

Laporan Penelitian

by Tatang Ibrahim

Submission date: 06-Oct-2022 11:01PM (UTC-0700)

Submission ID: 1918983088

File name: Laporan_lengkap_Badrudin_Tatang_Ibrahim.docx (155.42K)

Word count: 10783

Character count: 73218

**PERANCANGAN MODEL BLENDED LEARNING
MATA KULIAH INTI PROGRAM STUDI
DI PERGURUAN TINGGI KEAGAMAAN ISLAM**

(Studi Kasus pada Prodi MPI FTK FTK UIN Sunan Gunung Djati Bandung)

LAPORAN PENELITIAN LITAPDIMAS

**Oleh
Badrudin
NIP. 197307051999031012**

**Tatang Ibrahim
NIP. 195912151985031003**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG
2020**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Tak bisa disangkal lagi, pendidikan adalah salah satu jalur utama dalam upaya mempersiapkan generasi muda untuk menyambut dan menghadapi perkembangan jaman yang semakin kompetitif ini. Sebagai salah satu upaya pokok, pendidikan ini harus dilaksanakan sebaik mungkin. Pelaksanaan pendidikan yang berkualitas adalah sesuatu yang tidak bisa ditawar lagi. Di Indonesia, kewajiban pemerintah dalam menyelenggarakan pendidikan yang berkualitas ini sudah diamanatkan secara jelas di dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar 1945, dan dipertegas lagi di dalam Batang Tubuh, yaitu di dalam pasal 31 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Tujuan akhir pendidikan nasional secara umum adalah peningkatan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas seperti tercantum dalam pasal 3 UU No. 3 Tahun 2003 tentang *SiAdministrasi Pendidikan Pendidikan Nasional* (Sisdiknas).

Dalam era globalisasi yang semakin mendunia ini, setiap bangsa perlu meningkatkan daya saingnya di dalam berbagai bidang, termasuk sumber daya manusianya. Agar mampu bersaing di bidang sumber daya manusia, setiap orang dituntut untuk secara terus menerus belajar mengikuti dan mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni. Proses belajar ini dapat dilakukan sepanjang hayat dan di mana saja ketika kesempatan belajar memungkinkan. Sungguhpun demikian, sampai sekarang jalur pendidikan formal masih dianggap sebagai andalan di dalam penyelenggaraan pendidikan pada umumnya dan pembelajaran pada khususnya. Tidak jarang pula pemerataan kesempatan memperoleh pendidikan serta mutu pendidikan di jalur pendidikan formal dijadikan indikator mutu sumber daya manusia di suatu negara. Dilihat dari kedua indikator itu (pemerataan kesempatan memperoleh pendidikan dan mutu relevansi pendidikan) maka mutu pendidikan di Indonesia masih belum menggembirakan. Berdasarkan data tahun 2006 masih ada sejumlah anak usia pendidikan dasar yang masih di luar jalur.

Dilihat dari mutu pendidikan, angka pengangguran masih memprihatinkan dan menunjukkan bahwa Indonesia belum mampu menghasilkan sumber daya manusia yang memiliki kompetensi yang dapat bersaing dan tidak mampu menciptakan lapangan pekerjaan sendiri. Untuk itulah maka perlu penyempurnaan di dalam administrasi Pendidikan pendidikan di Indonesia.

Pendidikan merupakan sebuah administrasi Pendidikan yang di dalamnya terdapat komponen-komponen yang saling berkaitan erat. Banyak hal yang menjadi permasalahan dan tantangan dalam dunia pendidikan, misalnya tantangan bagi lembaga pendidikan untuk dapat menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas, adanya beberapa mata pelajaran yang dianggap sulit sehingga menjadi momok bagi sebagian mahasiswa, kurang efektifnya metode pembelajaran yang selama ini dipakai oleh dosen, kurang tersedianya media dan sarana yang cukup memadai untuk mendukung proses pembelajaran, serta gaya belajar dan tipe-tipe yang berbeda dari setiap peserta didik. Semua tantangan dan permasalahan yang dihadapi ini menuntut pemecahan agar dapat menghasilkan pembelajaran yang bermutu dan memberi dampak yang efektif dan efisien. Untuk itulah diperlukan adanya inovasi dalam dunia pembelajaran, yang dapat memberikan jawaban bagi permasalahan yang ada.

Seiring dengan upaya peningkatan mutu pendidikan, inovasi pembelajaran merupakan salah satu hal yang mendapat perhatian, di saMPI FTKng sarana penunjang pembelajaran. Berbagai forum diadakan untuk menyemaikan dan mensosialisasikan gagasan tentang inovasi pembelajaran dengan partisipan atau subjek sasaran para dosen. Bahkan, dalam Diklat Sertifikasi dosen, sebagai tindak lanjut penanganan para peserta sertifikasi yang tidak lolos lewat jalur portofolio, inovasi pembelajaran merupakan salah satu mata diklat.

Banyak faktor yang berpengaruh atau berperan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu di antaranya adalah teknologi yang digunakan dalam kegiatan pendidikan dan pembelajaran. Teknologi pembelajaran yang dewasa ini aplikasinya berupa pemanfaatan proses dan produk teknologi komunikasi dan informasi (*Information and communication technology/ICT*) untuk memecahkan masalah-masalah pendidikan memiliki banyak manfaat atau keuntungan. Dengan

memperhatikan keunggulan teknologi pembelajaran, dapat disusun strategi pemanfaatan yang tepat dan optimal untuk meningkatkan kualitas, efisiensi, dan efektifitas pendidikan dan pembelajaran pada berbagai tingkatan satuan pendidikan termasuk di Perguruan tinggi.

Program Studi MPI FTK di Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung Merupakan salah satu prodi yang sudah terakreditasi dengan Nilai “A” atau sangat memuaskan, tentu saja atas dasar tersebut program studi MPI FTK tersebut harus mampu meningkatkan kualitas penyelenggaraan pendidikannya sehingga mampu memberikan pelayanan yang optimal. Ketua prodi MPI FTK UIN SGD Bandung memaparkan harapan peningkatan mutu layanan Prodi, salah satunya adalah pelaksanaan perkuliahan berbasis e-learning yang saat ini masih belum bisa di laksanakan di prodi tersebut.

Prodi MPI FTK FTK UIN SGD Bandung memiliki 14 (empat belas) dosen tetap. Umumnya dosen Prodi MPI FTK FTK UIN SGD Bandung belum menggunakan blended learning dalam pembelajaran. Diasumsikan jika dosen Prodi MPI FTK menggunakan model blended learning, pembelajaran akan efektif atau mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Oleh karena itu perlu dilakukan riset dan pengembangan keefektivan penggunaan model blended learning pada Prodi MPI FTK FTK UIN SGD Bandung terutama pada pembelajaran mata kuliah inti.

Argumentasi perlunya penggunaan blended learning karena selain blended learning berkontribusi signifikan pada keefektifan capaian tujuan pembelajaran, pada sisi lain sejak Maret 2020 Indonesia khususnya termasuk juga negara-negara di dunia umumnya mengalami masa pandemi covid-19 yang berimplikasi perlunya dosen mengemas pembelajaran secara blended.

Atas dasar permasalahan di atas, peneliti melakukan penelitian berjudul: **Perancangan Model Blended Learning Mata Kuliah Inti Prodi Di Perguruan Tinggi Keagamaan Islam (Studi Kasus pada Prodi MPI FTK FTK UIN Sunan Gunung Djati Bandung).**

B. Rumusan Masalah

Sehubungan dengan latar belakang masalah di atas, maka penulis merumuskan permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana tahapan pengembangan produk model *blended learning* pada Prodi MPI FTK FTK UIN SGD Bandung?
2. Bagaimana hasil evaluasi pengembangan produk model *blended learning* pada Prodi MPI FTK FTK UIN SGD Bandung?
3. Apakah terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar antara mahasiswa yang memperoleh pembelajaran menggunakan produk model *blended learning* dengan mahasiswa yang memperoleh pembelajaran menggunakan model *blended learning* konvensional?
4. Bagaimana konsep desain perancangan model *blended learning* yang efektif pada Prodi MPI FTK FTK UIN SGD BDG?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang telah dirumuskan di atas, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk menghasilkan konsep perancangan model pembelajaran *blended learning* yaitu pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan pembelajaran tradisional tatap muka dan pembelajaran jarak jauh yang menggunakan sumber belajar online yang akan digunakan pada mata kuliah inti Program Studi MPI FTK Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Gunung Djati Bandung. Secara khusus penelitian ini bertujuan:

1. Mengetahui tahapan pengembangan produk model *blended learning* pada Prodi MPI FTK FTK UIN SGD Bandung.
2. Mengetahui hasil evaluasi pengembangan produk model *blended learning* pada Prodi MPI FTK FTK UIN SGD Bandung.
3. Menelaah perbedaan peningkatan hasil belajar antara mahasiswa yang memperoleh pembelajaran menggunakan produk model *blended learning*

dengan mahasiswa yang memperoleh pembelajaran menggunakan model *blended learning* konvensional.

4. Untuk menciptakan konsep desain atau perancangan model *blended learning* yang efektif pada Prodi MPI FTK Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Gunung Djati Bandung?

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka diajukan hipotesis penelitian yang akan diuji kebenarannya, yaitu:

1. Terdapat perbedaan peningkatan kemampuan berpikir kritis matematis antara siswa yang memperoleh pembelajaran *project-based learning* terintegrasi Administrasi Pendidikan dengan siswa yang memperoleh pembelajaran *project-based learning*.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini pada dasarnya merupakan upaya untuk pembelajaran yang diharapkan dapat menambah khasanah ilmu khususnya ilmu kependidikan, terutama yang menyangkut pemilihan metode pembelajaran dalam kaitannya dengan efektifitas program pembelajaran pendidikan. Secara khusus hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi pengembangan ilmu SIM Pembelajaran berbasis komputer yaitu penggunaan model *blended learning* dalam pembelajaran di perguruan tinggi.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini untuk digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran online pada Prodi MPI FTK UIN SGD Bandung. Diharapkan dari hasil penelitian ini nantinya bisa sebagai acuan bagi pendidik (Dosen) MPI FTK mengenai penggunaan model *blended learning* dalam meningkatkan kualitas belajar.

F. SiAdministrasi Pendidikanatika Penulisan

Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas dan terarah, maka penulis mengemukakan isi Administrasi Pendidikan sebagai berikut: BAB I Pendahuluan. Berisi tentang latar belakang penelitian, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, hipotesis penelitian, serta isi Administrasi Pendidikan. BAB II Tinjauan Pustaka. Dalam bab ini berisi tentang teori-teori yang dapat digunakan atau relevan sebagai landasan atas kerangka berpikir untuk menyelesaikan masalah terkait perancangan model blended learning dalam pembelajaran. A. Pembelajaran pada Perguruan Tinggi B. Blended Learning. C. Rancangan Model. **BAB III Metodologi Penelitian.** Pada bab ini akan diuraikan tentang rancangan penelitian yaitu desain penelitian dan proses pengumpulan data serta analisis data penelitian. Secara eksplisit berisi: A. Desain penelitian; B. Partisipan dan tempat. C. Pengumpulan data. D. Analisis Data. **Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan.** Pada bab IV ini berisi data hasil penelitian dan pembahasan akan menyajikan data-data yang dibutuhkan serta analisis data perancangan model blended learning pada Prodi MPI FTK FTK UIN SGD Bandung. A. Hasil Penelitian: 1. Gambaran perancangan model blended learning pada Prodi MPI FTK FTK UIN SGD Bandung. 2. Kekuatan dan kelemahan rancangan model blended learning pada Prodi MPI FTK FTK UIN SGD Bandung. 3. Konsep desain model perancangan blended learning yang efektif dalam pencapaian tujuan pembelajaran pada Prodi MPI FTK FTK UIN SGD Bandung. B. Pembahasan Hasil Penelitian: 1. Gambaran perancangan model blended learning pada Prodi MPI FTK FTK UIN SGD Bandung. 2. Kekuatan dan kelemahan Perancangan model Blended learning pada Prodi MPI FTK FTK UIN SGD Bandung. 3. Konsep desain model perancangan pembelajaran model blended learning yang efektif dalam pencapaian tujuan pembelajaran pada Prodi MPI FTK FTK UIN SGD Bandung. **Bab V Kesimpulan dan Saran.** Merupakan bagian terakhir dari penulisan ini yang membahas tentang kesimpulan dan saran-saran sesuai dengan hasil yang diperoleh dalam penelitian ini.

G. Penelitian yang relevan sebelumnya

1. Sutiyono, (2013) Analisis pemanfaatan e-learning sebagai media

pembelajaran di Universitas Diponegoro yang di terbitkan di jurnal pendidikan vokasi, vol 3, nomor 1, februari 2013, h.22-30
<http://eprints.binadarma.ac.id/247/1/ANALISIS%20PEMANFAATAN%20E-LEARNING%20SEBAGAI%20MEDIA%20PEMBELAJARAN%20DI%20UNIVERSITAS%20DIPONEGORO.pdf>

2. Numiek Sulisty Hanum (2013) Keefektifan e-learning sebagai media pembelajaran (studi evaluasi model pembelajaran e-learning SMK Telkom Sandhy Putra Purwokerto) *Jurnal Pendidikan Vokasi Vol 3, Nomor 1, Februari 2013*, h. 90-102 Url: <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpv/article/viewFile/1584/1314>
3. *The role of e-learning, The Advantages and Disadvantages of Its Adoption in Higher Education. Valentina arkorful institution: college of distance education, university of cape coast, ghana. International journal of education and research vol. 2 no. 12 december 2014, issn: 2201-6333 (print) issn: 2201-6740 (online) www.ijern.com*
4. *A study into the effects of elearning on higher education, gurmak singh john o'donoghue harvey worton university of wolverhampton, journal of university teaching and learning practice. Issn: 1449-9789. ... <https://www.semanticscholar.org/paper/A-Study-into-the-Effects-of-eLearning-on-Higher-Singh-O'Donoghue/90deadfd4360fe4744b917c50861a7600db505e5>*
5. Pengaruh pengembangan model pembelajaran e-learning terhadap prestasi belajar mahasiswa fakultas kedokteran universitas muhammadiyah semarang oleh: akhmad fathurohman.

H. Kerangka Pemikiran

Proses penggunaan media pembelajaran yang efektif dan efisien dalam pelaksanaan pembelajaran dapat memberikan motivasi cara belajar yang baik terhadap peserta didik. Hal tersebut bertujuan meningkatkan pemahaman para peserta didik dalam mengetahui proses pembelajaran.

Seiring dengan terjadinya kemajuan dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi dan kreativitas manusia. Sumber belajar yang bukan manusia, melainkan peralatan yang dibuat oleh manusia yang selanjutnya menjadi penyambung lidah keinginan manusia biasanya disebut media. Di kalangan para ahli terdapat definisi tentang media yang bermacam-macam berdasarkan sudut pandang komunikasi. Jika dilihat dari asal katanya, yaitu media adalah merupakan bentuk jamak dari kata medium yang berasal dari bahasa latin yang berarti antara atau perantara. Dalam bahasa Arab, kata media diwakili dari kata washail bentuk jamak dari kata washala yang berarti perantara. Ungkapan washail al-talim, atau al-washail al-ta'limiyah, misalnya diartikan media pembelajaran (Abdul Madjid Sayyid Ahmad Manshur, Sikulujyya al-Wasail al-Ta'limiyah (Kairo: Dar al- Ma'arif tth), h.65).¹ Dalam ilmu komunikasi dijumpai kata medium yang diartikan sebagai perantara dalam proses komunikasi, dapat pula diartikan sesuatu yang dapat membantu menyampaikan pesan dan informasi dari sumber pemilik pesan kepada penerima pesan (komunikasi) (Benny A. Pribadi & Yuni Katrin, Modul Media Teknologi (Cet. I; Jakarta: Universitas Terbuka, 2004), h. 1-2. Lihat pula Ribert et. al, Instruction Media and Technologies for Learning, (New Jersey: Prentice Hall, 2000), h.19).²

Sumber belajar pada masa sekarang dan juga dahulu, sesungguhnya banyak sekali terdapat di mana-mana: di sekolah, halaman, pusat kota, pedesaan, dan sebagainya. Pemanfaatan sumber-sumber pembelajaran dan pengajaran tersebut amat bergantung pada waktu dan biaya yang tersedia, kreativitas dosen serta kebijakan-kebijakan lainnya.

Pembelajaran adalah proses interaksi edukatif (kegiatan bersama yang sifatnya mendidik) antara dosen dengan mahasiswa dimana berlangsung proses transferring (pengalihan) nilai dengan memanfaatkan secara optimal, selektif, dan efektif, semua sumber daya pengajaran untuk mencapai tujuan pengajaran (instruksional) (Abdurrahman, Pengelolaan Pengajaran (Cet. II; Makassar: Bintang Selatan, 2001), h. 93).³ Dalam pengertian lain pembelajaran adalah kegiatan dosen untuk mengkoordinasikan semua unsur pengajaran yang merangsang timbulnya

minat dan kegiatan belajar mahasiswa sehingga terjadi perubahan tingkah laku, sikap dan nilai pada mahasiswa, meliputi perubahan kognitif, efektif, dan psikomotor.

Pembelajaran para mahasiswa dan dosen akan lebih efektif jika mahasiswa memiliki kesadaran dan tanggung jawab belajar, begitu pula para pengajar harus punya tanggung jawab untuk mencerdaskan para mahasiswa, dengan berusaha mengevaluasi dan menetapkan strategi setiap memberikan pelajaran yang diberikan kepada anak didiknya.

Dalam dunia pendidikan strategi diartikan sebagai “*a plan, method, or series of activities designed to achieves a particular educational goal*” (Wina Sanjaya, Kurikulum dan Pembelajaran, Teori dan Praktik Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) (Edisi. I; Cet. II; Jakarta: Penerbit, Kencana Prenada Media Group, 2009), h.).⁴ Jadi dengan demikian, strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Secara umum strategi mempunyai pengertian suatu garis-garis besar haluan untuk bertindak dalam usaha mencapai sasaran yang telah ditentukan. Dihubungkan dengan belajar mengajar, strategi bisa diartikan sebagai pola-pola umum kegiatan dosen, anak didik dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah digariskan (Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, Strategi Belajar Mengajar (Cetakan III; Jakarta: Rineka Cipta, 2008), h. 52.).⁵

Ada dua hal yang patut kita cermati dari pengertian di atas, yang pertama efektivitas pembelajaran merupakan rancangan tindakan (rangkaian kegiatan) termasuk efektivitas penggunaan media dan pemanfaatan berbagai sumber daya kekuatan dalam pembelajaran. Ini berarti penyusunan suatu strategi baru sampai pada proses penyusunan rencana kerja belum sampai pada tindakan. Kedua, strategi disusun untuk mencapai tujuan tertentu. Artinya arah dari semua keputusan penyusunan strategi adalah pencapaian tujuan. Dengan demikian, penyusunan langkah-langkah pembelajaran, pemanfaatan berbagai fasilitas dan sumber belajar semuanya diarahkan dalam upaya pencapaian tujuan

Efektivitas pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus

dikerjakan pendidik dan mahasiswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien (Wina Sanjaya. Loc.cit).⁶ Strategi pembelajaran itu adalah suatu materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan secara bersama-sama untuk menimbulkan hasil belajar pada peserta didik. Berdasarkan pengalaman dan uji coba para ahli, terdapat beberapa komponen yang harus diperhatikan dalam menetapkan efektivitas penggunaan media pembelajaran, dapat dikemukakan sebagai berikut:

1. Penetapan Perubahan yang Diharapkan

Adanya usaha secara terencana dan administrasi Pendidikan yang ditujukan untuk mewujudkan adanya perubahan pada diri peserta didik, baik pada aspek wawasan, pemahaman, keterampilan, sikap dan sebagainya. Dalam menyusun strategi pembelajaran, berbagai perubahan tersebut harus ditetapkan secara spesifik, terencana dan terarah (Abudin Nata, h. 210).⁷ Hal ini penting agar kegiatan belajar tersebut dapat terarah dan memiliki tujuan yang pasti. Penetapan perubahan yang diharapkan ini harus dituangkan dalam rumusan yang operasional dan terukur sehingga mudah didefinisikan terhindar dari pembiasaan atau keadaan yang tidak terarah. Perubahan yang diharapkan ini selanjutnya harus dituangkan dalam tujuan pengajaran yang jelas dan kongkrit, menggunakan bahasa yang operasional, dan dapat diperkirakan alokasi waktu dan lainnya yang dibutuhkan.

1. Penetapan Pendekatan

Pendekatan adalah sebuah kerangka analisis yang akan digunakan dalam memahami sesuatu masalah. Pendekatan tersebut terkadang menggunakan tolak ukur sebuah disiplin ilmu pengetahuan, tujuan yang ingin dicapai, langkah-langkah yang akan digunakan, atau sasaran yang dituju. Jika sebuah disiplin ilmu yang akan digunakan sebagai tolak ukur, pada pendekatan dapat menggunakan disiplin ilmu politik, ekonomi, pendidikan, dakwah dan sebagainya.

Pendekatan pembelajaran yang berpusat kepada dosen memiliki ciri bahwa manajemen dan pengelolaan pembelajaran ditentukan sepenuhnya oleh dosen. Peran mahasiswa pada pendekatan ini hanya melakukan aktivitas pembelajaran sesuai dengan petunjuk dosen. Mahasiswa haMPI

FTK^r tidak memiliki kesempatan untuk melakukan aktivitas sesuai dengan minat dan keinginannya (Wina Sanjaya, op. cit., h. 295).⁸ Sebaliknya, pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada mahasiswa manajemen dan pengelolaan pembelajaran ditentukan oleh mahasiswa. Mahasiswa pada pendekatan ini memiliki kesempatan yang terbuka untuk melakukan aktivitas sesuai dengan minat dan keinginannya.

Metode dan pendekatan apapun yang akan digunakan agar tetap berpegang pada prinsip, bahwa metode dan pendekatan tersebut harus mampu mendorong dan menggerakkan peserta didik agar mau belajar dengan kemauannya sendiri, mencerminkan rasa keadilan bagi semua pihak, tidak terasa memberatkan dan membebani peserta anak didik. Selain itu, metode dan pendekatan pendidikan juga harus sejalan dengan paradigma pendidikan yang mencerminkan nuansakehidupan yang lebih demokratis, terbuka, menghargai hak-hak asasi manusia, dan sejalan dengan bakat, minat, dan kecenderungan anak didik.

2. Penetapan Metode

Bahwa metode pengajaran sangat memegang peranan penting dalam mendukung kegiatan belajar mengajar. Penggunaan metode tersebut selain harus mempertimbangkan tujuan yang ingin dicapai, juga harus memperhatikan bahan pelajaran yang akan diberikan, kondisi anak didik, lingkungan, dan kemampuan dari dosen itu sendiri. Suatu metode mungkin hanya cocok dipakai untuk mencapai tujuan tertentu, dan tidak cocok untuk mencapai tujuan yang lain

3. Penetapan Norma Keberhasilan

Menetapkan norma keberhasilan dalam suatu kegiatan pembelajaran merupakan hal yang penting. Dengan demikian, dosen akan mempunyai pegangan yang dapat dijadikan ukuran untuk menilai sampai sejauh mana keberhasilan tugas-tugas yang telah dilakukannya.

Suatu program baru dapat diketahui keberhasilannya, setelah dilakukan evaluasi. Dengan demikian, siAdministrasi Pendidikan penilaian dalam kegiatan belajar mengajar merupakan salah satu strategi yang tidak dapat dipisahkan dengan strategi dasar lainnya (Lihat, H. Abuddin Nata, op. cit., h. 213-214).⁹

¹ Pembelajaran adalah perilaku yang dapat berubah-ubah, tetapi tetap kemudian terjadi berulang-ulang. Pembelajaran memiliki makna bahwa subjek belajar harus dibelajarkan bukan diajarkan.

Menurut Muhammad Thobroni dan Arif Mustofa (2013) pembelajaran membutuhkan sebuah proses yang disadari yang cenderung bersifat permanen dan mengubah perilaku. Pada proses tersebut terjadi pengingatan informasi yang kemudian disimpan dalam memori. Selanjutnya, keterampilan tersebut diwujudkan secara praktis pada keaktifan mahasiswa dalam merespons dan bereaksi terhadap peristiwa – peristiwa yang terjadi pada diri mahasiswa ataupun lingkungannya. Muhammad Thobroni dan Arif Mustofa (2013) mendefinisikan pembelajaran sebagai upaya sengaja dan bertujuan yang berfokus kepada kepentingan, karakteristik, dan kondisi orang lain agar peserta didik dapat belajar dengan efektif dan efisien.

Pembelajaran hakikatnya adalah usaha sadar dari seorang dosen untuk membelajarkan mahasiswanya dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan. Selain itu pembelajaran merupakan penyediaan administrasi Pendidikan lingkungan yang mengakibatkan terjadinya proses belajar pada diri mahasiswa dengan mengoptimalkan potensi yang dimiliki oleh mahasiswa tersebut. Pembelajaran terjadi karena adanya interaksi dua arah antara dosen dan mahasiswa. Interaksi dua arah tersebut teracu pada tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Pembelajaran merupakan interaksi dua arah dari dosen dan mahasiswa dimana keduanya terjadi komunikasi yang terarah untuk mencapai tujuan yang sudah ditetapkan. Pembelajaran yang dimaksud adalah proses komunikasi dua arah. Mengajar dilakukan pihak dosen sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik.

Undang-Undang Administrasi Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003 menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran yang dibangun oleh dosen di dalam kelas, dapat mengembangkan kreatifitas yang dimiliki mahasiswa terhadap materi pelajaran. Tujuan

pembelajaran yang dimaksud adalah mahasiswa dapat menguasai apa yang disampaikan oleh dosen. Tujuan pembelajaran dirumuskan dalam bentuk perilaku kompetensi spesifik, aktual dan terukur sesuai yang diharapkan. Pembelajaran yang baik sudah tentu harus memiliki tujuan. Tujuan pembelajaran yang ideal adalah agar murid mampu mewujudkan perilaku belajar yang efektif.

Dari beberapa pendapat ahli di atas, pembelajaran merupakan suatu proses yang melibatkan dua pihak yakni dosen dan mahasiswa dalam proses belajar. Selain melibatkan dua pihak yakni dosen dan mahasiswa, terdapat faktor pendukung lainnya seperti materi, bahan ajar, perlengkapan yang digunakan untuk mencapai tujuan yang diinginkan melalui penerapan model pembelajaran tertentu.

Model pembelajaran dapat membantu dosen untuk memberikan informasi ke mahasiswa. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para dosen boleh memilih model pembelajaran yang tepat dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran. Suprijono (2009) menyebutkan bahwa model pembelajaran merupakan landasan pembelajaran yang digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar dalam kelas. Melalui kegiatan model pembelajaran, dosen dapat membantu peserta didik mendapatkan informasi, ide, keterampilan dan cara berpikir.

Jadi, model pembelajaran merupakan suatu pola atau struktur pembelajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan oleh dosen.

Ciri-ciri Model Pembelajaran dikemukakan para ahli. Rusman (2011) menyebutkan bahwa model pembelajaran memiliki ciri sebagai berikut: (a) suatu model pembelajaran memiliki acuan berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli, (b) suatu model pembelajaran harus memiliki tujuan tertentu yang dapat dicapai, (c) model pembelajaran dapat dijadikan acuan untuk melakukan perbaikan di dalam kegiatan belajar mengajar, (d) model pembelajaran memiliki urutan langkah yang dijadikan pedoman oleh dosen yaitu prinsip reaksi, Administrasi Pendidikan sosial dan Administrasi Pendidikan pendukung, (e) model pembelajaran dapat dijadikan pedoman untuk membuat rencana-rencana yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

Model-model Pembelajaran sangat beragam. Ada banyak model

pembelajaran oleh para ahli, diantaranya adalah sebagai berikut: 1) Model Pembelajaran Kontekstual; 2) Model Pembelajaran Kooperatif; 3) Model Pembelajaran Kuantum; 4) Model pembelajaran terpadu; 5) Model pembelajaran berbasis masalah; 6) Model pembelajaran blended learning.

1) Model Pembelajaran Kontekstual

Pembelajaran kontekstual merupakan konsep belajar yang dapat membantu dosen mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata mahasiswa (Nurhadi, 2002). Model pembelajaran kontekstual membuat mahasiswa untuk dapat menghubungkan materi pelajaran yang didapat dengan kehidupan sehari – sehari yang bertujuan untuk menemukan makna.

2) Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif merupakan bentuk model pembelajaran yang membuat mahasiswa belajar di kelas dengan cara berkelompok. Pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran yang membuat mahasiswa berpartisipasi dalam satu kelompok kecil. Partisipasi mahasiswa dalam kelompok kecil menghasilkan interaksi antara anggota satu dengan anggota yang lain. Sanjaya (2009) menyebutkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan kegiatan mahasiswa di dalam kelas yang dilakukan secara berkelompok untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

3) Model Pembelajaran Kuantum

Model pembelajaran kuantum merupakan rangkaian dari berbagai teori atau pandangan psikologi kognitif dan pemrograman neurologi yang sebelumnya sudah ada. Beberapa karakteristik umum yang dimiliki model pembelajaran kuantum ini berlandaskan pada psikologi kognitif, lebih bersifat humanistik, bersifat konstruktivistis dan bukan behavioristik, memusatkan perhatian pada interaksi yang bermakna, menekankan pada pembelajaran yang cepat dengan hasil yang tinggi, mengutamakan keberagaman dan kebebasan dan mengintegrasikan totalitas tubuh dan pikiran. (Sugiyanto, 2010:73-78).

4) Model Pembelajaran Terpadu

Sugiyanto (2010 : 126-127) menyebutkan bahwa model pembelajaran

terpadu merupakan model yang menggabungkan beberapa pokok bahasan untuk disajikan dalam satu tema. Rusman (2011) mendefinisikan bahwa model pembelajaran. Melalui model pembelajaran ini, mahasiswa mendapatkan pengalaman langsung sehingga menambahkan daya dalam menerima, menyimpan dan memproduksi kesan-kesan tentang sesuatu yang dipelajari.

5) Model Pembelajaran Berbasis Masalah

Model Pembelajaran berbasis masalah mengambil psikologi kognitif sebagai dukungan teoritisnya. Menurut Tan (dalam Rusman, 2011) pembelajaran. Masalah Model Pembelajaran berbasis masalah mengambil psikologi kognitif sebagai dukungan teoritisnya. Menurut Tan (dalam Rusman, 2011) pembelajaran berbasis masalah merupakan inovasi dalam pembelajaran karena dalam model pembelajaran ini kemampuan berpikir mahasiswa betul-betul dioptimalisasikan melalui proses kerja kelompok, sehingga mahasiswa dapat memaksimalkan kemampuan berpikirnya.

6) Model Pembelajaran *Blended Learning*

Blended Learning merupakan model pembelajaran yang menggabungkan antara Administrasi Pendidikan *e-learning* dengan model pembelajaran konvensional atau tatap muka (*face-to-face*). Stein (2014) mengemukakan bahwa :

"...This guide focused on blended courses as a combination of onsite (face-to-face) with online experiences to produce effective, efficient and flexible learning.

Blended Learning merupakan kombinasi antara pembelajaran tatap muka dan pendekatan komputer untuk menghasilkan pembelajaran yang produktif, efektif, efisien dan fleksibel.

Istilah *Blended Learning* terdiri dari dua kata yaitu *Blended* dan *Learning*. Kata *blend* berarti campuran, perpaduan dari dua hal untuk meningkatkan kualitas agar bertambah baik. Sedangkan *learning* memiliki makna umum yakni belajar, dengan demikian seperti mengandung makna pola pembelajaran yang mengandung unsur pencampuran, atau penggabungan antara satu pola dengan

pola yang lainnya.

Mosa dalam Rusman (2011) menyatakan bahwa pola belajar yang dicampurkan adalah dua unsur utama yakni pembelajaran di kelas dengan online learning. Dalam pembelajaran online ini terdapat pembelajaran menggunakan jaringan internet yang di dalamnya ada pembelajaran berbasis web. Blended Learning ini merupakan perpaduan dari teknologi multimedia, CDROM, video streaming, kelas virtual, e-mail, voicemail dan lain-lain dengan bentuk tradisional pelatihan di kelas dan pelatihan setiap apa yang dibutuhkannya. Intinya penggabungan atau percampuran dua pendekatan pembelajaran yang digunakan sehingga tercipta pola pembelajaran baru dan tidak akan menimbulkan rasa bosan pada peserta didik.

Selain itu menurut Husamah (2014) blended learning adalah kombinasi berbagai media pembelajaran yang berbeda untuk menciptakan program pembelajaran yang maksimal dan berguna bagi mahasiswa. Blended Learning disini merupakan penggabungan antara metode pembelajaran tradisional dan didukung dengan fasilitas elektronik yang lain.

Pembelajaran blended learning fokus utamanya adalah siswa. Siswa dituntut harus mandiri dan bertanggung jawab pada pembelajarannya. Suasana pembelajaran blended learning mengharuskan siswa untuk berperan aktif pada pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas. Blended Learning ini bukan dibuat untuk sepenuhnya menggantikan model belajar konvensional di dalam kelas, tetapi memperkuat model belajar tersebut melalui pengembangan teknologi pendidikan.

Berdasarkan teori dari Dwiyojo dalam Husamah (2014), makna asli sekaligus yang paling umum dari blended learning ini mengacu pada pembelajaran yang mengkombinasikan atau mencampurkan pembelajaran tatap muka dan pembelajaran berbasis komputer (dapat diakses online dan offline). Sedangkan menurut Thorne, blended learning adalah perpaduan dari teknologi multimedia, CD ROM, video streaming, dan e-mail. Semua ini dikombinasikan dengan bentuk tradisional pelatihan di kelas.

Sementara itu Graham mengatakan bahwa Blended Learning adalah sebuah

pendekatan yang mengintegrasikan pembelajaran tatap muka dan kegiatan pembelajaran berbasis komputer dalam sebuah lingkungan pedagogis.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa blended learning merupakan model pembelajaran yang menggabungkan antara pembelajaran tatap muka dan pembelajaran berbasis komputer dan dikombinasikan dengan bentuk tradisional pelatihan di dalam kelas.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Blended Learning Dalam Pembelajaran

Proses pembelajaran yang bersifat monoton dan berlangsung satu arah akan membuat siswa cepat merasa bosan dan jenuh. Salah satu cara untuk meningkatkan perhatian siswa adalah dengan menerapkan strategi dan model pembelajaran yang menarik. Blended Learning merupakan model pembelajaran yang tepat untuk diterapkan dalam pembelajaran, karena Blended Learning ini menggabungkan antara pembelajaran dengan metode ceramah yang bersifat satu arah, dengan pembelajaran berbasis komputer. Pembelajaran berbasis komputer yang dimaksud disini dapat diakses secara offline dan online.

Menurut Husamah (2014), blended learning merupakan pembelajaran yang menggabungkan berbagai cara penyampaian, model pengajaran, serta berbagai media berbagai teknologi yang beragam. Oleh karena itu, siswa diharapkan menjadi pembelajar yang aktif dan tentunya perhatian siswa akan tertuju pada materi.

Berdasarkan pemaparan blended learning dalam pembelajaran di atas, diambil sembilan indikator perhatian siswa yang akan diamati oleh peneliti, yaitu: (a) memperhatikan penjelasan mengenai materi dari dosen; (b) bertanya dengan dosen di dalam kelas; (c) mengajukan pertanyaan mengenai materi yang telah di

download melalui e-learning, (d) mendengarkan penjelasan materi dari dosen, (e) mengerjakan soal yang diberikan dosen, (f) mencatat materi yang disampaikan oleh dosen, (g) mengerjakan tugas dari soal yang telah di download melalui elearning, (h) mengerjakan kuis yang telah di download melalui e-learning, (i) mempresentasikan hasil pekerjaan kepada dosen.

B. Karakteristik Blended Learning

Husamah (2014) menyebutkan beberapa karakteristik blended learning, yakni sebagai berikut: 1) Pembelajaran yang menggabungkan berbagai cara penyampaian, model pengajaran, gaya pembelajaran, serta berbagai media berbasis teknologi yang beragam; 2) Sebagai sebuah kombinasi pengajaran langsung (face-to-face), belajar mandiri, dan belajar mandiri via online dan offline; 3) Pembelajaran yang didukung oleh kombinasi efektif dari cara penyampaian, cara mengajar dan gaya pembelajaran; 4) Dosen dan orangtua pembelajar memiliki peran yang sama penting, dosen sebagai fasilitator, dan orang tua sebagai pendukung.

C. Tujuan Blended Learning

Blended Learning memiliki sejumlah tujuan, yaitu:

- 1) Membantu peserta didik untuk berkembang lebih baik didalam proses belajar, sesuai dengan gaya belajar dan preferensi dalam belajar.
- 2) Menyediakan peluang yang praktis realistik bagi dosen dan peserta didik untuk pembelajaran secara mandiri, bermanfaat dan terus berkembang.
- 3) Peningkatan penjadwalan fleksibilitas bagi mahasiswa, dengan menggabungkan aspek terbaik dari tatap muka dan intruksi online.

Kelas tatap muka dapat digunakan untuk melibatkan para mahasiswa dalam pengalaman interaktif. Sedangkan porsi online memberikan peserta didik dengan konten multimedia yang kaya akan pengetahuan pada setiap saat, dan di mana saja selama peserta didik memiliki akses Internet.

D. Kelebihan dan Kekurangan Blended Learning

Menurut Kusairi dalam Husamah (2014) menjelaskan beberapa kelebihan Blended Learning dalam kegiatan pembelajaran yakni: (a) Dosen dapat menambahkan materi tambahan melalui internet, (b) Dosen dapat menyelenggarakan kuis dan memanfaatkan hasil tes secara efektif, (c) antaradosen dan mahasiswa satu dengan mahasiswa lainnya dapat saling bertukar materi dan file.

Menurut Noer dalam Husamah (2014) mengemukakan beberapa kekurangan Blended Learning yakni sebagai berikut: (a) media yang ada dalam Blended Learning sangat beragam sehingga sulit diimplementasikan apabila tidak ada sarana dan prasarana yang mendukung, (b) tidak semua peserta didik memiliki fasilitas internet yang memadai, (c) kurangnya pengetahuan masyarakat umum terhadap penggunaan teknologi yang sudah berkembang.

E. Proses Perancangan Blended Learning

Jared M. Carmen, seorang President Aglint Learning menyebutkan lima kunci dalam mengembangkan blended learning, yakni :

1) Live Event

Pembelajaran langsung atau tatap muka (instructor-led instruction) secara terpadu dalam waktu dan tempat yang sama (classroom) ataupun waktu sama tapi tempat berbeda (seperti virtual classroom). Bagi beberapa orang tertentu, pola pembelajaran langsung seperti ini masih menjadi pola utama. Namun demikian, pola pembelajaran langsung inipun perlu didesain sedemikian rupa untuk mencapai tujuan sesuai kebutuhan.

2) Self-Paced Learning

Mengkombinasikan pembelajaran konvensional dengan pembelajaran mandiri (self-paced learning) yang memungkinkan peserta didik belajar kapan saja, dimana saja dengan menggunakan berbagai konten (bahan belajar) yang dirancang khusus untuk belajar mandiri baik yang bersifat text-based maupun multimedia-based (video, animasi, simulasi, gambar, audio, atau kombinasi dari kesemuanya). Bahan belajar tersebut, dalam konteks saat ini dapat dikirim secara online (via web maupun via mobile device dalam bentuk streaming audio, streaming video, e-book, dll) maupun offline (dalam bentuk CD, cetak, dll). 30

3) Collaboration Mengkombinasikan

Mengkombinasikan kolaborasi, baik kolaborasi pengajar, maupun kolaborasi antar peserta didik yang kedua – duanya bisa lintas sekolah atau kampus. Dengan demikian, perancang blended learning harus meramu bentuk – bentuk kolaborasi, baik kolaborasi antar peserta didik ataupun kolaborasi antara peserta didik dan pengajar melalui alat – alat komunikasi yang memungkinkan seperti chatroom, forum diskusi, email, website/weblog, mobile phone.

4) Assessment

Tentu saja dalam proses pembelajaran jangan lupa cara untuk mengukur keberhasilan belajar (teknik assessment). Dalam blended learning, perancang harus mampu meramu kombinasi jenis assessment baik yang bersifat tes maupun non-tes, atau tes yang lebih bersifat otentik (authentic assessment/portfolio) dalam bentuk project, produk dll. Disamping itu, juga perlu mempertimbangkan antara bentuk-bentuk assessment online dan assessment offline. Sehingga memberikan kemudahan dan fleksibilitas peserta belajar mengikuti atau melakukan assessment tersebut.

5) Performance Support Materials

Ini bagian yang jangan sampai terlupakan ketika akan mengkombinasikan antara pembelajaran tatap muka dalam kelas dan tatap muka virtual, pastikan kesiapan sumber daya untuk mendukung hal tersebut. Bahan belajar disiapkan dalam bentuk digital, apakah bahan belajar tersebut dapat diakses oleh peserta belajar baik secara offline (dalam bentuk CD, MP3, DVD, dll) maupun secara online (via website resmi tertentu). Jika pembelajaran online dibantu dengan suatu Learning/Content Management System/Administrasi Pendidikan (LCMS), pastikan juga bahwa aplikasi siAdministrasi Pendidikan ini telah terinstal dengan baik, mudah diakses, dan lain sebagainya.

F. Komponen Blended Learning

1) E – Learning

Feasey (2001) mendefinisikan e-learning merupakan kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan jaringan (internet, LAN, WAN) sebagai metode penyampaian

serta didukung berbagai bentuk layanan belajar lainnya. Koran (2002) menyebutkan bahwa e-learning sebagai pengajaran dan pembelajaran yang menggunakan rangkaian elektronik (LAN, WAN dan internet) untuk menyampaikan isi pembelajaran, interaksi dan bimbingan. Karmaga (2002) mendefinisikan e-learning sebagai kegiatan belajar yang dilakukan melalui perangkat elektronik komputer yang terhubung internet untuk memperoleh bahan belajar yang sesuai dengan kebutuhannya.

Berdasarkan beberapa definisi e-learning diatas, dapat disimpulkan bahwa e-learning adalah kegiatan belajar yang melibatkan penggunaan fasilitas internet dan peralatan elektronik untuk meningkatkan pengetahuan dan ketrampilan peserta didik dan memudahkan proses belajar mengajar

1) Pembelajaran Tatap Muka

Menurut Husamah (2014), pembelajaran tatap muka adalah kegiatan pembelajaran yang berupa proses interaksi langsung antara mahasiswa dan dosen. Metode pembelajaran merupakan teknik pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran tatap muka ini digunakan untuk menyempurnakan pembelajaran yang berhubungan dengan beberapa kelemahan dalam penerapan pembelajaran berbasis teknologi.

Metode pembelajaran tatap muka yang biasanya digunakan adalah: 1) Metode Ceramah. Metode sederhana yang dilakukan oleh dosen untuk menyampaikan materi di depan kelas dengan cara berbicara langsung dengan peserta didik atau dengan bantuan media lain; 2) Metode Tanya Jawab. Metode tanya jawab merupakan suatu cara penyajian melalui bentuk pertanyaan yang perlu dijawab oleh peserta didik. Selain itu, dosen juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menjawab pertanyaan peserta didik lainnya; 3) Metode Diskusi. Metode diskusi adalah metode yang bertujuan untuk memecahkan dan menemukan solusi masalah yang ditemukan dalam mempelajari materi pembelajaran; 4) Metode Demonstrasi. Merupakan suatu metode yang digunakan untuk memperlihatkan suatu proses atau cara kerja sesuatu yang berhubungan dengan materi pembelajaran yang sedang diajarkan.

Pada penelitian ini, blended learning diterapkan dengan memberikan materi

secara tatap muka dan di upload pada e-learning. Dosen menyarankan untuk me-download materi yang ada pada e-learning kemudian dipelajari. Setelah di sekolah, materi dan soal yang sudah di download di bahas dan dikerjakan di dalam kelas. Dalam peraturan pemerintah diatur dalam Standar Nasional Pendidikan Tinggi (SNPT) pada bagian keempat Standar Proses Pembelajaran Pasal 10: (1) Standar proses pembelajaran merupakan kriteria minimal tentang pelaksanaan pembelajaran pada program studi untuk memperoleh capaian pembelajaran lulusan. (2) Standar proses sebagaimana dimaksud pada ayat (1) mencakup: a. karakteristik proses pembelajaran; b. perencanaan proses pembelajaran; c. pelaksanaan proses pembelajaran; dan d. beban belajar mahasiswa. Pasal 11 menyatakan:

- (1) Karakteristik proses pembelajaran sebagaimana dimaksud dalam Pasal 10 ayat (2) huruf a terdiri atas sifat interaktif, holistik, integratif, saintifik, kontekstual, tematik, efektif, kolaboratif, dan berpusat pada mahasiswa.
- (2) Interaktif sebagaimana dimaksud pada ayat (1) menyatakan bahwa capaian pembelajaran lulusan diraih dengan mengutamakan proses interaksi dua arah antara mahasiswa dan dosen.
- (3) Holistik sebagaimana dimaksud pada ayat (1) menyatakan bahwa proses pembelajaran mendorong terbentuknya pola pikir yang komprehensif dan luas dengan menginternalisasi keunggulan dan kearifan lokal maupun nasional.
- (4) Integratif sebagaimana dimaksud pada ayat (1) menyatakan bahwa capaian pembelajaran lulusan diraih melalui proses pembelajaran yang terintegrasi untuk memenuhi capaian pembelajaran lulusan secara keseluruhan dalam satu kesatuan program melalui pendekatan antardisiplin dan multidisiplin.
- (5) Saintifik sebagaimana dimaksud pada ayat (1) menyatakan bahwa capaian pembelajaran lulusan diraih melalui proses pembelajaran yang mengutamakan pendekatan ilmiah sehingga tercipta lingkungan akademik yang berdasarkan Administrasi Pendidikan nilai, norma, dan kaidah ilmu pengetahuan serta menjunjung tinggi nilai-nilai agama dan kebangsaan.
- (6) Kontekstual sebagaimana dimaksud pada ayat (1) menyatakan bahwa

capaian pembelajaran lulusan diraih melalui proses pembelajaran yang disesuaikan dengan tuntutan kemampuan menyelesaikan masalah dalam ranah keahliannya.

- (7) Tematik sebagaimana dimaksud pada ayat (1) menyatakan bahwa capaian pembelajaran lulusan diraih melalui proses pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik keilmuan program studi dan dikaitkan dengan permasalahan nyata melalui pendekatan transdisiplin.
- (8) Efektif sebagaimana dimaksud pada ayat (1) menyatakan bahwa capaian pembelajaran lulusan diraih secara berhasil guna dengan mementingkan internalisasi materi secara baik dan benar dalam kurun waktu yang optimum.
- (9) Kolaboratif sebagaimana dimaksud pada ayat (1) menyatakan bahwa capaian pembelajaran lulusan diraih melalui proses pembelajaran bersama yang melibatkan interaksi antar individu pembelajar untuk menghasilkan kapitalisasi sikap, pengetahuan, dan keterampilan. (10) Berpusat pada mahasiswa sebagaimana dimaksud pada ayat (1) menyatakan bahwa capaian pembelajaran lulusan diraih melalui proses pembelajaran yang mengutamakan pengembangan kreativitas, kapasitas, kepribadian, dan kebutuhan mahasiswa, serta mengembangkan kemandirian dalam mencari dan menemukan pengetahuan.

Pasal 14 mengatur tentang proses pembelajaran sebagai berikut: (1) Proses pembelajaran melalui kegiatan kurikuler wajib dilakukan secara sistematis dan terstruktur melalui berbagai mata kuliah dan dengan beban belajar yang terukur. (2) Proses pembelajaran melalui kegiatan kurikuler wajib menggunakan metode pembelajaran yang efektif sesuai dengan karakteristik mata kuliah untuk mencapai kemampuan tertentu yang ditetapkan dalam matakuliah dalam rangkaian pemenuhan capaian pembelajaran lulusan. (3) Metode pembelajaran sebagaimana dinyatakan pada ayat (2) yang dapat dipilih untuk pelaksanaan pembelajaran mata kuliah meliputi: diskusi kelompok, simulasi, studi kasus, pembelajaran kolaboratif, pembelajaran kooperatif, pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran berbasis masalah, atau metode pembelajaran lain, yang

dapat secara efektif memfasilitasi pemenuhan capaian pembelajaran lulusan. (4) Setiap mata kuliah dapat menggunakan satu atau gabungan dari beberapa metode pembelajaran sebagaimana dimaksud pada ayat (3) dan diwadahi dalam suatu bentuk pembelajaran. (5) Bentuk pembelajaran sebagaimana dimaksud pada ayat (4) dapat berupa: (a) kuliah; (b) responsi dan tutorial; (c) seminar; dan (d) praktikum, praktik studio, praktik bengkel, atau praktik lapangan. (6) Bentuk pembelajaran selain yang dimaksud pada ayat (5), bagi program pendidikan diploma empat, program sarjana, program profesi, program magister, program magister terapan, program spesialis, program doktor, dan program doktor terapan, wajib ditambah bentuk pembelajaran berupa penelitian, perancangan, atau pengembangan. (7) Bentuk pembelajaran berupa penelitian, perancangan, atau pengembangan sebagaimana dimaksud pada ayat (6) merupakan kegiatan mahasiswa di bawah bimbingan dosen dalam rangka pengembangan sikap, pengetahuan, keterampilan FTKlan, pengalaman otentik, serta meningkatkan kesejahteraan masyarakat dan daya saing bangsa. (8) Bentuk pembelajaran selain yang dimaksud pada ayat (5), bagi program pendidikan diploma empat, program sarjana, program profesi, dan program spesialis wajib ditambah bentuk pembelajaran berupa pengabdian kepada masyarakat. (9) Bentuk pembelajaran berupa pengabdian kepada masyarakat sebagaimana dimaksud pada ayat (8) merupakan kegiatan mahasiswa di bawah bimbingan dosen dalam rangka memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk memajukan kesejahteraan masyarakat dan mencerdaskan kehidupan bangsa.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Pendekatan dan Metode Penelitian

Penelitian menggunakan pendekatan *research and development* atau penelitian dan pengembangan (R & D) dengan menggunakan metode pengembangan model ADDIE (*Assume, Desain, Deployment, Implementation, Evaluation*). Model ADDIE memiliki lima tahap yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (*Implementasi*), dan *Evaluation* (Evaluasi). Metode penelitian menggunakan model ADDIE dipilih karena karena model tersebut lebih rasional dan lebih lengkap dibanding model lainnya menurut model-model pengembangan produk.

Menurut Sugiyono, metode penelitian dan pengembangan (dalam bahasa Inggris *Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2012:297). Hal senada juga disampaikan oleh Nana dalam bukunya yang mengatakan bahwa penelitian dan pengembangan (*Research and Development atau R&D*) adalah suatu proses atau langkah- langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan (Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), hal. 164).²

Produk yang dimaksud tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*) seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas atau di laboratorium, tetapi bisa juga berupa perangkat lunak (*software*) seperti program komputer untuk pengolahan data, pembelajaran di kelas, perpustakaan, ataupun model-model pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi dan lain lain (*Ibid.*, ...hal. 164-165).³ Selain di bidang pendidikan, penggunaan metode penelitian dan pengembangan juga biasa diaplikasikan dalam bidang industri, bisnis, kemiliteran, teknologi kedokteran dan lain-lain, terutama untuk pengembangan *software* (Zaenal Arifin, *Penelitian Pendidikan*, (Bandung:Remaja Rosdakarya, 2011), hal. 127).⁴

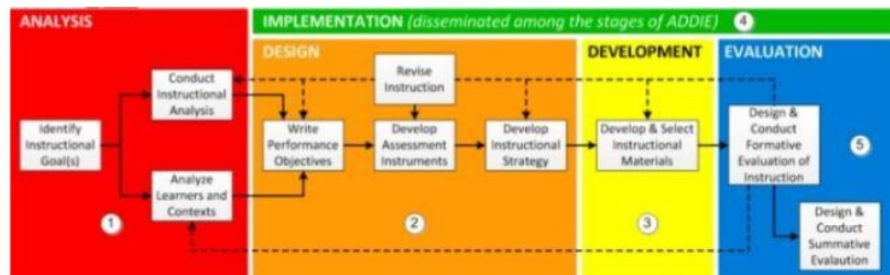
Penelitian dan pengembangan berbeda dengan penelitian biasa yang hanya menghasilkan saran bagi perbaikan, penelitian dan pengembangan menghasilkan produk yang langsung bisa digunakan (Ibid, h. 190).⁵

Dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan merupakan suatu metode penelitian untuk menghasilkan suatu produk maupun untuk menyempurnakan produk yang telah ada, baik berupa modul, media, *hardware*, maupun berupa program *software* sehingga produk tersebut bisa dipertanggungjawabkan.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan: penelitian dan pengembangan. Secara umum, model R&D telah dikembangkan oleh beberapa ahli, salah satunya yaitu model yang dikembangkan oleh Borg and Gall yang mengembangkan model R&D melalui beberapa tahapan.

B. Desain Penelitian

Langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan mengacu pada rancangan penelitian dan pengembangan yang dimodifikasi dari model pengembangan Dick dan Carey. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan yaitu model ADDIE. Desain penelitian mengacu pada model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick dan Carey (1996), meliputi sejumlah tahap yaitu: 1) Analysis; 2) Design; 3) Development; 4) Implementation; 5) Evaluation.



Gambar 3.1 Desain Model ADDIE

Tahap Analysis adalah tahap dimana pengembang melakukan telaah atas kebutuhan model blended learning yang akan dikembangkan berbasis pada mata kuliah inti pada Prodi MPI FTK di FTK UIN SGD Bandung. Tahap desain

adalah tahap merancang *prototype* model yang akan dikembangkan. Tahap pengembangan adalah tahap kerja membangun model yang sesuai rancangan. Tahap implementasi yaitu menerapkan model kepada pengguna. Tahap evaluasi yaitu melakukan telaah terhadap model yang telah digunakan oleh pengguna dari aspek kendala dan kebermanfaatan, dan meminta saran atau masukan untuk pengembangan lebih lanjut. Tahap-tahap tersebut merupakan siklus yang berkesinambungan.

Menurut Dick dan Carey dalam Sukmadinata, ada lima kelompok langkah yang dapat diinterpretasikan kedalam sepuluh langkah prosedural untuk pelaksanaan strategi penelitian dan pengembangan, yaitu:

a. Analisis (*analysis*)

Prosedur yang pertama adalah analisis awal dengan tiga langkah prosedural, diantaranya:

- Identifikasi tujuan instruksional (*identify instructional goals*)
Guna mengetahui atau mengungkap kesenjangan atau *gap* yang terjadi di lapangan, pengembang perlu melakukan analisis kebutuhan. Kegiatan analisis ini berupa observasi tentang suatu keadaan yang seharusnya (*what should be*) dan dibandingkan dengan keadaan atau fakta yang sebenarnya terjadi (*what is*). Setelah analisis kebutuhan ini dilakukan, dan peneliti dapat “melihat” kesenjangan yang terjadi, peneliti dapat dengan pasti melakukan pengembangan dengan menawarkan suatu alternatif pemecahan yang berupa suatu produk atau desain tertentu.
- Melakukan analisis instruksional (*conduct instructional analysis*)
Analisis selanjutnya adalah mencoba mengidentifikasi hal-hal apa saja yang menjadi kebutuhan yang dirasakan “*felt need*”, dan selanjutnya direpresentasikan dalam rancangan produk atau desain yang ingin dikembangkan.
- Analisis pembelajar dan konteks (*analyze learners and contexts*)
Menganalisis kemampuan, sikap, dan karakteristik awal dari pembelajar atau dalam hal ini subjek penelitian dalam latar pembelajaran. Hal ini dilakukan guna mengetahui rancangan yang tepat untuk mengembangkan strategi

instruksional dari produk.

b. Desain (*design*)

Prosedur ini terbagi menjadi tiga langkah prosedural, diantaranya:

- Merumuskan tujuan kinerja (*write performance objectives*)

Tujuan khusus dari produk perlu direpresentasikan, dalam hal ini tujuan performa perlu secara spesifik didefinisikan sebagai acuan dalam pengembangan butir-butir soal dalam tes dan pengembangan instrumen lain guna mengetahui tingkat keberhasilan produk yang dikembangkan. Tujuan inilah yang nantinya diterjemahkan kedalam tujuan khusus yang lebih operasional dengan indikator tertentu yang relevan.

- Mengembangkan instrumen penilaian (*develop assesment instrument*)

Instrumen penilaian dikembangkan berdasarkan pada indikator yang relevan dengan tujuan kinerja sebagai fokus utama dalam pengembangan.

- Mengembangkan strategi instruksional (*develop instructional strategy*)

Strategi instruksional ini perlu secara eksplisit dikemukakan oleh pengembang. Strategi ini tentu saja mengacu pada instruksi atau kaidah pembelajaran *blended learning* yang menjadi tujuan utama dalam penelitian dan pengembangan ini.

c. Pengembangan (*development*)

Prosedur ini terdiri dari hanya satu langkah prosedural, yaitu mengembangkan dan memilih material instruksional (*develop and select instructional materials*) pada prosedur penelitian yang telah dikemukakan diatas. Langkah ini semata-mata merupakan kegiatan mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran yang diimplementasikan dalam produk.

d. Penerapan (*implementation*)

Kegiatan implementasi dilakukan secara sinergi dan berkesinambungan terhadap seluruh tahapan penelitian. Tahapan implementasi dilakukan sepanjang tahapan penelitian pengembangan dilakukan, dengan berbagai macam bentuk. Sejak tahapan analisis hingga tahap implementasi, pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif. Tujuan utama dari tahapan-tahapan ini adalah peneliti dapat mengungkapkan kejadian atau fakta, keadaan yang terjadi saat

penelitian berlangsung. Selama empat tahapan awal ini, peneliti bertindak sebagai instrumen penelitian, pada tahapan ini lebih menekankan kepada proses bukan hasil.

e. Evaluasi

Prosedur ini memuat tiga langkah prosedural, diantaranya:

- a. Merancang dan melakukan evaluasi formatif (*design and conduct formative evaluation of instruction*)

Seraya peneliti berlangsung, dalam prosesnya peneliti sebagai instrumen penelitian dalam pendekatan kualitatif melakukan evaluasi formatif dengan maksud untuk mengetahui proses yang berjalan dan meningkatkan efektivitas dari strategi yang sudah dirancang. Selama uji coba produk, pengembang melakukan observasi dan wawancara singkat.

- b. Melakukan revisi instruksional (*revise instruction*)

Revisi dilakukan dengan berdasarkan pada evaluasi formatif, dengan berfokus kepada proses, prosedur, dan instruksi pembelajaran.

- c. Merancang dan melakukan evaluasi sumatif (*design and conduct sumative evaluation of instruction*)

Evaluasi sumatif dilakukan diakhir ujicoba produk, dengan tujuan untuk menentukan tingkat efektivitas produk secara keseluruhan. Dalam penelitian ini, peneliti mengukur tingkat keberhasilan produk dengan cara membandingkan produk dengan pembelajaran konvensional yang sering digunakan.

Untuk mengetahui tingkat keberhasilan dari produk yang dikembangkan, peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif. Tahapan evaluasi diukur dengan menggunakan instrumen penelitian berupa tes yang dinilai dengan sistem Administrasi Pendidikan numerikal atau *scoring*. Analisis menggunakan teknik statistik untuk mereduksi dan mengelompokan data, menentukan hubungan serta mengidentifikasi perbedaan kelompok data. Ada dua tahapan evaluasi, yang pertama adalah tahapan evaluasi formatif yang dilaksanakan berkesinambungan di tiap-tiap diseminasi produk dengan berfokus pada proses dan menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Selanjutnya adalah tahap evaluasi sumatif

yang dilakukan diakhir implementasi produk dengan berfokus pada keefektifan produk dalam membangun pemahaman mahasiswa terhadap mata kuliah inti Program Studi MPI FTK dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Hal ini bertujuan dalam rangka mengungkap fakta-fakta penelitian secara akurat baik dari segi keefektifan proses maupun hasil.

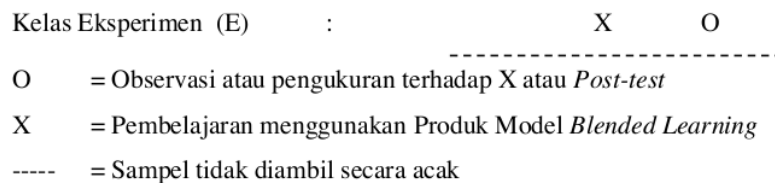
Evaluasi-evaluasi yang dilakukan adalah sebagai berikut.

1) Evaluasi Formatif

Uji coba lapangan (*field tryout*) dilakukan pada tahap evaluasi formatif dan dilakukan selama dikatakan perlu adanya perbaikan baik dari segi proses maupun pengaruh langsung model terhadap hasil pembelajaran. Uji coba ini melibatkan subjek yang sudah dikelompokkan dalam satu kelas (*a whole class of learners*). Teknik sampling ini digunakan karena keadaan mahasiswa yang sudah dikelompokkan dalam satu kelas. Selama uji coba lapangan, peneliti melakukan observasi dan wawancara dan peneliti berperan sebagai subjek penelitian dimana penilaian peneliti menjadi pertimbangan. Uji coba ini juga memperoleh data kuantitatif sebagai hasil dari implementasi produk. Hasil ini dipakai untuk melakukan revisi pada langkah selanjutnya.

Uji coba lapangan (*field tryout*) dilakukan dalam bentuk rancangan pra eksperimen (*Pre-Experimental Design*). Rancangan ini digunakan untuk mengungkap hubungan sebab-akibat hanya dengan melibatkan satu kelompok subjek, sehingga tidak ada kontrol yang ketat terhadap variabel. Bentuk desain *Pre-Experiment* yang digunakan adalah *One-Shot Case Study*. *One-Shot Case Study* diartikan sebagai sebuah eksperimen yang dilaksanakan tanpa adanya kelompok pembandingan dan juga tanpa adanya tes awal (*Pre-Test*). Dengan model ini tujuan peneliti sangat sederhana, yaitu ingin mengetahui efek dari perlakuan yang diberikan pada kelompok tanpa memperhatikan pengaruh faktor yang lain.

Bentuk desain penelitian tersebut digambarkan melalui diagram berikut ini:



2) Evaluasi Sumatif

Peneliti mengukur keefektifan produk dengan melihat hasil akhir dari kemampuan utama yang menjadi tujuan penelitian, yaitu Pemahaman Mahasiswa dalam Mata Kuliah Inti Program Studi MPI FTK. Untuk lebih objektif dan lebih akurat mengenai keefektifan produk, peneliti membandingkan hasil belajar mahasiswa yang menggunakan produk modul blended learning dengan kelompok sampel lain yang belajar dengan model blended learning konvensional. Dalam hal ini, model blended learning konvensional adalah model blended learning yang peneliti nilai (berdasarkan hasil observasi) biasa digunakan dalam pembelajaran yaitu model *flipped classroom* (Staker & Horn, 2012).

Adapun instrumen yang digunakan dalam evaluasi formatif ini berupa test. Agar tidak adanya bias dalam penelitian yang berasal dari kemampuan awal atau pengetahuan awal mahasiswa dalam materi, peneliti mengukur peningkatan (*gain*) dari masing-masing kelas kontrol dan eksperimen. *Gain* adalah nilai yang didapat dengan menghitung selisih antara hasil skor tes sebelum perlakuan diberikan (*pretest*) dan hasil skor tes mahasiswa setelah penerapan uji dilaksanakan (*posttest*). Evaluasi ini dilakukan dengan uji coba produk yang sedang dikembangkan dibandingkan dengan kelompok kontrol. Langkah ini menggunakan rancangan penelitian eksperimen.

a) Desain Eksperimen

Desain eksperimen yang digunakan adalah *Quasi Experiment* (eksperimen semu) karena peneliti tidak bisa secara penuh mengontrol seluruh variabel perlakuan secara murni. Pada desain ini diambil satu kelas eksperimen dan satu kelas kontrol dengan pengambilan subjek (mahasiswa) yang tidak dilakukan secara acak (*random*) dari populasi melainkan mengambil subjek (mahasiswa) yang secara alami sudah terbentuk dalam satu kelompok (satu kelas).

Penelitian *quasi eksperimen* dipilih juga dikarenakan pada faktanya dilapangan subjek tidak ditentukan secara acak dari populasi tetapi menggunakan seluruh subjek dalam kelompok yang utuh (*intact group*) yang tergabung dalam kelas untuk diberi perlakuan (*treatment*).

b) Bentuk Desain

Quasi eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini memiliki bentuk *pretest-posttest control group design* dimana terdapat satu kelompok eksperimen dan satu kelompok kontrol yang diuji sebelum diberi perlakuan (*pretest*) kemudian kembali diuji setelah diberi perlakuan dalam bentuk *posttest*. Selain menggunakan desain *pretest-posttest control group design* pada hakikatnya dalam penelitian ini pun secara tertanam memiliki model *quasi experiment* dengan *non- equivalent control group*, karena pengambilan subjek penelitian yang heterogen tidak diberikan *treatment* terlebih dahulu untuk membuat kelas eksperimen dan kelas kontrol menjadi ekivalen atau setara.

Bentuk desain penelitian tersebut digambarkan melalui diagram berikut ini:

Kelas Eksperimen (E)	:	O	X ₁	O

Kelas Kontrol (C)	:	O	X ₂	O

Keterangan:

O = *Pretest* atau *Posttest*

X₁ = Pembelajaran menggunakan Produk Model Blended Learning

X₂ = Pembelajaran menggunakan Model Blended Learning Konvensional

----- = Sampel tidak diambil secara acak

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Lokasi yang digunakan sebagai lokasi penelitian dan pengembangan ini adalah Pada Program Studi Manajemen Pendidikan Islam UIN Sunan Gunung Djati Bandung pemilihan Kampus tersebut didasari oleh beberapa alasan, yaitu: 1) Penulis merupakan Dosen Program Studi Manajemen Pendidikan UIN SGD Bandung, sehingga penulis memiliki tanggung jawab akademik untuk terlibat dalam mengembangkan dan mengimplementasikan serta melihat sejauh mana efektivitas implementasi model blended learning pada mata kuliah inti Prodi MPI FTK UIN SGD Bandung. 2) Penulis belum menemukan penelitian serupa yang membahas masalah efektivitas implementasi model blended learning pada mata kuliah inti Prodi MPI FTK UIN SGD Bandung.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan suatu alat yang digunakan dalam proses pengumpulan data suatu penelitian. Data tersebut dibutuhkan untuk menjawab rumusan masalah atau pertanyaan penelitian. Instrumen yang dipersiapkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah;

1) Wawancara. Wawancara merupakan teknik pengumpulan data dengan cara interview pada satu orang atau beberapa orang yang bersangkutan. Wawancara merupakan metode pengumpulan data yang menghendaki komunikasi langsung antara penyelidik dengan subyek atau responden (Yatim Riyanto, 2001:82).⁸ Jadi, wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu yang dilakukan oleh dua pihak yaitu pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara yang memberikan jawaban atas pertanyaan. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan wawancara dengan salah satu Dosen mata kuliah inti untuk mengetahui problematika dalam pembelajaran.

2) Angket atau kuesioner. Angket atau kuesioner (*questionnaire*) merupakan suatu teknik atau alat pengumpulan data secara tidak langsung, dalam arti peneliti tidak langsung melakukan tanya jawab dengan responden. Angket berisi sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab atau direspon oleh responden (Nana Syaodih:219). Angket yang digunakan merujuk pada skala diferensial semantik, skala ini pertama kali diperkenalkan oleh Charles Osgood, dimana skala ini merupakan penyempurnaan skala likert. Saat skala likert hanya dapat mengukur dari satu dimensi, skala differensial semantik dapat mengukur sebuah pernyataan dari beberapa dimensi dengan dua kutub yang saling berlawanan. Skala differensial semantik tersusun dari satu garis kontinum dimana data yang dihasilkan berupa interval (Sugiyono 2018). Angket dalam penelitian dan pengembangan modul ini diberikan kepada validator ahli untuk menilai produk pengembangan ini, serta kepada peserta didik untuk mengetahui tingkat efektifitas modul.

3) Observasi. Observasi adalah kegiatan pemusatan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh alat indera. Observasi sebagai alat pengumpulan data ini banyak digunakan untuk mengukur tingkah laku ataupun

proses terjadinya suatu kegiatan yang dapat diamati dalam situasi yang sebenarnya (Suharsimi Arikunto, 2010:62). Observasi akan dilakukan oleh peneliti ketika proses pembelajaran berlangsung. Observasi akan dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui proses pembelajaran.

4) Tes. Tes adalah cara atau prosedur dalam rangka pengukuran dan penilaian di bidang pendidikan yang berbentuk pemberian tugas, baik berupa pertanyaan-pertanyaan atau perintah-perintah yang harus dikerjakan oleh testee sehingga diperoleh hasil atau nilai yang melambangkan tingkah laku atau prestasi testee (Ahmad Tanzeh:62). Tes yang diberikan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah tes tertulis (*post test*).

E. Teknik Analisis Instrumen Penelitian

1. Data kualitatif

Menurut Sugiyono (2018) analisis data adalah proses mencari dan menyusun data secara sistematis yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, serta membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.

2. Data kuantitatif

Pengujian kesahihan tes meliputi validitas dan reliabilitas butir soal. Berikut langkah-langkah analisis instrumen yang akan peneliti lakukan.

a. Validitas butir soal

Instrumen dikatakan valid apabila dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Untuk menguji validitas instrumen digunakan rumus korelasi *product moment*, yaitu:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - \sum X \sum Y}{\sqrt{[(N \sum X^2) - (\sum X)^2] \cdot [N \sum Y^2) - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan :

r_{xy} : Koefisien Korelasi antara variabel X dan variabel Y

N : Jumlah SampelX
: Skor Butir SoalY :
Skor Total

Validitas butir soal ditentukan dengan cara menghitung koefisien validitas (r_{xy}) dengan menggunakan bantuan *software Anates V4* untuk mempermudah pengerjaan. Berikut ini adalah interpretasi nilai koefisien korelasi terhadap tingkat validitas menurut Guilford, J. P (dalam Suherman, 2003, hlm. 113).

$0,90 \leq r_{xy} \leq 1,00$	→ Validitas Sangat Tinggi
$0,70 \leq r_{xy} < 0,90$	→ Validitas Tinggi
$0,40 \leq r_{xy} < 0,70$	→ Validitas Sedang
$0,20 \leq r_{xy} < 0,40$	→ Validitas Rendah
$0,00 \leq r_{xy} < 0,20$	→ Validitas Sangat Rendah
$r_{xy} < 0,00$	→ Tidak Valid

b. Reliabilitas butir soal

Penentuan reliabilitas dilakukan dengan cara menghitung koefisien reliabilitas (r_{11}) dengan menggunakan *software Anates V4*. Berikut ini adalah interpretasi nilai koefisien reliabilitas terhadap derajat reliabilitas menurut Guilford (dalam Suherman, 2003, hlm. 139).

$r_{11} \leq 0,20$	→ reliabilitas sangat rendah
$0,20 \leq r_{11} < 0,40$	→ derajat reliabilitas rendah
$0,40 \leq r_{11} < 0,70$	→ derajat reliabilitas sedang
$0,70 \leq r_{11} < 0,90$	→ derajat reliabilitas tinggi
$0,90 \leq r_{11} \leq 1,00$	→ derajat reliabilitas sangat tinggi

3. Data Angket

Angket dalam penelitian ini menggunakan skala differensial semantik. Angket yang digunakan adalah angket tertutup dengan alternatif jawaban yang berupa interval dari skala berupa interval yang telah ditentukan dengan jawaban paling negatif adalah 0 dan jawaban paling positif adalah 9. Agar instrumen ini memenuhi syarat penelitian, amak dilakukan uji validitas isis dari instrumen yang akan digunakan dalam penelitian berdasarkan pertimbangan para ahli.



F. Teknik Analisis Data

a) N-Gain

Nilai tes awal dan tes akhir (*pretest dan posttest*), diolah dengan cara menghitung peningkatan hasil belajarnya dengan perhitungan gain ternormalisasi (*N-Gain*). Hake (dalam Gusmawan, 2021), mengemukakan perhitungan *N-gain* dan klasifikasinya sebagai berikut:

$$(g) = \frac{\text{Skor Akhir (Post Test)} - \text{Skor Awal (Pre test)}}{\text{Skor Maksimum} - \text{Skor Awal (Pre test)}}$$

Keterangan: (*g*) = *gain* yang dinormalisasi

Nilai (<i>g</i>)	Klasifikasi
$(g) \geq 0,7$	Tinggi
$0,7 > (g) \geq 0,3$	Sedang
$(g) < 0,3$	Rendah

b) Uji Normalitas

Uji normalitas menggunakan uji *Saphiro-Wilk*, uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak sebagai prasyarat untuk langkah pengujian hipotesis. Uji normalitas dilakukan pada data *N-Gain* tiap kelas dengan rumusan Hipotesis sebagai berikut:

H_0 : data berasal dari populasi berdistribusi normal

H_1 : data berasal dari populasi tidak berdistribusi normal

Kriteria pengujian, jika nilai signifikansi $> \alpha$ dengan ($\alpha = 0,05$), maka H_0 diterima, jika nilai signifikansi $< \alpha$ dengan ($\alpha = 0,05$) maka H_0 ditolak atau H_1 diterima.

c) Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan sebagai bahan acuan untuk menentukan keputusan dalam uji hipotesis. Uji homogenitas varians antar kelas eksperimen dilakukan untuk mengetahui apakah varians dari kedua data homogen atau tidak homogen. Adapun rumusan hipotesis sebagai berikut:

H_0 : $\sigma^2_1 = \sigma^2_2$, data berasal dari populasi dengan variansi yang homogen.

H_1 : $\sigma^2_1 \neq \sigma^2_2$, data berasal dari populasi dengan variansi yang tidak homogen.

Kriteria pengujian, jika nilai signifikansi $> \alpha$ dengan ($\alpha = 0,05$), maka H_0 diterima, jika nilai signifikansi $< \alpha$ dengan ($\alpha = 0,05$) maka H_0 ditolak atau H_1 diterima.

d) Uji Hipotesis

1. Uji peningkatan hasil belajar mahasiswa

Pengujian hipotesis untuk perbedaan dua rata-rata menggunakan perhitungan parametrik dengan:

$H_0: \mu_1 \leq \mu_2$, peningkatan hasil belajar mahasiswa yang menggunakan produk model *blended learning* tidak lebih tinggi secara signifikan daripada mahasiswa yang menggunakan model *blended learning* konvensional.

$H_1: \mu_1 > \mu_2$, peningkatan hasil belajar mahasiswa yang menggunakan produk model *blended learning* lebih tinggi secara signifikan daripada mahasiswa yang menggunakan model *blended learning* konvensional.

Keterangan:

μ_1 adalah rata-rata dari data *N-Gain* hasil belajar mahasiswa yang menggunakan produk model *blended learning*.

μ_2 adalah rata-rata dari data *N-Gain* hasil belajar mahasiswa yang menggunakan model *blended learning* konvensional.

Pengujian hipotesis dilakukan dengan kriteria berikut:

- a) Jika kedua data yang akan dibandingkan berdistribusi normal dan bervariansi homogen, maka digunakan Uji t (*equal variance assume*)
- b) Jika kedua data yang akan dibandingkan berdistribusi normal tetapi tidak bervariansi homogen, maka digunakan Uji t' (*equal variance not assume*)
- c) Jika kedua data yang akan dibandingkan keduanya atau salah satu dari data tidak berdistribusi normal, maka digunakan kaidah statistik non-parametrik sebagai alternatif yaitu Uji *Mann-Whitney*.

Dengan kriteria pengujian, nilai $\alpha = 0,05$.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Tahapan Pengembangan Produk Model *Blended Learning*

1. Temuan

Bagian ini akan membahas mengenai temuan terhadap tahapan pengembangan Produk Model *blended learning* yang diterapkan di Program Studi MPI FTK UIN SGD Bandung. Tahapan pengembangan ini terdiri dari penyusunan strategi model *blended learning* yang efektif dengan mempertimbangkan kepada sarana dan prasarana yang dimiliki oleh Prodi dan mahasiswa MPI FTK. Selain itu, peneliti juga mempertimbangkan relevansi model *blended learning* dengan kebutuhan pembelajaran dan materi mata kuliah. Tahapan yang dilakukan mengadaptasi langkah-langkah pengembangan (*development*) menurut Dick dan Carey, sehingga secara garis besar tahap-tahap yang dilakukan terdiri dari analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Kelima langkah prosedur pengembangan tersebut bila diinterpretasikan dalam 10 model pengembangan Dick dan Carey, yaitu sebagai berikut:

a. Analisis (*analysis*)

Prosedur ini memuat tiga langkah, diantaranya:

- Mengidentifikasi tujuan instruksional (*identify instructional goals*)

Pengembangan model *blended learning* di lingkungan Prodi MPI FTK UIN SGD Bandung sampai saat ini belum pernah dilakukan. Sedangkan tuntutan zaman di era teknologi yang sangat pesat mengharuskan pembelajaran untuk terus berinovasi, belum lagi saat penelitian ini dilaksanakan Pandemi Covid-19 masih melanda sehingga pengembangan model *blended learning* sangat relevan untuk dilakukan. Meskipun di era pasca-pandemi, pembelajaran *blended learning* adalah model pembelajaran yang selaras dengan program Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi yang mengusung Program “Kampus Merdeka”, dimana mahasiswa lebih ditekankan untuk belajar praktik diluar ruang kuliah namun tetap dengan pengawasan dan bimbingan penuh dari dosen pengampu mata kuliah.

- Melakukan analisis instruksional (*conduct instructional analysis*)

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis instruksional model *blended learning* dengan melakukan studi literatur dari penelitian-penelitian serta karya ilmiah lainnya. Selain itu, peneliti juga memiliki pengalaman praktis selama mengajar sebagai dosen secara pribadi dan telah sering mencoba model-model pembelajaran termasuk model *blended learning*. Secara teoritis, penilaian subjektif peneliti berdasarkan pada bidang ilmu peneliti sendiri juga berperan besar dalam pemahaman peneliti terhadap model *blended learning*. Lebih jauh, Peneliti juga berpengalaman melaksanakan penelitian yang bersinggungan dengan pembelajaran *blended learning* yang dimuat kedalam karya-karya ilmiah.

- Analisis pembelajar dan konteks (*analyze learners and contexts*)

Selama proses observasi respon mahasiswa terhadap pembelajaran *blended learning*, peneliti menemukan fakta bahwa setelah dilaksanakan uji coba awal terdapat berbagai respon berbeda yang ditunjukkan oleh mahasiswa. Hasil observasi tersebut, menjadi bahan pertimbangan awal bagi peneliti untuk mulai merencanakan dan menyusun model pembelajaran yang paling efektif dan model yang mendapatkan respon yang paling positif dari mahasiswa. Observasi pembelajaran dimulai pada kelas mata kuliah yang dipilih oleh peneliti serta dosen pengampu untuk dilaksanakan penelitian. Observasi dilakukan peneliti terhadap siswa dan dosen selama berjalannya pembelajaran dikelas, sesekali pembelajaran diintegrasikan dengan penggunaan LMS daring untuk melihat respon mahasiswa terhadap penggunaan teknologi yang merupakan basis dari pembelajaran *blended learning*.

b. Desain (*design*)

Prosedur ini memuat tiga langkah, diantaranya:

- Merumuskan tujuan kinerja (*write performance objectives*)

Setelah melakukan analisis kurikulum mata kuliah, disesuaikan dengan analisis kebutuhan. Yaitu kebutuhan akan mata kuliah inti yang dinilai relevan dengan penggunaan teknologi sebagai pendahuluan penerapan model *blended learning* (sebagai contoh, mata kuliah yang sebagian besar berupa praktek tidak cocok

untuk menggunakan model *blended learning*).

Maka dipilihlah Mata Kuliah Inti Program Studi MPI FTK yaitu Mata Kuliah Administrasi Pendidikan, dengan tujuan utama adalah peningkatan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah tersebut minimal sama atau lebih baik dari pembelajaran dengan menggunakan model *blended learning* konvensional. Idealnya, sebagai pembandingan perlu ada kelas kontrol yang menggunakan model konvensional yaitu pembelajaran tatap muka di kelas. Namun, peneliti memiliki keterbatasan karena saat penelitian ini dilaksanakan tidak dimungkinkan untuk melaksanakan pembelajaran tatap muka di kelas secara sinkronus dikarenakan kebijakan PPKM sebagai respons untuk menanggulangi Pandemi Covid-19.

- Mengembangkan instrumen (*develop assesment instrument*)

Mengembangkan instrumen dimulai dengan melakukan analisis kurikulum pada mata kuliah yang telah dipilih pada tahap sebelumnya, yaitu Administrasi Pendidikan. Analisis kurikulum meliputi analisis kompetensi dasar (KD) yang sesuai dan menentukan indikator pencapaian kompetensi (IPK). Adapun tes penilaian yang berkaitan, terdapat pada bagian evaluasi bahan ajar. Pengembangan soal didasarkan pada analisis kurikulum pada tahap ini. Selain itu, peneliti juga perlu mengembangkan instrumen angket untuk mengukur keefektifan proses pembelajaran dengan berdasarkan kepada indikator-indikator yang telah ditentukan.

- Mengembangkan strategi instruksional (*develop instructional strategy*)

Strategi instruksional bergantung pada karakteristik Program Studi, karakteristik mahasiswa pada kelas yang digunakan dalam uji coba. Secara sederhana, strategi instruksional bergantung pada teknis pelaksanaan. Berikut adalah tabel teknis pelaksanaan kegiatan yang menjadi patokan dalam menentukan strategi pembelajaran.

Tabel 4.1 Teknis pelaksanaan kegiatan

Jurusan	: Manajemen Pendidikan Islam
Mata Kuliah	: Administrasi Pendidikan
Jumlah Mahasiswa	: 15 Orang

Banyak pertemuan	: 6 kali pertemuan
Alokasi waktu	: 6 x 2 SKS

Tahap analisis ini selain mempertimbangkan kurikulum dari mata kuliah, juga mempertimbangkan sarana dan prasarana yang dimiliki oleh Prodi. Kesiapan mahasiswa dalam penggunaan teknologi juga berperan besar, namun peneliti memandang mahasiswa secara menyeluruh berdasarkan pada pengalaman peneliti dalam mengampu mata kuliah tersebut.

c. Pengembangan (*development*)

Prosedur ini hanya memuat langkah prosedural mengembangkan dan memilih material instruksional (*develop and select instructional materials*) pada model Dick dan Carey. Tahapan ini dimulai dengan merancang peta konsep kegiatan. Berikut adalah tabel peta konsep yang sudah peneliti rancang yang disesuaikan dengan rancangan sebaran materi pada tahap sebelumnya.

Tabel 4.2 Peta konsep kegiatan

Kegiatan	Materi
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	

Peta konsep ini dijadikan sebagai acuan utama dalam pengembangan materi yang akan dipilih dan digunakan dalam setiap kegiatannya. Hal yang penting dalam tahap ini adalah mengembangkan bidang-bidang Administrasi Pendidikan yang diintegrasikan pada setiap kegiatannya. Integrasi Administrasi Pendidikan dalam kegiatan disesuaikan dengan bidang-bidang Administrasi Pendidikan terdapat pada sebaran materi pembelajaran yang sudah disusun pada tahap

sebelumnya. Integrasi ini meliputi penjelasan lebih rinci mengenai bidang-bidang Administrasi Pendidikan yang digunakan dan sesuai dengan topik yang diajarkan. Mencari keterkaitan bidang-bidang Administrasi Pendidikan pilihan dengan topik yang diajarkan terkadang tidak mudah dilakukan. Dibutuhkan pemahaman pengembang produk tentang bidang ilmu Administrasi Pendidikan yang akan diintegrasikan pada topik pembelajaran.

Tahapan pengembangan akan selesai jika bahan ajar yang menggunakan *blended learning* terintegrasi Administrasi Pendidikan sudah selesai dibuat. Jika bahan ajar sudah dibuat maka akan memulai tahap selanjutnya yaitu tahap implementasi bahan ajar yang dilakukan pada pembelajaran di sekolah yang sudah ditentukan sebelumnya.

d. Implementasi (*implementation*)

Pada tahap implementasi, bahan ajar yang sedang dikembangkan sudah berwujud sebagai draf awal dan siap untuk digunakan dalam pembelajaran. Produk bahan ajar yang dihasilkan berupa modul pembelajaran. Produk bahan ajar akan diuji coba dalam dua tahap selanjutnya yaitu pada tahap uji coba lapangan pertama untuk melakukan hasil evaluasi formatif yang dilakukan di prodi MPI FTK UIN SGD Bandung Kelas A dan tahap uji coba lapangan kedua pada kelas yang berbeda, yaitu pada prodi MPI FTK UIN SGD Bandung Kelas B untuk dilakukan evaluasi sumatif.

e. Evaluasi

Prosedur ini memuat tiga langkah prosedural pada model pengembangan Dick dan Carey, diantaranya:

- d. Merancang dan melakukan evaluasi formatif (*design and conduct formative evaluation of instruction*)

Evaluasi formatif dirancang untuk dilaksanakan pada setiap akhir dari pembelajaran melalui penilaian tes dan penilaian siswa mengenai performa pembelajaran. Evaluasi formatif dilakukan pada pelaksanaan uji coba atau implementasi dari pengembangan produk bahan ajar. Uji coba lapangan pertama dilakukan di prodi MPI FTK UIN SGD Bandung Kelas A.

e. Melakukan revisi instruksional (*revise instruction*)

Pelaksanaan uji coba pertama, tepatnya pada pelaksanaan pertemuan pertama, pembelajaran di supervisi oleh dosen matematika, guru matematika, dan staf kurikulum di sekolah tersebut. Hasil dari pembelajaran dinilai sangat baik oleh para supervisor.

f. Merancang dan melakukan evaluasi sumatif (*design and conduct sumative evaluation of instruction*)

Evaluasi sumatif dirancang untuk menghasilkan data pada awal dan akhir dari pembelajaran melalui penilaian tes, yaitu *pretest* dan *posttest*. Soal *pretest & posttest* mengevaluasi kemampuan membuat kesimpulan dari data-data informasi yang ada di dalam soal dalam mengambil keputusan itu, siswa diminta untuk berpikir logis mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi pengambilan keputusan proses tersebut diartikan sebagai proses berpikir kritis dalam penelitian ini. Evaluasi sumatif dilakukan untuk mengetahui efektivitas pembelajaran yang menggunakan bahan ajar *blended learning* terintegrasi Administrasi Pendidikan dibandingkan dengan pembelajaran *blended learning* dan konvensional.

2. Pembahasan

Tahapan pengembangan bahan ajar dilakukan mengadaptasi langkah-langkah pengembangan (*development*) menurut Dick dan Carey. Tahapan pengembangan bahan ajar *blended learning* terintegrasi Administrasi Pendidikan meliputi (a) Tahap analisis yang terdiri dari (1) analisis kebutuhan bahan ajar baru yang harus segera dikembangkan; (2) melakukan analisis terhadap atribut yang diperlukan dalam pengembangan bahan ajar baru; (3) melakukan analisis karakteristik siswa dimana bahan ajar akan diimplementasikan; (b) Tahap desain yang terdiri dari (1) memilih topik atau kompetensi dasar yang akan disajikan pada bahan ajar; (2) mengembangkan indikator pencapaian kompetensi yang sesuai dengan kompetensi dasar yang dipilih; (3) menyusun strategi pembelajaran yang sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi dan teknis pelaksanaan kegiatan; (c) Tahap pengembangan yang terdiri dari (1) merancang peta konsep kegiatan dan merancang keterkaitan bidang Administrasi Pendidikan yang diintegrasikan.

Tahap pengembangan berlanjut sampai bahan ajar siap untuk digunakan; (d) Tahap implementasi bahan ajar yang sudah dibuat dalam pembelajaran di sekolah; (e) Tahap evaluasi yang terdiri dari: (1) evaluasi dari implementasi bahan ajar; (2) melakukan revisi; (3) evaluasi tingkat keefektifan bahan ajar dalam meningkatkan kemampuan yang dipilih dibandingkan dengan pembelajaran lain.

Tahapan analisis yang dilakukan merupakan perluasan dari langkah-langkah pokok pembuatan bahan ajar menurut Prastowo (2011). Hanya saja pada pengembangan ini lebih dijabarkan dalam bentuk analisis-analisis yang berbeda. Seperti yang diungkapkan Prastowo (2011) yang melakukan analisis kurikulum dalam salah satu langkah pokok pembuatan bahan ajarnya, temuan dalam penelitian ini juga melakukan analisis kurikulum pada tahap desain awal bahan ajar. Hal ini perlu dilakukan agar pengembangan bahan ajar dilakukan memenuhi prinsip relevansi, konsistensi dan kecukupan yang juga diungkapkan oleh Prastowo (2011).

Kemudian temuan dalam penelitian ini adalah adanya pengembangan *assessment* yang terdapat pada bagian evaluasi pada bahan ajar. Hal ini sesuai dengan dengan komponen-komponen bahan ajar menurut Prastowo (2011) yaitu terdapat evaluasi pada komponen bahan ajar.

Pada saat melakukan pengembangan strategi intruksional dalam bentuk rancangan sebaran materi. Kemudian rekayasa pembelajaran yang dilakukan berkelompok, agar siswa dapat berlatih untuk berkomunikasi dan melatih kolaborasi. Adapun hasil yang ingin diperoleh pembelajaran *blended learning* terintegrasi Administrasi Pendidikan ini adalah peningkatan nilai *pretest* dan *posttest*. Kemampuan berpikir kritis disini yang diukur adalah kemampuan untuk mengevaluasi suatu kebenaran dari sebuah pernyataan agar menghasilkan suatu kesimpulan.

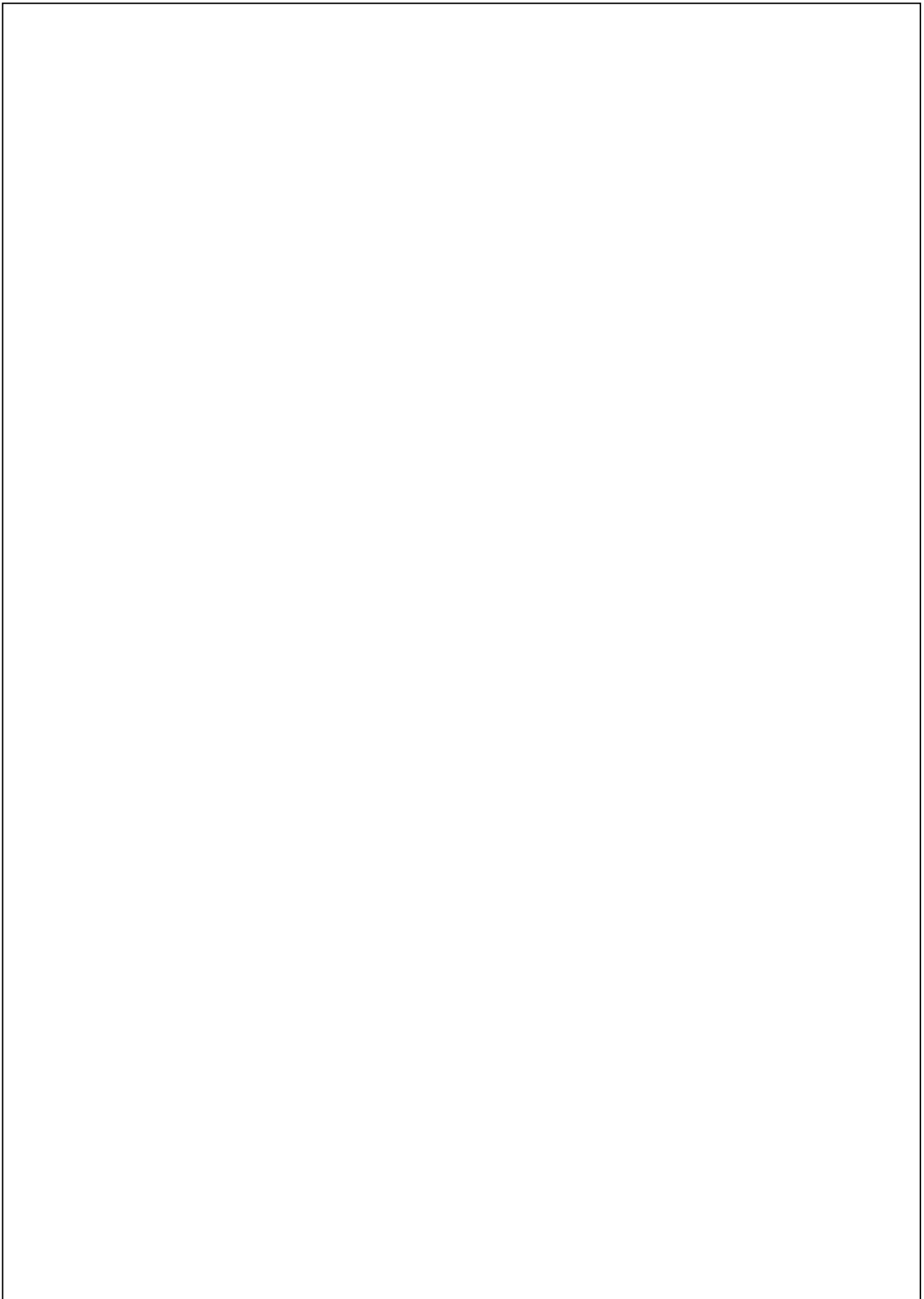
A. HASIL PENELITIAN

1. Gambaran perancangan model blended learning pada Prodi MPI FTK FTK UIN SGD Bandung

2. Kekuatan dan kelemahan rancangan model blended learning pada Prodi MPI FTK FTK UIN SGD Bandung
 - a. Kekuatan rancangan model blended learning pada Prodi MPI FTK FTK UIN SGD Bandung
Kekuatan rancangan model blended learning pada Prodi MPI FTK FTK UIN SGD Bandung di antaranya yaitu: 1) Adanya kemudahan bagi mahasiswa dalam mendownload mata kuliah; 2) Adanya kemudahan bagi mahasiswa dalam mengikuti forum dan chatting dengan waktu yang lebih fleksibel dan lebih lama (tidak dibatasi) sehingga mahasiswa dapat belajar mandiri di mana saja dan kapan saja melalui media pembelajaran e-learning tanpa harus meniadakan pembelajaran tatap muka.
 - b. Kelemahan rancangan model blended learning pada Prodi MPI FTK FTK UIN SGD Bandung
3. Konsep desain model perancangan blended learning yang efektif dalam pencapaian tujuan pembelajaran pada Prodi MPI FTK FTK UIN SGD Bandung

B. PEMBAHASAN

1. Gambaran Perancangan Model Blended Learning Pada Prodi MPI FTK FTK UIN SGD Bandung
2. Kekuatan Dan Kelemahan Perancangan model Blended learning pada Prodi MPI FTK FTK UIN SGD Bandung
3. Konsep Desain Model Perancangan Pembelajaran Model Blended Learning Yang Efektif Dalam Pencapaian Tujuan Pembelajaran Pada Prodi MPI FTK FTK UIN SGD Bandung.



Laporan Penelitian

ORIGINALITY REPORT

18%

SIMILARITY INDEX

18%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

core.ac.uk

Internet Source

18%

Exclude quotes Off

Exclude matches < 11%

Exclude bibliography Off

Laporan Penelitian

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10

PAGE 11

PAGE 12

PAGE 13

PAGE 14

PAGE 15

PAGE 16

PAGE 17

PAGE 18

PAGE 19

PAGE 20

PAGE 21

PAGE 22

PAGE 23

PAGE 24

PAGE 25

PAGE 26

PAGE 27

PAGE 28

PAGE 29

PAGE 30

PAGE 31

PAGE 32

PAGE 33

PAGE 34

PAGE 35

PAGE 36

PAGE 37

PAGE 38

PAGE 39

PAGE 40

PAGE 41

PAGE 42

PAGE 43

PAGE 44

PAGE 45

PAGE 46

PAGE 47
