



Pengembangan Pembelajaran Bauran (*Blended Learning*) di Universitas Negeri Jakarta

Rizky Ramadhan,[✉] Uwes Anis Chaeruman², Cecep Kustandi³

¹Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta, Indonesia.

DOI : 10.21009/JPI.011.07

Article History

Received : December 2017

Accepted : January 2018

Published : February 2018

Keywords

Blended Learning; E-Learning; ILDF; Pembelajaran bauran ; Pembelajaran daring ; Teknologi Pembelajaran ; Teknologi Pendidikan .

Abstrak

Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) digunakan dalam bidang pembelajaran, sebagai sarana pendukung agar individu, kelompok, maupun organisasi dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih baik. Pemanfaatan TIK ini tentunya dirancang dengan sistemik dan sistematis agar teknologi tersebut dapat memberi nilai tambah terhadap proses belajar. Salah satu contoh integrasi TIK dalam pembelajaran adalah munculnya produk pembelajaran inovatif seperti pembelajaran daring (*e-learning*) yang memayungi pembelajaran bauran (*blended learning*). Oleh dasar tersebut, penelitian pengembangan ini dilakukan dengan bertujuan untuk menghasilkan sebuah *prototype* produk pembelajaran bauran (*blended learning*) untuk mata kuliah Pengantar Organisasi Belajar di lingkungan program studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta. Fokus penelitian ini adalah mengembangkan *blended learning* yang sesuai untuk mata kuliah Pengantar Organisasi Belajar. Penelitian pengembangan ini dilakukan dengan metode penelitian pengembangan dengan model *Integrative Learning Design Framework (ILDF)* melalui tiga tahap yaitu eksplorasi (*exploration*), penyusunan (*enactment*), dan evaluasi (*evaluation*). Hasil penelitian pengembangan ini menunjukkan hasil dengan kriteria baik pada produk hasil pengembangan melalui ujicoba ahli (*expert review*) dan ujicoba pengguna (*one-to-one dan small group*).

Abstract

Information and communication technology is used in the field of learning and instruction as a means of support for individual, team, and organization to get a better learning experience. This ICT application is designed with systematic and systemic way to provide added value for learning process. One of the example of ICT integration in learning process is the emergence of innovative learning products such as e-learning that embeds blended learning. On the basis of this, the development research was conducted with the aim to produce a prototype of blended learning products for the introduction to learning organization course in the Educational Technology undergraduate program, State University of Jakarta. The focus of this research is to develop appropriate blended learning for Introductory to Learning Organization course. This development research is carried out by research method of development with Integrative Learning Design Framework (ILDF) model through three stages: exploration, enactment, and evaluation. The results of this development study show results with good criteria on product development through expert review and one-to-one and small group test.

[✉] Corresponding author :

Adress: Jalan Rawamangun Muka, Program Studi Teknologi Pendidikan, Gd. Daksinapati Lt. 2, Jakarta Timur
Jakarta, 50229
E-mail: rizky.ramdhni@gmail.com

PENDAHULUAN

Pembelajaran elektronik atau disebut dengan istilah *e-learning* (*electronic learning*) merupakan salah satu hasil perpaduan antara pemanfaatan teknologi dengan pembelajaran. Perpaduan ini tentunya dimaksudkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran itu sendiri. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk *e-learning* memungkinkan konten pembelajaran dapat diakses dengan cepat dan tidak terbatas oleh jarak dan waktu melalui penggunaan teknologi internet. Kemudahan akses belajar melalui internet dalam *e-learning* ini dapat menjadi potensi dalam penyediaan pembelajaran yang dapat diakses banyak pihak.

Berdasarkan data yang diperoleh dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), pada tahun 2016, pengguna internet Indonesia berjumlah 132,7 juta pengguna dari total penduduk Indonesia yang berjumlah 256,2 juta jiwa atau sekitar 51,5% dari total penduduk. Tingginya pengguna internet di Indonesia juga dapat dilihat sebagai potensi untuk mengembangkan bentuk pembelajaran elektronik di dalam dunia pendidikan. Melalui pembelajaran elektronik, ruang dan waktu yang biasanya menjadi batasan untuk menyelenggarakan pembelajaran, kini dapat diatasi melalui fleksibilitas akses melalui internet.

Pembelajaran elektronik yang dapat memecahkan keterbatasan dari pembelajaran konvensional (*classroom*, tatap muka) mulai banyak dimanfaatkan di berbagai institusi pendidikan tinggi di Indonesia, tidak terkecuali di Universitas Negeri Jakarta (UNJ). Fenomena berkembangnya *e-learning* dalam pembelajaran yang dilaksanakan di UNJ dapat dilihat dari beberapa program studi yang menyelenggarakan *blended learning* (pembelajaran *hybrid* antara tatap muka dan *e-learning*). Fakultas Ilmu Pendidikan UNJ dan Fakultas MIPA UNJ merupakan fakultas yang turut mengembangkan pembelajaran elektronik bagi program studi yang ada di dalamnya. Portal pembelajaran elektronik ini dapat diakses oleh mahasiswa melalui laman <http://fip.web-bali.net/> untuk FIP UNJ dan <http://fmipa.unj.ac.id/elearning/mcl/> untuk FMIPA UNJ.

Sebagai salah satu program studi yang ada di lingkungan UNJ, Program Studi Teknologi Pendidikan UNJ merupakan yang pertama dalam menyelenggarakan pembelajaran elektronik di lingkungan UNJ. Pada tahun 2008, Program Studi Teknologi Pendidikan UNJ meluncurkan sebuah inovasi dalam pembelajaran yang ada di lingkungan kampus UNJ melalui peluncuran portal pembelajaran elektronik *web-based learning* <http://web-bali.net>. Melalui portal tersebut, mata kuliah yang ada di lingkungan Program Studi Teknologi Pendidikan UNJ dapat diselenggarakan dalam bentuk *blended learning*. Hingga kini, *web-bali* tersebut masih dimanfaatkan sebagai sarana penyelenggaraan *blended learning* di lingkungan Program Studi Teknologi Pendidikan.

Seiring berjalannya waktu, belum semua mata kuliah yang ada di Program Studi Teknologi Pendidikan diselenggarakan dalam bentuk *blended learning* melalui portal *web-based learning* yang disediakan. Pelaksanaan strategi pembelajaran *blended* tentunya disesuaikan dengan karakteristik mata kuliah, tujuan serta pembelajaran yang dirancang, dan kemampuan dosen sebagai desainer pembelajaran mata kuliah. Penyelenggaraan pembelajaran *blended learning* untuk mata kuliah yang ada di Program Studi Teknologi Pendidikan tentunya dirancang dengan memperhatikan kebutuhan dan kendala-kendala yang ditemukan dalam pembelajaran, oleh karenanya penyediaan *blended learning* dalam mata kuliah tersebut dianggap sebagai upaya memfasilitasi belajar bagi peserta didik untuk meningkatkan kualitas belajar.

Mata Kuliah Pengantar Organisasi Belajar (selanjutnya disingkat menjadi POB) merupakan salah satu mata kuliah yang belum diselenggarakan dalam bentuk *blended learning* oleh Program Studi Teknologi Pendidikan UNJ. Mata kuliah ini merupakan mata kuliah wajib yang harus ditempuh oleh mahasiswa dalam konsentrasi Teknologi Kinerja (*Human Performance Technology*). Mata kuliah ini membahas dan mengkaji tentang pendekatan pengembangan organisasi melalui upaya perbaikan secara terus menerus (*ongoing improvement*).

Pengantar Organisasi Belajar dikembangkan dalam bentuk *blended learning* dalam penelitian pengembangan ini dengan berlandaskan pada beberapa hal. Berdasarkan hal yang ditemukan dalam tahap pra-penelitian dengan melakukan wawancara kepada dosen pengampu, ditemukan beberapa fakta yang dapat menjadi landasan untuk mengembangkan pembelajaran bauran untuk mata kuliah ini. Fakta tersebut antara lain: terbatasnya waktu pembelajaran yang ada untuk menyampaikan beberapa topik, kurangnya variasi media dan sumber belajar yang dapat diakses oleh mahasiswa, sistem *collaborative learning* dengan mentor yang kurang efektif jika dosen berhalangan hadir, serta tidak tersedianya sarana *blended learning* untuk memfasilitasi kebutuhan pembelajaran.

Istilah *blended learning* merupakan istilah yang mengacu pada pembelajaran yang menggunakan lebih dari satu jenis strategi pembelajaran. Saat ini, istilah “*blend*” dalam pembelajaran telah jamak dikaitkan dengan pembelajaran elektronik atau *e-learning*. Littlejohn dan Pegler (2007:226) mendefinisikan *blended learning* sebagai *learning that combines different technologies, in particular a combination of traditional (e.g. face-to-face instruction) and online teaching approaches and media*.

Penjelasan Littlejohn dan Pegler (2007:226) mengenai *blended learning* dapat dilihat bahwa pembelajaran jenis ini mengkombinasikan antara pendekatan tradisional yakni berupa kelas tatap muka serta pendekatan pembelajaran daring. Kombinasi dalam pembelajaran bauran tidak hanya dalam pendekatan atau strategi pembelajaran, namun juga termasuk dalam penggunaan media dalam pembelajaran.

Pembelajaran *blended* dilaksanakan atas dasar tujuan untuk meningkatkan pengalaman belajar, karenanya terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi pembelajaran ini. MacDonald (2006) menjelaskan setidaknya terdapat tiga faktor yang saling terkait, yaitu:

Purpose of the learning (tujuan belajar)

Faktor ini terkait dengan tujuan belajar atau kompetensi yang akan dicapai. Tujuan-tujuan belajar menjadi dasar dalam membangun pengalaman belajar bagi peserta didik. Oleh sebab itu ragam metode

pembelajaran serta media pembelajaran yang akan di-*blend* harus ditentukan merujuk pada *learning outcomes* yang ditentukan. Penentuan ini akan menjadi dasar dalam melaksanakan interaksi belajar dalam *blended learning*.

The context of learning (konteks belajar)

Faktor ini berkaitan dengan karakteristik dari setiap peserta didik yang akan mempengaruhi hasil optimal dari pembelajaran *blended*. Karakteristik seperti latar belakang pendidikan, latar pekerjaan, serta tempat belajar peserta didik dapat berpengaruh pada konteks belajar yang akan disajikan melalui *blended learning*.

Approaches to teaching and learning (pendekatan dalam membelajarkan dan belajar)

Membelajarkan merupakan pengalaman yang sangat personal dan setiap Instruktur atau guru sebagai fasilitator pembelajaran memiliki metode membelajarkan yang menjadi andalannya. Oleh karenanya penyajian *blended learning* juga dipengaruhi oleh faktor ini. Selain itu, dalam belajar peserta didik juga memiliki gaya belajar yang berbeda yang dapat mempengaruhi pemilihan metode pembelajaran dalam *blended learning*.

METODE

Penelitian ini dilakukan melalui metode penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk pembelajaran *blended*. Dalam melakukan penelitian, peneliti menggunakan model pengembangan *Integrated Learning Design Framework* (ILDF).

Pengembangan produk *blended learning* ini didasarkan pada tahapan yang ada dalam model ILDF, tahapan tersebut yaitu eksplorasi, penyusunan, serta evaluasi. Rincian prosedur pengembangan dengan model ILDF ini yakni sebagai berikut:

Tahap Eksplorasi

Pada tahap ini, peneliti melakukan eksplorasi mengenai informasi-informasi yang dapat dijadikan rujukan untuk pengembangan desain pembelajaran *online* ditahap selanjutnya.

Rincian setiap langkah yang ada di dalam tahap eksplorasi yakni:

- Analisis Kebutuhan

Pada langkah ini, peneliti melaksanakan kegiatan-kegiatan untuk menemukan kesenjangan yang ada serta kebutuhan yang ada terkait pengembangan *blended learning* dalam mata kuliah pengantar organisasi belajar. Untuk menentukan kebutuhan, peneliti mengumpulkan informasi-informasi yang berguna untuk dianalisis sehingga didapatkan kesimpulan mengenai kebutuhan yang ada dalam mata kuliah pengantar organisasi belajar.

- Survey Literatur

Pada tahap ini, peneliti melakukan survey serta kajian literatur ilmiah mengenai proses dalam mengembangkan *blended learning*. Survey literatur dilakukan dengan mencari referensi teori dalam buku, *ebook*, jurnal maupun sumber lain untuk menjadi landasan melakukan kegiatan pengembangan *blended learning*. Kegiatan ini juga dilakukan melalui diskusi dan bimbingan dengan dosen pembimbing agar referensi yang digunakan oleh peneliti sesuai dengan koridor yang ada.

- Pengembangan Teori

Setelah langkah survey literatur dilakukan, langkah selanjutnya yang dilakukan peneliti yakni *mengumpulkan* teori-teori yang terkait dengan proses pengembangan *blended learning*, serta melakukan kajian dari teori-teori tersebut sebagai landasan kegiatan mengembangkan *blended learning* untuk mata kuliah pengantar organisasi belajar.

- Karakteristik Peserta

Dalam langkah ini, peneliti mengumpulkan informasi mengenai karakteristik peserta yang akan mengambil mata kuliah Pengantar Organisasi Belajar di semester 3 yaitu mahasiswa Teknologi Pendidikan angkatan 2016.

Tahap Penyusunan

Setelah peneliti mendapatkan informasi-informasi yang dapat digunakan sebagai pertimbangan, lalu langkah selanjutnya yang

dilakukan yaitu penyusunan produk pembelajaran online. Dalam tahap ini, terdapat rincian langkah yang dilakukan, yaitu:

- Pengembangan Desain Penelitian

Informasi-informasi yang didapatkan dalam tahap eksplorasi selanjutnya dikembangkan menjadi desain penelitian. Desain penelitian mencakup rancangan pengembangan produk pembelajaran *online* mulai dari latar belakang pengembangan, tujuan pengembangan, model yang digunakan, teori-teori yang mendukung, serta metode pengembangan yang digunakan. Dalam tahap ini pula dikembangkan rancangan program pembelajaran, rancangan topik serta konten yang dipilih untuk dikembangkan menjadi pembelajaran *online* dalam *blended learning*.

- Pengembangan *Prototype* Produk

Tahap pengembangan *prototype* merupakan tahapan dimana rancangan pengembangan produk yang ada di dalam tahap desain penelitian diterjemahkan menjadi bentuk produk nyata pembelajaran *online*. Peneliti pada tahap ini membuat purwarupa dari beberapa *learning object* yang akan dikembangkan, lalu mengunggahnya ke situs pembelajaran *online* fip.web-bali.net.

- Pengembangan Desain Produk secara Detail

Setelah *prototype* dikembangkan dan dievaluasi, maka langkah selanjutnya yaitu mengembangkan produk pembelajaran online secara keseluruhan. Seluruh *learning object* dan rancangan kegiatan belajar dikembangkan secara detail dan diwujudkan dalam *platform website online learning* yang dimiliki oleh prodi teknologi pendidikan hingga siap untuk digunakan.

Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi merupakan tahap dimana produk hasil pengembangan pembelajaran diuji coba atau dievaluasi untuk mengetahui hasil pengembangan yang telah dilakukan. Evaluasi ini juga dilakukan untuk menyempurnakan produk sehingga produk yang dihasilkan dapat

sesuai dengan apa yang diharapkan. Rincian langkah yang ada dalam tahap evaluasi yaitu:

- Tes Formatif
Tes formatif dilakukan setelah produk telah dikembangkan dan telah diunggah dalam web pembelajaran *online* fip.web-bali.net. Produk yang dikembangkan oleh peneliti diuji coba kepada *expert review* (ahli materi, ahli desain pembelajaran, dan ahli media) lalu diuji coba kepada mahasiswa melalui evaluasi *one-to-one* dan *small group*.
- Perbaikan Produk
Hasil ujicoba dalam tahap evaluasi formatif dijadikan dasar dalam penyempurnaan produk pembelajaran *blended*. Kekurangan-kekurangan yang ditemukan serta masukan dari responden ujicoba disempurnakan dengan melakukan revisi produk.

Penelitian pengembangan pembelajaran bauran (*blended learning*) ini dilaksanakan dengan durasi waktu selama 5 bulan yaitu dari bulan September 2017 hingga Januari 2018. Penelitian ini dilakukan di Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, Kota Jakarta Timur, Provinsi DKI Jakarta.

Pada penelitian pengembangan ini, terdapat responden yang akan menilai dan mengkaji dalam hal uji coba produk yang dikembangkan. Responden yang dilibatkan dalam penelitian pengembangan ini, yakni *expert review* merupakan ahli yang dilibatkan dalam hal evaluasi dalam proses pengembangan produk *blended learning* yang akan dikembangkan dan pengguna yaitu mahasiswa mata kuliah pengantar organisasi belajar. *Expert review* dalam penelitian ini terdiri dari ahli materi, ahli media, dan ahli desain pembelajaran.

Teknik evaluasi yang digunakan dalam pengembangan *blended learning* mata kuliah pengantar organisasi belajar ini adalah evaluasi formatif. Teknik evaluasi formatif dilakukan dengan melakukan uji coba produk kepada ahli (*expert review*) yang terdiri dari ahli desain pembelajaran (untuk menilai substansi dari rancangan pembelajaran *blended* yang dikembangkan), ahli materi (untuk menilai substansi dari kesesuaian materi pembelajaran

dari produk yang dikembangkan), serta ahli media pembelajaran (untuk menilai kualitas produk media pembelajaran yang dihasilkan). Setelah melalui uji coba ahli, langkah selanjutnya yaitu melakukan uji coba kepada mahasiswa dengan teknik *one-to-one* dengan memilih tiga mahasiswa dengan karakteristik yang berbeda, lalu dilanjutkan dengan uji coba *small group* untuk menilai produk pembelajaran *blended* yang telah dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk hasil yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini adalah Pembelajaran *Blended* Mata Kuliah Pengantar Organisasi Belajar. Pembelajaran *blended* ini dikembangkan berdasarkan latar belakang kesenjangan serta kebutuhan yang ada, sehingga produk penelitian pengembangan ini menjadi sebuah alternatif pemecahan masalah dari kebutuhan tersebut. pengembangan pembelajaran *blended* ini dikembangkan berdasarkan model pengembangan pembelajaran *Integrative Learning Design Framework* melalui tiga tahapan besar yaitu eksplorasi, penyusunan, dan evaluasi.

1. Tahap Eksplorasi

a. Analisis Kebutuhan

Hasil yang diperoleh dari langkah analisis kebutuhan ini adalah kebutuhan pengembangan pembelajaran *blended* untuk mata kuliah pengantar organisasi belajar.

Tabel 1 Kebutuhan *Blended Learning*

Aspek	Kesenjangan	Kebutuhan
Durasi pembelajaran	Durasi penyampaian waktu pembelajaran tidak sesuai dengan kedalaman materi	Desain pembelajaran dibuat secara <i>blended</i> yang memungkinkan mahasiswa mengakses materi di luar waktu pembelajaran di kelas yang terbatas, secara online
Metode dan strategi pembelajaran	<i>Collaborative learning</i> tidak berjalan efektif jika dosen berhalangan hadir	<i>Collaborative learning</i> bisa dikombinasikan dengan aktivitas diskusi secara online, serta proyek kolaboratif melalui online learning,

		sehingga pengarah dan pengawasan dapat dilakukan oleh dosen secara virtual.
	Diskusi antara mahasiswa dan dosen di luar kelas belum terfasilitasi	Fasilitas untuk melakukan diskusi secara virtual untuk mengakomodir lingkungan belajar di kelas dan di luar kelas (<i>online dan virtual</i>)
	Fasilitas web hybrid learning prodi teknologi pendidikan belum dimanfaatkan untuk menunjang pembelajaran mata kuliah POB	Pemanfaatan web hybrid learning prodi teknologi pendidikan dengan mengembangkan pembelajaran blended mata kuliah POB sehingga integrasi antara online learning dan kelas tatap muka dapat menambah pengalaman belajar mahasiswa
Media dan sumber belajar	Media dan sumber belajar belum dapat mengakomodir kebutuhan mahasiswa	Pengembangan ragam media dan sumber belajar yang dapat menunjang aktivitas pembelajaran mahasiswa serta membantu mahasiswa mendalami materi

Analisis yang dapat dilakukan berdasarkan kesenjangan yang ada yakni pembelajaran mata kuliah POB dapat dirancang dalam bentuk *blended-learning* untuk mengatasi keterbatasan atau kesenjangan yang ada sehingga pelaksanaan *blended-learning* yang mana menggabungkan penyampaian pembelajaran secara tatap muka dengan penyampaian melalui pembelajaran *online* dapat menjadi suatu intervensi yang sesuai untuk diterapkan dan sesuai dengan kebutuhan.

Dasar pengembangan *blended-learning* ini tidak semata dipilih menjadi suatu intervensi dalam mata kuliah POB. Pengembangan *blended-learning* ini didasarkan juga pada ketersediaan sarana dan prasarana yang mendukung penyelenggaraan *e-learning* di program studi Teknologi Pendidikan UNJ. Berdasarkan hasil observasi, ditemukan bahwa program studi Teknologi Pendidikan UNJ memiliki portal *web-based learning* yang dapat diakses melalui laman fip.web-bali.net sehingga dapat dimanfaatkan untuk menjadi dasar

pengembangan *blended-learning* untuk suatu mata kuliah.

Pemanfaatan portal *web-based learning* yang dimiliki program studi Teknologi Pendidikan UNJ guna mengembangkan pembelajaran blended antara kelas tatap muka dan kelas online dapat menjadi pertimbangan efektifitas dan efisiensi melalui pemanfaatan sarana dan prasarana penunjang pembelajaran yang tersedia.

b. Survey Literatur

Hasil yang diperoleh dari langkah survey literatur yang ada pada tahap eksplorasi adalah daftar literatur yang dapat dipakai sebagai dasar pengembangan pembelajaran *blended*. Pengembangan pembelajaran dalam bentuk blended untuk mata kuliah pengantar organisasi belajar didasarkan pada teori pendukung yang digunakan sebagai acuan pengembangan sesuai dengan kaidah-kaidah keilmuan dan akademis, oleh karena itu literatur yang dipakai sebagai dasar pengembangan ini adalah:

Tabel 2 Literatur dalam Penelitian

Dasar teori pendukung	Literatur
Prosedur pengembangan (model pengembangan) <i>e-learning</i>	Model pengembangan <i>Integrative Learning Design Framework</i> oleh Brenda Bannan. Sumber referensi: Brenda Bannan, et.al., <i>An Introduction to Educational Research</i> , (Enschede: SLO Netherlands Institute for Curriculum Development, 2007)
Pengembangan <i>e-Learning</i>	Sumber referensi utama: Beatrice Ghirardini, <i>E-Learning Methodologies: a Guide for Designing and Developing e-Learning Courses</i> , (Rome: Food and Agriculture Organization of the United Nations, 2011)
Penyelenggaraan pembelajaran <i>blended</i>	Sumber referensi utama:

	Allison Littlejohn dan Chris Pegler, <i>Preparing for Blended e-Learning</i> , (Oxon: Routledge, 2007)
Pengembangan learning object	Sumber referensi utama: Dewi S. Prawiradilaga, <i>Mozaik Teknologi Pendidikan: e-Learning</i> , (Jakarta: Kencana, 2013)
Pengembangan materi perkuliahan pengantar organisasi belajar	Sumber referensi utama: Michael J. Marquardt, <i>Building Learning Organization: Mastering the 5 Elements for Corporate Learning</i> , (Palo Alto: Davies-Black Publishing, 2002)

c. Pengembangan Teori

Hasil yang diperoleh dari langkah pengembangan teori adalah elaborasi antara teori-teori yang dipakai dalam penelitian pengembangan pembelajaran *blended* dengan hasil temuan dalam tahap analisis kebutuhan.

a. Karakteristik Peserta Didik

Hasil yang diperoleh dari langkah ini adalah profil peserta didik yang mengikuti mata kuliah pengantar organisasi belajar. Pada tahap ini, peneliti menyebarkan kuisioner berbentuk online forms melalui *platform Google Forms* yang disebar kepada responden yaitu mahasiswa Teknologi Pendidikan angkatan 2016 yang mengikuti mata kuliah POB.

Kuisioner yang disebar berisikan pertanyaan-pertanyaan yang peneliti kembangkan dari kisi-kisi instrumen analisis peserta didik. Hasil dari penyebaran kuisioner ini yakni berupa profil peserta didik mahasiswa Teknologi Pendidikan Angkatan 2016. Profil peserta didik tersebut digunakan sebagai analisis atau dasar pengembangan pembelajaran *blended* yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Kuisioner disebar kepada mahasiswa Teknologi Pendidikan angkatan 2016 dengan 30 orang responden. Adapun hasil yang diperoleh

yaitu profil karakteristik peserta didik adalah sebagai berikut:

Tabel 3 Profil Peserta Didik

Profil Peserta Didik	
Aspek	Deskripsi
Usia	Mahasiswa yang akan mengikuti mata kuliah pengantar organisasi belajar berusia 18-20 tahun dengan lebih dari setengah dari jumlah responden berusia 18 tahun.
Jarak tempat tinggal	Jarak tempat tinggal mahasiswa dengan kampus sebagian besar (43,3%) berjarak lebih dari 20 KM dari kampus dan 20% berjarak 16-20 KM. Jika dijumlahkan berarti jarak tempat tinggal mahasiswa dengan kampus lebih dari setengah dari jumlah responden (63,3%) berjarak lebih dari dan sama dengan 16 KM. Hal ini tentunya menjadi pertimbangan untuk menyelenggarakan waktu belajar kelas online dalam <i>blended learning</i> .
Kegiatan di luar kuliah	Aspek pertanyaan kegiatan di luar kuliah didapat bahwa mahasiswa sebagian besar (lebih dari setengah jumlah responden) tidak memiliki kesibukan lain di luar kuliah. Namun setengah lainnya memiliki kesibukan lain di luar kuliah yang dapat menjadi pertimbangan untuk membahas kesepakatan jadwal kegiatan belajar online.
Lokasi belajar selain di kampus	Aspek lokasi belajar mahasiswa menunjukkan bahwa 76,7% mahasiswa belajar di rumah.
Kepemilikan komputer/laptop	Aspek kepemilikan komputer/laptop menunjukkan bahwa seluruh mahasiswa memiliki komputer/laptop yang memberi arti bahwa pembelajaran online dapat diakses oleh mahasiswa melalui komputer/laptop pribadinya.
Akses internet	Aspek akses internet yang digunakan oleh mahasiswa menunjukkan bahwa sebagian besar (73,3%) mahasiswa menggunakan akses internet melalui kuota paket

	internet provider dan sisanya menggunakan akses wifi rumah.
Kecepatan akses internet	Akses internet yang dapat diakses oleh masing-masing mahasiswa menunjukkan data kecepatan yang beragam. Jumlah terbanyak menunjukkan akses internet dengan kecepatan 100-500 kbps (55.1%) dan sisanya mengakses internet dengan kecepatan diatas 500kbps. Kecepatan internet ini menjadi bahan pertimbangan dalam mengembangkan learning object yang ringan dan mudah diakses oleh mahasiswa.
Tanggapan mengenai kualitas akses internet kampus	Berdasarkan pertanyaan mengenai kualitas akses internet melalui wifi di kampus menunjukkan bahwa setengah dari jumlah responden menjawab lumayan (cukup) baik, dan 46% lainnya mengatakan bahwa kualitasnya buruk. Hal ini juga menjadi pertimbangan dalam hal membuka akses kelas online tidak pada saat waktu kuliah mahasiswa dikarenakan akses internet melalui wifi dan sinyal provider tidak mencukupi dan mumpuni.
Pengalaman belajar melalui internet	Berdasarkan aspek pengalaman belajar melalui internet, seluruh mahasiswa menjawab bahwa mereka mempunyai pengalaman belajar melalui internet, mereka juga dapat mengoperasikan gadget untuk mengakses informasi dalam belajar melalui internet, serta seluruh mahasiswa merasa tertarik untuk belajar melalui internet.
Gaya belajar	Berdasarkan gaya belajar, lebih dari setengah dari jumlah responden menjawab bahwa mereka merupakan learner dengan tipe gaya belajar visual.

2. Tahap Penyusunan

Tahap selanjutnya dalam pengembangan *blended learning* untuk mata kuliah Pengantar Organisasi Belajar yakni penyusunan produk pembelajaran *blended*. Pada tahap penyusunan ini, informasi-informasi yang telah didapatkan di tahap sebelumnya yaitu tahap eksplorasi digunakan sebagai acuan untuk menyusun produk sehingga sesuai dengan kondisi real yang ada di lapangan. Adapun rincian langkah-langkah yang ada pada tahap ini yaitu:

a. Desain Program

Pada tahap ini, peneliti menyusun desain pembelajaran *blended* untuk mata kuliah

pengantar organisasi belajar, adapun produk yang dihasilkan dalam tahap ini yakni:

- Desain pembelajaran *blended* mata kuliah pengantar organisasi belajar yang dikembangkan dari Model PEDATI (Chaeruman, 2018).

Tabel 4 Contoh Penentuan Aktivitas Pembelajaran *Blended*

CAPAIAN PEMBELAJARAN	POKOK BAHASAN	SUB-POKOK BAHAN	AKTIVITAS PEMBELAJARAN		
			Sinkron		Asinkron
			SL	SM	
Mahasiswa dapat menjelaskan konsep dasar organisasi belajar dengan tepat.	Konsep dasar organisasi belajar	• Konsep dasar organisasi belajar dan kaitannya dengan teknologi pendidikan	V	-	-
		• Organisasi Belajar sebagai sebuah sistem	-	-	V
Mahasiswa dapat mengontohkan lima subsistem pendukung organisasi belajar berdasarkan teori Michael J. Marquardt melalui simulasi dengan benar.	Subsistem pendukung organisasi belajar	• Dinamika belajar	V	-	V
		• Transformasi organisasi	V	-	V
		• Pemberdayaan sumber daya manusia	V	-	V
		• Manajemen pengetahuan dalam	V	-	V

Pokok Bahasan 1 : Konsep dasar organisasi belajar
Subpokok Bahasan 1 : Konsep dasar organisasi belajar dan kaitannya dengan teknologi pendidikan

Subpokok Bahasan	Pokok Materi	Aktivitas Pembelajaran	Metode	Media	Asesmen
Konsep dasar organisasi belajar dan kaitannya dengan teknologi pendidikan	Tantangan yang ada dalam organisasi saat ini.	Sinkron langsung	<i>Case study</i>	<ol style="list-style-type: none"> Artikel online mengenai perkembangan <i>start-up</i> dan <i>big company</i> <i>E-Book Building the Learning Organization</i> Marquardt 	Sharing pendapat secara kelompok
	Pentingnya organisasi belajar.	Sinkron langsung	Presentasi dan tanya jawab	Slide presentasi	Sharing pendapat secara kelompok
	Organisasi belajar dalam Teknologi Pendidikan.	Sinkron langsung	<i>Collaborative learning</i>	Slide presentasi	Tugas kelompok mengenai analisis peran seorang teknolog pendidikan di dalam organisasi

		organisasi				p organisasi			
		<ul style="list-style-type: none"> Penerapan teknologi dalam organisasi belajar 	V	-	V				
Ujian Tengah Semester			-	V	-				
Mahasiswa dapat melakukan kegiatan asesmen organisasi belajar di lapangan berdasarkan teori di dua organisasi/perusahaan.	Asesmen organisasi belajar	<ul style="list-style-type: none"> Rancangan kegiatan asesmen organisasi belajar 		-	-				
		<ul style="list-style-type: none"> Asesmen organisasi belajar 		-	-				
		<ul style="list-style-type: none"> Seminar hasil asesmen organisasi belajar terhadap 		-	-				

Tabel 5 Contoh Rancangan Aktivitas Pembelajaran

Pokok Bahasan 1 : Konsep dasar organisasi belajar
Subpokok Bahasan 2 : Organisasi Belajar sebagai sebuah sistem

Subpokok Bahasan	Pokok Materi	Strategi Pembelajaran Asinkron (Daring)		
		Learning Object	Kegiatan Belajar	Asesmen
Organisasi Belajar sebagai sebuah sistem	Subsistem belajar.	Link Website Video animasi (MP4) Transkrip video (PDF) Infografis	Mempelajari materi <i>online</i> secara mandiri di LMS Forum Diskusi	Kuis online (pilihan ganda)
	Subsistem organisasi.	Video animasi (MP4) Transkrip video (PDF) Link Website	Mempelajari materi <i>online</i> secara mandiri di LMS Forum diskusi	
	Subsistem SDM.	Video animasi (MP4) Transkrip video (PDF) Slide Video	Mempelajari materi <i>online</i> secara mandiri di LMS Forum Diskusi	
	Subsistem pengetahuan	Video Link Website Video animasi (MP4) Transkrip video (PDF)	Mempelajari materi <i>online</i> secara mandiri di LMS Forum diskusi	
	Subsistem teknologi	Video animasi (MP4) Transkrip video (PDF)	Mempelajari materi <i>online</i> secara mandiri di LMS	

***Keterangan**

- *Sinkron (Synchronous)* merupakan pembelajaran yang dilaksanakan secara *real-time*.
- *Asinkron (Asynchronous)* merupakan pembelajaran yang dilaksanakan tidak terikat pada waktu (berupa pembelajaran daring).
- *SL (Sinkron Langsung)* merupakan pembelajaran secara tatap muka di kelas.
- *SM (Sinkron Maya)* merupakan pembelajaran sinkron yang dilaksanakan secara daring

b. Pengembangan *Prototype* Produk

Setelah rancangan desain pembelajaran disusun, maka langkah selanjutnya dalam tahap penyusunan adalah mengembangkan *prototype* produk. Pengembangan *prototype* produk ini menekankan pada produk pembelajaran *blended* dalam bentuk *online course* yang diakses di fip.web-bali.net. *Prototype* produk dikembangkan dalam bentuk rancangan *course* yang akan dilengkapi dan disempurnakan dengan menambahkan konten-konten belajar (*learning object*) pada web-bali.



Gambar 1. Pembuatan *Course Online* mata kuliah POB di web-bali



Gambar 2. Desain *homepage* mata kuliah

Pengembangan *prototype* produk selain menghasilkan rancangan *online course* di *web-based learning* juga menghasilkan purwarupa *learning object* yang akan dikembangkan. *Learning object* dikembangkan berdasarkan analisis materi serta ragam pengetahuan dari masing-masing materi. Pengembangan LO ini juga disesuaikan dengan karakteristik mahasiswa, oleh karena itu untuk mempermudah

mahasiswa mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan, LO dikembangkan dalam wujud beragam seperti teks (berupa *on screen information/learning guidance*), video animasi, serta PDF.

Pengembangan LO juga disesuaikan dengan kapasitas akses internet mahasiswa, sebisa mungkin LO yang dihasilkan berupa LO yang ramah dengan koneksi kecepatan internet sehingga tidak memerlukan *bandwith download* yang berukuran besar.

c. Pengembangan Desain Produk Secara Detail

Hasil yang diperoleh dari langkah ini adalah produk yang siap untuk di uji coba. Dalam langkah ini, pengembang mulai melakukan penyusunan penyajian materi (LO), urutan atau langkah pembelajaran dalam *online learning*, melakukan ujicoba sendiri (*self-testing*) terhadap produk yang telah dikembangkan. Hasil *self-testing* oleh pengembang menjadi rujukan untuk melakukan penyempurnaan detail produk sehingga siap untuk di uji coba kepada ahli dan uji coba kepada responden.

3. Tahap Evaluasi

Hasil ujicoba produk pengembangan pada tahap expert review ahli desain pembelajaran menunjukkan kategori baik dengan persentase 86.95%, hasil *expert review* media menunjukkan hasil yang baik dengan persentase 100%, hasil *expert review* materi menunjukkan hasil yang baik dengan persentase 79,41%, hasil ujicoba *one-to-one* menunjukkan hasil dengan kategori “sangat baik” yang ditunjukkan dengan rata-rata produk hasil ujicoba sebesar 3.65, dan hasil ujicoba *Small Group* menunjukkan hasil dengan kategori “sangat baik” yang ditunjukkan dengan rata-rata produk hasil ujicoba sebesar 3.67.

SIMPULAN

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah pembelajaran *blended* berupa *prototype* pembelajaran daring yang ada di portal *web based learning* milik Program Studi Teknologi Pendidikan fip.web-bali.net serta desain pembelajaran *blended* secara keseluruhan untuk mata kuliah POB. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan dengan model ILDF (*Integrative Learning Design*)

Framework) yang dikembangkan oleh Bannan-Ritland. Secara umum hasil penelitian ini ditunjukkan dengan hasil ujicoba formatif produk yang dikategorikan baik melalui *expert review* dan ujicoba *one-to-one* serta ujicoba small group.

Indonesia. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.

UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah S.W.T Ar-Rahman Ar-Rahim karena atas kasih dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan jurnal ini. Rasa terima kasih peneliti ucapkan kepada orang tua penulis yaitu Bapak Iswanto dan Mama Aryanti Pane atas jasanya yang tidak terhitung kepada penulis sampai saat ini. Terima kasih kepada Bapak Dr. Uwes Chaeruman, M.Pd dan Bapak Cecep Kustandi, M.Pd selaku pembimbing atas waktu, ilmu, dan bimbingannya kepada penulis. Terima kasih kepada Bapak Dr. Robinson Situmorang selaku koordinator program studi Teknologi Pendidikan UNJ. Kepada dosen-dosen dan staf program studi Teknologi Pendidikan yang telah banyak berjasa kepada penulis selama berkuliah di UNJ, terima kasih atas ilmunya. Terima kasih atas dukungan teman-teman kuliah penulis seluruh TP 13, Tidak lupa, ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada pihak lain yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah berjasa kepada perjalanan hidup penulis.

DAFTAR PUSTAKA

- Asosiasi Pengusaha Jasa Internet Indonesia, Survey Pengguna Internet Indonesia. (2016) Diunduh dari <https://apjii.or.id/survei2016>
- Littlejohn, Allison dan Chris Pegler. (2007) *Preparing for Blended E-Learning*. Oxon: Routledge
- Bannan, Brenda. et.al. (2007) *An Introduction to Educational Research*. Enschede: SLO Netherlands Institute for Curriculum Development.
- Owston, Ron dan Dennis York. (2012). *Evaluation of Blended Learning Courses in the Faculty of Liberal Arts and Professional Studies and the Faculty of Health*. Technical Report No. 2012-3: Institute for Research on Learning Technology
- Uwes Anis Cheruman. (2018). *Disertasi: Desain Sistem Pembelajaran Blended: Panduan Merancang Pembelajaran Blended Mata Kuliah Daring dan Terbuka SPADA*