

Pengembangan Blended Learning Mata Kuliah Pengembangan Program Diklat Prodi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta

Rita Mulyani,[✉] Robinson Situmorang², Kunto Imbar Nursetyo²

¹ Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia.

² Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia.

³ Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.21009/JPI.041.10>

Article History

Submitted: 2021

Accepted : 2021

Published : 2021

Keywords

Blended Learning, Dick&Carey Model, ILDF Model, Online Course, Development and Education and Training Programs

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan suatu produk pembelajaran bauran guna memfasilitasi mahasiswa pada mata kuliah Pengembangan Program Diklat di lingkungan program studi Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta. Metode penelitian yang dijalankan termasuk kedalam metode penelitian dan pengembangan (Research and Development). Metode penelitian dan pengembangan yang diadaptasi menggunakan model berbasis sistem Dick and Carey serta menambahkan model ILDF (Integrated Learning Design Framework) pada langkah ke 7 model Dick and Carey. Sedangkan model ILDF (Integrated Learning Design Framework) digunakan sebagai model pengembangan produk dengan langkah yakni 1)Eksplorasi, 2)Penyusunan, 3)Evaluasi. Evaluasi yang dilakukan ialah expert review dan uji coba pengguna one-toone dan small group. Hasil dari penilaian ketiga expert tersebut menunjukkan angka 3,1 dan uji coba pengguna menunjukkan angka 3,5. Pengembangan blended learning mata kuliah Pengembangan Program Diklat ini dapat diakses pada portal moodle Teknologi Pendidikan serta diharapkan mampu memfasilitasi kebutuhan belajar mahasiswa dalam proses pembelajaran blended khususnya dalam pertemuan online (asinkron)

Abstract

This research aims to develop a blended learning products to facilitate students in the course of the Development of Education and Training Programs in the environment of Educational Technology study programs, Jakarta State University. The research methods carried out are included in the Research and Development method. The research and development method adapted using the Dick and Carey system-based model and adding the ILDF (Integrated Learning Design Framework) model in step 7th of the Dick and Carey model. While the ILDF (Integrated Learning Design Framework) model is used as a product development model with steps, namely 1) Exploration, 2) Compilation, 3) Evaluation. Evaluations were carried out by expert reviews and one-to-one and small group user trials. The results of the three experts assessment showed 3,1 and the user trial showed 3,5. The development of blended learning courses The Development of the Training Program can be accessed on the moodle portal of Educational Technology and is expected to be able to facilitate the learning needs of students in the blended learning process especially in online learning (asynchronous).

[✉] Corresponding author : Rita Mulyani
Alamat : Universitas Negeri Jakarta
Jakarta, Indonesia
E-mail : officialritamulyani@gmail.com

PENDAHULUAN

Menurut Undang-Undang Nomor 12 tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi mendefinisikan bahwa Pendidikan Tinggi adalah jenjang pendidikan setelah pendidikan menengah yang mencakup program diploma, program sarjana, program magister, program doktor, dan program profesi, serta program spesialis, yang diselenggarakan oleh perguruan tinggi berdasarkan kebudayaan bangsa Indonesia.

Karakteristik peserta didik yang tadinya bergelar “siswa” menjadi “mahasiswa” merubah paradigma belajar yang tadinya bergantung pada orang lain menjadi belajar mandiri atau self-directed learning. Perubahan ini menuntut adanya perubahan cara belajar dan membelajarkan khususnya untuk perguruan tinggi sebagai pelaksana pendidikan jenjang orang dewasa. Perguruan tinggi harus dapat memfasilitasi proses belajar mahasiswa dimana kecenderungan belajarnya hanya dijalani jika mereka merasa membutuhkan. Didorong dengan perkembangan revolusi industri 4.0 perguruan tinggi pun diharapkan mampu menerapkan prinsip belajar orang dewasa dengan memanfaatkan teknologi sebaik-baiknya.

Universitas Negeri Jakarta menjadi salah satu Lembaga perguruan tinggi di Indonesia yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk membantu memudahkan terjadinya proses pembelajaran non tatap muka. Salah satu program studi yang sudah menjadi pelopornya ialah Teknologi Pendidikan dimana proses pembelajaran konvensional sudah diintegrasikan dengan teknologi pembelajaran jarak jauh yang menghasilkan blended learning. Blended learning menjadi keunggulan Teknologi Pendidikan untuk memenuhi kebutuhan belajar mahasiswa. Hampir setiap mata kuliah di Program Studi Teknologi Pendidikan mengembangkan blended learning sebagai sarana optimalisasi pembelajaran kombinasi tatap muka dan non tatap muka.

Salah satu mata kuliah yang sebaiknya didukung dengan blended learning ialah Pengembangan Program Diklat. Mata kuliah yang ada semenjak tahun 2016 ini menjadi mata kuliah wajib yang diambil oleh mahasiswa yang mengambil konsentrasi Teknologi Kinerja pada saat semester 6. Teknologi kinerja sendiri menjadi konsentrasi yang menitikberatkan pada optimalisasi pendidikan orang dewasa. Tujuan dari mata kuliah ini ialah mahasiswa akan dapat menyelenggarakan kegiatan pendidikan dan pelatihan sesuai dengan program yang telah dikembangkan sebelumnya.

Mengacu pada Rancangan Program Semester (RPS) mata kuliah Pengembangan Program Diklat,

terdapat pembagian bobot 20 % untuk teori dan 80 %-nya merupakan praktek. Bobot yang besar pada praktek memberikan peluang mahasiswa untuk dapat terus mengasah kemampuannya sampai pada tujuan akhir yakni dapat menyelenggarakan diklat sesuai program yang telah dibuat sebelumnya. Sedangkan teori pendukung praktek harus terus dilaksanakan pada pembelajaran tatap muka yang justru membuat pembelajaran tidak efisien. Tuntutan praktek yang dilakukan tiap minggu tentu tidak bisa dibarengi dengan penyampaian teori pada waktu dan tempat yang sama. Pengurangan efisiensi dan efektivitas pelaksanaan praktek mendorong pengembangan alternatif pembelajaran blended demi mengantisipasi penyampaian teori pada pembelajaran non tatap muka dan praktek pada pembelajaran tatap muka.

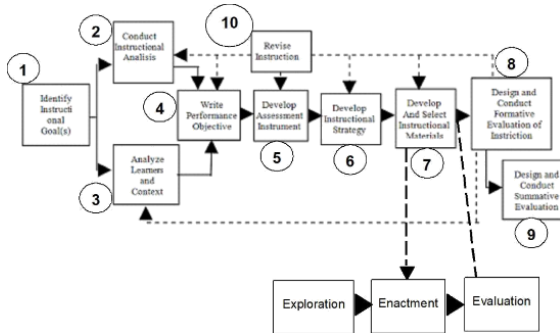
Peran dosen sebagai fasilitator dibutuhkan agar mahasiswa memahami betul tugas tiap praktek yang dilakukan per minggunya. Teori yang sudah ditunjang dengan pembelajaran non tatap muka diharapkan mampu membantu efektivitas praktek pada jam kuliah di waktu dan tempat yang sama. Hal ini akan mendorong mahasiswa bersungguh-sungguh dalam melaksanakan praktek didalam kelas dan difasilitasi bertanya langsung pada dosen pengampu.

Hal inilah yang mendorong penulis mengembangkan blended learning sebagai sarana optimalisasi pembelajaran dengan mengkombinasikan pembelajaran tatap muka dan non tatap muka. Blended learning akan berjalan efektif apabila kebutuhan pembelajaran tatap muka dan non tatap muka dapat terpenuhi dengan semestinya.

METODE

Pengembangan ini bertujuan menghasilkan produk pembelajaran blended dengan mengadaptasi langkah-langkah metodologi penelitian berbasis sistem Dick&Carey yang diintegrasikan dengan model pengembangan produk ILDF (Integrated Learning Design Framework). Adapun prosedur pengembangan yang dilakukan meliputi: (1) Identifikasi Tujuan dan Kebutuhan, (2) Analisis Instruksional, (3) Analisis Pebelajar dan Konteks, (4) Menuliskan Tujuan Umum, (5) Mengembangkan Instrumen, (6) Mengembangkan Strategi Pembelajaran, (7) Mengembangkan dan Memilih Material Instruksional, lalu diintegrasikan dengan model pengembangan produk ILDF dengan tahapan, (1) Eksplorasi, (2) Penyusunan, (3) Evaluasi. Tahapan kedelapan dilanjutkan dengan (8) Merancang dan Melakukan Evaluasi Formatif, (9) Melakukan Revisi Instruksional, (10) Merancang dan Melakukan Evaluasi Sumatif.

Pada pengembangan ini pengembang hanya melaksanakan tahap Dick&Carey sampai pada tahap kesembilan yakni pelaksanaan revisi instruksional. Adapun tahap kesepuluh atau tahap evaluasi sumatif akan dimasukkan dalam keterbatasan pengembangan.



Gambar 1 Integrasi Metode Dick&Carey dan ILDF sebagai Prosedur Pengembangan

Penelitian ini dilakukan di Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta dengan teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, penyebaran kuesioner dan observasi. Adapun data data yang dikumpulkan akan diolah sebagai informasi pengembangan yang diakhiri dengan evaluasi dan perbaikan.

Tindakan evaluasi menggunakan penyebaran kuesioner yang memanfaatkan google form. Sedangkan responden yang terlibat ialah mahasiswa dan mahasiswi angkatan 2017 yang mengambil konsentrasi Teknologi Kinerja yang otomatis sedang menjalankan mata kuliah Pengembangan Program Diklat.

Setelah melakukan serangkaian prosedur sampai pada analisis data teknik yang digunakan pengembang dalam melaksanakan evaluasi menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Skor rata-rata} = \frac{\text{Jumlah keseluruhan skor}}{\text{Jumlah butir soal}}$$

Hasil skor rata-rata kemudian dikategorikan kedalam kriteria hasil berdasarkan skala likert dengan empat pilihan.

Tabel 1 Keterangan Skor Hasil Kuesioner

Rentang Skor	Kategori Skor
3,26 – 4,00	Sangat Baik
2,51 – 3,25	Baik
1,76 – 2,50	Cukup Baik
1,00 – 1,75	Kurang Baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan dilaksanakan pada rentang waktu November 2019-Juli 2020 atau kurang lebih 8 bulan. Responden yang diperoleh dari penelitian dan pengembangan ialah beberapa expert yang bertugas

untuk menilai kesesuaian komponen pembelajaran produk dengan teori-teori serta mahasiswa dan mahasiswi angkatan 2017 yang mengambil konsentrasi Teknologi Kinerja. Selanjutnya paragraf dibawah ini akan menjelaskan prosedur pengembangan blended learning mengadaptasi model pengembangan berbasis sistem Dick&Carey berintegrasi dengan model pengembangan produk ILDF (Integrated Learning Design Framework).

1. Mengidentifikasi Kebutuhan dan Tujuan

Pada tahap ini pengembang berusaha mengidentifikasi masalah dengan mengajukan beberapa pertanyaan terkait keadaan yang ideal dengan keadaan yang sebenarnya yang selanjutnya dijadikan dasar perumusan tujuan pengembangan.

Sub tahap yang dilakukan ialah antara lain:

a) Analisis Kinerja dengan mengajukan pertanyaan terkait masalah untuk memutuskan memberikan intervensi berupa blended learning.

b) Analisis Kebutuhan dengan menetapkan standar berdasarkan penyebaran kuesioner kepada mahasiswa. Pembelajaran yang diharapkan meliputi beragamnya media dan sumber belajar yang digunakan, ketercapaian tujuan khusus disetiap pertemuan, serta kehadiran dosen pada pembelajaran tatap muka.

c) Analisis Pekerjaan yang merupakan lanjutan dari analisis kebutuhan dengan melaksanakan identifikasi peran tiap pihak yang terlibat dalam proses pembelajaran seperti dosen, mahasiswa dan koordinator program studi. Hasil menunjukkan adanya kesenjangan atas pemenuhan kewajiban dengan kenyataan di lapangan. Peran yang dianalisis kaitannya dengan pembelajaran ialah intensitas kehadiran dan deskripsi hak dan kewajiban masing-masing peran yang dijalankan.

d) Kejelasan dalam Desain Pembelajaran membawa pengembang untuk menyusun indikator berdasarkan kompetensi umum dan kompetensi khusus. Hasil yang diharapkan ialah tersusunnya indikator yang diperlukan dalam mengukur keberhasilan mahasiswa dalam pembelajaran.

e) Pebelajar, Konteks dan Alat yang dimana hasilnya berupa keterangan bahwa blended learning yang dihasilkan nantinya akan digunakan oleh mahasiswa semester 6 Prodi Teknologi Pendidikan yang mengambil konsentrasi kinerja, keterampilan yang dipunyai oleh responden berupa keahlian bermain gawai sebagai penunjang blended learning itu sendiri serta familiarnya mahasiswa Prodi Teknologi Pendidikan dengan pembelajaran daring. Adapun infrastruktur yang dibutuhkan berupa laptop, jaringan internet serta ruang kelas yang nyaman sudah terpenuhi oleh mahasiswa dan Prodi Teknologi Pendidikan itu sendiri.

2. Tahap Analisis Instruksional

Pada tahap ini pengembang menghasilkan 2 subtahap yakni:

- a) Mengkategorisasi tujuan pembelajaran berdasarkan 4 ranah Gagne untuk memudahkan pengembang melakukan sub tahap kedua
- b) Memeriksa secara tepat apa yang dikerjakan mahasiswa sudah membawa mereka pada ketercapaian tujuan dengan penentuan jenis item tes

3. Tahap Analisis Pebelajar dan Konteks

Didapatkan keterangan bahwa pebelajar yakni mahasiswa semester 6 merupakan pengguna dari blended learning dengan lingkungan pembelajaran yang mendukung 100% dilakukan secara daring dan luring.

4. Tahap Menuliskan Tujuan Pembelajaran

Tahap penulisan tujuan pembelajaran mengacu pada Rancangan Program Semester atau RPS dengan rincian sebagai berikut:

Kompetensi Umum

“Di akhir matakuliah Pengembangan Program Diklat, mahasiswa akan dapat menyelenggarakan kegiatan pendidikan dan pelatihan sesuai dengan program yang telah dikembangkan sebelumnya.”
Kompetensi Khusus

1. Menjelaskan hakikat Pengembangan Program Diklat
 2. Mengembangkan program diklat dalam skala makro
 3. Mengembangkan program diklat dalam skala mikro
 4. Menyusun rancangan penyelenggaraan diklat
 5. Mengembangkan bahan pembelajaran
 6. Mengembangkan media pembelajaran
 7. Mengembangkan strategi pelatihan sesuai program yang dikembangkan
 8. Melaksanakan program pelatihan
 9. Menyusun laporan penyelenggaraan pelatihan
5. Tahap Mengembangkan Instrumen

Instrumen khususnya yang digunakan dalam evaluasi formatif mengadaptasi dari instrumen dengan judul “Pedoman Standarisasi Instrumen Penilaian Kualitas Media Pembelajaran Memanfaatkan Portal surveymonkey.com” oleh Eveline Siregar. Instrumen ini terdiri atas penilaian ahli materi, ahli media, dan ahli instruksional.

Sedangkan uji coba pengguna menggunakan instrumen yang dikembangkan sendiri oleh pengembang dengan mempertimbangkan aspek isi materi, media dan efisiensi penggunaan blended learning.

6. Tahap Mengembangkan Strategi Pembelajaran

Pada tahap ini dihasilkan tabel kegiatan pembelajaran yang sudah diintegrasikan dengan

metode, media, strategi serta assessment yang digunakan dalam proses pembelajaran.

7. Tahap Mengembangkan dan Memilih Material Instruksional

Pada tahap ini dilaksanakanlah pengembangan online learning yang memanfaatkan portal moodle Prodi Teknologi Pendidikan dengan menggunakan model ILDF dengan rincian sebagai berikut:

- a) Eksplorasi dimana pengembang menganalisis kebutuhan yang menjadi dasar dalam pengembangan online learning yang dilengkapi dengan survey literatur guna memperkuat teori pengembangan blended learning
- b) Penyusunan dimana pengembang mulai membuat prototype produk dan produk jadi yang siap diuji coba.
- c) Evaluasi yang mengacu pada jenis evaluasi formatif dan menghasilkan skor seperti dibawah ini.

Tabel 1 Hasil Expert Review Ahli Materi

Aspek	Rata-Rata
Materi/Kurikulum	3,5
Pembelajaran	3,4
Bahasa dan Ejaan	3,4
Rata-Rata Keseluruhan	3,4

Tabel 2 Hasil Expert Review Ahli Desain Instruksional

Aspek	Rata-Rata
Pembelajaran	2,8
Materi	3
Program/Kompabilitas	1,75
Rata-Rata Keseluruhan	2,51

Tabel 3 Hasil Expert Review Ahli Media

Aspek	Rata-Rata
Tampilan	3,4
Program/Kapabilitas	3,6
Program/Kompabilitas	3,25
Rata-Rata Keseluruhan	3,41

Setelah melakukan expert review maka pengembang melakukan tindakan revisi baik dari segi konten maupun tampilan berdasarkan masukan-masukan yang telah diterima. Evaluasi selanjutnya dilakukan dengan menguji cobakan online learning kepada pengguna dengan hasil sebagai berikut.

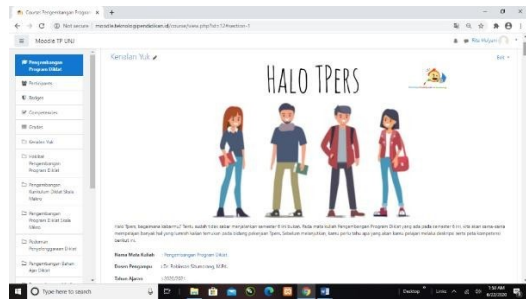
Tabel 4 Hasil Uji Coba Pengguna One-to-One

No.	Nama Responden	Rata-Rata
1.	Uli Afrilia	3,17
2.	Faiz Althof	3,17
3.	Resky Lingga	3,23
	Nilai Rata-Rata	3,13

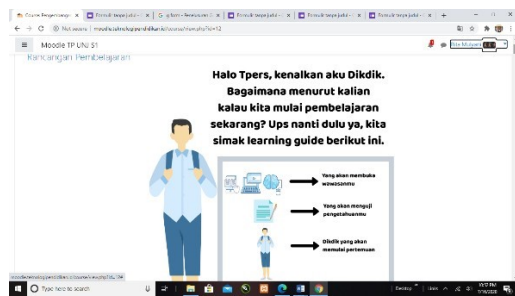
Tabel 5 Hasil Uji Coba Pengguna Small Group

No.	Nama Responden	Rata-Rata
1.	Ardithio Ferdiansyah	3,77
2.	Eka Putri Agustina	3,32
3.	Faizal Achyar	3,36
4.	Karina Almira	3,19
5.	Muhammad Azhar Thifal	3,66
6.	Nurul Hisna Heryanto	3,70
7.	Raden Muhammad Budi M	3,30
8.	Ramadhan Bangun Setiaji	3,21
9.	Rina Agustina	3,62
10.	Siti Nur Fadilah	3,41
Nilai Rata-Rata		3,45

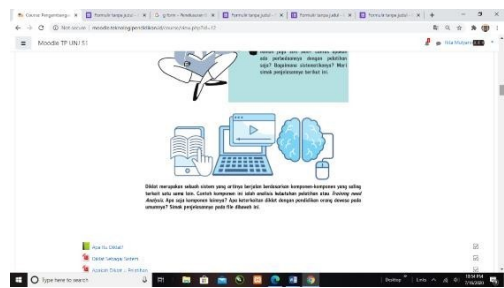
Langkah selanjutnya pengembang melakukan tindakan revisi kedua atau finalisasi produk dengan memperhatikan masukan dari pengguna. Tindakan revisi meliputi perbaikan tulisan, slide powerpoint dan tampilan video.



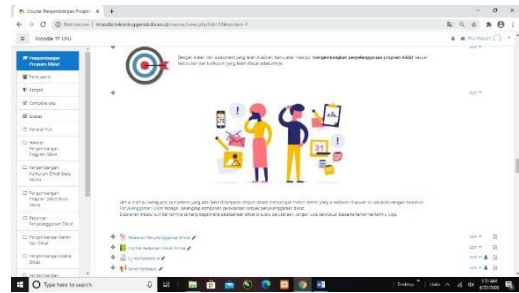
Gambar 1 Tampilan Pembuka Course Pengembangan Program Diklat



Gambar 2 Tampilan Pembuka Course Pengembangan Program Diklat (Sesudah Revisi)



Gambar 3 Tampilan Course Pengembangan Program Diklat



Gambar 4 Tampilan Course Pengembangan Program Diklat

8. Tahap Merancang dan Melakukan Evaluasi Formatif
 Pada tahap ini pengembang melakukan penulisan hasil evaluasi yang sudah dilakukan pada tahap evaluasi model ILDF. Hal ini dilakukan karena komponen-komponen pembelajaran sudah diberikan penilaian dan masukan.

9. Tahap Revisi Instruksional

Pada tahap ini pengembang kembali melakukan tindakan revisi berdasarkan masukan yang didapat dari hasil evaluasi. Namun pada tahap ini pengembang fokus pada rancangan pembelajaran tatap muka yang tertera pada RPS.

SIMPULAN

Penelitian Pengembangan ini menghasilkan produk online learning dan Rancangan Program Semester dengan mengadaptasi model Dick&Carey dan Integrated Learning Design Framework atau ILDF. Hasil evaluasi menunjukkan nilai rata-rata 3,5 dari expert dan 3,6 dari ujicoba pengguna dengan metode one-to-one dan small group yang artinya produk ini ditafsirkan **Sangat Baik**.

Adapun saran yang diajukan ialah pembaharuan platform moodle yang dimiliki pihak prodi yang dibarengi dengan pemanfaatan dan perbaikan produk serupa untuk kedepannya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pengembang turut menghaturkan terima kasih kepada seluruh pendukung pelaksanaan penelitian antara lain Bapak Robinson Situmorang selaku pembimbing 1, Bapak Kunto Imbar selaku pembimbing 2, serta keluarga dan teman-teman yang selalu memberikan semangat selama proses penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Arbar, Thea Fathanah. Revolusi Industri 4.0, Banyak Pekerjaan Manusia Akan Punah?, <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20190925190801-37-102260/revolusi-industri-40banyak-pekerjaan-manusia-akan-punah>, hlm.1

- Ramadhan, R., Chaeruman, U. A., & Kustandi, C. Pengembangan Pembelajaran Bauran (Blended learning) di Universitas Negeri Jakarta, *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 1(1), Februari 2018
- Deepali Pande, Dr. V. M. Wadhai, Dr. V. M. Thakare. "E-learning System and Higher Education", dalam *International Journal of Komputer Science and Mobile Computing*, No.2, Februari 2016
- Ariani, D. Komponen Pengembangan E-learning, *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 1(1), Februari 2018
- Chaeruman, Uwes. Pengembangan Model Desain Sistem Pembelajaran Blended untuk Program Spada Indonesia, *Jurnal researchgate.net*, 2017
- Chaeruman, Uwes. Merancang Model Blended learning, *Jurnal researchgate.net*, 2017
- Dwiyogo, Wasis D, M.Pd. Pembelajaran Berbasis Blended learning Model & Rancangan Pembelajaran & Hasil Belajar Pemecahan Masalah. Malang; Wineka Media. 2016.
- Graham, Charles R. Blended learning System: Definition, Current Trends and Future Direction. Bonk, Curtis, J. and Graham, Charles, R., *The Handbook of Blended learning: Global Perspective, Local Design*(San Fransisco: John Wiley and Sons, Inc. 2006.
- Oktaria, Sheren Dwi, Prof.Dr. C.Asri Budiningsih, Eko Risdianto, M.Cs. Model Blended learning Berbasis Moodle. Jakarta;Halaman Moeka Publishing. 2018.
- Amri, Rivani, dan Grendi Hendrastomo. Dinamika Gerakan Kritis Mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial Universitas Negeri Yogyakarta*. 2016.
- Kamaruddin, Nur et all. Relationship Between Self-Directed Learning, Motivation to Learn Toward Learning Organization Among Lecturers at a Selected Public University in Malaysia. *International Journal of Education*, Vol.8, No.1. Desember 2014.
- Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak. Profil Generasi Milenial Indonesia. Jakarta: Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak. 2018.
- Emzir, M.Pd. Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif. Jakarta; Rajawali Pers, 2013.
- Ainin, Moh. Penelitian Pengembangan dalam Pembelajaran Bahasa Arab. OKARA, Vol.2. November 2013.
- Prawiradilaga, Dewi Salma dkk. Mozaik Teknologi Pendidikan e-learning. Jakarta: Prenada Media Group, 2013.
- Culatta, Richard. ADDIE MODEL, <https://www.instructionaldesign.org/models/addie/>, hlm.1.
- Prawiradilaga, Dewi Salma. Prinsip Desain Pembelajaran. Jakarta: Prenada Media Group . 2013.
- Plomp, Tjeerd dan Nienke Nieveen. Educational Design Research – Part A : An Introduction. Enschede: SLO. 2013.
- Prasetya, Rizky, Arti Platform Menurut KBBI, <https://lektur.id/arti-platform/>, hlm.1.
- Ninoriya, Suman, P.M. Chawan, B.B. Meshram. CMS, LMS, LCMS for E-learning. *www.IJCSI.org*, Vol.8 Issue 2. Maret 2011.
- Slashdot Media, ATutor (Learning Management System), <https://sourceforge.net/project/atutor>, hlm.1.
- Dick, Walter, Lou Carey, James O.Carey. The systematic design of Instruction. South Florida: Library of Congress Cataloging-in-Publication Data, 2015.
- Siregar, E. (2018). Pedoman Pedoman Penilaian Kualitas Media Pembelajaran Berbasis Komputer. UNJ Press. 2018. ISBN 978-602-0766-26-3
- Clark, Donald. Instructional, Learning and Performance Design. <http://www.nwlink.com/~donclark/hrd.html>. hlm.1.
- Greenwood, J. Gagne's nine Events of Instruction. <http://instructionaldesign.io/toolkit/gagne/>. Hlm 1.