

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kompetensi adalah kombinasi kecakapan yang terdiri dari pengetahuan, keterampilan, sikap yang dimiliki seseorang yang ditunjukkan melalui tindakan dan kebiasaan berpikir (Mwosi & Eton, 2019; Yuslam, Setiani, & Sari, 2017). Kompetensi dalam sistem pengajaran digunakan untuk menggambarkan kemampuan profesional, termasuk kemampuan untuk melakukan fungsi tertentu dan kemampuan untuk menunjukkan pengetahuan yang diperoleh dan konseptualisasi. Dengan demikian kualitas kompetensi seseorang dapat menggambarkan profesionalitas seseorang.

Guru dan tutor profesional dipandang akan meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Guru dan tutor profesional mutlak dibutuhkan untuk suatu perubahan. Perubahan tersebut tidak hanya strategi pembelajaran, tetapi juga perubahan mengenai kemajuan teknologi yang berpengaruh pada proses pembelajaran. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, tugas guru tidak hanya sekedar menyampaikan materi pelajaran kepada siswa, tetapi juga tugas guru juga menyiapkan para siswa menjadi generasi yang terampil dan siap mengembangkan dan memajukan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Guru dan dosen wajib memiliki kualifikasi akademik, kompetensi, sertifikat pendidik, sehat jasmani dan rohani, serta memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Hal tersebut berdasarkan Pasal 8 dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen. Kompetensi yang dimaksud peraturan tersebut meliputi kompetensi profesional, kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian dan kompetensi sosial. Semua kompetensi tersebut tidak hanya berlaku untuk dosen dan guru, tetapi juga berlaku juga untuk tutor. Kompetensi tersebut perlu terus dibina sebagai bentuk dari pengembangan kemampuan untuk keterampilan yang lebih profesional. Semakin tinggi kompetensi guru maka semakin tinggi pula kinerja guru dalam kegiatan

persiapan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran (Siri, Supartha, Sukaatmadja, & Rahyuda, 2020).

Menurut Paaso dan Korento dalam Mwosi (2019) kompetensi pedagogi mengacu pada kualifikasi pendidikan dan pengajaran. Kompetensi pedagogik meliputi hal-hal yang berkenaan dengan kemampuan guru atau tutor untuk mengelola pembelajaran, pengembangan kurikulum, pemahaman terhadap peserta didik, penggunaan model pembelajaran, penggunaan teknologi informasi dan komunikasi, dan evaluasi pembelajaran (Pahrudin, Martono, & Murtini, 2016). Guru harus mengembangkan kompetensi pedagogik secara berkelanjutan (Wardoyo, Satrio, & Ratnasari, 2020).

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mengembangkan program “Guru Pembelajar” sebagai langkah aktualisasi guru profesional. Pemerintah berharap dengan program tersebut mampu memperkecil kesenjangan kompetensi di antara para pendidik sehingga mereka mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dan kompetensinya. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia meluncurkan Program Guru Pembelajar pertama kali pada tahun 2016. Program tersebut terlaksana berdasarkan pada data nilai Uji Kompetensi Guru (UKG) tahun 2015. Terdapat beberapa pihak yang melakukan penelitian terhadap program tersebut dan mempublikasikannya melalui artikel.

“Desain Intruksional Program Guru Pembelajar Daring dan Dukungannya terhadap Karakteristik Pembelajar Dewasa” merupakan artikel yang ditulis oleh Indarti pada tahun 2017. Pelatihan tersebut dilaksanakan secara *online* dan menggunakan Moodle (*Modular Object Oriented Dynamic Learning Environment*) sebagai *platform Learning Management System* (LMS). Kajian tersebut menyimpulkan bahwa program guru pembelajar “Program Peningkatan Kompetensi Guru Pembelajar Moda Daring” memiliki desain pembelajaran yang relatif memenuhi kebutuhan guru dan mampu memfasilitasi keragaman karakteristik dan gaya belajar mereka sebagai pembelajar dewasa (Indarti, 2017). Saran kajian tersebut adalah agar pemerintah lakukan pemerataan jaringan internet dan penguatan jaringan

internet di seluruh wilayah Indonesia dengan demikian mendukung upaya program peningkatan kompetensi guru.

Pendidikan nonformal juga berupaya melaksanakan peningkatan kompetensi tutor pendidikan kesetaraan. Peningkatan kompetensi tersebut dilaksanakan melalui suatu pelatihan sehingga tutor mampu berkontribusi meningkatkan kualitas pendidikan Indonesia dan kualitas lulusan. *Human capital* satuan pendidikan nonformal Provinsi DKI Jakarta mengikuti pelatihan di P3PAUD dan Dikmas atau Pusat Pelatihan dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat. Berdasarkan informasi yang diperoleh dari Kepala Bidang Sarana dan Prasarana P3PAUD dan Dikmas, Agus Sukmono menginformasikan bahwa Bidang Pendidikan Kesetaraan sedikitnya melaksanakan 2 jenis pelatihan dalam setahun, baik yang ditujukan kepada tutor maupun kepala satuan pendidikan nonformal.

Penelitian menyimpulkan bahwa pelatihan memiliki hubungan signifikan dengan pengelolaan pembelajaran. “Hubungan Hasil Pelatihan dan Kompetensi Tutor dengan Pengelolaan Pembelajaran pada Pendidikan Kesetaraan Paket C: Studi Kasus di SKB (Sanggar Kegiatan Belajar) Kabupaten Lahat Sumatera Selatan” merupakan contoh penelitian yang dilaksanakan oleh Arin Khairunnisa pada tahun 2014. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara hasil pelatihan dengan semakin baiknya pengelolaan pembelajaran yang dilakukan oleh tutor (Khairunnisa, 2014).

PKBM Negeri 16 Rawasari merupakan satuan pendidikan nonformal yang berada di Wilayah Administrasi Jakarta Pusat II. PKBM ini berlokasi di Jalan Rawasari Timur I Nomor 43 RT/RW 006/002, Kelurahan Cempaka Putih Timur, Kecamatan Cempaka Putih. PKBM ini merupakan satu-satunya PKBM Negeri yang berada di Kecamatan Cempaka Putih. Jumlah tutor PKBM Negeri 16 Rawasari mengalami perubahan sejak tahun 2015 hingga 2019. PKBM Negeri 16 Rawasari belum pernah mengikutsertakan para tutor untuk uji kompetensi sejak 2015 hingga 2019 sehingga menggunakan instrumen *self assesment* untuk mengetahui profil kompetensi tutor PKBM Negeri 16 Rawasari.

Identifikasi kebutuhan dan permasalahan pada kompetensi pedagogik tutor pendidikan kesetaraan PKBM Negeri 16 Rawasari dilaksanakan tidak hanya menggunakan angket “*self assesment*”, melainkan juga observasi, studi dokumentasi dan wawancara. Berdasarkan *self assesment*, tutor pendidikan kesetaraan memiliki kelemahan dalam mengembangkan kurikulum, dan mereka tidak memiliki pengalaman menyusun desain *blended learning*. Kepala PKBM menyampaikan bahwa perangkat kurikulum yang ada di PKBM Negeri 16 Rawasari belum seluruhnya ideal dan masih perlu adanya perbaikan. Berdasarkan hasil studi dokumentasi, PKBM Negeri 16 Rawasari tidak memiliki *desain blended learning* dan perangkat kurikulum perlu adanya perbaikan sesuai kriteria. Berikut ini kesenjangan hasil *self assesment* dimensi mengembangkan kurikulum dengan kondisi empiris.

Tabel 1.1 Kesenjangan Hasil Self Assesment pada Dimensi Mengembangkan Kurikulum dengan Kondisi Empiris/Faktual

No	Indikator	Nilai $\bar{X}$	Klasifikasi	Kondisi Empiris
1	Memahami prinsip-prinsip pengembangan kurikulum	63,46	Kurang	Tidak seluruh tutor dilibatkan dalam pengembangan kurikulum.
2	Menentukan tujuan pembelajaran	86,35	Amat Baik	Pada beberapa dokumen rencana pelaksanaan pembelajaran yang sudah ada telah ditemukan rumusan tujuan pembelajaran yang masih keliru.
3	Menentukan pengalaman belajar yang sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran	73,08	Baik	Pengalaman belajar atau aktivitas belajar dalam rencana pelaksanaan pembelajaran masih disusun secara umum (belum spesifik).
4	Menata materi pembelajaran secara benar dan sesuai dengan pendekatan yang dipilih dan karakteristik peserta didik	76,92	Baik	Penataan materi pembelajaran dalam silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran masih keliru dan belum menyesuaikan dengan pendekatan pembelajaran yang dipilih maupun karakteristik peserta didik pendidikan kesetaraan.

No	Indikator	Nilai $\bar{X}$	Klasifikasi	Kondisi Empiris
5	Mengembangkan indikator sesuai dengan tujuan pembelajaran	76,92	Baik	Dalam dokumen rencana pelaksanaan pembelajaran tidak ditemukan adanya pengembangan indikator yang seharusnya dilakukan oleh para tutor pendidikan kesetaraan.

Sumber: Hasil pengambilan data identifikasi kebutuhan dan masalah, Juli 2019

Data kesenjangan dalam tabel tersebut menunjukkan perlu adanya alternatif solusi yang harus segera dilakukan.

Desain pembelajaran merupakan bagian yang tidak terlepas dari perangkat kurikulum. Adanya desain pembelajaran dapat membantu tutor mengelola program pembelajaran. Pendidikan kesetaraan dalam penyelenggaraannya menerapkan pembelajaran secara tatap muka, tutorial dan pembelajaran mandiri. Namun, umumnya ketiga pembelajaran tersebut tidak menjadi satu kesatuan yang saling berkaitan. Sebagai contoh PKBM Negeri 16 Rawasari. Kegiatan belajar tatap muka, tutorial dan belajar mandiri dapat menjadi satu kesatuan pembelajaran apabila dirancang desain pembelajaran *blended*.

Desain pembelajaran merupakan suatu rancangan (*blueprint*) yang dapat memfasilitasi belajar agar tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan dapat tercapai dengan optimal. Desain pembelajaran sebagai suatu sistem memiliki beberapa komponen diantaranya peserta didik, tujuan pembelajaran, metode pembelajaran, cara mengukur dan menilai capaian pembelajaran (Chaeruman, 2017a). Desain pembelajaran *blended* merupakan suatu rancangan untuk memfasilitasi kegiatan belajar luar jaringan dan dalam jaringan sehingga tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.

PEDATI merupakan salah satu desain *blended learning* yang banyak direkomendasikan untuk merancang desain pembelajaran *blended* baik di tingkat satuan pendidikan formal seperti pendidikan dasar, pendidikan menengah dan pendidikan tinggi. Selain itu, model ini bisa juga digunakan untuk lembaga penyelenggara pendidikan dan pelatihan. PEDATI menyediakan komponen yang saling berkaitan. PEDATI dan komponennya

relevan dengan teori pembelajaran dan konsep *e-learning*, memberikan kerangka kerja yang sistematis, sistemik, dan mudah diikuti.

Dinas Pendidikan Provinsi DKI Jakarta memberlakukan kebijakan “Kontrak Kerja Individu” untuk tutor pendidikan kesetaraan PKBM Negeri sejak Oktober 2019. Kebijakan tersebut mewajibkan tutor pendidikan kesetaraan PKBM Negeri memenuhi minimal 24 jam pelajaran selama seminggu dengan durasi jam kerja selama 8 jam per hari. Adanya kebijakan tersebut menyebabkan semakin jelasnya tugas pokok tutor PKBM Negeri setiap harinya. Berdasarkan kebijakan tersebut pula, tutor PKBM Negeri semakin menyadari kebutuhan dan permasalahannya terkait kompetensi pedagogik.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan masalah, para tutor PKBM Negeri 16 Rawasari memerlukan suatu intervensi sebagai alternatif untuk menyelesaikan masalah-masalah terkait dengan kesenjangan kompetensi pedagogik. Salah satu intervensi yang menjadi alternatif adalah pelatihan. Pelatihan merupakan suatu kegiatan yang sistematis dan terorganisir untuk memperbaiki performa dan meningkatkan keahlian untuk mencapai tujuan organisasi (Elfrianto, 2016; Hartoyo & Efendy, 2017; Haryati, 2019; Indriyani, Listyasari, & Supadi, 2019; Karim, Latif, & Choudhury, 2019; Nursyahputri & Saragih, 2019). Pelatihan memiliki beberapa indikator diantaranya instruktur, peserta, materi, metode, tujuan pelatihan, sarana pelatihan, sasaran, dan evaluasi pelatihan (Bolung, Moniharapon, & Lumintang, 2018; Nursyahputri & Saragih, 2019; Saluy, Musanti, & Mulyana, 2019). Berdasarkan beberapa referensi, pelatihan memiliki beberapa jenis. Simamora dalam Hartoyo dan Efendy (2017) menyatakan bahwa jenis pelatihan yang umumnya diselenggarakan diantaranya *skill training* atau pelatihan keahlian, *re-training* atau pelatihan ulang, *cross functional training* atau pelatihan lintas fungsional, *team training* atau pelatihan tim, dan *creativity training* atau pelatihan kreativitas.

Terdapat hubungan antara hasil pelatihan dengan semakin baiknya pengelolaan pembelajaran yang dilakukan oleh tutor (Khairunnisa, 2014). Suatu pelatihan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kinerja guru

(Mustikawati & Qomariah, 2020). Adanya hubungan dan pengaruh yang signifikan antara pelatihan terhadap kinerja guru, maka disarankan agar program pelatihan menjadi agenda rutin dan perlu dilakukan terus menerus oleh satuan pendidikan. Hal tersebut karena pelatihan adalah investasi jangka panjang untuk mengembangkan keterampilan dan profesionalisme guru/tutor (Junejo, Sarwar, & Ahmed, 2017).

Pelatihan efektif adalah pelatihan yang sesuai dengan yang diharapkan. Pelatihan sesuai harapan yang dimaksud adalah pelatihan yang tujuannya sesuai relevan dengan dan mampu menyelesaikan permasalahan yang ada. Suatu organisasi memerlukan analisis kebutuhan pelatihan atau penilaian kebutuhan dalam melaksanakan suatu program pelatihan. Selaras dengan pernyataan tersebut, Schuler dalam Rachmat Hartoyo (2017) menyatakan bahwa cara penting untuk mengalokasikan pelatihan secara efektif adalah melalui penilaian kebutuhan atau analisis kebutuhan. Cline dalam Rachmat Hartoyo (2017) juga berpendapat bahwa analisis kebutuhan atau penilaian kebutuhan bukan hanya sebagai dasar menentukan pelatihan melainkan juga untuk mengantisipasi kesenjangan-kesenjangan yang akan datang. Penilaian kebutuhan suatu pelatihan terdiri dari aktivitas mengidentifikasi kebutuhan yang terdiri dari analisis organisasi, analisis operasi, dan analisis individu.

PKBM Negeri 16 Rawasari pernah melaksanakan *In House Training (IHT)* untuk pertama kalinya pada Oktober 2019 sejak 2015 silam. *IHT* pertama kali tersebut dilaksanakan bekerjasama dengan kelompok mahasiswa Program Studi Pendidikan Masyarakat, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta pada minggu pertama Oktober 2019 untuk pertama kalinya. *IHT* tersebut diikuti oleh 10 orang tutor. Fokus pelatihan tersebut mengenai pengembangan instrumen penilaian. Pelatihan tersebut berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan oleh kelompok mahasiswa PKM yang berkoordinasi dengan perwakilan tutor dari program Paket A, Paket B dan Paket C. Perwakilan tutor Paket B merupakan koordinator program pendidikan kesetaraan Program Paket B dan sekaligus mahasiswa Pascasarjana Program Studi Teknologi Pendidikan yang sedang melaksanakan identifikasi kebutuhan dan masalah penelitian di PKBM.

In House Training yang pernah dilaksanakan tersebut belum dirancang dan dikembangkan berdasarkan rujukan salah satu model desain pembelajaran. Program pelatihan tersebut masih memiliki kekurangan baik dalam perancangan maupun pelaksanaannya. Adanya beberapa kekurangan dari *in house training* yang sudah pernah dilakukan, maka menjadi catatan penting agar *in house training* selanjutnya bisa lebih baik.

Menurut Chien (2020) dalam penelitiannya, pembelajaran *blended* cocok diterapkan untuk pembelajar orang dewasa. Bagi orang dewasa, pembelajaran kolaboratif sangat penting baik kolaboratif secara tatap muka maupun secara *online* untuk membangun pengetahuan mereka. Mereka merasa puas terhadap konten materi yang berguna secara praktis dan relevan dengan kebutuhan mereka. Mereka menganggap instruktur dan *platform* yang digunakan selama belajar sangat membantu mereka. Mereka menganggap tugas dan *quiz* dalam pembelajaran berguna untuk refleksi mereka. Selain itu, dalam penelitian relevan lainnya disimpulkan bahwa *blended learning* memungkinkan menjadi salah satu solusi yang paling cocok untuk guru Indonesia yang belum mengikuti pelatihan dan belum melaksanakan pelatihan. Penggunaan *blended learning* dapat memotivasi mereka untuk belajar dan meningkatkan keterampilan serta memberikan fleksibilitas dan pembelajaran mandiri (Setiadi, Joyoatmojo, & Sajidan, 2016).

Penerapan strategi *blended learning* dalam proses pelatihan guru memiliki beberapa manfaat. Menurut Byrka (2017) dalam penelitiannya manfaat tersebut antara lain (1) memfasilitasi penggunaan berbagai sarana dan sumber media, optimalisasi waktu belajar dan mengurangi biaya, (2) memungkinkan beberapa pilihan untuk mengakses konten pembelajaran baik secara sinkronus maupun asinkronus dengan atau tanpa instruktur, (3) menawarkan kombinasi pola interaksi yang bervariasi yang memenuhi kebutuhan dan gaya belajar, (4) memungkinkan untuk memanfaatkan sumber daya (*online*) dan peluang pembelajaran kolaboratif, dan (5) menawarkan materi pembelajaran tambahan. Beberapa manfaat tersebut memperkuat alasan perlunya strategi *blended learning* untuk pelatihan tutor.

Penyusunan materi dalam *blended learning* perlu diperhatikan. Penyusunan materi dapat berbasis masalah seperti dilengkapi dengan kasus dan panduan pemecahan masalahnya. Selain itu, penyusunan materi juga dapat dilengkapi dengan berbagai media komunikasi yang interaktif (Karma, Darma, & Santiana, 2021).

Penggunaan *platform* atau *Learning Management System* (LMS) dalam pelaksanaan *blended learning* dapat memberikan pengaruh terhadap komunikasi, proses pembelajaran dan hasil belajar. Komunikasi *online* merupakan salah satu cara untuk melibatkan peserta didik yang belajar, orang tua atau wali peserta didik dengan guru/tutor. Berdasarkan hasil penelitian, *seesaw* merupakan aplikasi yang berdampak positif yang memungkinkan guru/tutor untuk berkomunikasi lebih konsisten dan kolaboratif dengan peserta didik dan orangtua atau wali mereka. *Seesaw* dapat merekam dan berbagi pengalaman belajar dan membangkitkan minat membaca (Deleon, 2018; Jarvis & Martin, 2018; Nur & Riadil, 2019; Ratnaningsih, 2017; Rou & Yunus, 2020). Penggunaan aplikasi *seesaw* adalah cara sederhana bagi guru dan peserta didik untuk merekam dan berbagi pengalaman pembelajaran (Nur & Riadil, 2019). Grup *WhatsApp* memiliki rasa komunitas kelas yang lebih kuat dibandingkan dengan kelompok tatap muka karena interaksi menggunakan aplikasi ini dapat dilakukan tanpa adanya batasan ruang dan waktu (Suardika, 2020). Dalam suatu penelitian menyarankan agar *platform zoom meeting* dapat digunakan dalam pembelajaran *online* karena dapat membantu peserta didik belajar lebih efisien dan efektif dalam belajar (Kasman & Hamdani, 2021).

Pelatihan menjadi intervensi yang cocok untuk mengatasi kesenjangan kinerja tutor pendidikan kesetaraan dalam menyusun desain *blended learning*. Relevansi dalam penelitian ini terletak pada penerapan *blended learning*. Pengembangan program pelatihan ini mempunyai perbedaan dari program pelatihan lainnya. Program pelatihan ini dikembangkan dalam konteks *seeting* institusi pendidikan nonformal dengan tutor pendidikan kesetaraan sebagai sasarannya, menyusun desain *blended learning* sebagai pokok bahasannya, strategi pembelajaran atau aktivitas pembelajaran menerapkan alur PEDATI (Pelajari, Dalami, Terapkan dan Evaluasi), dan teknologi yang digunakan

adalah aplikasi *seesaw*, *What'sApp Group*, dan *Zoom Meeting* yang memungkinkan kepala PKBM bisa memonitoring perkembangan program pelatihan ini. Kemampuan menyusun desain pembelajaran *blended* perlu dimiliki oleh tutor karena proses pembelajaran di Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat terdiri dari pembelajaran tatap muka, pembelajaran tutorial dan pembelajaran mandiri. Pembelajaran tutorial dan mandiri dapat dilaksanakan secara asinkronus sedangkan pembelajaran tatap muka dapat dilaksanakan secara tatap maya, maupun tatap muka secara langsung. Berdasarkan masalah dan kebutuhan yang telah dikemukakan, maka penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan program pelatihan menyusun desain *blended learning* berbantuan *seesaw* dan media sosial di Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat, memperoleh data uji kelayakan dan uji efektivitas program pelatihan.

1.2 Pembatasan Penelitian

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang ada pada latar belakang dan agar penelitian ini dapat dilakukan lebih fokus dan mendalam, maka perlu adanya pembatasan penelitian. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah program pelatihan beserta paket pelatihannya. Program pelatihan ini menggunakan teknologi yang terdiri dari aplikasi *seesaw* dan media sosial. Penggunaan media sosial dibatasi hanya pada aplikasi *WhatsApp*, *youtube* dan *zoom meeting*. Penyusunan desain *blended learning* menjadi materi pokok program pelatihan yang dikembangkan. Penelitian ini hanya dilakukan pada satuan pendidikan nonformal yaitu PKBM (Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat), terdiri dari 5 PKBM dengan rincian 1 PKBM sebagai tempat tahap implementasi, sementara 4 PKBM lainnya menjadi tempat uji coba baik uji coba *one to one*, dan *small group*.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan pembatasan penelitian, maka rumusan masalah dalam penelitian ini, antara lain:

- a. Bagaimana mengembangkan program pelatihan menyusun desain *blended learning* berbantuan *seesaw* dan media sosial di Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat?
- b. Bagaimana menguji kelayakan program pelatihan menyusun desain *blended learning* berbantuan *seesaw* dan media sosial di Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat?
- c. Bagaimana menguji efektivitas program pelatihan menyusun desain *blended learning* berbantuan *seesaw* dan media sosial di Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat?

1.4 Tujuan Penelitian

Pengembangan program pelatihan menyusun desain *blended learning* berbantuan *seesaw* dan media sosial di PKBM Negeri 16 Rawasari memiliki beberapa tujuan, antara lain:

- a. untuk menghasilkan program pelatihan menyusun desain *blended learning* berbantuan *seesaw* dan media sosial di Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat.
- b. untuk memperoleh hasil uji kelayakan program pelatihan menyusun desain *blended learning* berbantuan *seesaw* dan media sosial di Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat.
- c. untuk memperoleh hasil uji efektivitas pelatihan menyusun desain *blended learning* berbantuan *seesaw* dan media sosial di Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat.

1.5 State of The Art

Penelitian yang relevan dengan *blended learning* telah banyak dilakukan. Berikut hasil *review* terhadap sepuluh penelitian yang relevan disajikan melalui tabel 1.2

Tabel 1.2 Hasil Review terhadap Sepuluh Penelitian yang Relevan dengan Pembelajaran Bauran (Blended Learning)

No	Judul	Karakteristik Penelitian
1	<i>Development of An Instructional System Design Model as A Guideline for Lecturers in Creating a Course Using Blended Learning Approach</i> (2020) Sumber jurnal: <i>International Journal of Interactive Mobile Technologies</i>	Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan model desain sistem pembelajaran yang dapat menjadi pedoman bagi para dosen dalam merancang mata kuliah yang baik dengan pendekatan <i>blended learning</i>. Model desain sistem pembelajaran ini dinamakan PEDATI. Penelitian ini menerapkan metode penelitian formatif dengan <i>purposive sampling</i>. Rangkaian evaluasi formatif menggunakan beberapa teknik pengumpulan data seperti <i>expert review</i>, evaluasi <i>one to one</i>, dan uji coba lapangan. PEDATI menyediakan komponen atau prosedur yang saling terkait. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa PEDATI dan komponennya layak dan dapat digunakan. PEDATI dan komponennya relevan dengan teori pembelajaran dan konsep <i>e-learning</i>, memberikan kerangka kerja, sistematis, sistemik, mudah diikuti, dan memberikan pedoman praktis bagi pengguna. Selain itu, hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa kemampuan dosen dalam merancang mata kuliah menggunakan PEDATI membaik. Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, antara lain: (1) penelitian ini hanya dilakukan dalam konteks setting institusi pendidikan tinggi di Indonesia, (2) fokus penelitian ini terbatas pada pengembangan model desain pembelajaran pada tahap desain sehingga perlu dilakukan studi lebih lanjut yang berpfokus pada pengembangan dan tahap implementasi serta diuji dalam konteks yang lebih luas.
2	<i>Analysis of Blended Learning Training Sessions for Taiwanese Elementary School</i>	Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi persepsi guru Bahasa Inggris di 19 Sekolah Dasar tentang profesionalitas pembelajaran setelah

No	Judul	Karakteristik Penelitian
	<i>English Teachers</i> (2020) Sumber jurnal: <i>International Journal of Primary, Elementary and Early Yeatrs Education</i>	menerapkan <i>blended learning</i> dalam sesi pelatihan <i>blended learning</i>. Penelitian ini menggunakan metode campuran atau <i>mixed metheod</i>. Program pelatihan berlangsung sebanyak enam sesi yang terdiri dari dua sesi tatap muka dan empat sesi secara <i>online</i>. Hasil dari peneltian ini menunjukkan bahwa persepsi guru Bahasa Inggris di 19 Sekolah Dasar tentang profesionalitas pembelajaran setelah menerapkan <i>blended learning</i> dalam sesi pelatihan <i>blended learning</i>.: (1) di kalangan pembelajar orang dewasa, pembelajaran kolaboratif sangat penting, baik kolaboratif secara tatap muka maupun secara <i>online</i> untuk membangun pengetahuan mereka, (2) mereka merasa puas terhadap konten materi yang berguna secara praktis dan relevan dengan kebutuhan mereka, (3) mereka menganggap instruktur dan <i>platform</i> yang digunakan selama pelatihan sangat membantu pengalaman pembelajaran <i>blended</i> mereka, (4) mereka puas terhadap pemilihan alat beserta fitur yang digunakan untuk mengakses materi. Namun, ada ketidakpuasan terhadap kualitas video pembelajaran yang digunakan, (5) mereka menganggap tugas dan pertanyaan panduan yang diberikan selama pelatihan berguna untuk latihan refleksi mereka, dan (6) mereka menganggap latar belakang mereka seperti status dan kondisi sekolah dapat memengaruhi sikap mereka terhadap keterlibatan dan efektivitas penerapan <i>blended learning</i>.
3	<i>Teaching Design and Practice of a Project Based Blended Learning Model</i> (2020) Sumber jurnal: <i>International Journal of Mobile and Blended Learning</i>	Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengalaman mengajar dalam menerapkan model <i>Procject Based Blended Learning</i>. Metode penelitian yang digunakan adalah studi kasus dengan menggunakan kuesioner dan pedoman wawancara. Penelitian ini masih dalam tahap eksplorasi. Namun berdasarkan hasilnya, penelitian ini menyimpulkan bahwa model <i>project based blended learning</i> yang diterapkan memberikan pengalaman dan metode baru untuk guru yang ingin menerapkan <i>blended learning</i> untuk memperomosisikan efek pengajaran mereka. Keunggulan model ini antara lain: (1) mampu

No	Judul	Karakteristik Penelitian
		meningkatkan kemampuan praktik peserta didik secara efektif, (2) mampu meningkatkan kemampuan belajar mandiri dan kemampuan ikuiri peserta didik secara efektif, dan (3) mampu memupuk kemampuan kerjasama peserta didik secara lebih efektif.
4	<i>Development of Blended Learning for Optimization Courses in Education Technology Master Program</i> (2019) Sumber Jurnal: <i>Advances in Social Science, Education and Humanities Research, International Conference on Education Technology (ICoET 2019)</i>	Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk pembelajaran <i>blended</i> Mata Kuliah Landasan Teknologi Pendidikan Program Magister Teknologi Pendidikan. Berdasarkan hasil dari tahap evaluasi melalui <i>expert review</i>, produk dari penelitian dan pengembangan ini dikategorikan baik.
5	<i>Blended Learning System Using Social Media for College Student: A Case of Tahsin Education</i> (2019) Sumber jurnal: <i>Science Direct - The Fifth Information Systems International Conference 2019</i>	Penelitian ini bertujuan untuk melakukan eksperimen semu dalam menerapkan <i>blended learning</i> pada pembelajaran Tahsin yang dikemas menggunakan media sosial yaitu <i>telegram</i>. Pengiriman materi dan diskusi dilakukan secara <i>online</i>, sedangkan panduan dan praktiknya secara <i>offline</i>. Secara keseluruhan hasil penelitian ini mendapat respond positif. Adanya peningkatan partisipasi peserta didik dan efisiensi waktu. Partisipasi peserta didik dipengaruhi oleh aktivitas instruktur dan pengurus grup media sosial serta mekanisme penghargaan. Penelitian ini memiliki kelemahan pada aspek manajemen terutama pada tahap persiapan sehingga perlu adanya persiapan awal yang komprehensif agar tahap pelaksanaan sesuai dengan desain pembelajaran.
6	<i>Critical Success Factor in Blended Learning for English Training: A Systematic Literature Review</i> (2019)	Penelitian ini bertujuan untuk meneliti faktor penentu keberhasilan dalam <i>blended learning</i> untuk pelatihan Bahasa Inggris. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah tinjauan pustaka yang sistematis atau <i>systematic literature review</i>. <i>Blended learning</i> dilaksanakan untuk menjawab

No	Judul	Karakteristik Penelitian
	Sumber jurnal: <i>Journal of Physics: Conference Series</i>	kebutuhan teknologi yang tidak dapat dihindari dalam proses belajar mengajar. Dalam melaksanakan <i>blended learning</i> terdapat beberapa faktor penentu keberhasilan, diantaranya: desain <i>blended learning</i> , model <i>blended learning</i> , metode pembelajaran, bahan ajar, <i>Learning Management System</i> , desain mata kuliah/mata pembelajaran <i>blended learning</i> , hasil belajar/tujuan pembelajaran, dukungan kelembagaan, perangkat pembelajaran <i>online</i> , kondisi demografi, keterlibatan peserta didik, dan gaya belajar peserta didik,
7	<i>Blended Learning Instructional Design Development on The Packaged Products Training Using PEDATI Model (2018)</i> Sumber jurnal: <i>Science, Engineering, Education, and Development Studies (SEEDs): Conference Series Faculty Of Teacher Training And Education Sebelas Maret University</i>	Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan desain pembelajaran <i>blended</i> . Rekomendasi dari penelitian dan pengembangan ini untuk penelitian berikutnya adalah: 1. Perlu adanya porsi atau persentase yang tepat antara aktivitas pembelajaran sinkron dan aktivitas pembelajaran asinkron. 2. Perlu adanya pengembangan materi pembelajaran berbasis multimedia karena memiliki peranan penting dalam aktivitas pembelajaran asinkron. 3. Perlu adanya evaluasi terhadap pemetaan waktu pada materi pembelajaran asinkronus.
8	Pengembangan Pembelajaran Bauran (<i>Blended Learning</i>) di Universitas Negeri Jakarta (2018) Sumber jurnal: Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan FIP UNJ	Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk pembelajaran <i>blended</i> Mata Kuliah Pengantar Organisasi Belajar. Produk pembelajaran <i>blended</i> ini berbentuk <i>online course</i> melalui <i>fip.web-bali.net</i> . Pada tahap evaluasi, para ahli mereview terhadap pengembangan desain pembelajaran, media pembelajaran dan materi pembelajaran dengan hasil yang dikategorikan “baik”. Sedangkan hasil ujicoba <i>one to one</i> dan <i>small group</i> dikategorikan “sangat baik”.
9	<i>Blended Learning Strategy in Teacher Training Programs (2017)</i> Sumber jurnal: <i>Information Technologies and Learning Tools</i>	Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan penerapan <i>blended learning</i> dalam pelatihan guru yang ditawarkan oleh <i>Chernivtsi Regional Institute of Postgraduate Pedagogical Education</i> , yang meliputi strategi yang digunakan, manfaat dan tantangannya. Metode penelitian ini menggunakan survey dengan

No	Judul	Karakteristik Penelitian
		kuesioner. Berdasarkan hasil survey dalam penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan strategi pembelajaran <i>blended</i> dalam program pelatihan guru yang ditawarkan oleh <i>Chernivtsi Regional Institute of Postgraduate Pedagogical Education</i> layak digunakan. Strategi <i>blended learning</i> adalah konsep yang diterima secara luas yang mengintegrasikan pembelajaran <i>online</i> dan pembelajaran tatap muka yang membuat program pelatihan guru lebih fleksibel dan berorientasi pada peserta pelatihan. Beberapa manfaat dalam penerapan strategi <i>blended learning</i> dalam program pelatihan guru antara lain: (1) memfasilitasi penggunaan berbagai sarana dan sumber media, optimalisasi waktu belajar dan mengurangi biaya; (2) memungkinkan beberapa opsi untuk mengakses konten pembelajaran baik secara sinkron maupun asinkron, dengan atau tanpa instruktur; (3) menawarkan kombinasi pola interaksi yang bervariasi yang memenuhi kebutuhan dan gaya belajar yang bervariasi; (4) memungkinkan untuk memanfaatkan sumber daya <i>online</i> dan peluang pembelajaran kolaboratif; dan (5) menawarkan materi pembelajaran tambahan. Penerapan strategi <i>blended learning</i> dalam program pelatihan guru ini memiliki beberapa tantangan, antara lain: membutuhkan model pembelajaran yang baik secara teoritis, pertimbangan personalisasi peserta pelatihan, tingkat kompetensi TIK yang sesuai, dan kompetensi manajemen diri.
10	<i>The Development of Blended Learning Based Self Learning on Classroom Action Research Training Material to Improve Teachers Professionalism</i> (2016) Sumber jurnal: <i>Proceeding The 2nd International Conference On Teacher Training and Education</i> Sebelas Maret University	Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran mandiri berbasis <i>blended learning</i> sebagai materi pelatihan penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan profesionalisme guru SMP di Kabupaten Pati, Jawa Tengah. Metode penelitian yang digunakan adalah <i>research and development</i> yang terdiri dari empat langkah utama yaitu tahap studi pendahuluan, tahap pengembangan model, tahap pengujian model, dan tahap diseminasi. Penerapan model pembelajaran mandiri berbasis <i>blended learning</i> sebagai materi pelatihan penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan profesionalisme guru SMP di

No	Judul	Karakteristik Penelitian
		Kabupaten Pati, Jawa Tengah dikemas melalui <i>platform MOODLE</i> . Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa <i>blended learning</i> memungkinkan menjadi salah satu solusi yang paling cocok untuk guru Indonesia yang belum mengikuti pelatihan dan belum melaksanakan penelitian. Penggunaan <i>blended learning</i> dapat memotivasi diri mereka untuk belajar dan meningkatkan keterampilan penelitian serta memberikan fleksibilitas dan pembelajaran otonom bagi peserta pelatian.

Berdasarkan sepuluh jurnal tersebut diperoleh beberapa informasi. Pertama, metode yang digunakan terdiri dari kuasi eksperimen, penelitian formatif dengan *purposive sampling*, *survey*, studi kasus, dan *mixed method*, serta penelitian dan pengembangan dengan menggunakan berbagai model pengembangan seperti model *ILDF*, *ADDIE* dan *PEDATI*. Kedua, tujuan penelitian tersebut diantaranya untuk mengembangkan desain *blended learning*, produk pembelajaran *blended*, melakukan eksperimen semu dalam menerapkan *blended learning*, mengembangkan model desain sistem pembelajaran *blended*, mendeskripsikan penerapan pembelajaran *blended*, mengembangkan model pembelajaran mandiri berbasis *blended learning*, mendeskripsikan persepsi dalam menerapkan *blended learning*, meneliti faktor penentu keberhasilan *blended learning*. Ketiga, penelitian dan pengembangan yang dihasilkan dalam jurnal relevan tersebut diantaranya desain *blended learning* untuk program pelatihan, produk *blended learning* mata kuliah, dan model pembelajaran mandiri berbasis *blended learning*. Keempat, tempat penelitian pada jurnal yang relevan tersebut dilaksanakan pada ruang lingkup pendidikan formal, pendidikan tinggi, dan lembaga pemerintah. Kelima, sasaran dalam penelitian pada jurnal relevan tersebut terdiri dari Aparatur Sipil Negara (ASN), mahasiswa, dosen, guru dan peserta didik.

Penelitian dan pengembangan yang dilaksanakan memiliki posisi mengembangkan dari sepuluh jurnal relevan tersebut. Beberapa persamaan diantara penelitian yang relevan tersebut terletak pada desain pembelajaran yang dikembangkan, yaitu sama-sama menghasilkan desain pembelajaran *blended* (*blended learning design*) dan model pengembangan yang digunakan yaitu model *ADDIE* dan *PEDATI*.

Penelitian dan pengembangan ini benar-benar dilaksanakan secara orisinil karena telah memiliki beberapa kebaruan (*novelty*) jika dibandingkan dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Kebaruan tersebut diantaranya, (1) penelitian ini dilakukan dalam konteks *setting* institusi pendidikan nonformal yaitu Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) dengan tutor sebagai sasarannya, (2) desain pembelajaran *blended* yang dikembangkan bertujuan untuk menyusun desain *blended learning* mata pelajaran program pendidikan kesetaraan di PKBM, (3) memiliki perbedaan pada aktivitas pembelajaran sinkron dan asinkron karena penelitian dan pengembangan ini berbantuan teknologi berupa *platform seesaw* dan media sosial, (4) pada tahap keempat model pengembangan *ADDIE*, penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian-penelitian sebelumnya yaitu penerapan strategi refleksi program pelatihan dengan mengoptimalkan fitur-fitur aplikasi *seesaw* dan media sosial, dan (5) berdasarkan jurnal relevan tersebut khususnya yang menggunakan metode penelitian dan pengembangan, penelitian dan pengembangan ini memiliki perbedaan karena menghasilkan produk berupa program pelatihan beserta perangkatnya. Produk penelitian dan pengembangan sebelumnya dalam jurnal relevan ini hanya terbatas pada desain pembelajaran *blended* saja. (6) penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan sampai tahap uji efektifitas.

Penelitian dan pengembangan ini memiliki kebaruan dalam teknologi yang digunakan yaitu aplikasi *seesaw* dan media sosial. Terdapat beberapa penelitian yang telah dilaksanakan sebelumnya terkait dengan penggunaan aplikasi *seesaw* dan media sosial. Penelitian-penelitian sebelumnya tersebut menunjukkan posisi penelitian dan pengembangan ini. Berikut ini hasil *review* terhadap jurnal yang relevan dengan penggunaan aplikasi *seesaw* dan media sosial dalam pembelajaran.

Tabel 1.3 Hasil Review terhadap Sepuluh Penelitian yang Relevan dengan Penggunaan Aplikasi Seesaw dan Media Sosial dalam Pembelajaran

No	Judul	Karakteristik Penelitian
1	<i>Using The Technology Seesaw To Strengthen Communication Between Home And School</i> (2018) Sumber jurnal: <i>Partial Fulfilment of The Requirements for Master of Arts Degree in Education, California State University San Marcos</i>	Penelitian ini mendeskripsikan bahwa masih banyak orangtua atau wali peserta didik yang tidak terlibat dalam kegiatan sekolah terutama mengenai proses dan hasil belajar para peserta didik selama di sekolah. Komunikasi <i>online</i> merupakan salah satu cara untuk melibatkan para orangtua atau wali peserta didik, namun perlu adanya teknologi yang mampu mendukung hal tersebut. Aplikasi <i>seesaw</i> diyakini sebagai teknologi yang mampu mengatasi permasalahan tersebut. Sekolah / guru dapat melibatkan para orangtua untuk memberikan umpan balik dan dorongan positif kepada para peserta didik. Peserta didik dapat membagikan pengalaman belajar dan hasil belajar mereka menggunakan aplikasi <i>seesaw</i> untuk teman-teman dan para orangtua. Aplikasi ini dapat dipasang di berbagai perangkat seperti <i>handphone</i>, komputer, laptop, dan <i>ipad</i>. Kesimpulan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi <i>seesaw</i> memungkinkan guru untuk berkomunikasi lebih konsisten dan kolaboratif dengan orangtua atau wali peserta didik.
2	<i>The Impact of Using Seesaw Between Students, Parents, and Teacher in An Elementary Setting</i> (2018) Sumber jurnal: <i>Fulfillment of Final Requirements for The MAED Degree</i>	Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi <i>seesaw</i> berdampak positif bagi peserta didik, orang tua dan guru. Melalui aplikasi ini para peserta didik dapat memamerkan karya-karya mereka yang bisa dilihat dan dikomentari oleh teman-temannya dan orangtua. Dengan demikian para peserta didik memperoleh umpan balik tidak hanya dari guru, tetapi juga dari teman-temannya dan orangtua.
3	<i>Seesaw Media: Digital Native's Preference in 4.0 Speaking Learning Class</i> (2019) Sumber jurnal: <i>3rd English Language and</i>	Penggunaan aplikasi <i>seesaw</i> adalah cara sederhana bagi guru dan peserta didik untuk merekam dan berbagi pengalaman pembelajaran seperti pada kelas <i>Speaking Learning</i>. Aplikasi ini menjadi tempat untuk mendokumentasikan pembelajaran, berkreasi dan belajar bagaimana cara menggunakan teknologi dalam pembelajaran bahasa. Aplikasi ini memungkinkan para peserta didik untuk berkomunikasi dengan guru

No	Judul	Karakteristik Penelitian
	<i>Literature International Conference (ELLIC)</i>	atau instruktur secara <i>real time</i> sejak pertemuan pertama. Penggunaan aplikasi ini dapat membuat aktivitas pembelajaran di kelas bahasa “speaking learning” menjadi lebih menarik dan meningkatkan motivasi belajar. Saran untuk penelitian berikutnya adalah menerapkan penggunaan aplikasi <i>seesaw</i> dalam konten atau materi pembelajaran lainnya.
4	<i>The Use of Seesaw in Increasing Pupil's Reading Interest (2020)</i> Sumber jurnal: <i>Universal Journal of Education Research</i>	Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi <i>seesaw</i> memang membantu dalam membangkitkan minat membaca peserta didik. Penggunaan aplikasi <i>seesaw</i> memungkinkan peserta didik berkomunikasi lebih efektif dan pembelajaran lebih bermakna. Penelitian ini sangat merekomendasikan kepada para pemangku kepentingan untuk dapat menerapkan strategi dan menggunakan aplikasi ini sehingga terciptanya lingkungan yang kondusif untuk memfasilitasi peserta didik dalam membaca.
5	<i>The Effects on The Use of Google Classroom and Seesaw Class Applications Towards Student's Attitude: A Comparative Study (2017)</i> Sumber jurnal: <i>ITELL (Indonesia Technology Enhanced Language Learning) Conference 2020 Proceedings</i>	Berdasarkan hasil penelitian ini maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi <i>google classroom</i> dan <i>seesaw class</i> berpengaruh terhadap sikap peserta didik. Penggunaan aplikasi <i>seesaw</i> memiliki pengaruh lebih besar dibandingkan aplikasi <i>google classroom</i> terhadap sikap peserta didik. Selain itu, penelitian ini juga menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi di dalam kelas juga dipengaruhi oleh tingkat kecerdasan dan kemauan untuk mempelajari teknologi sehingga untuk penelitian selanjutnya yang relevan disarankan agar kecerdasan dan motivasi internal peserta didik harus diperhatikan terlebih dahulu sebelum memperkenalkan dan menggunakan teknologi di dalam kelas.
6	<i>Using WhatsApp for Teaching a Course on The Education Profession: Presence, Community and Learning (2020)</i> Sumber jurnal: <i>International Journal of Mobile and Blended Learning</i>	Penelitian ini bertujuan untuk menguji potensi <i>platform</i> media sosial khususnya <i>WhatsApp</i> dalam pembelajaran di pendidikan tinggi atau perguruan tinggi. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kehadiran relatif sama seperti saat pembelajaran tatap muka. Grup <i>WhatsApp</i> memiliki rasa komunitas kelas yang lebih kuat dibandingkan dengan kelompok tatap muka karena interaksi menggunakan aplikasi ini dapat dilakukan tanpa adanya batasan ruang dan waktu. Penelitian ini menyarankan agar pada penelitian berikutnya harus mampu memahami cara terbaik untuk

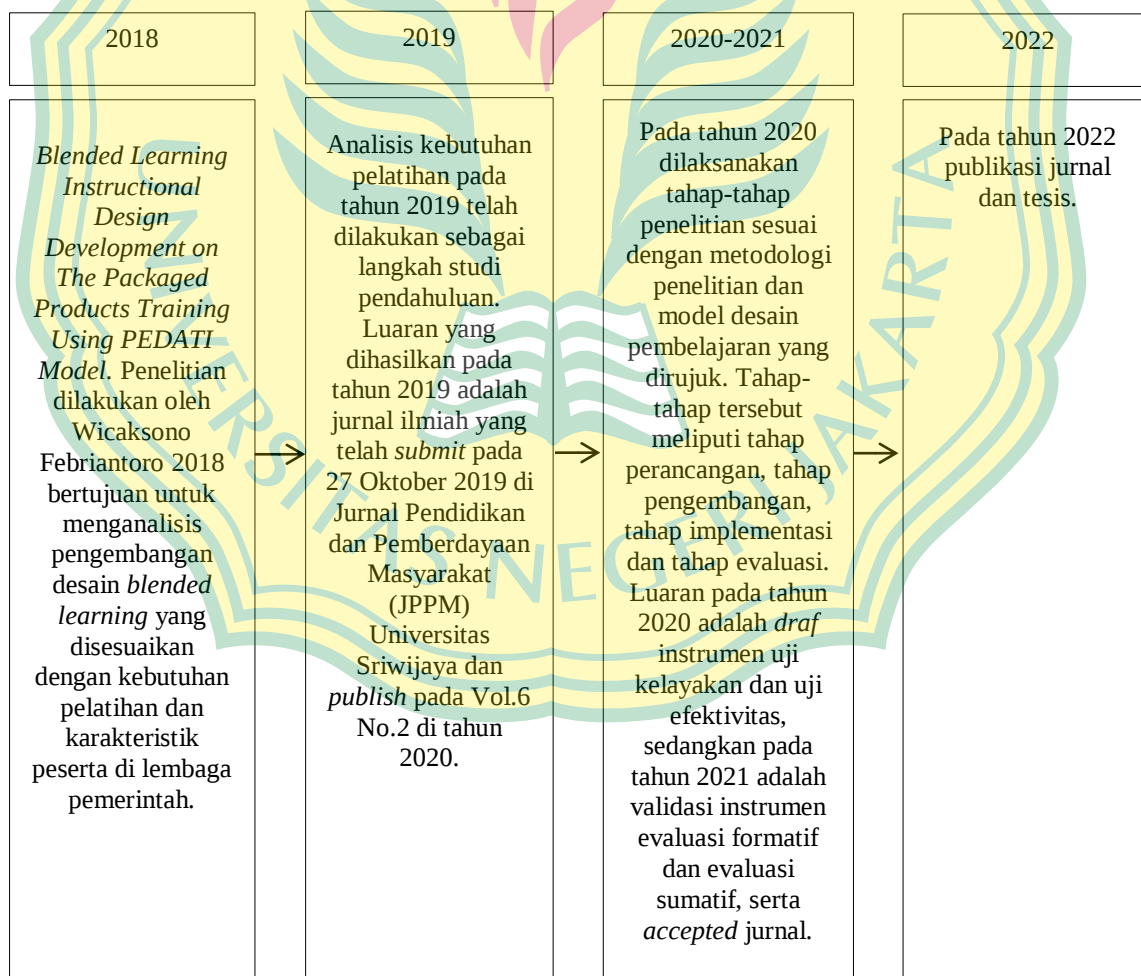
No	Judul	Karakteristik Penelitian
		menggunakan media sosial dan menyesuaikan dengan karakteristik pembelajaran dan konteks pembelajaran sehingga dapat memperoleh manfaat secara maksimal.
7	<i>Exploring The Role of Social Media in Collaborative Learning The New Domain of Learning</i> (2020) Sumber jurnal: <i>ResearchGate and Springer Nature partnership (Smart Learning Environment)</i>	Penelitian ini merupakan upaya untuk mengkaji penerapan dan kegunaan media sosial dan perangkat selular dalam mentransfer sumber daya dan interaksi dengan akademisi di lembaga pendidikan tinggi. Penelitian ini menunjukkan bahwa media sosial digunakan untuk pembelajaran kolaboratif berdampak signifikan. Penggunaan media sosial juga berpengaruh terhadap tingkat keterlibatan, kreativitas dan dinamis peserta didik sehingga juga berpengaruh terhadap prestasi akademik. Penelitian ini memberikan pedoman dalam menyusun strategi terkait penggunaan media sosial untuk pembelajaran kolaboratif.
8	<i>The Effectiveness of Distance Learning Using Sosial Media during The Pandemic Period of Coivd-19: A Case Study in University Kristen Indonesia</i> (2020) Sumber jurnal: <i>International Journal of Advanced Science and Technology</i>	Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis keefektifan pembelajaran jarak jauh menggunakan media sosial (instagram, facebook, dan youtube) selama pandemic covid-19. Penelitian ini menggunakan metode survey secara online kepada 250 mahasiswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran jarak jauh menggunakan media sosial hanya efektif untuk mata kuliah teoritik dan kurang efektif untuk mata kuliah praktiktikum dan mata kuliah lapangan.
9	<i>The Use of Social Media as Learning Resources to Support the New Normal</i> (2020) Sumber jurnal: <i>TEKNODIKA (Jurnal Universitas Sebelas Maret)</i>	Penelitian ini bertujuan untuk menelaah penggunaan media sosial sebagai sumber belajar. Media sosial yang dimaksud seperti <i>instagram</i>, <i>youtube</i>, dan <i>WhatsApp</i>. Dalam penggunaan media sosial seperti <i>youtube</i> dan <i>instagram</i> sebagai sumber belajar perlu memperhatikan hal-hal seperti berikut: (1) konten dibuat semenarik mungkin, durasi video maksimal 3 menit, menggunakan pendekatan saintifik dalam proses pembelajaran, dalam proses produksi perlu memperhatikan tata letak gambar dan kalimat. Cara yang dapat dilakukan saat menjadikan <i>WhatsApp</i> sebagai sumber belajar antara lain: (1) menciptakan lingkungan belajar yang nyaman secara umum, (2)

No	Judul	Karakteristik Penelitian
		membagikan sumber belajar seperti <i>ebook</i> , <i>emodul</i> dan pesan pribadi maupun pesan melalui grup, (3) penyampaian materi secara singkat, ringkas dan jelas, (4) adakan interaksi melalui fitur pesan/ <i>chat</i> , (5) berikan waktu kepada peserta didik untuk menanggapi secara pribadi, dan (6) berikan waktu hingga 60% peserta didik merespon obrolan dalam grup. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam mengembangkan media sosial dalam pembelajaran agar kualitas pendidikan ke depan semakin baik.
10	<i>Using Social Media for Learning in High Schools: A Systematic Literature Review</i> (2020) Sumber jurnal: <i>EUROPEAN Journal of Education Research</i>	Banyak literatur yang menunjukkan bahwa media sosial mendapat banyak perhatian karena memiliki kemampuan pedagogis yang dirasakan dapat digunakan sebagai alat potensial untuk belajar dan mengajar. Kemampuan pedagogis memungkinkan orang untuk berinteraksi, berkomunikasi, berkolaborasi dan berbagi sumber daya dengan yang lainnya. Penelitian ini memberikan contoh skenario pembelajaran yang mengintegrasikan 7 pendekatan untuk menggunakan media sosial dalam pembelajaran antara lain (1) interaksi, (2) penyebaran informasi, (3) komunikasi, (4) kolaborasi, (5) pengajaran, pembelajaran dan berbagi sumber daya, (6) sosialisasi, dan (7) hiburan untuk mempelajari keterampilan sosial dan keterampilan khusus.

Berdasarkan 10 penelitian yang relevan mengenai penggunaan aplikasi *seesaw* dan media sosial, penelitian dan pengembangan ini memiliki persamaan dalam penggunaan aplikasi *seesaw* dan media sosial dalam pembelajaran. Kebaruan dari penelitian ini adalah penggunaan aplikasi *seesaw* dan media sosial untuk proses pembelajaran dan refleksi program pelatihan di satuan pendidikan nonformal (Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat) bukan untuk proses pembelajaran di sekolah maupun pendidikan tinggi/ perguruan tinggi. Selain itu, kebaruan lainnya adalah sasaran pengguna aplikasi tersebut yaitu tenaga pendidik program pendidikan kesetaraan (tutor).

1.6 Roadmap Penelitian

Penelitian menggunakan model ADDIE dengan kombinasi model PEDATI pada tahap *design* bertujuan untuk meningkatkan kompetensi sumber daya manusia pernah dilaksanakan pada tahun 2018. Sasaran penelitian tersebut adalah Aparatur Sipil Negara. Mereka mengikuti pendidikan dan pelatihan yang diselenggarakan secara *blended learning* oleh Pusat Pengembangan Sumber Daya Kemetrolagian (PPSDK). Penelitian dan pengembangan ini berangkat dari penelitian yang dilakukan oleh Wicaksono Febriantoro tahun 2018 tersebut, namun dengan kebaruan rancangan aktivitas pembelajaran, teknologi yang digunakan, topik atau konten materi, dan perbedaan sasaran penelitian. Peta jalan penelitian diilustrasikan dengan gambar berikut.



Gambar 1.1 Roadmap Penelitian