graham, C. R. (2020). *Essentials for blended learning: A standards-based guide*. Routledge.
- Utomo, A. P. (2020). WHO Umumkan Virus Corona sebagai Pandemi Global. *Kompas.Com*. Retrieved from <https://www.kompas.com/global/read/2020/03/12/001124570/who-umumkan-virus-corona-sebagai-pandemi-global?page=all>
- Vo, M. H., Zhu, C., & Diep, A. N. (2020). Students' performance in *blended learning*: disciplinary difference and instructional design factors. *Journal of Computers in Education*. <https://doi.org/10.1007/s40692-020-00164-7>
- Watson, J. (2008). *Blended learning: The Convergence of Online and Face-to-Face Education. Promising Practices in Online Learning*. North American Council for Online Learning.
- Wisada, P. D., Sudarma, I. K., & Yuda S, A. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21735>

Pengembangan blended learning...

Yigzaw, M., Tebekaw, Y., Kim, Y.-M., Kols, A., Ayalew, F., & Eyassu, G. (2019). Comparing the effectiveness of a *blended learning* approach with a conventional learning approach for basic emergency obstetric and newborn care training in Ethiopia. *Midwifery*, 78, 42–49.