

Rancangan Model *Blended Learning* Pada Mata Kuliah “Geografi Regional Indonesia” Untuk Mahasiswa Pendidikan Geografi

Putri Tipa Anasi

Prodi Pendidikan Geografi, Universitas Tanjungpura, Kalimantan Barat

E-mail: putri.tipa.anasi@fkip.untan.ac.id

Diterima 23 Oktober 2019, Direvisi 4 November 2019, Disetujui Publikasi 15 Desember 2019

Abstract

The purpose of this study was to determine the design of a blended learning model in Indonesian Regional Geography courses. This research is a form of R&D research with ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). In this study, researchers only at up to two stages, analysis and design model design where the design will be validated by e-learning experts. Based on the performance analysis, several things are obtained, that is (1) the learning process is still dominated by lectures and discussions; (2) learning materials in Indonesian regional geography courses are so numerous that the material is not fully delivered; (3) Tanjungpura University has services that support e-learning but are underused by geography education. Based on the needs analysis, several things need to be developed first before developing blended learning, that is (1) RPS that supports blended learning; (2) learning modules that support online learning; (3) learning videos that support e-learning learning; and (4) assignments that support blended learning. Based on the results of design validation, the results of this study conclude that the design of the blended learning model in the Indonesian Regional Geography course produced is where the blended learning model with the Flipped Classroom strategy consists of 30% e-learning (4 meetings) and 70% face to face (10 meetings) with 2 UTS and UAS meetings face to face.

Keyword : *e-learning, blended learning, Geografi Regional Indonesia*

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui rancangan model *blended learning* pada mata kuliah geografi regional indonesia. Penelitian ini merupakan bentuk penelitian R&D dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*). Pada penelitian ini, peneliti hanya pada sampai dua tahap yaitu analisis kebutuhan dan desain rancangan model dimana design rancangan tersebut akan divalidasi oleh ahli *e-learning*. Berdasarkan analisis kinerja, didapatkan beberapa hal yaitu (1) proses pembelajaran masih didominasi oleh ceramah dan diskusi; (2) materi pembelajaran pada mata kuliah geografi regional indonesia sangat banyak sehingga materi tidak sepenuhnya tersampaikan; (3) Universitas Tanjungpura memiliki layanan yang mendukung *e-learning* akan tetapi kurang dimanfaatkan oleh program studi pendidikan geografi. Berdasarkan analisis kebutuhan, didapatkan beberapa hal yang perlu dikembangkan terlebih dahulu sebelum mengembangkan *blended learning* yaitu (1) RPS yang menunjang pembelajaran *blended learning*; (2) modul pembelajaran yang mendukung pembelajaran *online*; (3) video pembelajaran yang mendukung pembelajaran *e-learning*; serta (4) penugasan yang menunjang pembelajaran *blended learning*. Berdasarkan hasil validasi desain, hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa rancangan model *blended learning* pada mata kuliah Geografi Regional Indonesia yang dihasilkan adalah dimana pembelajaran model *blended* dengan strategi *Flipped Classroom* ini terdiri atas 30% *e-learning* (4 pertemuan) dan 70% *face to face* (10 pertemuan) dengan 2 pertemuan UTS dan UAS secara tatap muka.

Kata kunci : *e-learning, blended learning, geografi regional indonesia*

A. Pendahuluan

Pada proses pembelajaran, terdapat perbedaan antara belajar dengan pembelajaran. Dimana belajar dilakukan oleh peserta didik atau mahasiswa sedangkan pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi dua arah antara pendidik yaitu dosen terhadap mahasiswa pada suatu lingkungan tertentu dengan tujuan perubahan tingkah laku mahasiswa.

Masa kini dimana dunia sedang menuju era abad 21 sehingga diharapkan lingkungan pendidikan bisa mempersiapkan manusia yang siap untuk hidup pada masanya. Paradigma belajar telah berubah mengikuti zamannya dimana manusia dipersiapkan untuk menghadapi perubahan zaman tersebut. Oleh karena itu, dimana saat ini kita menyongsong era digital, proses pembelajaran pun kedepannya akan selalu berkaitan dengan teknologi informasi.

Salah satu proses pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi adalah dengan *e-learning*. *E-learning* ini memanfaatkan *moodle* yang menyerupai *web* dimana pendidik dan peserta didik bisa berkomunikasi tanpa dibatasi waktu serta hanya peserta didik yang mengikuti suatu mata kuliah dalam *e-learning* yang bisa mengakses materi yang tersaji dalam *e-learning* tersebut.

Berdasarkan observasi pada *e-learning* mata kuliah demografi, ditemukan bahwa *e-learning* tidak dapat menggantikan sepenuhnya pembelajaran di kelas. Hal ini diketahui dari sedikitnya jumlah mahasiswa yang mengunjungi *e-learning* demografi. Kelemahan utama pembelajaran *e-learning*, yaitu intensitas bertemu antar mahasiswa dan dosen sangat minim serta sulit untuk dapat melakukan sosialisasi, interaksi serta kolaborasi antar mahasiswa. Dengan demikian, pembelajaran tatap muka sangat penting juga untuk diterapkan. Akan tetapi melihat perkembangan teknologi saat ini, dosen juga harus bisa untuk memanfaatkan perkembangan tersebut untuk dapat menarik mahasiswa

mengikuti proses pembelajaran dan mempelajari suatu mata kuliah. Oleh karena itu, salah satu cara untuk mengatasi masalah tersebut yaitu dengan menerapkan *blended learning* sehingga mahasiswa tertarik serta dapat mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah, “Bagaimana rancangan model *Blended Learning* pada Mata Kuliah Geografi Regional Indonesia di Program Studi Pendidikan Geografi FKIP Universitas Tanjungpura?”

B. Kajian Pustaka

E-Learning

Menurut Darin E. Hartley (2001) *e-learning* merupakan suatu kegiatan belajar mengajar untuk menyampaikan bahan ajar ke peserta didik dengan bantuan media internet, intranet atau media jaringan komputer lain.

Saat ini *e-learning* merupakan salah satu alternatif untuk menyelesaikan berbagai masalah pendidikan, terlebih setelah fasilitas yang mendukung pelaksanaan *e-learning* seperti internet, komputer, listrik, telepon dan hardware dan software tersedia dalam harga yang relatif terjangkau, maka *e-learning* sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran menjadi semakin diminati.

Pada kegiatan pembelajaran didalam kelas terdapat 3 (tiga) fungsi *e-learning*, yaitu: pertama sebagai tambahan (suplemen). Suplemen ini dimaksudkan agar mahasiswa mempunyai kebebasan memilih apakah akan memanfaatkan materi pembelajaran elektronik atau tidak. Meskipun hanya bersifat optional, mahasiswa yang memanfaatkannya akan memiliki tambahan pengetahuan atau wawasan. Kedua sebagai pelengkap (komplemen). Sebagai komplemen berarti materi pembelajaran elektronik diprogramkan untuk menjadi materi reinforcement (pengayaan) yang bersifat enrichment atau remedial bagi pengajar dalam mengikuti kegiatan pembelajaran

konvensional. Sehingga materi pembelajaran elektronik diprogram untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima mahasiswa di dalam kelas. Ketiga sebagai pengganti (substitusi). Berfungsi agar para mahasiswa dapat secara fleksibel mengelola kegiatan perkuliahannya sesuai dengan waktu dan aktifitas lainnya yang dikerjakan mahasiswa sehari-hari. Terdapat 3 alternatif model kegiatan pembelajaran yang dapat dipilih peserta didik, yaitu : (1) sepenuhnya secara tatap muka (konvensional), (2) sebagian secara tatap muka dan sebagian melalui internet, atau bahkan (3) sepenuhnya melalui internet.

Blended Learning

Blended learning merupakan paduan dari kata *blended* yang berarti kombinasi atau campuran dan kata *learning* yang berarti belajar. Istilah lain dari *blended learning* adalah *hybrid course* yang berarti kuliah (*course*) campuran atau kombinasi (*course*). Arti sebenarnya dan yang umum dari *blended learning* mengacu pada belajar yang mengkombinasi atau mencampur antara pembelajaran tatap muka (*face to face*) dan pembelajaran berbasis komputer (baik *online* ataupun *offline*).

Thorne (2003) menggambarkan *blended learning* sebagai "it represents an opportunity to integrate the innovative and technological advances offered by online learning with the interaction and participation offered in the best of traditional learning."

Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengertian pembelajaran berbasis *blended learning* adalah pembelajaran yang mengkombinasi pembelajaran dengan menggunakan kegiatan tatap muka, pembelajaran berbasis komputer secara *offline*, dan komputer secara *online* (internet dan *mobile learning*).

C. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (Research and Development) untuk merancang model pembelajaran *Blended Learning* yang memadukan pembelajaran *E-Learning* dengan pembelajaran tatap muka pada mata kuliah Geografi Regional Indonesia.

Penelitian ini mengikuti tahap-tahap R&D yang telah dikembangkan oleh Dick and Carry yang dituangkan dalam model ADDIE yang meliputi : (1) Analysis (2) Design (3) Development; (4) Implementation dan Evaluation. Pada penelitian ini hanya sampai pada tahap Desain. Hal ini dikarenakan modul *E-Learning* dibuat dari awal yaitu dari pembuatan modul Pdf, kemudian video, pembuatan soal baru dijadikan satu dalam bentuk modul *E-Learning*.

1. Populasi sampel sumber data
Pada penelitian ini masih berupa rancangan sehingga sumber datanya merupakan salah satu tim *e-learning* UNTAN sebagai validator.
2. Teknik Pengumpulan Data
Pengumpulan informasi dilakukan setelah masalah dan potensi dipahami dengan baik. Pengumpulan data ini dilakukan untuk merencanakan pembuatan modul *E-Learning* serta Model *Blended Learning* yang akan diterapkan. Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu dengan observasi menggunakan lembar observasi untuk memvalidasi rancangan.
3. Instrumen Penelitian
Instrumen penelitian ini berupa lembar observasi untuk memvalidasi modul *e-learning*.
4. Analisis Data
Analisis data dilakukan secara kualitatif berdasarkan hasil observasi rancangan modul *e-learning*.
5. Perencanaan Desain Produk
Adapun perencanaan desain produk adalah dengan merancang RPS berbasis KKNi dengan syntax *blended learning*. Kemudian berdasarkan RPS tersebut dibuatlah modul dalam bentuk PFD yang juga dituangkan dalam

bentuk video. Dan proses terakhir, baik modul pdf, video serta soal evaluasi diunggah dalam *e-learning* dan akan divalidasi oleh ahli *e-learning* dan menjadi draft I.

6. Validasi Desain

Desain akan divalidasi oleh ahli sebanyak satu kali. Sehingga diperlukan validator ahli *e-learning* yang akan menghasilkan draft I yaitu hasil akhir dalam penelitian ini.

D. Hasil dan Pembahasan

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan mengikuti model *R & D* oleh Dick and Carry yang dituangkan dalam model ADDIE yang meliputi : (1) *Analysis* (2) *Design* (3) *Development*; (4) *Implementation* dan *Evaluation*. Pada penelitian ini hanya sampai pada tahap *Desain*. Hal ini dikarenakan modul *E-Learning* dibuat dari awal yaitu dari pembuatan modul Pdf, kemudian video, pembuatan soal baru dijadikan satu dalam bentuk modul *E-Learning*.

Hasil Analisis

Pada tahap ini kegiatan utama adalah menganalisis perlunya pengembangan model *Blended Learning* dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan media pembelajaran *e-learning*. Tahap ini dilakukan analisis kinerja dan analisis kebutuhan.

Pada analisis kinerja, didapatkan beberapa hal yaitu (1) proses pembelajaran masih didominasi oleh ceramah dan diskusi; (2) materi pembelajaran pada mata kuliah geografi

regional indonesia sangat banyak sehingga materi tidak sepenuhnya tersampaikan; (3) Universitas Tanjungpura memiliki layanan yang mendukung *e-learning* akan tetapi kurang dimanfaatkan oleh program studi pendidikan geografi.

Pada analisis kebutuhan, didapatkan beberapa hal yang perlu dikembangkan terlebih dahulu sebelum mengembangkan *blended learning* yaitu (1) RPS yang menunjang pembelajaran *blended learning*; (2) modul pembelajaran yang mendukung pembelajaran *online*; (3) video pembelajaran yang mendukung pembelajaran *e-learning*; serta (4) penugasan yang menunjang pembelajaran *blended learning*.

Hasil Design

Hasil untuk analisis kebutuhan selanjutnya dibuat rancangan media pembelajaran *e-learning* yang mendukung pembelajaran *blended learning* pada mata kuliah geografi regional indonesia. Tujuan tahap ini adalah untuk menyiapkan rancangan media pembelajaran *e-learning*.

Validasi instrumen dilakukan oleh tim ahli *e-learning* UNTAN. Instrumen yang dinilai meliputi RPS beserta rancangan *blended* serta syarat kesesuaian modul untuk pembelajaran *e-learning*. Adapun uraian tentang hasil validasi desain oleh tim ahli untuk rancangan model *blended learning* adalah sebagai berikut

No	Penilaian	Skor				Keterangan
		1	2	3	4	
1	Terdapat Rancangan Instruksional	1				RI belum dilengkapi dalam LMS maupun RI versi statis.
2	Terdapat RPM a. Dijelaskan metode penyampaian b. Dijelaskan metode pembelajaran c. Terdapat kuis, tugas, tugas terstruktur d. Menjelaskan resource yang diperlukan e. Menjelaskan Feedback dan evaluasi		2 2 2 2			RPM ada, namun perkuliahan secara daring melebihi aturan yang ditetapkan (maksimum 3 kali) Metode penyampaian daring melebihi aturan yang ditetapkan Aktivitas pembelajaran sudah dijelaskan, namun tidak disebutkan metode pembelajaran yang diterapkan Fiur tugas telah dicreate tetapi penggunaan fiur belum optimal, misalnya pengadaaan ruang untuk mengunggah tugas untuk mahasiswa Terdapat berbagai resources untuk membantu pembelajaran Fiur chat dan diskusi telah dicreate untuk menyampaikan pertanyaan dan feedback
3	Terdapat Pemetaan program/ RPP		2			Dokumen lengkap RPP bersama peta kompetensi belum ada meskipun capaian pembelajaran dan indikator pada pertemuan telah disampaikan dalam LMS
4	Dilakukan Analisis tingkat kesulitan	1				Tidak terdapat naskah yang menyampaikan analisis kesulitan
5	Struktur materi jelas, pokok bahasan dan sub pokok bahasanya jelas, masing-masing ada			3		Pokok bahasan telah disampaikan dalam LMS termasuk pengantar berupa deskripsi bahasan.
6	Konten disajikan dengan bahasa yang komunikatif dan lengkap			3		Telah terpenuhi dengan baik
7	Kesesuaian dengan kebutuhan dan karakter capaian pembelajaran			3		Telah terpenuhi dengan baik
8	Terdapat (misal. Tautan) untuk memudahkan pembelajaran			3		Telah terpenuhi dengan baik
9	Tidak terdapat gangguan teknis (misal. Audio, video, dan tautan)			3		Telah diunggah, dapat diakses dengan baik meskipun masih dapat dioptimalkan.
		2	10	18	4	34
10	Komentar/ Catatan keseluruhan	Secara teknologi, mata kuliah ini telah dirancang dengan baik dalam LMS meskipun penggunaan fiur belum optimal. Tetapi naskah pedagogi (RI) belum ada dan perlu dilengkapi dan disampaikan ke Pusat e-Learning. RPP perlu direvisi sesuai dengan metode blended e-learning.				

Berdasarkan tabel maka dapat dijelaskan, keseluruhan instrumen telah memenuhi kriteria standar pembelajaran *blended*. Hanya perlu ditambahkan analisis tingkat kesulitan. Hasil penilaian tersebut memerlukan revisi pada bagian yang masih ber skor 1 dan 2. Rancangan model ini disajikan dengan strategi *flipped classroom* yang terdiri atas 30% *e-learning* (4 pertemuan) dan 70% *face to face* (10 pertemuan) dengan 2 pertemuan UTS dan UAS secara tatap muka.

Berikut disajikan model pembelajaran *blended* pada mata kuliah geografi regional indonesia yang telah dirancang dalam penelitian ini: Model *blended learning* yang dikembangkan pada mata kuliah ini menjadi bagian dari pengembangan pembelajaran *online* akan tetapi bukan lagi sebagai pelengkap atau pengganti kegiatan tatap muka, diskusi, forum dll namun semuanya dilakukan secara sistematis dan terintegrasi pada *e-learning* yang dikembangkan.

Strategi pembelajaran yang akan dilaksanakan dengan menggunakan *flipped classroom*. Dimana semua bahan yang akan digunakan telah disediakan dalam *e-learning*. Ketika pembelajaran *online* berlangsung maka bentuk kegiatan serta penugasan akan dilaksanakan secara *online*. Sedangkan ketika pembelajaran secara *face to face* berlangsung maka bahan pembelajaran akan dijadikan bahan suplemen oleh mahasiswa.

E. Kesimpulan Dan Saran

Pada analisis kinerja, didapatkan beberapa hal yaitu (1) proses pembelajaran masih didominasi oleh ceramah dan diskusi; (2) materi pembelajaran pada mata kuliah geografi regional indonesia sangat banyak sehingga materi tidak sepenuhnya tersampaikan; (3) Universitas Tanjungpura memiliki layanan yang mendukung *e-learning* akan tetapi kurang dimanfaatkan oleh program studi pendidikan geografi.

Pada analisis kebutuhan, didapatkan beberapa hal yang perlu dikembangkan terlebih dahulu sebelum mengembangkan *blended learning* yaitu (1) RPS yang menunjang pembelajaran *blended learning*; (2) modul pembelajaran yang mendukung pembelajaran *online*; (3) video pembelajaran yang mendukung pembelajaran *e-learning*; serta (4) penugasan yang menunjang pembelajaran *blended learning*. Rancangan model ini disajikan dengan strategi *flipped classroom* yang terdiri atas 30% *e-learning* (4 pertemuan) dan 70% *face to face* (10 pertemuan) dengan 2 pertemuan UTS dan UAS secara tatap muka.

Peneliti yang akan melakukan penelitian sejenis ini hendaknya memeriksa terlebih dahulu mengenai kesiapan sistem yang bisa menunjang pembelajaran dengan media *e-learning*. Selain itu mempersiapkan konsep yang jelas untuk menunjang proses pembelajaran *blended learning*. Karena model *blended learning* merupakan perpaduan antara *face to face* dengan *e-learning*, hendaknya juga disiapkan terlebih dahulu modul yang bisa menunjang media *e-learning* sesuai dengan kriteria yang baik dan benar.

Daftar Pustaka

- Bonk, C.J., & Graham, C.R. (2006). *The handbook of blended learning environments: Global perspectives, local designs*. San Francisco: Jossey-Bass/Pfeiffer : San Francisco.
- Idris, Husni. 2011. *Pembelajaran Model Blended Learning*. Jurnal Iqra' Vol 5 IAIN Metro Lampung : Lampung.
- Matthew Comerchero. 2006. *E-Learning Concepts and Technique*. *Institutefor Interactive Technologies*, Bloomsburg University of Pennsylvania. USA

- Sudarman. 2014. *Pengaruh Strategi Pembelajaran Blended Learning Terhadap Perolehan Belajar Konsep dan Prosedur Pada Mahasiswa yang Memiliki Self-Regulated Learning Berbeda*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Volume 21 Nomor 1 April 2014.
- Thorne, Kaye. 2003. *Blended Learning: How to integrate online & traditional learning*. Kagan Page Limited : London
- Wahono, Satrio Romi. 2003. *Pengantar E-Learning dan Perkembangannya*. Penerbit Andi : Yogyakarta.
- Wardani, Deklara Nanindya dkk. 2018. *Daya Tarik Pembelajaran di Era 21 dengan Blended Learning*. Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan Volume 1 Nomor 1 Tahun 2018.
- Widiara, I Ketut. *Blended Learning sebagai Alternatif Pembelajaran di Era Digital*. Purwadita Volume 2 Nomor 2 September 2018

