

Pengembangan Online Course Berbasis Blended Learning Untuk Mata Kuliah "Entrepreneurship Dalam TP"

Juan Carlos Sarwijing,¹ R.A. Hirmana Wargahadibrata², Uwes Anis Chaeruman²

¹Teknologi Pendidikan FIP UNJ, Jakarta, Indonesia.

²Teknologi Pendidikan FIP UNJ, Jakarta, Indonesia.

³Teknologi Pendidikan FIP UNJ, Jakarta, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.21009/JPI.052.03>

Article History

Submitted : 2022

Accepted : 2022

Published : 2022

Keywords

Keywords : 1. Online course; 2. Blended learning; 3. Online learning; 4. Integrative learning framework.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan pembelajaran online sebagai media blended learning mata kuliah "Kewirausahaan di TP" menggunakan blended learning sebagaimana diamanatkan oleh kebijakan akademik UNJ 2020. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan ILDF (Integrative Learning Design Framework). Teori perkembangan ini terdiri dari tiga tahap, yaitu eksplorasi, enactment dan evaluasi. Implikasi dari hasil penelitian ini secara umum pengembangan produk menjadi intervensi yang memfasilitasi pembelajaran melalui kursus online dalam bentuk blended learning. Secara khusus, produk ini merupakan pemenuhan kebijakan akademik Universitas Negeri Jakarta tahun 2020 dimana mata kuliah diwajibkan menggunakan online learning dan blended learning.

Abstract

This study aims to develop online learning as a blended learning medium for the "Entrepreneurship in TP" course using blended learning as mandated by UNJ 2020 academic policy. This research uses the ILDF (Integrative Learning Design Framework) development method. This theory of development consists of three stages, namely exploration, enactment and evaluation. The implications of the results of this research are in general product development into interventions that facilitate learning through online courses in the form of blended learning. In particular, this product is a fulfillment of the academic policy of the State University of Jakarta in 2020 where courses are required to use online learning and blended learning.

PENDAHULUAN

Sebelum terjadinya pandemi COVID-19 metode pembelajaran blended learning merupakan solusi dari kendala belajar yang mengatasi kendala dari segi jarak dan waktu. Namun eksistensi blended learning meningkat setelah adanya pandemi COVID-19 karena kondisi memaksa harus menjaga jarak dan belajar dari rumah. Blended learning merupakan metode pembelajaran yang sedang digandrungi pada masa ini karena dinilai efektif dari beberapa jurnal yang telah peneliti baca seperti dari jurnal penelitian yang berjudul “Use of Blended Learning with Moodle: Study Effectiveness in Elementary School Teacher Education Students during The COVID-19 pandemic” membuktikan bahwa penerapan pembelajaran blended learning dapat dijadikan pembelajaran berbasis jaringan (online). Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Widi Utari memperoleh kesimpulan bahwa Blended learning salah satu alternatif pembelajaran yang cukup efektif untuk dilaksanakan di era new normal seperti saat ini. Jaga jarak untuk memutus mata rantai virus corona dapat dilakukan dengan menerapkan blended learning.

Penerapan blended learning selama masa pandemi membuat peserta didik terbiasa dengan adanya blended learning ini. Maka tidak hanya saat pandemi, blended learning masih tetap akan digunakan setelah masa pandemi ini. Sayangnya penerapan blended learning masih kurang ideal diterapkan.

Belajar daring atau online learning memiliki beragam media di antaranya ialah online course. Online course merupakan media belajar yang dapat diakses melalui website yang membutuhkan koneksi internet. Berdasarkan pendapat Crew (2003)

Pengembangan blended learning pada mata kuliah ini berdasarkan pengembangan blended learning yang dikemukakan oleh bapak Dr. Uwes Anis Chaeruman, M.Pd. serta mengadopsi model pembelajaran PEDATI (Pelajari Dalam Terapkan Evaluasi).

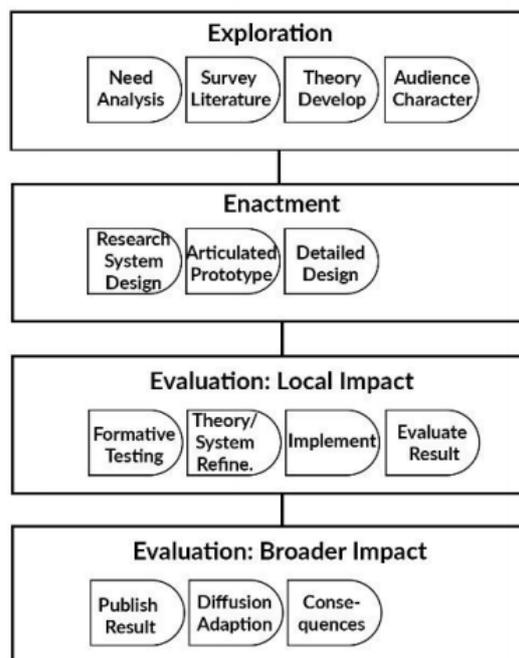
Seperi penjelasan mengenai blended learning pada bagian sebelumnya mengenai empat kuadran belajar. Kuadran belajar dipengaruhi oleh jenis belajar syncronus dan asyncronus. Kuadran bisa juga disebut dengan ruang belajar.

METODE

Penelitian ini dilakukan menggunakan metode pengembangan ILDF (Integrated Learning Design Framework) dengan tujuan menghasilkan sebuah produk pembelajaran untuk mata kuliah “Entrepreneurship dalam TP” dengan model blended learning.

Penggunaan model ILDF (Integrated Learning Design Framework) ini berdasarkan penguatan pada buku Prinsip Disain Pembelajaran (Instructional Design Principles). Penulis buku, Dewi Salma Prawiradilaga (2007) mengatakan bahwa model (Integrated Learning Design Framework) adalah sebuah model desain desain pembelajaran yang khusus dikembangkan untuk proses belajar di masa yang akan datang, yaitu online-learning, atau web-based learning.

Dalam pengembangan menggunakan model ILDF (Integrated Learning Design Framework) dengan tiga tahapan yaitu: Exploration, Enactment, Evaluation (Local Impact and Broader Impact) berikut ini bagan yang termuat pada buku an Introduction to Educational Research yang menggambarkan ketiga tahapan tersebut.



Gambar 1 Model pengembangan ILDF

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan model ILDF (Integrative Learning Design Framework) yang dikembangkan oleh Bannan-Ritland. Secara umum hasil penelitian ini per tahap yang ada dalam model ILDF memiliki 3 model. Rincian hasil dari tahapan model ILDF sebagai berikut: (1) Tahap Eksplorasi, (2) Tahap Penyusunan, (3) Tahap Evaluasi. Pada perjalanannya pada tahap eksplorasi, peneliti menyebarkan kuesioner dengan responden mahasiswa yang memiliki pengalaman belajar mata kuliah "Entrepreneurship dalam Teknologi Pendidikan" serta mewawancarai dosen pengampu mata kuliah "Entrepreneurship dalam Teknologi Pendidikan" guna menganalisis kebutuhan pengembangan produk blended learning. Hasil analisis kebutuhan yang didapatkan dari kuesioner dijabarkan pada tabel berikut:

Tabel 1 Hasil Analisis Kebutuhan

No.	Aspek	Kebutuhan
1	Durasi pembelajaran	Pembelajaran yang didesain secara blended yang memungkinkan mahasiswa mengakses materi di luar durasi kelas
2	Metode dan strategi pembelajaran	Penyesuaian bentuk diskusi yang dapat dilakukan dengan berbagai platform sehingga memberi kesempatan mahasiswa yang terkendala untuk berpartisipasi aktif menggunakan video conference
3	Media dan sumber belajar	Pengembangan media dan sumber belajar yang mudah diakses serta hemat kuota agar dapat menunjang aktivitas belajar mahasiswa

Berdasarkan tabel analisis kebutuhan pengembangan produk blended learning ditarik kesimpulan bahwa terdapat kesenjangan antara kondisi ideal dengan kondisi aktual yang terjadi. Kesenjangan tersebut berasal dari tiga aspek utama yaitu durasi pembelajaran, metode dan

strategi pembelajaran, media dan sumber belajar. Mulai dari keterbatasan durasi dengan beban materi yang diajarkan, belum terjadinya diskusi yang ideal dikarenakan koneksi internet yang mengganggu jalannya diskusi.

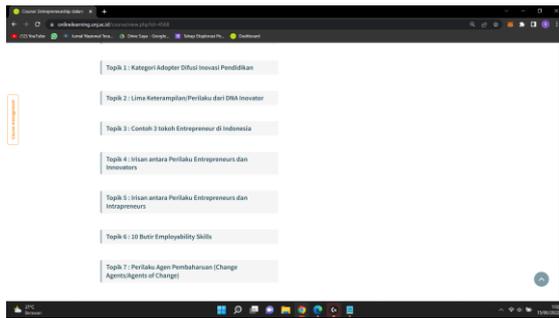
Pada tahap selanjutnya yaitu tahap penyusunan produk pembelajaran berupa online course untuk mata kuliah "Entrepreneurship dalam TP". Informasi - informasi yang didapatkan dari tahap eksplorasi dijadikan landasan sebagai acuan untuk penyusunan produk agar produk sesuai dengan kondisi real yang terjadi dilapangan. Berikut ini langkah - langkah yang terdapat dalam tahap penyusunan ini, yaitu: (1) Desain Program (2) Pengembangan Prototype Produk (3) Pengembangan Desain Produk Secara Detail.

A. Desain Program

Pada tahap ini, pengembang merancang pembelajaran yang akan digunakan pada produk online course. Adapun produk yang dihasilkan pada tahapan ini:

Tabel 2 Hasil Tahap Desain Program

No.	Tahap	Hasil
1	Rumusan Capaian Pembelajaran	Menghasilkan deskripsi mata kuliah dan capaian pembelajaran mata kuliah
2	Organisasi Topik dan Materi	Menghasilkan topik dan materi yang sudah diorganisasikan berdasarkan pokok dan sub pokok bahasan.
3	Penentuan Aktivitas Pembelajaran Blended	Menghasilkan Aktivitas blended learning mulai dari capaian pembelajaran, pokok bahasan, sub-pokok bahasan dan pembagian quadran belajar
4	Rancangan Aktivitas Pembelajaran	Menghasilkan rancangan pembelajaran sinkronus dan asinkronus per pokok bahasan
5	Alur Pembelajaran	Menghasilkan <i>webscript</i> untuk



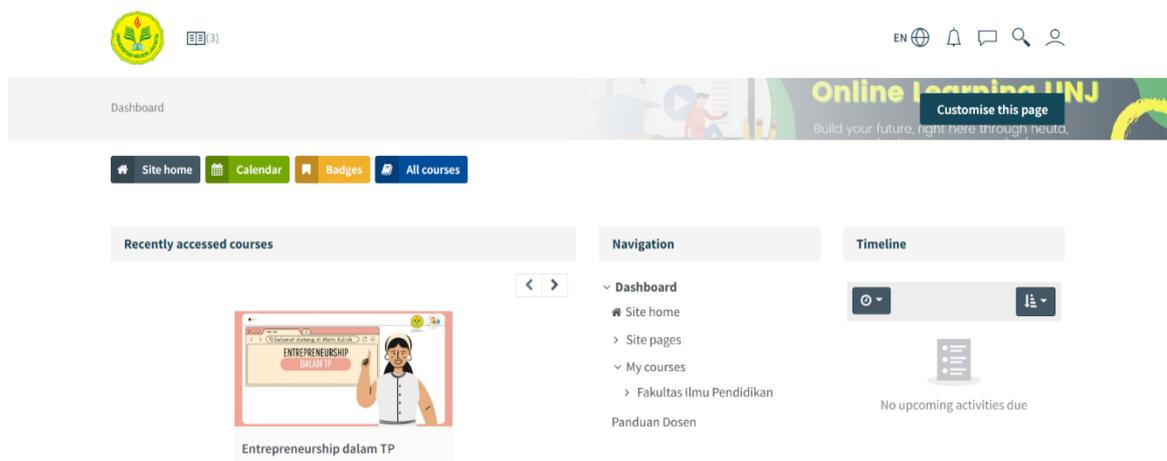
Gambar 2 Perancangan online course tahap kerangka website.

Ketika sudah merancang sebuah desain program secara mendetail dengan melalui tahapan demi tahapan. Maka, selanjutnya merealisasikan rancangan menjadi bentuk nyata pada *learning management system*.

B. Pengembangan Prototype Produk

Di Tahap selanjutnya setelah merancang desain pembelajaran yang berbasis blended learning ialah pengembangan prototype produk. Pada tahap pengembangan prototype ini menekankan pada produk pembelajaran berbentuk online course di LMS onlinelearning.unj.ac.id milik UNJ sebagai bentuk desain pembelajaran yang sudah dirancang. Prototype produk merupakan rancangan sederhana dari produk yang dibuat sehingga mendekati bentuk aslinya. Rancangan ini masih bisa dilengkapi dan disempurnakan dengan learning object yang sesuai dengan kebutuhan.

C. Pengembangan Desain Produk Secara Detail



Gambar 3 Tampilan Coursesite

Hasil yang diperoleh pada tahap ini adalah produk siap untuk diuji. Pada fase ini, pengembang mulai menyusun learning object (LO), urutan pembelajaran atau langkah-langkah dalam sebuah LMS, melakukan self-test pada produk yang dikembangkan. Hasil self-test developer menjadi acuan untuk menyempurnakan detail produk agar siap diuji oleh ahli dan diujicobakan pada responden.

Pada tahap ini memperoleh hasil berupa evaluasi formatif berupa review dari ahli media, ahli desain pembelajaran dan ahli materi serta evaluasi dari responden yang merupakan pengguna online course yaitu mahasiswa S1 Teknologi Pendidikan angkatan 2019. Jenis evaluasi responden berupa evaluasi one-to-one dan small group. Berikut ini rincian hasil proses evaluasi yang dilakukan:

Tabel 3 Tahap Evaluasi

No.	Tahap	Hasil
1	Ahli Media	menunjukkan kategori "sangat baik" dengan skor 3,48
2	Ahli Desain Pembelajaran	menunjukkan kategori "baik" dengan skor 3,06
3	Ahli Materi	menunjukkan kategori "sangat baik" dengan skor 3,44
4	One-to-one Evaluation	menunjukkan kategori "baik" dengan skor 3,01
5	Small Group Evaluation	menunjukkan kategori "sangat baik" dengan skor 3,472

Hasil yang diperoleh pada tahap ini adalah feedback dari ahli dan pengguna dari berbagai tahapan.

SIMPULAN

Penelitian pengembangan online course berbasis blended learning untuk mata kuliah "Entrepreneurship dalam TP" di Program Studi S1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta. Penelitian ini tentunya menghasilkan online course yang akan digunakan dalam perkuliahan mata kuliah "Entrepreneurship dalam TP" menggunakan learning management system yang disediakan Universitas Negeri Jakarta yaitu onlinelearning.unj.ac.id. Penelitian ini menggunakan model ILDF (Integrative Learning Design Framework) yang dikembangkan oleh Bannan-Ritland. Secara umum hasil penelitian ini per tahap yang ada dalam model ILDF memiliki 3 model. Rincian hasil dari tahapan model ILDF sebagai berikut:

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada bapak Hirmana dan Pak Uwes Anis Chaeruman yang telah membantu dan membimbing penulis sejauh ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Chaeruman, U. A. (2019). Merancang Model Blended Learning Designing Blended Learning Model. *Jurnal Teknodik*, 17(4), 053-063.
- Darma, I. K., Karma, I. G. M., & Santiana, I. M. A. (2020, February). Blended Learning, Inovasi Strategi Pembelajaran Matematika di Era Revolusi Industri 4.0 Bagi Pendidikan Tinggi. In PRISMA, *Prosiding Seminar Nasional Matematika* (Vol. 3, pp. 527-539).
- Diana, P. Z., Wirawati, D., & Rosalia, S. (2020). Blended learning dalam pembentukan kemandirian belajar. *Alinea: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajaran*, 9(1), 16-22.
- Gustafson, K. L. (1991). Survey of instructional development models. ERIC Clearinghouse on Information & Technology.
- Hajar, A. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Learning Partner dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 9(1), 60-76.
- Hase, S., & Kenyon, C. (Eds.). (2013). *Self-determined learning: Heutagogy in action*. A&C Black.
- Horn, M. B., & Staker, H. (2017). *Blended: Using disruptive innovation to improve schools*. John Wiley & Sons.
- Hermida, J. (2014). *Facilitating deep learning: Pathways to success for university and college teachers*. CRC Press.
- Januszewski, A., & Molenda, M. (Eds.). (2013). *Educational technology: A definition with commentary*. Routledge.
- Kustandi, Cecep. "Sejarah Teknologi Pendidikan" YouTube, uploaded by Cecep Kustandi, 12 Jan. 2016, www.youtube.com/watch?v=hH49LRtlpyg. Diakses pada 31 Januari 2021