

Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Blended Learning* Mata Kuliah Dasar-Dasar Komputer Bagi Mahasiswa Teknologi Pendidikan

Alpia Maisarah¹, Abdul Haling², Nurhikmah³

¹ Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan,

Universitas Negeri Makassar

Email: alviamaisarah96@gmail.com



©2021 – JETCLC Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Makassar. Ini adalah artikel dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-NC-4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>).

ABSTRACT

This research examines the Development of Blended Learning-Based Teaching Materials Computer Basics Courses for Students of Educational Technology Study Program. The purpose of this research is to find out: (1) Want to know the needs of blended learning-based learning in computer basics courses, (2) Want to know that the development of blended learning-based teaching materials can improve student learning outcomes in computer basics courses, (3) Want to know the validity and practicality of the learning process in computer basics by using edmodo media. The development model used by researchers is a model developed by ADDIE by Lee, W.W., and Owens, D.L. (2004). The stages in this development include: steps of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The subjects in this study are validators consisting of content experts or learning media materials and learning media experts. Lecturer in Computer Basics, and the results showed that: (1) Identification of student needs, namely: students argue the need for media that are able to support in the special learning process in computer basics. (2) Media validation and design are at either qualification and validation of content or material is at sufficient qualification and with revision.

Keywords: *Development of teaching materials, Blended learning, Computer Basics, Online*

ABSTRAK

Penelitian ini menelaah Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Blended Learning Mata Kuliah Dasar-Dasar Komputer Bagi Mahasiswa Prodi Teknologi Pendidikan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui: (1) Ingin mengetahui kebutuhan pembelajaran berbasis blended learning pada mata kuliah dasar-dasar komputer, (2) Ingin mengetahui bahwa pengembangan bahan ajar berbasis blended learning dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa dalam mata kuliah dasar-dasar komputer, (3) Ingin mengetahui kevalidan dan kepraktisan proses pembelajaran pada mata kuliah dasar-dasar komputer dengan menggunakan media edmodo. Model pengembangan yang digunakan oleh peneliti yaitu model yang dikembangkan oleh ADDIE oleh Lee, W.W., dan Owens, D.L (2004), adapun tahapan-tahapan dalam pengembangan ini meliputi: langkah-langkah analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek dalam penelitian ini adalah validator yang terdiri dari ahli isi atau materi media pembelajaran dan ahli media pembelajaran. Dosen Mata Kuliah Dasar-Dasar Komputer, dan Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Identifikasi kebutuhan mahasiswa yaitu: mahasiswa berpendapat perlu adanya media yang mampu mendukung dalam proses pembelajaran khusus pada Mata Kuliah Dasar-Dasar Komputer. (2) Validasi media dan desain berada pada kualifikasi baik dan validasi isi atau materi berada pada kualifikasi cukup dan dengan revisi.

Kata Kunci: *Pengembangan bahan ajar, Blended learning, Dasar-Dasar Komputer, Online*

PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan teknologi dalam dunia pendidikan telah mengubah sistem pembelajaran konvensional menjadi sistem pembelajaran modern, menuntut untuk melakukan inovasi dalam penyampaian pembelajaran. Kemudian tantangan inilah yang membuat perubahan terjadi dalam lingkungan belajar dan turut membantu pergerakan proses pembelajaran.

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran pada Semester Genap Tahun Ajaran dan Tahun Akademik 2020/2021 di Masa Pandemi Covid-19 yang menjadi Keputusan Bersama Empat Kementerian (Kemendikbud, Kemenag, Kemenkes, dan Kemendagri), yaitu dengan memberikan penguatan peran Pemerintah Daerah (Pemda)/kantor wilayah (Kanwil)/kantor Kementerian Agama (Kemenag), meliputi:

- 1) Pemberian kewenangan penuh pada Pemda/ Kanwil kantor Kemenag dalam penentuan pemberian izin pembelajaran tatap muka, dan 2) Pemberian izin pembelajaran tatap muka dapat dilakukan secara serentak atau bertahap per wilayah kecamatan dan/atau desa/kelurahan

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia terkait Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19). Sistem pembelajaran dilaksanakan melalui perangkat personal komputer (PC) atau laptop yang terhubung dengan koneksi jaringan internet. Pendidik dapat melakukan pembelajaran bersama di waktu yang sama menggunakan grup di media sosial seperti WhatsApp (WA), telegram, instagram, aplikasi zoom ataupun media lainnya sebagai media pembelajaran.

Pendidikan jarak jauh, proses pendidikan yang terorganisasi yang menjembatani keterpisahan antara mahasiswa dengan dosen dan dimediasi oleh pemanfaatan teknologi. Pendidikan jarak jauh ditawarkan lintas ruang dan waktu sehingga dosen memperoleh fleksibilitas belajar dalam waktu

dan tempat yang berbeda, serta menggunakan beragam sumber belajar. Menurut Novak (Balaji, Al-Mahri, & Malathi, 2016) dengan menggunakan *e-learning* dapat meningkatkan interaktivitas dan efisiensi belajar karena memberikan mahasiswa potensi yang lebih tinggi untuk berkomunikasi lebih banyak dengan dosen, rekan, dan mengakses lebih banyak materi pembelajaran.

Menurut walker (Garraway-Lashley, 2014) ketersediaan teknologi yang digunakan secara interaktif dengan diskusi dan panduan dapat menjadi alat untuk pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Hal ini sangat sesuai dengan bentuk pembelajaran dengan menggunakan *e-learning*, dengan menggunakan *e-learning* mahasiswa mempunyai banyak kesempatan untuk menggali informasi lebih dalam melalui diskusi dan panduan materi yang diberikan oleh dosen.

Hasil penelitian dari Keogh, dkk, menunjukkan potensi keuntungan dari *blended learning* adalah kemampuan mengakses dan bekerja untuk kebutuhan pembelajaran dengan kemauan langkahnya dan waktunya; meningkatkan kemandirian dan respon yang kuat untuk belajar dan mengembangkan keterampilan yang sesuai dan kemampuan untuk tetap mengakses materi meskipun tidak hadir didalam pembelajaran *konvensional* (Keogh, Gowthrop, & McLean, 2017, p. 14).

Beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa *blended learning* dapat dijadikan sebagai salah satu solusi untuk pembelajaran terbaik di era revolusi industri 4.0. Dengan *blended learning* pembelajaran akan berlangsung menarik, kreatif, komunikatif dan terbuka ruang diskusi yang sangat luas sehingga mampu menumbuhkan, mengembangkan serta memberdayakan keterampilan hidup (*life skill*) setiap mahasiswa secara maksimal.

Berdasarkan observasi pelaksanaan kuliah dilaksanakan dengan pembelajaran yang masih *konvensional*, sehingga ada beberapa materi perkuliahan yang kurang sesuai dengan keadaan hari ini. Kemudian hasil wawancara dengan mahasiswa bahwa pembelajaran yang digunakan masih *konvensional*, hal ini menyebabkan mahasiswa cenderung bersikap

pasif dalam proses pembelajaran, sehingga menyebabkan turunnya motivasi dan minat belajar mahasiswa. Terbatasnya dosen dalam mengembangkan pembelajaran yang lebih inovatif, ditambah lagi keterbatasan waktu yang dimiliki dosen dalam membuat media untuk menyampaikan materi pelajaran.

Berdasarkan masalah di atas, maka perlu untuk mengadakan penelitian Pengembangan Bahan Ajar berbasis *blended learning* Mata Kuliah Dasar-Dasar Komputer Bagi Mahasiswa Prodi Teknologi Pendidikan di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar. Hal-hal yang sudah dipaparkan diatas, maka penulis mengangkat skripsi yang berjudul **“Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Blended Learning Mata Kuliah Dasar-Dasar Komputer Bagi Mahasiswa Prodi Teknologi Pendidikan”**

METODE PENELITIAN

Model penelitian pengembangan ADDIE sesuai namanya merupakan model yang melibatkan tahap-tahap pengembangan model

No.	Aspek yang Dinilai	Skor
1.	Kualitas tampilan template	4
2.	Kualitas warna	5
3.	Kesesuaian font dengan media	5
4.	Kualitas tata letak	3
5.	Kesesuaian antara tema dengan media	4
6.	Kualitas tampilan presentasi online	4
7.	Kualitas media <i>e-learning</i> yang digunakan	3
8.	Kualitas fitur presentase online	4
9.	Daya tarik media atau visualisasi media	3
10.	Kesesuaian antara media dan materi	2
11.	Kesesuaian antara media dan tujuan perkuliahan	3
12.	Kemudahan operasional	5
Jumlah		45

dengan lima langkah/fase pengembangan, meliputi: *Analysis, Design, Development or Production, Implementation, dan Evaluation*. Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and

Carry pada tahun 1996 untuk merancang sistem pembelajaran (Mulyatiningsih, 2016).

Dalam langkah-langkah pengembangan produk, model penelitian pengembangan ADDIE dinilai lebih rasional dan lebih lengkap. Mulyatiningsih (2016) mengemukakan Model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk dalam kegiatan pembelajaran seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar.

Tabel 3.1 Konversi tingkat pencapaian dengan skala 5.

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

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahap gambaran kebutuhan pengembangan

Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Blended Learning* yang diintegrasikan dalam Mata Kuliah Dasar-Dasar Komputer menjadi sangat penting untuk mengatasi permasalahan yang dialami mahasiswa yaitu pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang masih bersifat tradisional dan monoton atau hanya menggunakan satu sumber meskipun mahasiswa dalam identifikasi kebutuhan proses pembelajarannya sebagian besar menjawab menggunakan sumber belajar yang menyenangkan akan tetapi sumber belajar yang dimaksudkan oleh mahasiswa tersebut adalah sumber belajar buku, sehingga mahasiswa cenderung kurang semangat dalam belajar.

2. Tahap desain pengembangan

Pada tahap desain peneliti membuat rencana desain pengembangan

produk yaitu bagaimana desain, dari produk pengembangan bahan ajar yang akan dikembangkan. Untuk mendesain media pembelajaran atau bahan ajar, dilakukan penyusunan naskah pembelajaran sebelum lanjut ketahap media.

3. Tahap pengembangan produk

Tahap pengembangan produk bahan ajar dan kemudian dilakukan pengujian untuk mengetahui bobot validitas dan kepraktisan dari bahan ajar. Produk yang telah dibuat akan melalui tahap validasi oleh ahli desain atau media dan validasi oleh ahli materi/isi.

4. Tahap Validasi dan Uji Lapangan

Tahap selanjutnya setelah produk yang dikembangkan selesai dibuat, maka dilakukanlah validasi dan uji lapangan yang terdiri dari uji coba kelompok kecil dan uji coba perorangan. Tahapan validasi dan uji lapangan dilakukan untuk mendapatkan hasil berupa penilaian aspek media dan materi sehingga diketahui bagaimana pengembangan produk tersebut mencapai bobot validitas dan kepraktisannya.

A. PEMBAHASAN

Media pembelajaran dikembangkan sesuai dengan prosedur dan langkah-langkah pengembangan model ADDIE oleh Lee, W.W., dan Owens, D.L (2004). Proses pengembangan media pembelajaran mulai dikembangkan pada bulan Januari 2020 yang diawali dengan penyusunan konten materi hingga dapat di selesaikan pada April 2021. Faktor-faktor pendukung yang melatar belakangi pengembangan produk media pembelajaran telah di kumpulkan melalui angket analisis kebutuhan mahasiswa.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan bahan ajar berbasis *blended learning* telah melalui tahap identifikasi kebutuhan mahasiswa. Berdasarkan hasil angket identifikasi kebutuhan mahasiswa yaitu sebanyak 6 orang mahasiswa menjawab pertanyaan nomor 1 sampai 15, maka diperoleh hasil sebanyak (68) jawaban Ya, (17) jawaban Kadang-kadang dan (5) jawaban Tidak
2. Tahap pengembangan media bahan ajar menunjukkan hasil yang *valid* digunakan sebagai media pembelajaran berdasarkan hasil validasi oleh ahli isi atau materi berada pada kualifikasi cukup dan dengan revisi dan ahli media pembelajaran hasil yang diperoleh pengembangan bahan ajar berbasis *blended learning* dengan menggunakan media *edmodo* berada pada kualifikasi baik.
3. Tahap pengembangan bahan ajar menunjukkan hasil bahwa media *edmodo* atau sumber belajar yang diuji cobakan pada kelompok kecil berada pada kualifikasi kurang.

DAFTAR RUJUKAN

- Balaji, R., Al-Mahri, F., & Malathi, R., 2016. A *Perspective Study on Content Management in E-Learning and M-Learning.eprint arXiv:1605.02093. Retrieved from <http://arxiv.org/abs/1605.02093>*
- Barokati, N dan Annas, F. *Pengembangan Pembelajaran Berbasis Blended Learning Pada Mata Kuliah Pemrograman Komputer. UNISDA LAMONGAN*
- Buyung. 2018. *Pengembangan Bahan Ajar pada Mata Kuliah Belajar dan Pembelajaran di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Jurnal Ilmiah. Universitas Batanghari Jambi, Universitas Batanghari: Jambi.*

Dwi B. C. 2020. *Analisis Keefektifan Pembelajaran Online di Masa Pandemi Covid-19*. Universitas Trunojoyo: Madura

Erdemir, N. & Ekşi-Yangın, G. 2019. *The perceptions of student teachers about using an online learning environment 'Edmodo' in a 'flipped classroom*. SDU International

Journal of Educational Studies. Vol 6, No. 2. Pg. 174 – 186. e-ISSN: 2148-9068.

<https://doi.org/10.33710/sduijes.638795>

Garraway-Lashley, Y. 2014. *Integrating computer technology in the teaching of Biology*. DOI: 10.20876/ijobed.93986

Pengelola Jurnal

Citra Rosalyn Anwar

Gedung Fakultas Kampus FIP UNM,

Jl. Tamalate I Tidung Makassar 90222

Email : jetclc@unm.ac.id