

**PENGEMBANGAN *BLENDED LEARNING* PADA MATA KULIAH  
KAPITA SELEKTA PENDIDIKAN DI PRODI TEKNOLOGI  
PENDIDIKAN FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR**

**Muhammad Faried Zakaria**

**Pembimbing 1: Dr. Nurhikmah H., S. Pd., M. Si., Pembimbing 2: Dr. Abdul  
Hakim, S. Pd., M. Si.**

Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Negeri Makassar

Email: m.fariedzakaria96@gmail.com

**Abstrak:** Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah pengembangan *Blended Learning* pada Mata Kuliah Kapita Seleкта Pendidikan di Prodi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar yang valid dan praktis ? Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan *Blended Learning* pada Mata Kuliah Kapita Seleкта Pendidikan di Prodi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar yang valid dan praktis. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) *Blended Learning* pada Mata Kuliah Kapita Seleкта Pendidikan yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu. Model pengembangan yang digunakan yaitu 4D yang diadaptasi ke 3D dari model pengembangan M. Alessi dan Stanley R. Trollip yaitu melalui tahap *define* (perencanaan), *design* (desain) dan *development* (pengembangan). Subjek penelitian yang diteliti adalah mahasiswa Prodi Teknologi Pendidikan yang berjumlah tiga puluh dua orang. Sedangkan objek penelitian yang diteliti adalah pengembangan *Blended Learning*. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan angket dan wawancara. Kelebihan *Blended Learning* yaitu mengkombinasikan pembelajaran di kelas dan *e-learning* dalam menyampaikan pesan-pesan pembelajaran untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta didik, mahasiswa lebih aktif, mandiri dan semangat dalam belajar, serta terjadinya pembelajaran jarak jauh tanpa harus berada di ruangan yang sama. Hasil yang dicapai dalam pengembangan *Blended Learning* menunjukkan bahwa hasil validasi ahli media pembelajaran dan ahli isi/materi media pembelajaran menunjukkan bahwa *Blended Learning* yang dihasilkan valid. Hasil uji coba perorangan menunjukkan hasil kualifikasi sangat baik dan mahasiswa termotivasi untuk belajar, uji coba kelompok kecil menunjukkan hasil kualifikasi baik dan mahasiswa menyukai *Blended Learning* untuk bisa diterapkan pada kegiatan perkuliahan, serta tanggapan dosen mata kuliah menunjukkan bahwa *Blended Learning* yang dihasilkan valid dan praktis. Hasil dari penelitian ini adalah produk *Blended Learning* yaitu penggabungan pembelajaran online dan pembelajaran tatap muka. *Blended Learning* ini juga bersifat fleksibel dalam memilih waktu dan tempat untuk mengakses pelajaran.

**Kata kunci :** *Blended Learning*, Kapita Seleкта Pendidikan

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan dalam kehidupan manusia. Melalui pendidikan manusia belajar, menuntut ilmu, dan menggunakan ilmunya menuju kehidupan yang lebih baik. Pendidikan merupakan proses yang kompleks dan berjalan beriringan dengan perkembangan manusia itu sendiri. Tujuan pendidikan tentu tidak bisa terlepas dari kurikulum pendidikan. Kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran, serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu, berhasil atau tidaknya suatu proses pendidikan sekarang ini tereletak pada pembelajaran yang berlangsung dan pembelajaran dikatakan dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar peserta didik terlibat secara aktif baik fisik, mental maupun sosial dalam pembelajaran, serta menunjukkan kegairahan belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar dan rasa percaya diri sendiri.

Dunia pendidikan saat ini semakin berkembang pesat, berbagai macam pembaharuan dilakukan agar meningkatkan kualitas pendidikan. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan diperlukan berbagai terobosan baik dalam kualitas pengajar, pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, dan kualitas maupun kelengkapan sarana dan prasarana. Untuk meningkatkan proses pembelajaran, maka pengajar dituntut

untuk membuat pembelajaran lebih inovatif dan kreatif yang mendorong peserta didik dapat belajar secara optimal baik dalam belajar mandiri maupun dalam pembelajaran di kelas. Dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2013 tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan Pasal 19 yang berbunyi sebagai berikut.

“Proses Pembelajaran pada satuan Pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi Peserta Didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik”.

Dalam proses pendidikan manusia harus melewati jenjang-jenjang pendidikan. Salah satu jenjang pendidikan yaitu pendidikan tinggi yang berdasarkan SN-Dikti, Undang Undang Nomor 12 Tahun 2014 tentang Pendidikan Tinggi Perguruan Tinggi Pasal 1 yang berbunyi sebagai berikut.

“Pendidikan Tinggi yang bermutu merupakan Pendidikan Tinggi yang menghasilkan lulusan yang mampu secara aktif mengembangkan potensinya dan menghasilkan Ilmu Pengetahuan dan/atau Teknologi yang berguna bagi Masyarakat, bangsa, dan negara”.

Satuan pendidikan yang menyelenggarakan pendidikan tinggi disebut perguruan tinggi yang dapat berbentuk salah satunya adalah universitas. Universitas merupakan

salah satu bentuk perguruan tinggi yang menghasilkan sumber daya manusia yang ahli di bidangnya masing-masing.

Mahasiswa selaku peserta didik di universitas menjalani proses perkuliahan sesuai dengan jurusan atau program studi masing-masing dan memperoleh ilmu dan gelar serta mampu bekerja secara profesional untuk memenuhi kebutuhan masyarakat. Untuk mewujudkan *output* universitas yang cerdas dan terampil serta mampu memenuhi kebutuhan masyarakat, dosen harus mampu meningkatkan kualitas mengajar, salah satunya dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin canggih dan praktis sehingga bermunculan berbagai macam metode pembelajaran, salah satunya pemanfaatan *blended learning* yaitu pembelajaran *e-learning* dan tatap muka.

Pemanfaatan pola pembelajaran *blended learning* telah digunakan di beberapa universitas, untuk memudahkan proses perkuliahan. Dengan memanfaatkan pola pembelajaran *blended learning*, dosen dan mahasiswa dapat menjalankan proses perkuliahan yang menggabungkan, mengkombinasikan dan memadukan sistem pendidikan konvensional dengan sistem yang serba digital.

Salah satu kompetensi mata kuliah yang harus dikuasai oleh mahasiswa pada jenjang Perguruan Tinggi pada Teknologi Pendidikan yaitu mata kuliah Kapita Selekta Pendidikan. Menurut Nurhikmah dosen mata kuliah Kapita Selekta Pendidikan

adalah suatu mata kuliah yang membahas kumpulan masalah dari pendidikan yang penting dan terpilih untuk dicari penyebabnya dan ditentukan jalan keluarnya.

Kapita selekta pendidikan terdiri dari beberapa unsur, unsur pertama ialah bahwa objek pembahasan dari Kapita Selekta Pendidikan merupakan masalah-masalah pendidikan. Berbagai masalah pendidikan dapat ditelusuri berdasarkan perbedaan-perbedaan yang terjadi antara teori, aturan-aturan, kebijakan pemerintah, dengan fakta yang terjadi sebenarnya dalam praktik pendidikan. Unsur kedua ialah bahwa masalah pendidikan yang dibahas dalam Kapita Selekta Pendidikan merupakan masalah-masalah yang dianggap prioritas dan penting. Sebagaimana dipahami oleh semua orang yang berkecimpung dalam dunia pendidikan bahwa masalah-masalah pendidikan sangat kompleks dan luas. Unsur ketiga ialah bahwa pembahasan dari Kapita Selekta Pendidikan, merupakan upaya menemukan penyebab masalah tersebut terjadi dan mencari solusi untuk mengatasi persoalan-persoalan tersebut. Tentu saja tidak setiap masalah yang dibahas langsung dapat ditemukan solusi pemecahan masalahnya.

Sehingga konsep mata kuliah Kapita Selekta Pendidikan berkaitan erat dengan permasalahan pendidikan yang diberikan dengan solusi. Oleh karena itu, mahasiswa diharapkan dapat memahami konsep Kapita Selekta Pendidikan secara umum untuk mengatasi persoalan-persoalan dalam dunia pendidikan.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi awal pada tanggal 6 Februari 2019 peneliti menemukan bahwa pembelajaran pada mata kuliah Kapita Selekta Pendidikan pada Prodi Teknologi Pendidikan di Universitas Negeri Makassar dilakukan secara tatap muka diruang kelas dengan sarana prasarana yang memadai. Namun, pemanfaatan dan pengembangan sarana dan prasarana belum optimal. Berkenaan dengan itu, perlu adanya model pembelajaran yang dapat membantu mahasiswa dalam mengembangkan kompetensi. Hal ini berdasarkan Throne (2017:18).

Pembelajaran *blended* adalah suatu peluang upaya mengintegrasikan kemajuan inovasi dan teknologi yang ditawarkan dengan interaksi dan partisipasi yang ditawarkan dalam pembelajaran tradisional. *Blended learning* mengacu pada belajar yang mengkombinasi atau mencampur antara pembelajaran tatap muka (*face to face*) dan pembelajaran berbasis komputer (*online* dan *offline*). Dari definisi tersebut mengandung makna bahwa *blended learning* menggambarkan sebuah kesempatan yang mengintegrasikan inovasi dan keuntungan teknologi pada pembelajaran online dengan interaksi dan partisipasi dari keuntungan pembelajaran tatap muka.

Pada mata kuliah Kapita Selekta Pendidikan mahasiswa mengungkapkan metode pembelajaran masih hanya sekedar diskusi saja, selain itu mahasiswa juga terkadang susah mencari referensi materi yang menunjang sesuai instruksi dari dosen. Selain itu masih terbatasnya buku-

buku yang ada sehingga mahasiswa harus mencari referensi yang lain di luar sana.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah jenis penelitian pengembangan atau biasa dikenal dengan *Research and Development (R&D)*. Penelitian pengembangan menghasilkan objek yang dapat dilihat dan diraba. Pengembangan merupakan proses rekayasa dari serangkaian unsur yang disusun bersama-sama untuk membentuk suatu produk. Menurut Trianto (2011:243) mengemukakan.

“Penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian untuk mengembangkan produk dan menyempurnakan produk. Produk tersebut dapat berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*) seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas atau di laboratorium atau juga perangkat lunak (*software*) seperti program komputer, model pembelajaran, dan lain sebagainya”.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengadopsi model pengembangan dan desain multimedia yang dikembangkan oleh Stephen M. Alessi dan Stanley R. Trollip, yakni melalui langkah-langkah perencanaan/penetapan (*define*), desain (*design*) dan pengembangan (*development*).

Komponen atribut tersebut mencakup standar (*standards*), evaluasi berkelanjutan (*ongoing evaluation*), dan manajemen proyek (*project management*) yang menjadi pelengkap dan bahan pertimbangan

dalam mengembangkan produk. Alasan pemilihan model pengembangan Alessi dan Trollip dikarenakan model pengembangan ini terdiri dari (3 tahap) namun didalamnya memiliki sub komponen yang dijelaskan secara detail. Sub komponen model dijelaskan secara eksplisit untuk membimbing pengembangan menghasilkan produk yang efektif. Atribut yang digunakan dalam model Alessi dan Trollip juga dapat membantu pengembangan produk untuk cepat selesai namun tetap dalam standar manajemen dan kualitas. Penelitian pengembangan ini menggunakan dua teknik analisis data, yaitu teknik Analisis deskriptif kualitatif dan analisis statik deskriptif.

Analisis deskriptif kualitatif ini digunakan untuk mengolah data hasil review isi mata kuliah dan ahli media pembelajaran. Teknik analisis data ini dilakukan dengan mengelompokkan informasi-informasi dari data kualitatif berupa masukan, tanggapan, kritik dan saran perbaikan yang terdapat pada angket dan hasil wawancara kepada para ahli media dan desain serta ahli isi materi pembelajaran, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan tanggapan dosen. Hasil analisis data ini kemudian digunakan untuk merevisi produk media pembelajaran.

Teknik analisis statistik deskriptif digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket dalam bentuk deskriptif persentase.

Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan digunakan ketetapan sebagai berikut.

**Tabel 3.1 Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5 (Uji Coba Produk)**

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
90% - 100%	Sangat Baik	Tidak Perlu Direvisi
75% - 89%	Baik	Tidak Perlu Direvisi
65% - 74%	Cukup	Direvisi
55% - 64%	Kurang	Direvisi
0% - 54%	Sangat Kurang	Direvisi

Sumber: Risqullah (2018: 38)

Identifikasi Kebutuhan Mahasiswa digunakan ketetapan sebagai berikut.

**Tabel 3.2 Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5 (Identifikasi Kebutuhan)**

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
90% - 100%	Sangat Memuaskan
80% - 89%	Memuaskan
70% - 79%	Cukup
60% - 69%	Kurang
0% - 59%	Sangat Kurang

Sumber: Risqullah (2018: 38)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Pengembangan

#### 1. Tahap Perencanaan (*Define*)

Dari hasil identifikasi masalah yang ditemukan oleh peneliti adalah dosen telah menjelaskan materi dengan

baik, namun perlu adanya model pembelajaran yang dapat membantu mahasiswa dalam mengembangkan kompetensi. Dengan perkembangan teknologi yang semakin modern, pemanfaatan model pembelajaran yang tepat dapat menjadi solusi untuk masalah ini, terkhususnya dengan pemanfaatan *blended learning* yang mengkombinasi atau mencampur antarpembelajaran tatap muka (*face to face*) dan pembelajaran berbasis komputer (*online* dan *offline*). Hal ini sangat cocok untuk dosen yang memiliki kesibukan saat waktu perkuliahan sehingga dosen tetap dapat memberikan materi kepada mahasiswa.

Langkah kedua ialah mengidentifikasi tujuan perkuliahan, pengembang mengambil materi Kapita Selekta Pendidikan berdasarkan tujuan perkuliahan yang tercantum dalam RPS (Rencana Program Semester) Mata Kuliah Kapita Selekta Pendidikan. Capaian Mata Kuliah pada RPS, mahasiswa diharapkan mampu: 1) menguraikan reformasi pendidikan nasional, 2) memahami budaya nasional sebagai dasar pendidikan, 3) memahami wajib belajar dalam sistem pendidikan nasional, 4) mengidentifikasi pendidikan prasekolah, 5) memahami sekolah dasar sekolah rendah, 6) memahami sekolah menengah komprehensif, 7) memahami pendidikan guru, 8) memahami pendidikan internasional, 9) memahami sertifikasi guru, 10) merefleksi pendidikan wanita, 11) merefleksi pendidikan seks, 12) mengidentifikasi perubahan kurikulum, 13) memahami pendidikan

vokasi, 14) memahami pendidikan karakter.

Langkah ketiga ialah melakukan identifikasi proses perkuliahan serta media pembelajaran yang dibutuhkan dalam proses perkuliahan dengan menggunakan angket dan wawancara bebas.

Hasil rerata persentase untuk kondisi proses perkuliahan dan media yang dibutuhkan mahasiswa sebanyak 81% berada pada kualifikasi setuju, sehingga hal ini menjadi pertimbangan pengembang dalam mendesain pembelajaran dan menjadi perhatian khusus untuk merancang dan mendesain *blended learning* dengan materi Mata Kuliah Kapita Selekta Pendidikan.

Langkah keempat ialah mengidentifikasi materi yang dibutuhkan mahasiswa dalam proses perkuliahan pada Mata Kuliah Kapita Selekta Pendidikan.

Hasil rerata persentase untuk informasi materi kebutuhan belajar sebanyak 67% berada pada kualifikasi cukup, Sehingga hal ini menjadi perhatian khusus bagi pengembang untuk merancang dan mendesain *blended learning* dengan materi Mata Kuliah Kapita Selekta Pendidikan.

## 2. Tahap Desain (*Design*)

Pada tahapan ini pengembang merancang pembelajaran *blended learning* dengan berdasarkan pada informasi yang telah dikumpulkan melalui hasil identifikasi kebutuhan mahasiswa serta berpedoman pada Rancangan Pembelajaran Semester (RPS) mata kuliah Kapita Selekta Pendidikan. Selain itu dilakukan

pembuatan *Storyboard* dan *Flowchart* untuk mempermudah proses pengembangan *blended learning*.

*Storyboard* dibuat untuk mempermudah memvisualisasikan ide-ide yang dimiliki agar lebih tertata. Pada tahap ini meliputi tampilan dan fitur-fitur yang ada di *blended learning*. *Flowchart* dibuat untuk menjelaskan alur-alur sistem *blended learning* dengan singkat dan jelas. Beberapa tahapan pada desain diantaranya Penyusunan materi pembelajaran *blended learning* sesuai capaian mata kuliah dan penyusunan tampilan dan fitur pembelajaran *blended learning*.

Penyusunan materi pembelajaran *blended learning* agar pesan yang disampaikan sesuai Rencana Pembelajaran Semester mata kuliah Kapita Selektta Pendidikan. Materi di desain dan dikembangkan dalam bentuk materi elektronik (.pdf) sehingga kita bisa mengakses pada *e-learning* kapan saja.

Terdapat 14 materi/pokok bahasan pada RPS, diantaranya: 1) reformasi pendidikan nasional, 2) budaya nasional sebagai dasar pendidikan, 3) wajib belajar dalam sistem pendidikan nasional, 4) pendidikan prasekolah, 5) sekolah dasar sekolah rendah, 6) sekolah menengah komprehensif, 7) pendidikan guru, 8) pendidikan internasional, 9) sertifikasi guru, 10) pendidikan wanita, 11) pendidikan seks, 12) perubahan kurikulum, 13) pendidikan vokasi, 14) pendidikan karakter.

Penyusunan tampilan dan fitur pembelajaran *blended learning* mulai dari tampilan kursus mata kuliah

Kapita Selektta Pendidikan pada *e-learning*, menambahkan tulisan berjalan dan animasi, serta penambahan fitur-fitur pada masing-masing materi/pokok bahasan yang menunjang seperti video pembelajaran, situs materi *online*, diksusi *online*, kuis dan tugas.

### 3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tingkat Validitas dan Kepraktisan

#### a. Membuat Produk *Blended Learning*

Pada tahapan ini dilakukan pengembang dengan berpedoman pada *Storyboard* dan *Flowchart* yang telah dibuat dan disusun sehingga mempermudah pembuatan produk *blended learning*. Tahapan pembuatan produk *blended learning* dimulai dari penyusunan materi yang di desain dan dikembangkan dalam bentuk materi elektronik (.pdf) dengan menambahkan konten seperti gambar dan sebagainya, yang selanjutnya akan bisa di akses pada pembelajaran *online*.

Tahapan selanjutnya yaitu pembuatan kursus pembelajaran *online* (*e-learning*) dengan membuat kursus baru yaitu mata kuliah Kapita Selektta Pendidikan, serta menghubungi admin/operator untuk menjadikan dosen pengampu menjadi pengajar pada kursus yang dikelola, untuk mengelola kursus pengembang menyusun tampilan dan fitur pembelajaran *blended learning* mulai dari tampilan kursus mata kuliah Kapita Selektta Pendidikan pada *e-learning*, menambahkan tulisan berjalan dan animasi, serta penambahan fitur-fitur yang menunjang seperti video pembelajaran,

situs materi *online*, diksusi *online*, kuis dan tugas. Panduan Penggunaan *e-learning* dapat dilihat pada lampiran 8.

Tahapan inti yaitu penggabungan antara pembelajaran *online* (*e-learning*) dan pembelajaran tatap muka. Dengan mengakses materi/konten pembelajaran pada *e-learning* yang selanjutnya materi/konten tersebut juga akan didiskusikan pada pertemuan tatap muka, sehingga proses perkuliahan bisa berjalan secara praktis, mudah dan pesan-pesan pembelajaran dapat tersampaikan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta didik.

#### b. Validasi dan Uji Coba

Validasi *blended learning* menunjukkan hasil yang *valid* berdasarkan hasil validasi oleh isi/materi yang berada pada kualifikasi baik, ahli desain yang berada pada kualifikasi sangat baik dan ahli media pembelajaran yang berada pada kualifikasi baik. Tahap pengembangan *blended learning* menunjukkan hasil bahwa pembelajaran *blended learning* praktis digunakan dalam proses pembelajaran berdasarkan hasil uji coba perorangan dengan hasil sangat baik, uji coba kelompok kecil dengan hasil baik, serta tanggapan dosen mata kuliah Kapita Selektta Pendidikan dengan hasil sangat baik.

### B. Pembahasan

#### 1. Hasil Penelitian yang Dicapai

Penelitian ini dengan menggunakan model pengembangan 4D yang diadaptasi menjadi 3D

menjadi tiga tahap yaitu *define*, *design* dan *development*.

Pada tahap *define* menghasilkan informasi tujuan perkuliahan, kondisi proses perkuliahan, kebutuhan media dan materi perkuliahan Kapita Selektta Pendidikan. Dari hasil tahap *define* sebagai informasi awal untuk peneliti mengembangkan pembelajaran *blended learning* yang akan digunakan di perkuliahan Kapita Selektta Pendidikan.

Pada tahap *design* menghasilkan rancangan pembelajaran *blended learning* yang telah diatur tampilan dan fitur-fitur tambahan yang akan digunakan dalam perkuliahan Kapita Selektta Pendidikan.

Pada tahap *development* menghasilkan pembelajaran *blended learning* pada Mata Kuliah Kapita Selektta Pendidikan yang valid berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli desain dan media pembelajaran serta praktis berdasarkan hasil uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan hasil penilaian dosen Mata Kuliah Kapita Selektta Pendidikan.

Pada tahap validasi diperoleh penilaian bahan ajar dari satu dosen ahli sebagai validator. Data hasil penelitian kemudian dianalisis dan dihitung skor kevalidannya. Hasil kevalidan dari ahli desain pembelajaran dengan kriteria sangat baik dan ahli media pembelajaran dengan kriteria baik, kemudian dari ahli isi/materi dengan kriteria baik.

Media pembelajaran dianggap valid dan layak untuk digunakan apabila sudah melalui proses pengembangan dengan berdasarkan



hasil validasi dari dua ahli yaitu ahli isi/materi pembelajaran dan ahli desain/media pembelajaran, dan skor kevalidan dari validator ahli mendapatkan skor minimal kategori baik. Berdasarkan skor kevalidan yang diuraikan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa bahan ajar yang dihasilkan valid dan layak untuk digunakan.

Berdasarkan hasil analisis kepraktisan yang ditinjau dari respon dosen adalah kategori baik, uji perorangan berada pada minimal kriteria baik, kemudian uji kelompok kecil dengan kriteria baik.

Media pembelajaran dianggap praktis dan layak untuk digunakan apabila sudah melalui proses pengembangan dengan berdasarkan hasil tanggapan dosen, uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil, kemudian skor kepraktisan ditinjau dari penilaian dosen dan respon mahasiswa mencapai kriteria minimal baik. Berdasarkan skor kepraktisan yang diuraikan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *blended learning* yang dihasilkan praktis dan layak untuk digunakan.

Spesifikasi produk *blended learning* terdiri atas: 1) produk yang dikembangkan digunakan sebagai media pembelajaran pada kuliah Kapita Selektta Pendidikan, 2) *blended learning* ini dikembangkan menggunakan *Learning Management System (LMS) Eschool* Universitas Negeri Makassar, 3) produk yang dikembangkan menggabungkan pembelajaran *online* dan pembelajaran tatap muka, 4) pembelajaran *online* dirancang dengan menambahkan

tulisan berjalan dan animasi, serta penambahan fitur-fitur yang menunjang seperti video pembelajaran, situs materi *online*, diksusi *online*, kuis dan tugas, 5) produk *blended learning* dapat digunakan oleh dosen dan mahasiswa.

Berdasarkan hal tersebut, pembelajaran *blended learning* dapat memecahkan salah satu masalah dalam proses perkuliahan yaitu pada ruang dan waktu belajar. Hal tersebut berdasarkan Tim Tekno (2013), pembelajaran ini memiliki beberapa keuntungan sebagai berikut.

Bagi pelajar, proses belajar lebih fleksibel karena tidak terikat dengan waktu dan tempat serta dapat mengulang kembali materi yang telah dipelajari. Selain itu, dapat juga menjadi ruang diskusi dengan pengajar dan pelajar lainnya. Dan dapat menjadi sumber materi untuk memperkaya pengetahuan.

Bagi pengajar, pembelajaran *blended learning* dapat memudahkan penyampaian materi pelajaran dan dapat menjadi solusi ketika memiliki banyak agenda atau memiliki waktu terbatas untuk mengajar di kelas.

Berdasarkan pernyataan hal tersebut, pembelajaran *blended learning* memiliki kelebihan dalam mengatasi masalah ruang dan waktu belajar yang fleksibel sehingga dosen dan mahasiswa dapat melakukan interaksi pembelajaran tanpa harus berada di ruang dan waktu yang sama, terutama jika dosen atau mahasiswa berhalangan di waktu perkuliahan.

Adapun kelebihan khusus pada pembelajaran *blended learning* yang

dikembangkan oleh peneliti yaitu sebagai berikut.

1) dapat menggabungkan pembelajaran *online (e-learning)* dan tatap muka, yaitu mengakses kursus untuk mendapatkan informasi atau konten materi yang akan didiskusikan pada pertemuan tatap muka, 2) dapat digunakan kapan pun dan dimana pun selama memiliki koneksi internet, 3) dapat digunakan melalui laptop, komputer, *smartphone* dan tablet, 4) memiliki fitur video pembelajaran yang dapat diakses setiap saat sehingga mahasiswa dapat menambah wawasan lain selain dari materi, 5) memiliki fitur diskusi *online* sehingga dosen dan mahasiswa dapat saling berdiskusi *online* dengan sistem *chat* (obrolan) sehingga tanpa harus berada di tempat yang sama, proses pembelajaran tetap dapat dilakukan, 6) memiliki kuis dan tugas untuk mengetahui tingkat pengetahuan mahasiswa dan 7) memiliki file materi yang dapat diunduh sehingga materi dapat dipelajari dalam keadaan *offline*.

## 2. Permasalahan dalam Proses Pengembangan dan Keterbatasan Penelitian

Pengembangan pembelajaran *blended learning* ini peneliti telah melakukan pembenahan dan perbaikan pada produk *blended learning* berdasarkan masukan dan saran dari validator ahli desain dan media pembelajaran yaitu perbaikan pada proposional materi pembelajaran yaitu dengan menambahkan gambar/video di masing-masing materi.

Dalam perbaikan *blended learning* tidaklah mudah peneliti harus

membuat soal untuk kuis dan tugas, menambahkan video pembelajaran sesuai materi untuk ditambahkan pada produk *blended learning* dan untuk membuat *blended learning* ini membutuhkan biaya dari segi koneksi internet agar dapat diakses oleh dosen dan mahasiswa kapan pun dan dimana pun dengan berbagai perangkat yang telah terkoneksi dengan internet.

Penelitian pengembangan *blended learning* ini tidak terlepas dari beberapa hambatan diantaranya a) uji coba hanya dilakukan pada satu kelas, yang terdiri dari 32 mahasiswa, b) peneliti harus menyempitkan waktu penelitian karena faktor kesibukan dari dosen pengampu mata kuliah bersangkutan, c) pada saat perbaikan *blended learning*, peneliti kesulitan dalam proses pengeditan kursus ketika *website* dari Universitas Negeri Makassar sedang bermasalah atau *maintenance* sehingga peneliti tidak bisa mengaksesnya.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### A. Kesimpulan

Dari penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Hasil tahap *define* yaitu informasi awal untuk mengembangkan *blended learning* berupa tujuan perkuliahan, kondisi proses perkuliahan, kebutuhan media dan materi perkuliahan Kapita Selekta Pendidikan.

2. Hasil tahap *design* yaitu rancangan *blended learning* di antaranya membuat *flowchart* dan *storyboard* untuk menentukan desain tampilan, dan menyesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan digunakan

pada Mata Kuliah Kapita Selekta Pendidikan. Terdapat 14 materi/pokok bahasan pada RPS yang dirancang pada *e-learning*, menambahkan tulisan berjalan dan animasi, serta penambahan fitur-fitur pada masing-masing materi/pokok bahasan yang menunjang seperti video pembelajaran, situs materi online, diksusi online, kuis dan tugas.

3. Hasil tahap *development* atau validitas dan kepraktisan pengembangan yaitu menghasilkan *blended learning* yang valid setelah diuji oleh ahli materi dan ahli desain dan media dan direvisi berdasarkan komentar dan saran ahli, serta dilakukan uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan tanggapan dosen yang dihasilkan valid dan praktis.

#### B. Saran

Dari penelitian yang dilakukan ini, maka penulis menyarankan 1) bagi mahasiswa untuk lebih aktif dan semangat mengikuti perkuliahan dan mampu memanfaatkan media pembelajaran yang disediakan pihak kampus ataupun dari pihak luar kampus, 2) bagi dosen, untuk mempertimbangkan dan menerapkan penggunaan media dalam perkuliahan, terkhususnya *blended learning* sehingga perkuliahan lebih efektif dan menyenangkan. Namun penelitian ini masih perlu terus dikembangkan sesuai dengan perkembangan zaman, 3) bagi ketua prodi untuk dapat melengkapi sarana dan prasarana perkuliahan, terkhususnya fasilitas yang mendukung *blended learning* dalam perkuliahan seperti penyediaan wifi di

kelas dan 4) bagi peneliti selanjutnya perlu diadakan penelitian lebih lanjut mengenai *blended learning* dan mengembangkannya lebih baik lagi.

#### DAFTAR PUSTAKA

- A. Maolani & Cahyana, Ucu. 2015. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Badaruddin, dkk. 2018. Desain Pembelajaran English Formath Berbasis Blended Learning. *Prosiding*. (hal. 236-238). Parepare, (online), Vol.1, <https://jurnal.yapri.ac.id/index.php/semnassmpt/article/download/36/36> (diakses pada 1 Mei 2019).
- Chaeruman, Anis. 2017. PEDATI Desain Sistem Pembelajaran Blended. *Lampiran Disertasi*. Jakarta: Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta.
- Darmawan, Deni. 2012. *Inovasi Pendidikan Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Dwiyogo, Wasis D. 2013. *Pembelajaran Berbasis Blended Learning*. (online), [http://www.id.m.wikibooks.org/wiki/Pembelajaran\\_Berbasis\\_Blended\\_Learning](http://www.id.m.wikibooks.org/wiki/Pembelajaran_Berbasis_Blended_Learning), (diakses 5 Mei 2019)
- Emzir. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

- Haryati, Sri. 2012. *Research and Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian dalam Bidang Pendidikan*. Madura, (online), Vol.37 No.1, [http://academia.edu.documents/38758800/dresearch\\_and\\_development\\_r\\_and\\_d\\_sebagai.pdf](http://academia.edu.documents/38758800/dresearch_and_development_r_and_d_sebagai.pdf) (diakses pada 5 Mei 2019).
- Istiningsih, Siti, dkk. 2015. *Blended Learning Trend Strategi Pembelajaran Masa Depan*. Mataram: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Mataram
- Kurtus, R. 2004. *Blended Learning*. (online), <http://www.schoolforchampions.com/elearning/blended.htm>, (diakses 5 Mei 2019)
- Marjadi, Brahm. 2016. *Mengenal Blended Learning*. Sydney: Western Sydney University.
- Nugroho, Rinaldi Dwi. dkk. 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Pada Mata Pelajaran Programmable Logic Controller*, (online), <http://eprints.uny.ac.id/10273/1/JURNAL/>, (diakses 30 Juli 2015).
- Nurhikmah. 2018. *Kapita Selekta Pendidikan: Konseptual Pendidikan dari Berbagai Sudut Pandang*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 109 Tahun 2013 Tentang Penyelenggaraan Pendidikan Jarak Jauh Pada Pendidikan Tinggi* (online) [www.unm.ac.id/files/surat/permen\\_tahun2013\\_nomor109.pdf](http://www.unm.ac.id/files/surat/permen_tahun2013_nomor109.pdf) (diakses 28 April 2019).
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2014 Tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi Dan Pengelolaan Perguruan Tinggi* (online) [http://lpm.walisongo.ac.id/wp-content/uploads/2016/06/PP-No-4\\_2014-tentang-Penyelenggaraan-Dikti-dan-Pengelolaan-PT.pdf](http://lpm.walisongo.ac.id/wp-content/uploads/2016/06/PP-No-4_2014-tentang-Penyelenggaraan-Dikti-dan-Pengelolaan-PT.pdf) (diakses 28 April 2019).
- Presetio, Murdiono Purbo, dkk. 2012. *Perancangan dan Implementasi Content Pembelajaran Online dengan Metode Blended Learning*. Manado: Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Sam Ratulangi, (online), <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/elekdankom/article/viewFile/607/479>
- Risqullah, Jamil. 2018. *Pengembangan E-Learning dengan Menggunakan Moodle pada Mata Kuliah Pengantar Kurikulum di Prodi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar*. *Skripsi*. Makassar: Prodi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.

- RISTEKDIKTI. 2008. *Buku Panduan Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan Kementerian Riset Teknologi dan Pendidikan Tinggi.
- Rusman, dkk. 2013. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sevima. 2018. *Pengertian dan Mafaat Model Pembelajaran Blended Learning*, (online), <https://sevima.com/pengertian-dan-manfaat-model-pembelajaran-blended-learning/>, (diakses 28 April 2019).
- Sitepu. 2014. *Pengembangan Sumber Belajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sinring, Abdullah, dkk. 2016. *Pedoman Penulisan Skripsi Program S-1 Fakultas Ilmu Pendidikan UNM*. Makassar: Fakultas Ilmu Pendidikan UNM.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tirtaraharja, Umar. & La Sulo, S.L. 2010. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 Tentang Pendidikan Tinggi* (online), <http://sumberdaya.ristekdikti.go.id/wp-content/uploads/2016/02/uu-nomor-12-tahun-2012-ttg-pendidikan-tinggi.pdf> (diakses 1 Mei 2019).