

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi pada saat ini sudah sangat pesat. Pesatnya perkembangan teknologi ini dapat dirasakan melalui aktivitas sehari-hari yang tidak terlepas dari penggunaan teknologi. *Smartphone*, komputer, dan internet merupakan contoh produk perkembangan teknologi yang sering digunakan dalam keseharian. Produk-produk teknologi tersebut merupakan produk sehari-hari yang digunakan oleh banyak orang guna menunjang kegiatan.

Kebutuhan akses informasi yang cepat, kebutuhan akan sosialisasi, serta kebutuhan untuk melakukan pekerjaan secara cepat dan mudah melalui perangkat teknologi merupakan fenomena-fenomena yang menunjukkan bahwa teknologi dipandang sebagai nilai tambah untuk mempermudah kehidupan manusia. Efektifitas dan efisiensi merupakan hal yang dapat diharapkan melalui penggunaan teknologi. Hal tersebutlah yang menjadi jawaban dari maraknya teknologi dalam memasuki segala bidang kehidupan. Salah satu bidang yang tidak terlepas dari pengaruh perkembangan teknologi yakni bidang pembelajaran.

Dalam bidang pembelajaran, teknologi informasi dan komunikasi (TIK) digunakan sebagai pendukung agar individu, kelompok, maupun organisasi dapat memperoleh pengalaman belajar dengan baik. Pemanfaatan TIK ini tentunya dirancang dengan sistemik dan sistematis agar teknologi tersebut dapat memberi nilai tambah terhadap proses belajar. Hasil pemanfaatan TIK dalam pembelajaran ini dapat kita rasakan melalui wujud nyata hasil integrasi tersebut. Contoh nyata hasil integrasi teknologi dengan pembelajaran dapat dilihat melalui hadirnya berbagai bentuk produk pembelajaran berbasis teknologi seperti video pembelajaran, siaran televisi edukasi, game edukasi, buku sekolah digital, serta pembelajaran elektronik (*e-learning*).

Pembelajaran elektronik atau disebut dengan istilah *e-learning* (*electronic learning*) merupakan salah satu hasil perpaduan antara pemanfaatan teknologi dengan pembelajaran. Perpaduan ini tentunya dimaksudkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran itu sendiri. Berdasarkan definisi dari Clark dan Mayer, *e-learning* merupakan pembelajaran yang disampaikan melalui teknologi digital seperti komputer atau perangkat *mobile* yang bertujuan untuk mendukung terjadinya belajar¹. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk e-

¹ Ruth Colvin Clark dan Richard E. Mayer, *E-Learning and the Science of Instruction 3rd edition*. (San Francisco: Pfeiffer, 2008), h. 8

learning memungkinkan konten pembelajaran dapat diakses dengan cepat dan tidak terbatas oleh jarak dan waktu melalui penggunaan teknologi internet.

Kemudahan akses belajar melalui internet dalam *e-learning* ini dapat menjadi potensi dalam penyediaan pembelajaran yang dapat diakses banyak pihak. Berdasarkan data yang diperoleh dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), pada tahun 2016, pengguna internet Indonesia berjumlah 132,7 juta pengguna dari total penduduk Indonesia yang berjumlah 256,2 juta jiwa atau sekitar 51,5% dari total penduduk². Tingginya pengguna internet di Indonesia juga dapat dilihat sebagai potensi untuk mengembangkan bentuk pembelajaran elektronik di dalam dunia pendidikan. Melalui pembelajaran elektronik, ruang dan waktu yang biasanya menjadi batasan untuk menyelenggarakan pembelajaran, kini dapat diatasi melalui fleksibilitas akses melalui internet.

Pembelajaran elektronik yang dapat mengatasi keterbatasan dari pembelajaran konvensional (*classroom*, tatap muka) mulai banyak dimanfaatkan di berbagai institusi pendidikan tinggi di Indonesia, tidak terkecuali di Universitas Negeri Jakarta (UNJ). Fenomena

² <https://apjii.or.id/survei2016> diakses pada 6 Februari 2017 pukul 17.00 WIB

berkembangnya e-learning dalam pembelajaran yang dilaksanakan di UNJ dapat dilihat dari beberapa program studi yang menyelenggarakan *blended learning* (pembelajaran hybrid antara tatap muka dan e-learning). Fakultas Ilmu Pendidikan UNJ dan Fakultas MIPA UNJ merupakan fakultas yang turut mengembangkan pembelajaran elektronik bagi program studi yang ada di dalamnya. Portal pembelajaran elektronik ini dapat diakses oleh mahasiswa melalui laman <http://fip.web-bali.net/> untuk FIP UNJ dan <http://fmipa.unj.ac.id/elearning/mcl/> untuk FMIPA UNJ.

Sebagai salah satu program studi yang ada di lingkungan UNJ, Program Studi Teknologi Pendidikan UNJ merupakan yang pertama dalam menyelenggarakan pembelajaran elektronik di lingkungan UNJ. Pada tahun 2008, Program Studi Teknologi Pendidikan UNJ meluncurkan sebuah inovasi dalam pembelajaran yang ada di lingkungan kampus UNJ melalui peluncuran portal pembelajaran elektronik *web-based learning* <http://courses.web-bali.net>. Melalui portal tersebut, mata kuliah yang ada di lingkungan Program Studi Teknologi Pendidikan UNJ dapat diselenggarakan dalam bentuk *blended learning*. Hingga kini, web-bali tersebut masih dimanfaatkan sebagai sarana penyelenggaraan *blended learning* di lingkungan Program Studi Teknologi Pendidikan.

Seiring berjalannya waktu, belum semua mata kuliah yang ada di Program Studi Teknologi Pendidikan diselenggarakan dalam bentuk *blended learning* melalui portal web-based learning yang disediakan. Pelaksanaan strategi pembelajaran *blended* tentunya disesuaikan dengan karakteristik mata kuliah, tujuan serta pembelajaran yang dirancang, dan kemampuan dosen sebagai desainer pembelajaran mata kuliah. Penyelenggaraan pembelajaran *blended learning* untuk mata kuliah yang ada di Program Studi Teknologi Pendidikan tentunya dirancang dengan memperhatikan kebutuhan dan kendala-kendala yang ditemukan dalam pembelajaran, oleh karenanya penyediaan *blended learning* dalam mata kuliah tersebut dianggap sebagai upaya memfasilitasi belajar bagi peserta didik untuk meningkatkan kualitas belajar.

Mata Kuliah Pengantar Organisasi Belajar (selanjutnya disingkat menjadi POB) merupakan salah satu mata kuliah yang diselenggarakan oleh Program Studi Teknologi Pendidikan UNJ. Mata kuliah ini merupakan mata kuliah wajib yang harus ditempuh oleh mahasiswa dalam konsentrasi Teknologi Kinerja (*Human Performance Technology*). Mata kuliah ini membahas dan mengkaji tentang pendekatan pengembangan organisasi melalui upaya perbaikan secara terus menerus (*ongoing improvement*). Sebagai salah satu mata kuliah

yang mendukung kompetensi keahlian bagi mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan, mata kuliah POB bertujuan agar mahasiswa dapat melakukan kajian mengenai penerapan organisasi belajar yang ada dalam organisasi. Untuk mendukung tercapainya *learning outcome* tersebut, pembelajaran dalam mata kuliah POB dilaksanakan dengan alokasi waktu 2 SKS/minggu selama 16 pertemuan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Santi Maudiarty sebagai dosen pengampu mata kuliah POB pada semester 104 diperoleh informasi mengenai proses penyelenggaraan pembelajaran yang ada dalam mata kuliah ini³. Kendala-kendala tersebut antara lain: terbatasnya waktu pembelajaran yang ada untuk menyampaikan beberapa topik, kurangnya variasi media dan sumber belajar yang dapat diakses oleh mahasiswa, sistem *collaborative learning* dengan mentor yang kurang efektif jika dosen berhalangan hadir, serta tidak tersedianya sarana *blended learning* untuk memfasilitasi kebutuhan pembelajaran.

Berdasarkan uraian yang disampaikan, kendala-kendala yang ada di pembelajaran mata kuliah Pengantar Organisasi Belajar tentunya harus dipecahkan melalui intervensi yang sesuai. Intervensi ini

³ Hasil wawancara terhadap Ibu Santi Maudiarty selaku dosen pengampu M.K. POB semester 104 dilakukan pada Rabu, 22 Maret 2017 Pukul 15.00 WIB di Ruang Prodi Teknologi Pendidikan UNJ.

dilakukan oleh peneliti sebagai sebuah penelitian dengan cara mengembangkan *blended learning* sebagai suatu alternatif pemecahan masalah yang ada dalam pembelajaran mata kuliah POB.

Blended learning dipilih karena pembelajaran jenis ini merupakan pembelajaran bauran yang dapat mengkombinasikan pembelajaran tatap muka dan pembelajaran daring. *Blended learning* dapat mengatasi keterbatasan waktu yang ada dalam pembelajaran tatap muka. Selain itu, tipe belajar ini juga dapat memberikan kebebasan kepada mahasiswa untuk mengakses sumber belajar dengan mudah melalui *learning management system* yang disediakan. Hal lainnya adalah *blended learning* dapat memperkaya pengalaman belajar dengan menyediakan akses pembelajaran daring sebelum pembelajaran tatap muka dilaksanakan. Terakhir, *blended learning* dapat memfasilitasi komunikasi pembelajaran di luar kelas melalui fasilitas *chat* dan diskusi secara daring.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan yaitu:

1. Apa sajakah kendala-kendala pembelajaran yang ada dalam mata kuliah pengantar organisasi belajar?

2. Apakah *blended learning* dapat menjadi solusi dari kendala yang ada dalam mata kuliah pengantar organisasi belajar?
3. Bagaimana bentuk *blended learning* yang sesuai untuk dikembangkan pada mata kuliah pengantar organisasi belajar?
4. Bagaimana proses mengembangkan *blended learning* untuk mata kuliah pengantar organisasi belajar?

C. Ruang Lingkup

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, penelitian ini berfokus pada proses pengembangan *blended learning* untuk mata kuliah pengantar organisasi belajar di lingkungan Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta. Ruang lingkup dari pengembangan penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa *blended learning* untuk mata kuliah pengantar organisasi belajar.

D. Fokus Penelitian

Sesuai dengan identifikasi masalah dan ruang lingkup di atas, maka fokus penelitian pengembangan ini adalah:

Blended learning yang seperti apakah yang sesuai untuk mata kuliah Pengantar Organisasi Belajar di Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah *prototype* pembelajaran *blended* untuk mata kuliah pengantar organisasi belajar di lingkungan Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta.

F. Kegunaan Penelitian

Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat menghasilkan suatu produk yang memiliki kegunaan bagi beberapa pihak, yaitu:

1. Keilmuan Teknologi Pendidikan

Sebagai aplikasi dari bidang keilmuan teknologi pendidikan terutama dalam kajian mengenai *e-learning*. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan pemikiran serta referensi untuk pengembangan keilmuan teknologi pendidikan di masa yang akan datang.

2. Lembaga

Pengembangan *blended learning* ini diharapkan dapat membantu program studi teknologi pendidikan untuk mengatasi kendala yang ada dalam pembelajaran mata kuliah Pengantar Organisasi Belajar serta dapat membantu dosen untuk menghadirkan pembelajaran pengantar organisasi belajar yang fleksibel dan inovatif dengan memanfaatkan penggunaan teknologi berupa *e-learning*.

3. Mahasiswa Peserta Kuliah

Pengembangan blended learning ini diharapkan dapat memfasilitasi mahasiswa untuk mengikuti pembelajaran pengantar organisasi belajar secara efektif dan efisien sehingga tujuan pembelajaran dari mata kuliah ini dapat dicapai oleh mahasiswa dengan baik.

4. Peneliti

Penelitian pengembangan ini memiliki kegunaan bagi peneliti untuk mengaplikasikan teori-teori serta ilmu yang peneliti dapatkan selama kuliah. Selain itu, penelitian ini berguna untuk menjadi pengalaman serta tantangan bagi peneliti dalam mendesain dan mengembangkan *e-learning* yang peneliti ekspektasikan bahwa bidang ini akan sangat berkembang di masa yang akan datang karena pesatnya perkembangan teknologi. Terakhir, penelitian ini berguna bagi peneliti sebagai persyaratan untuk mendapatkan gelar sarjana pendidikan di bidang keilmuan teknologi pendidikan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pengembangan

1. Definisi Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan atau *developmental research* adalah salah satu bentuk penelitian dalam keilmuan teknologi pendidikan. Rita Richey (2013) menyebutkan bahwa penelitian ini merupakan salah satu tipe penelitian yang unik dalam keilmuan teknologi pembelajaran (*Instructional Design & Technology*) yang diperuntukan untuk membentuk pengetahuan baru dan memvalidasi praktik yang telah ada¹.

Berdasarkan pendapat Richey tersebut, penelitian pengembangan dapat dijelaskan sebagai bagian dari penelitian-penelitian yang dilakukan di bidang keilmuan teknologi pendidikan (atau seringkali disebut sebagai keilmuan teknologi pembelajaran). Penelitian ini bertujuan untuk menemukan serta mengkonstruksi pengetahuan yang baru serta dapat dilakukan juga sebagai aplikasi dari teori serta pengetahuan yang telah ada.

¹ Rita C. Richey, *Encyclopedia of Terminology for Educational Communications and Technology* (New York: Springer, 2013), h. 77

Beberapa definisi pengembangan diungkapkan oleh para ahli seperti berikut yakni menurut Seels dan Richey mendefinisikan bahwa pengembangan adalah proses penerjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik¹. Pendapat ini menjelaskan bahwa pengembangan merupakan proses perwujudan dari *blueprint* yang ada dalam desain atau perancangan untuk diwujudkan ke dalam bentuk yang nyata atau secara fisik dapat terlihat.

Berbeda dari pendapat Seels dan Richey, Borg dan Gall (dalam Tegeh, 2014) mendefinisikan pengembangan sebagai usaha untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang akan digunakan dalam pendidikan². Pendapat Borg dan Gall mengenai pengembangan sudah mengerucut dalam pengembangan dalam lingkup pendidikan. Pendapat ini menjelaskan bahwa pengembangan produk pendidikan dilakukan dengan cara mengembangkan produk, lalu dilakukan validasi terhadap produk yang dikembangkan.

Menurut Undang-Undang No. 18 Tahun 2002, pengembangan adalah kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertujuan memanfaatkan kaidah dan teori ilmu pengetahuan

¹ Barbara Seels dan Rita Richey, *Teknologi Pembelajaran : Definisi dan Kawasannya* terjemahan Dewi S. Prawiradilaga dkk., (Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, 1994), h. 38

² I Made Tegeh, dkk. *Metode Penelitian Pengembangan*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014), h. xiii

yang telah terbukti kebenarannya untuk meningkatkan fungsi, manfaat, dan aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada, atau menghasilkan teknologi baru³. Berdasarkan definisi tersebut, pengembangan bermakna sebagai pengaplikasian ilmu pengetahuan dan teknologi untuk meningkatkan keilmuan tersebut atau menghasilkan sesuatu yang baru.

Sebagai salah satu lingkup penelitian dalam keilmuan teknologi pendidikan, *Encyclopedia of Terminology for Educational Communications and Technology* menyebutkan bahwa penelitian pengembangan (*developmental research*) seringkali disebut dengan istilah lain sebagai *design and developmental research* karena keterkaitan antara pengembangan dan desain. Penelitian ini didefinisikan sebagai (Richey & Klein, 2007) :

“ . . . the systematic study of design, development and evaluation processes with the aim of establishing an empirical basis for the creation of instructional and non-instructional products and tools and new or enhanced models that govern their development”⁴.

Rujukan tersebut bermakna bahwa penelitian pengembangan merupakan studi sistematis yang terdiri dari tahap desain, pengembangan, serta evaluasi dengan tujuan memperoleh hasil

³ Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi, Pasal 1 Ayat 5.

⁴ Rita C. Richey, *loc. cit.*

empiris dari penciptaan produk hasil pengembangan baik bersifat instruksional maupun non-instruksional.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli, secara umum dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan adalah penelitian yang berfokus pada pembuatan suatu produk yang berdasarkan perencanaan yang telah dilakukan sebelumnya yang bertujuan untuk mengaplikasikan pengetahuan ataupun menemukan pengetahuan baru.

2. Pengembangan dalam Teknologi Pendidikan

a. Berdasarkan definisi 1994

Pengembangan dalam bidang keilmuan teknologi pendidikan dijelaskan secara eksplisit dalam definisi teknologi pendidikan menurut AECT (*Association of Educational Communications and Technology*) tahun 1994. Dalam definisi ini, teknologi pendidikan disebut dengan istilah *Instructional Technology*. Definisi tersebut yaitu :

“Instructional technology is the theory and practice of design, development, utilization, management, and evaluation of processes and resources for learning”⁵.

⁵ Association for Educational Communications and Technology
<http://www.aect.org/standards/knowledgebase.html> diakses pada 8 Februari 2017 Pukul 10.30 WIB.

Definisi pada tahun 1994 ini menekankan teknologi pendidikan sebagai teori dan praktik dimana terdapat lima kawasan di dalamnya. Kelima kawasan tersebut yakni desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, serta evaluasi.

Prawiradilaga (2012) menjelaskan kawasan pengembangan seperti berikut ini:

“Kawasan pengembangan berorientasi pada produksi media pembelajaran yang kisi-kisi modelnya dihasilkan dari kawasan desain. Pengembangan mencakup pengembangan teknologi cetak, teknologi audiovisual, teknologi berbasis komputer, dan multimedia. Pengembangan bersifat progresif, karena pengaruh kemajuan teknologi perangkat keras yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran”⁶.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat dimaknai bahwa pengembangan dalam teknologi pendidikan merupakan suatu bidang garapan dimana pengaplikasian keilmuan teknologi pendidikan. Pengaplikasian tersebut berupa perwujudan rancangan desain mengenai suatu ide, sistem, pengetahuan yang ada diaplikasikan kedalam bentuk fisik produk pembelajaran. Produk hasil pengembangan harus dikembangkan berdasarkan teknologi yang berkembang dan harus sesuai agar hasil yang didapatkan menjadi progresif.

⁶ Dewi Salma Prawiradilaga, *Wawasan Teknologi Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2012), h. 50

Penelitian ini yaitu pengembangan *blended learning* untuk mata kuliah pengantar organisasi belajar berkaitan dengan keilmuan teknologi pendidikan berdasarkan kawasan kedua yaitu pengembangan. Produk yang dihasilkan merupakan wujud fisik yang akan dikembangkan berdasarkan rancangan desain pembelajaran *blended*, dimana di dalamnya diterapkan aplikasi pengetahuan-pengetahuan mengenai pembuatan produk pembelajaran di lingkup kawasan teknologi pendidikan.

b. Berdasarkan definisi 2004

Teknologi pendidikan pada tahun 2004 didefinisikan oleh AECT sebagai:

“Study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological processes and resources”⁷.

Definisi teknologi pendidikan tahun 2004 ini bermakna bahwa teknologi pendidikan merupakan sebuah studi dan praktik beretika untuk memfasilitasi belajar serta meningkatkan kinerja melalui serangkaian kegiatan yaitu penciptaan, penggunaan, dan pengelolaan sumber dan proses dengan menggunakan teknologi yang tepat guna.

⁷ Alan Januszewski dan Michael Molenda, *Educational Technology: a Definition with Commentary*, (New York: Routledge, 2008), h. 1

Melalui definisi pada tahun 2004 ini, terdapat beberapa istilah yang ada dalam proses memfasilitasi belajar. Istilah-istilah tersebut dijelaskan oleh Januszewski dan Molenda pada tahun 2008, yakni:

1. Penciptaan, mengacu pada riset, teori, dan praktik dalam pembuatan materi pembelajaran, lingkungan belajar, dan sistem pembelajaran dalam berbagai setting, baik formal maupun non-formal.
2. Penggunaan, mengacu pada teori dan praktik berkaitan dengan penyediaan sumber-sumber berteknologi dalam pembelajaran yang sesuai dan tepat guna kepada peserta didik.
3. Pengelolaan, mengacu pada fungsi-fungsi manajemen yang dijalankan oleh seorang teknolog pendidikan terkait dengan sumber dan proses belajar.

Berbeda dengan definisi tahun 1994, dimana definisi tersebut menggunakan istilah-istilah yang dijadikan kawasan dalam teknologi pendidikan. Molenda dan Boling (2008) menjelaskan bahwa definisi teknologi pendidikan menurut AECT pada tahun 1994 menggunakan istilah desain, pengembangan, dan evaluasi untuk merujuk pada fungsi penciptaan sumber

belajar dalam teknologi pendidikan⁸. Hal ini berarti, dalam definisi terbaru yaitu definisi pada tahun 2004, kawasan pengembangan tidak secara eksplisit dijabarkan dalam definisi.

Pengembangan dalam definisi teknologi pendidikan tahun 2004 termasuk dalam ranah penciptaan bersama-sama dengan desain, serta evaluasi. Desain, pengembangan, dan evaluasi cenderung diasosiasikan dengan pendekatan khusus, yaitu pendekatan sistem⁹. Jadi, pengembangan saling terkait dengan desain dan evaluasi sehingga membentuk suatu sistem dalam penciptaan sumber belajar.

Pengembangan dapat dilihat merupakan suatu proses yang menggunakan pendekatan sistem. Dalam pendekatan sistem terdapat komponen-komponen serta tahapan yang saling terkait satu sama lain sehingga menjadi suatu kesatuan. Dalam hal ini, kesatuan tersebut yang dihasilkan dalam proses mengembangkan adalah produk hasil pengembangan.

3. Model Pengembangan Desain Sistem Pembelajaran

Keilmuan teknologi pendidikan mengenal bahwa terdapat model-model pengembangan yang disebut sebagai model pengembangan pembelajaran (*Instructional Development Model*).

⁸ *Ibid.*, h. 81

⁹ *Ibid.*

Untuk mengetahui pentingnya model desain pembelajaran dan penggunaannya dalam penelitian pengembangan ini, penting untuk mengetahui makna pengembangan pembelajaran.

Pengembangan pembelajaran (*Instructional Development*)

menurut Seels dan Richey didefinisikan sebagai

“An organized procedures that includes the steps of analyzing, designing, developing, implementing, and evaluating instruction”¹⁰.

Seels dan Richey mendefinisikan pengembangan pembelajaran sebagai suatu proses prosedural yang terorganisir melalui tahapan-tahapan yang ada. Tahapan pengembangan pembelajaran menurut Seels dan Richey tersebut yakni analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Pengembangan suatu pembelajaran, yang mana memerlukan langkah-langkah atau prosedur pengembangan di dalamnya, diperlukan suatu model yang tepat sebagai panduan pengembangan. Model didefinisikan sebagai representasi sederhana dari bentuk kompleks, proses dan fungsi dari fenomena fisik ataupun pemikiran¹¹. Dengan menggunakan model, proses pengembangan pembelajaran tentunya dapat dilaksanakan secara

¹⁰ Kent L. Gustafson dan Robert M. Branch, *Survey of Instructional Development Models 4th edition*, (New York: Syracuse University, 2002), h. xii

¹¹ *Ibid.*, h.1

teorganisir dengan mengikuti langkah demi langkah yang ada di setiap model.

Gustafson dan Branch menjelaskan bahwa model pengembangan pembelajaran secara visual mengkomunikasikan proses-proses yang terkait dengan mengilustrasikan prosedur yang ada untuk membuat suatu pembelajaran¹². Masih menurut Gustafson dan Branch, model pengembangan pembelajaran juga memberikan gambaran langkah-langkah untuk menentukan tujuan yang sesuai, memperoleh data, menganalisis data, membuat strategi pembelajaran, memilih dan memproduksi media, membuat asesmen belajar, dan mengimplementasikan serta menyempurnakan hasil yang didapat.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pengembangan pembelajaran digunakan sebagai representasi visual dari setiap langkah-langkah yang ada dalam proses pengembangan pembelajaran. Representasi visual ini digunakan sebagai pedoman untuk memudahkan pengembang pembelajaran untuk mengimplementasikan setiap langkah yang ada dalam model.

¹² *Ibid.*

4. Ragam Model Pengembangan Desain Pembelajaran

Model desain pembelajaran terdiri dari berbagai model yang dikembangkan oleh para ahli. Keragaman model ini terjadi karena perbedaan cara pandang mengenai unsur-unsur apa saja yang harus ada dalam pembelajaran serta perbedaan cara pandang dalam prosedur mengembangkan suatu pembelajaran. Keragaman model ini merupakan suatu keuntungan bagi seorang desainer pembelajaran untuk menyesuaikan diri pada model yang cocok dengan kebutuhan pembelajaran yang akan dikembangkan. Kajian mengenai beberapa ragam model pengembangan desain pembelajaran akan disajikan berikut ini:

a. Model Bates (1995)

Bates pada tahun 1995 mengemukakan model untuk pengembangan pembelajaran terbuka dan jarak jauh berdasarkan pengalamannya di Kanada. Model Bates atau yang dikenal sebagai *front-end system design* mempunyai empat tahapan: *course outline development*, *selection media*, *development/production of materials*, dan *course delivery*¹³. Pada setiap tahapannya, Bates mengidentifikasi bahwa peran tim, sesuai dengan keahliannya, sangat dibutuhkan untuk

¹³ *Ibid.* h. 37

mengembangkan pembelajaran. Model ini merupakan model yang dikembangkan berdasarkan pendekatan sistem yang mengambil sebagian elemen ADDIE.

b. Model Smith dan Ragan (1999)

Smith dan Ragan pada tahun 1999 mengembangkan model *Instructional Design Process*. Model ini menjadi populer di kalangan profesional keilmuan teknologi pembelajaran, yang sebagian besar tertarik pada dasar psikologi kognitif yang ada dalam *ID Process*. Hampir sebagian dari prosedur yang ada dalam model ini menekankan pada rancangan strategi pembelajaran¹⁴.

Model Smith dan Ragan memiliki tiga tahapan: analisis, strategi dan evaluasi. Tiga tahapan ini memiliki langkah-langkah rinci yang ada dalam keseluruhan *ID Process*. Langkah keseluruhan dalam *ID Process* yaitu: analisis lingkungan belajar, analisis peserta didik, analisis tugas belajar, pembuatan item tes, penentuan strategi pembelajaran, penyusunan dan produksi pembelajaran, melakukan evaluasi formatif, dan revisi.

c. Model Dick, Carey, dan Carey (2001)

¹⁴ *Ibid*, h. 77

Dari berbagai model pengembangan pembelajaran yang ada, model yang dikembangkan oleh Walter Dick, Lou Carey, dan James Carey adalah model yang paling banyak dirujuk. Model Dick, Carey, dan Carey telah menjadi standar pembandingan model desain pembelajaran lainnya. Model Dick, Carey & Carey berawal dengan *assess needs to identify goal(s)*, tahap selanjutnya adalah *conduct instructional analysis*, dan *analyze learners and contexts*. Selanjutnya adalah *write performance objectives, develop assessment instruments, develop instructional strategy, develop and select instructional materials, design and conduct formative evaluation of instruction, revise instruction* dan terakhir *design and conduct summative evaluation*¹⁵.

d. Model Integrative Learning Design Framework (2005)

Model *Integrative Learning Design Framework* (ILDF) merupakan model yang dikembangkan oleh Nada Dabbagh dan Brenda Bannan pada tahun 2005. Model ini merupakan proses sistematis dalam mendesain dan mengembangkan pembelajaran daring. Secara sederhana, model ini terdiri dari

¹⁵ *Ibid.* h. 59

tiga tahap besar yakni: *exploration*, *enactment*, dan *evaluation*¹⁶.

Penelitian pengembangan *blended learning* yang dilakukan kali ini menggunakan model pengembangan *Integrative Learning Design Framework* yang dikembangkan oleh Dabbagh dan Brenda Bannan. Model pengembangan pembelajaran ini dipilih karena berorientasi pada pengembangan produk pembelajaran daring serta berorientasi juga pada pengembangan sistem pembelajaran secara luas dan model ini relatif lebih baru dari model-model lainnya. Oleh karena relatif lebih baru, peneliti merasa bahwa karakteristik pembelajaran yang akan dikembangkan akan lebih cocok dengan menggunakan model ini.

5. Model Pengembangan *Integrative Learning Design Framework* – Dabbagh & Bannan (2005)

Untuk mengembangkan suatu pembelajaran, di dalamnya memerlukan suatu pedoman atau langkah-langkah yang tepat agar pembelajaran yang dikembangkan dapat terencana dengan baik. Langkah-langkah atau pedoman dalam mengembangkan

¹⁶ Nada Dabbagh dan Brenda Bannan. *Online Learning: Concepts, Strategies, and Application*, (New Jersey: Pearson Education, 2005), h.114

pembelajaran seringkali mengikuti suatu model pengembangan pembelajaran tertentu.

Prawiradilaga (2007), menjelaskan bahwa model dapat diartikan sebagai tampilan grafis, prosedur kerja yang teratur dan sistematis, serta mengandung pemikiran bersifat uraian atau penjelasan berikut saran¹⁷. Sedangkan menurut Suparman (2014) model diartikan sebagai representasi realitas yang menggambarkan struktur dan tatanan dari suatu konsep¹⁸. Berdasarkan penjelasan tersebut, model digunakan untuk mengembangkan pembelajaran dimana model adalah serangkaian langkah kerja serta pemikiran yang dapat dijadikan sebagai suatu pedoman pengembangan.

Model *Integrative Learning Design Framework* (ILDF) adalah salah satu model yang dapat dipakai sebagai pedoman untuk pengembangan desain pembelajaran. Menurut Brenda Bannan, model ILDF ini dikembangkan sebagai jawaban akan kebutuhan untuk menghadirkan sebuah model komprehensif yang berguna sebagai panduan penelitian mengenai proses desain, pengembangan, dan penilaian dari hadirnya inovasi dalam bidang pendidikan¹⁹. Masih menurut Brenda Bannan, model ini merupakan

¹⁷ Dewi Salma Prawiradilaga, *Prinsip Disain Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2007), h. 33

¹⁸ M. Atwi Suparman, *Desain Instruksional Modern*, (Jakarta: Erlangga, 2014), h. 107

¹⁹ Brenda Bannan, et.al., *An Introduction to Educational Research*, (Enschede: SLO Netherlands Institute for Curriculum Development, 2007), h. 53

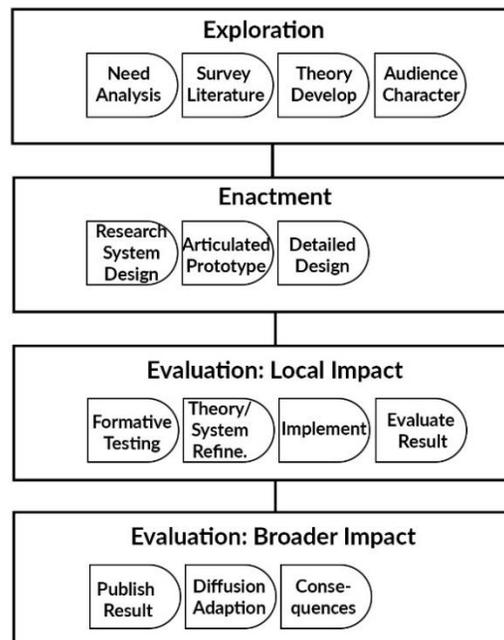
“*meta-methodology*” yang mengintegrasikan beberapa domain yaitu ilmu sosial, *behavioral science*, serta teori komunikasi. Model ini juga mengintegrasikan proses sistematis dalam bidang desain pembelajaran, *object oriented software development*, pengembangan produk, serta difusi inovasi dan penelitian pendidikan²⁰.

Prawiradilaga (2007) menjelaskan bahwa model ILDF adalah sebuah model desain pembelajaran yang khusus dikembangkan untuk proses belajar di masa yang akan datang, yaitu *online-learning*, atau *web-based learning*²¹.

²⁰ *Ibid.*

²¹ Prawiradilaga, Prinsip Disain Pembelajaran, *op. cit.*, h. 52

Berdasarkan kedua penjelasan ahli, dapat disimpulkan bahwa model ILDF merupakan salah satu model pengembangan desain pembelajaran yang memang berorientasi pada desain pembelajaran yang memanfaatkan perkembangan teknologi. Hal ini dapat dilihat dari penjelasan Bannan sebagai pencetus model ILDF bahwa model ini memang mengintegrasikan beberapa pandangan disiplin ilmu yang berkaitan dengan penggunaan teknologi dalam bidang pembelajaran.



Gambar 2.1. Model Pengembangan Integrative Learning Design Framework.
Sumber: Brenda Bannan et.al. An Introduction to Educational Research. 2007.

Model ILDF ini secara garis besar memiliki tiga tahapan yaitu *exploration*, *enactment*, dan *evaluation*. Brenda Bannan

menjelaskan lebih rinci mengenai setiap tahapan yang ada dalam model ILDF ini, rincian setiap tahapan tersebut yaitu:

a. *Exploration* (Eksplorasi)

Kegiatan yang ada pada tahap ini, yakni melakukan eksplorasi mengenai informasi-informasi yang relevan dengan pengembangan pembelajaran *blended* yang akan dilakukan. Tahapan-tahapan dalam tahap eksplorasi yaitu: analisis kebutuhan, survey terhadap literatur, pengembangan teori yang menjadi dasar penelitian, serta menemukan karakteristik peserta belajar.

Brenda Bannan turut memberikan panduan berupa pertanyaan-pertanyaan penting yang kemungkinan akan berguna dalam tahap menggali dan mengeksplorasi informasi awal. Pertanyaan-pertanyaan tersebut yaitu:

- Masalah dan kesenjangan apa yang dapat ditemukan?
- Informasi apa yang bisa didapat dari data-data, informasi, serta riset yang terkait?
- Bagaimana cara merinci masalah atau kebutuhan belajar?

- Apa saja kultur sosial serta organisasi yang berpengaruh terhadap proses pengembangan?
- Bagaimana karakteristik peserta belajar?

Pengumpulan informasi digunakan dalam tahap ini sebagai acuan untuk proses pengembangan selanjutnya. Metode-metode pengumpulan data yang dapat digunakan dalam tahap eksplorasi ini diantaranya yaitu: benchmarking, analisis kebutuhan/kinerja, wawancara, survey ahli, observasi, serta studi kasus.

b. *Enactment* (Penyusunan)

Enactment merupakan tahapan pemetaan informasi yang telah diperoleh melalui eksplorasi²². Dalam tahap ini terdapat serangkaian langkah yang dilakukan untuk mengembangkan pembelajaran *online*. Langkah-langkah tersebut yaitu: pengembangan desain penelitian, penyusunan *prototype*, serta perincian desain produk pengembangan.

Pertanyaan-pertanyaan yang dapat menjadi panduan bagi pengembangan pada tahap penyusunan ini yaitu:

1. Apa tujuan pembelajaran yang menjadi target?

²² Prawiradilaga, Prinsip Desain Pembelajaran, *op. cit.*, h. 53

2. Prinsip desain atau strategi apa yang dapat diterapkan?
3. Bagaimana mengidentifikasi dan mendesain pengetahuan serta kinerja belajar?
4. Bagaimana penerapan teori-teori yang digunakan dalam proses desain pengembangan?

Peneliti dapat menggunakan serangkaian metode yang dijelaskan oleh Bannan, dalam melakukan tahapan *enactment* atau penyusunan desain pengembangan. Metode-metode yang dapat digunakan yaitu diantaranya: *task analysis*, analisis kontekstual, catatan lapangan, *review ahli*, serta review audiens.

c. **Evaluation (Evaluasi)**

Berdasarkan bagan rincian model yang terdapat dalam buku *Introduction to Education Design Research*, Brenda Bannan membagi tahap evaluasi menjadi dua, yaitu evaluasi dalam lingkup lokal (*local impact*) dan evaluasi dalam lingkup yang lebih luas (*broader impact*).

- **Evaluasi: Lingkup Lokal (Local Impact)**

Melalui tahapan yang ada pada evaluasi lingkup lokal, produk hasil pengembangan pembelajaran diuji

coba atau dievaluasi untuk mengetahui hasil pengembangan yang telah dilakukan. Evaluasi ini juga dilakukan untuk menyempurnakan produk sehingga produk yang dihasilkan dapat sesuai dengan apa yang diharapkan.

Langkah-langkah yang dilakukan dalam tahapan evaluasi lingkup lokal ini yaitu: tes formatif, perbaikan teori dan sistem, implementasi, serta evaluasi terhadap hasil pengembangan.

- ***Evaluasi: Lingkup Luas (Broader Impact)***

Evaluasi lingkup luas pada tahap ini, produk hasil pengembangan dievaluasi dalam aspek difusi hasil inovasi pengembangan yang telah dilakukan, serta konsekuensi dari adaptasi penggunaan produk hasil pengembangan.

Berdasarkan penjelasan mengenai kajian model pengembangan pembelajaran *Integrative Learning Design Framework* dapat disimpulkan bahwa model pengembangan pembelajaran ILDF merupakan model yang berorientasi pada pengembangan produk pembelajaran. Produk pembelajaran yang dihasilkan dari implementasi model ini merupakan produk

pembelajaran berteknologi yang sesuai dengan pembelajaran *online*. Model ini terdiri dari tiga langkah utama pengembangan yakni eksplorasi, penyusunan dan evaluasi. Setiap langkah utama tersebut terdapat rincian-rincian langkah yang dapat digunakan oleh seorang pengembang pembelajaran. Secara umum dapat dikatakan bahwa model ini merupakan model yang secara rinci memberikan panduan penggunaan model untuk pengembangan pembelajaran, sehingga akan memudahkan pengembang dalam mengimplementasikan tahapan yang ada. Karena dasar itulah, akhirnya peneliti dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan pembelajaran *Integrative Learning Design Framework*.

B. Kajian Pembelajaran Elektronik (*E-Learning*)

1. Definisi *E-Learning*

Pembelajaran elektronik atau disebut sebagai *e-learning* merupakan istilah yang sering ada mengenai pembelajaran yang memanfaatkan teknologi. Istilah ini muncul karena berkembangnya teknologi yang ada di kehidupan sehari-hari yang mana lalu perkembangan teknologi ini selanjutnya diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran elektronik atau lazim disebut *e-learning* menurut William Horton (2006) yaitu:

*“E-Learning is the use of information and computer technologies to create learning experiences”*²³.

Horton menyebutkan bahwa teknologi ternyata dapat digunakan dan dimanfaatkan dalam proses belajar. Penjelasan definisi *e-learning* menurut Horton tersebut didasarkan pada tujuan penggunaan teknologi di dalam proses belajar. Penggunaan teknologi ini khususnya yaitu penggunaan teknologi informasi dan komputer, digunakan dalam proses belajar untuk menghadirkan pengalaman belajar sebagai hasil dari pembelajaran yang telah dilakukan.

Penjelasan Clark dan Mayer tidak jauh berbeda dengan definisi *e-learning* sebelumnya yang dikemukakan oleh Horton. Menurut Clark & Mayer (2008) *e-learning* didefinisikan sebagai:

*“Instruction delivered on digital device such as a computer or mobile device that is intended to support learning”*²⁴.

Clark dan Mayer menjelaskan bahwa dalam *e-learning*, pembelajaran disampaikan melalui perangkat digital yang bertujuan untuk mendukung terjadinya belajar. Perangkat digital ini bisa berupa komputer, ataupun perangkat digital yang bersifat *mobile* atau dapat dibawa kemana saja.

²³ William Horton, *E-Learning by Design*, (San Francisco: Pfeiffer, 2006). h. 6

²⁴ Ruth Colvin Clark dan Richard E. Mayer, *E-Learning and the Science of Instruction 3rd edition*. (San Francisco: Pfeiffer, 2008), h. 8

Definisi mengenai *e-learning* juga dikemukakan oleh Ghirardini (2011). Dalam definisinya mengenai *e-learning*, ia menyebutkan bahwa:

*“E-learning can be defined as the use of computer and internet technologies to deliver a broad array of solutions to enable learning and improving performance”*²⁵.

Berdasarkan definisinya terhadap *e-learning*, Ghirardini memandang bahwa *e-learning* dapat menjadi sebuah solusi di dalam proses belajar. Selain sebagai solusi untuk proses belajar, *e-learning* ternyata juga dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kinerja. Pendapat Ghirardini yang menjelaskan bahwa *e-learning* dapat digunakan sebagai solusi untuk meningkatkan kinerja didasari oleh pengalamannya dalam mendesain pembelajaran elektronik dalam lingkup organisasi dimana tujuan belajar dari pembelajaran elektronik tersebut yakni untuk meningkatkan kinerja.

Berdasarkan beberapa definisi yang telah disajikan, dapat disimpulkan bahwa *e-learning* merupakan istilah yang digunakan untuk menjelaskan penggunaan teknologi dalam proses belajar sebagai media penyampaian pembelajaran. Istilah teknologi yang terkandung di dalam *e-learning* dapat mengacu pada berbagai

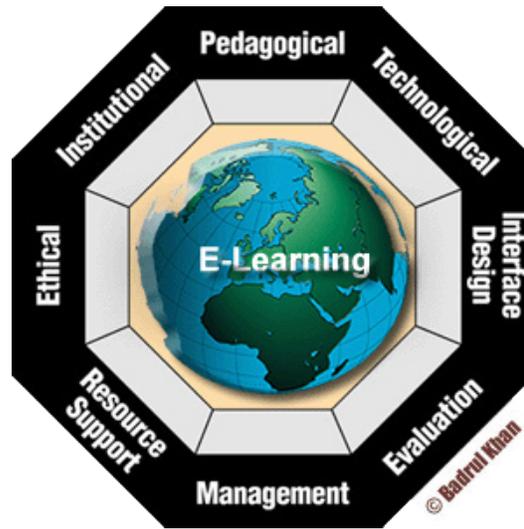
²⁵ Beatrice Ghirardini, *E-Learning Methodologies: a Guide for Designing and Developing e-Learning Courses*, (Rome: Food and Agriculture Organization of the United Nations, 2011). h. 3

perangkat teknologi digital seperti komputer, internet, ponsel, tablet, dan perangkat digital lain. Penggunaan berbagai macam perangkat digital ini bertujuan untuk mendukung terjadinya belajar serta meningkatkan hasil belajar.

2. Komponen *E-Learning*

Electronic learning sebagai pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi digital tentunya berdiri sebagai suatu sistem. Sebagai suatu sistem, *e-learning* mempunyai komponen-komponen yang terkait satu dengan yang lainnya untuk membentuk suatu kesatuan. Komponen-komponen yang ada di *e-learning* membentuk suatu keterkaitan untuk menghadirkan sebuah sistem pembelajaran dengan memanfaatkan penggunaan teknologi digital.

Gambaran keterkaitan setiap komponen dalam *e-learning* ditunjukkan oleh Badrul Khan (2001) seperti berikut ini:



Gambar 2.2. Komponen-Komponen E-Learning, diunduh dari <http://badrulkhan.com/>

Gambar di atas menggambarkan keterkaitan setiap komponen pendukung *e-learning* sebagai sebuah sistem pembelajaran. Komponen-komponen tersebut harus ada dalam sistem *e-learning* yang dikembangkan karena komponen tersebut saling terkait satu sama lain. Penjelasan mengenai setiap komponen pendukung *e-learning* tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut²⁶:

- **Lembaga Penyelenggara (*Institusional Issue*):** Siapa yang mengelola? Artinya adalah adanya unsur lembaga penyelenggara yang mengurus masalah akademik, kesiswaan, serta administrasi.

²⁶ Uwes Anis Chaeruman, *Modul E-Learning dalam Pendidikan Jarak Jauh*, (Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan: Kementerian Pendidikan Nasional, 2010), h. 13

- **Sistem pengelolaan (Management Issue):** Bagaimana pengelolaan sistem pembelajaran *e-learning*? Artinya adanya sistem pengelolaan yang terkait dengan pengelolaan lingkungan belajar dan distribusi informasi.
- **Sistem Pembelajaran (Pedagogical Issue):** Bagaimana sistem pembelajaran dalam *e-learning*? Artinya adanya sistem proses belajar yang meliputi apa yang dipelajari, tujuan pembelajaran yang hendak dicapai, siapa yang belajar, bagaimana strategi pembelajaran untuk mencapai tujuan, serta bagaimana hasil belajar diukur (evaluasi).
- **Teknologi yang Digunakan (Technological Issue):** Teknologi apa saja yang diperlukan untuk mendukung sistem penyelenggaraan *e-learning* sesuai dengan kebutuhan? Hal ini meliputi perencanaan dan penyiapan infrastruktur , *hardware*, dan *software*, serta *peripheral* pendukung lainnya.
- **Sistem Evaluasi (Evaluation Issue):** Bagaimana keberhasilan penyelenggaraan *e-learning* dapat diukur? Hal ini meliputi evaluasi hasil pembelajaran maupun evaluasi penyelenggaraan program dari *e-learning* itu sendiri secara keseluruhan.

- **Tampilan E-Learning (Interface Design Issue):** Seperti apa tampilan program *e-learning* yang diselenggarakan? Hal ini meliputi desain antar muka yang meliputi tampilan halaman situs, navigasi, konten, kemudahan penggunaan, interaktivitas, kecepatan muat, dan lain-lain.
- **Layanan Bantuan Bahan Belajar dan Peserta (Resources Support Issue):** Bagaimana peserta belajar mendapatkan layanan bantuan yang segera (cepat dan tepat).
- **Masalah Etika (Ethical Issue):** bagaimana etika penyelenggaraan *e-learning* yang berlaku? Dalam prakteknya, *e-learning* diselenggarakan dengan berbagai model. Oleh karena itu ada sistem aturan yang mungkin berlaku secara umum (seperti masalah hak cipta, hak kekayaan intelektual, dll) maupun aturan main yang berlaku khusus (seperti sistem evaluasi, kebijakan khusus, dan lain-lain).

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa pengembangan dan penyelenggaraan *e-learning* tentunya harus memperhatikan ketersediaan komponen pendukung sebagai sebuah sistem pembelajaran. Komponen-komponen tersebut dapat

menjadi suatu acuan untuk mengembangkan dan menyelenggarakan *e-learning* agar hasil yang akan dituju dapat tercapai dengan baik. Dalam penelitian kali ini, komponen-komponen *e-learning* menjadi suatu acuan untuk mengembangkan produk *blended learning* dengan menjadikan setiap komponen sebagai sesuatu yang harus ada dan dipenuhi.

3. Pendekatan dalam *E-Learning*

Kegiatan penyelenggaraan pembelajaran elektronik memerlukan pendekatan-pendekatan tertentu untuk penyampaian pembelajaran. Bentuk pendekatan penyelenggaraan *e-learning* ini menurut Ghirardini (2011), yaitu²⁷:

a. *Self-Paced Learning*

Model *self-paced* ini mengandung makna yaitu, peserta belajar diberikan *courseware* (*e-learning* yang di host pada *web server*) dimana mereka dapat mengakses melalui *platform* pembelajaran *online*. Peserta belajar bebas menentukan kemajuan belajar berdasarkan kemampuan mereka dan memilih alur belajar berdasarkan kebutuhan individu serta ketertarikan belajar. Karena sifatnya yang mandiri, dalam model ini, penyedia *e-learning*

²⁷ Ghirardini, *op. cit.*, h. 10-11

tidak harus menyediakan jadwal belajar, mengelola ataupun mengawasi proses belajar yang dilakukan oleh peserta.

Konten dalam *e-learning* dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ada serta dikembangkan dalam bentuk elemen media yang berbeda-beda sesuai dengan kebutuhan. Konten tersebut harus memberikan pengalaman belajar yang sesuai (melalui penjelasan, contoh-contoh, interaktivitas, umpan balik, dll) untuk memberikan kenyamanan belajar bagi peserta.

b. *Instructor-Led and Facilitated Learning*

Kurikulum pembelajaran *e-learning* dalam model ini dikembangkan dengan mengintegrasikan konten-konten yang ada sesuai dengan tahapan-tahapan pembelajaran yang ada di dalam silabus. Tahapan-tahapan pembelajaran serta jadwal ditentukan oleh instruktur ataupun fasilitator yang ada dalam platform pembelajaran *online*.

Konten *e-learning* untuk pembelajaran individual peserta dapat diintegrasikan dengan penjelasan instruktur, tugas-tugas individual yang diberikan, serta aktivitas kolaboratif antar peserta dan instruktur. Pada model ini, instruktur dapat menggunakan berbagai tools seperti e-

mail, forum diskusi, *chat*, *video conference*, dan lain lain untuk berkomunikasi dan bekerja secara bersama-sama.

Selain berdasarkan hal tersebut, penyelenggaraan aktivitas dalam pembelajaran *e-learning* dapat dibedakan berdasarkan waktu penyelenggaraan pembelajaran. Vai dan Sosulki (2011) menyebutkan bahwa terdapat istilah *synchronous* dan *asynchronous* dalam pola waktu penyediaan pembelajaran online.

Mereka mendefinisikan istilah tersebut sebagai berikut:

*“Synchronous means that things are happening at the same time. Asynchronous means that things are happening at different times”*²⁸

Pendapat Vai dan Sosulki tersebut bermakna bahwa dalam pola waktu *synchronous*, pembelajaran dilaksanakan dalam waktu yang bersamaan. Pola *asynchronous* memberikan fleksibilitas yang lebih luas dengan penyelenggaraan pembelajaran yang dilakukan tidak bersamaan waktu.

Penjelasan Ghirardini (2011) mengenai pembelajaran *synchronous* dan *asynchronous* menambah pemahaman mengenai pola waktu penyelenggaraan pembelajaran online. Penjelasan tersebut dapat dikemukakan sebagai berikut²⁹:

²⁸ Marjorie Vai dan Kristen Sosulki, *Essentials of Online Course Design*, (New York: Routledge, 2011), h. 14

²⁹ Ghirardini, *op. cit.*, h. 13

a. Synchronous Learning

Pembelajaran *synchronous* merupakan pembelajaran *e-learning* yang dilaksanakan secara *real-time*. Artinya, komunikasi pembelajaran yang dilaksanakan antar pembelajar serta instruktur dilakukan dalam waktu yang bersamaan. Contoh aktivitas pembelajaran *synchronous* yakni pembicaraan melalui *chat* atau *video conference*.

b. Asynchronous Learning

Pembelajaran *asynchronous* merupakan penyelenggaraan belajar yang tidak terkait dengan waktu (tidak dilakukan secara *real-time*). Course *e-learning* yang bersifat *self-paced* merupakan contoh dari pembelajaran *asynchronous* karena proses belajar tidak terkait dengan jadwal waktu. *E-mail* atau forum diskusi merupakan contoh dari komunikasi pembelajaran yang bersifat *asynchronous*.

4. Pembelajaran Online

E-Learning merupakan suatu istilah yang bersifat umum mengenai pembelajaran yang dilaksanakan dengan memanfaatkan penggunaan teknologi elektronik. *E-Learning* sebagai sebuah istilah general, mempunyai beragam terminologi lain yang lebih spesifik. *Online learning, web-based training, virtual classroom, computer-*

based instruction dan beberapa istilah lain merupakan contoh beragamnya terminologi yang ada dalam *e-learning*. Terminologi-terminologi tersebut merujuk kepada wujud dari masing-masing “gaya” serta teknologi yang diterapkan dalam pembelajaran.

Online learning merupakan salah satu terminologi yang ada di lingkup pembelajaran elektronik. Terminologi ini mengacu pada penggunaan teknologi online seperti internet untuk menyajikan pembelajaran kepada peserta belajar. Lebih lanjut mengenai definisi *online learning* menurut para ahli, akan dibahas berikut ini.

Susanna Tsai dan Paulo Machado mendefinisikan *online learning* sebagai berikut:

“Online learning is associated with content readily accessible on a computer. The content may be on the Web or the Internet, or simply installed on a CD-ROM or the computer hard disk”³⁰.

Definisi yang dikemukakan oleh Tsai dan Machado tersebut menjelaskan bahwa *online learning* merujuk pada konten pembelajaran yang dapat diakses melalui komputer. Konten tersebut dapat diakses dengan komputer melalui website, jaringan

³⁰ Susanna Tsai dan Paulo Machado, Artikel: *E-learning, Online Learning, Web-based Learning, or Distance Learning: Unveiling the Ambiguity in Current Terminology*, Diunduh dari <https://pdfs.semanticscholar.org/78aa/6073885868a77be815d75319abe4fcc39225.pdf> pada 18 Februari 2017, Pukul 16.20 WIB.

internet, maupun media penyimpanan yang ada di dalam komputer itu sendiri.

Definisi lainnya mengenai *online learning* yaitu menurut Sarah Porter (2015). Menurut Porter, *online learning* adalah belajar yang disampaikan secara *online* dengan menggunakan teknologi internet³¹. Porter menjelaskan bahwa *online learning* merupakan bentuk belajar yang disajikan menggunakan teknologi internet. Definisi menurut Porter ini sudah mengerucutkan istilah *online learning* dengan penyajian pembelajaran melalui internet.

Senada dengan Porter, Beatrice Ghirardini (2011) mendefinisikan *online learning* yaitu pembelajaran yang disampaikan dengan menggunakan media berbasis web atau menggunakan internet³². Ghirardini pada definisinya mengenai *online learning* menjelaskan bahwa *online learning* merupakan sebuah penyampaian dari belajar yaitu melalui penggunaan web maupun berdasarkan teknologi internet.

Berdasarkan ketiga definisi menurut para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa *online learning* merupakan suatu bentuk pembelajaran yang disampaikan melalui penggunaan teknologi

³¹ Sarah Porter, *To MOOC or Not to MOOC: How Can Online Learning Help to Build the Future of Higher Education?*, (Oxford: Chandos Publishing, 2015), h. 3

³² Ghirardini, *op. cit.*, h. 132

internet. Pembelajaran ini diakses dengan menggunakan komputer melalui jaringan internet dan ditampilkan dalam bentuk tampilan web.

5. Manfaat Pembelajaran *Online*

Pemanfaatan *online learning* dalam pembelajaran tentunya tidak terlepas dari tujuan pemanfaatan dari pembelajaran berbantuan teknologi tersebut. *Online learning* bertujuan untuk menambah nilai kegunaan dari teknologi internet yang diintegrasikan dalam pembelajaran. Manfaat *online learning* menurut Mohamed Ally (dalam Anderson, 2008) dikemukakan menjadi dua sisi³³:

a. Manfaat untuk Peserta Belajar

Untuk peserta belajar, *online learning* tidak mengenal zona waktu, lokasi, dan jarak yang menjadi batasan dalam pembelajaran tatap muka. Dalam *online learning* yang bersifat *asynchronous*, peserta dapat mengakses materi *online* kapan saja, sementara dalam *online learning* yang bersifat *synchronous*, memungkinkan peserta dapat berinteraksi secara *real-time* dengan instruktur. Peserta juga dapat menggunakan

³³ Terry Anderson, *The Theory and Practice of Online Learning 2nd edition*, (Edmonton: AU Press, 2008), h. 17

internet untuk mengakses materi pembelajaran yang *up-to date* dan relevan.

b. Manfaat untuk Instruktur

Untuk instruktur, melalui *online learning* kegiatan *tutoring* kepada peserta dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja. Materi pembelajaran *online* dapat diupdate, dan peserta dapat mengetahuinya dengan cepat. Instruktur dapat dengan mudah mengarahkan peserta didik untuk mengakses informasi yang berguna dan sesuai dengan kebutuhannya karena mudahnya akses materi yang tersedia melalui jaringan internet. Jika dirancang dengan baik, sistem pembelajaran *online* dapat digunakan untuk menentukan kebutuhan belajar peserta serta tingkat penguasaan yang ada agar tujuan belajar dapat tercapai.

C. Kajian *Blended Learning*

1. Definisi *Blended Learning*

Ragamnya strategi dan pendekatan yang ada dalam pembelajaran membuat guru, instruktur, maupun instructional designer harus memilih dan menentukan jenis strategi dan pendekatan pembelajaran dengan tepat dan sesuai dengan kondisi yang ada. Seringkali, suatu jenis strategi dan pendekatan pembelajaran tidak bisa mengakomodir semua kebutuhan yang ada dalam pembelajaran. Hal tersebut memunculkan adanya alternatif

pemilihan strategi dan pendekatan pembelajaran yaitu dengan mengintegrasikan jenis strategi dan pendekatan pembelajaran yang berbeda untuk digunakan dalam lingkungan belajar.

Istilah *blended learning* merupakan istilah yang mengacu pada pembelajaran yang menggunakan lebih dari satu jenis strategi pembelajaran. Saat ini, istilah "*blend*" dalam pembelajaran telah jamak dikaitkan dengan pembelajaran elektronik atau *e-learning*. Littlejohn dan Pegler (2007) mendefinisikan *blended learning* sebagai:

*"Learning that combines different technologies, in particular a combination of traditional (e.g. face-to-face instruction) and online teaching approaches and media"*³⁴.

Penjelasan Littlejohn dan Pegler mengenai *blended learning* dapat dilihat bahwa pembelajaran jenis ini mengkombinasikan antara pendekatan tradisional yakni berupa kelas tatap muka serta pendekatan pembelajaran online. Kombinasi dalam pembelajaran *blended* tidak hanya dalam pendekatan atau strategi pembelajaran, namun juga termasuk dalam penggunaan media dalam pembelajaran.

Definisi lain mengenai *blended learning* dikemukakan oleh Garrison dan Vaughan (2008). Mereka menjelaskan bahwa *blended*

³⁴ Allison Littlejohn dan Chris Pegler, *Preparing for Blended E-Learning*, (Oxon: Routledge, 2007), h. 226

learning merupakan pengintegrasian dengan penuh pertimbangan antara pembelajaran tatap muka dan *online*³⁵. Istilah “penuh pertimbangan” menurut Garrison dan Vaughan merepresentasikan bahwa *blended learning* merupakan perancangan pembelajaran yang kompleks yang butuh beberapa pertimbangan. Pertimbangan tersebut didasarkan pada tujuan utama dari *blended learning* yakni mengganti jumlah pertemuan tatap muka dengan pengalaman belajar online serta mengoptimalkan keterikatan peserta didik dalam aktivitas belajar.

Darmawan (2014) mendefinisikan *blended learning* yaitu kombinasi dari berbagai model pembelajaran yang ditujukan guna mengoptimalkan proses dan layanan pembelajaran baik jarak jauh, bermedia, bahkan belajar berbasis komputer³⁶. Penggunaan berbagai model pembelajaran yang dirancang dalam suatu pembelajaran dalam pembelajaran *blended* memungkinkan optimalisasi layanan belajar bagi peserta didik. Pembelajaran jenis ini juga condong kepada jenis pembelajaran yang memanfaatkan teknologi untuk menunjang optimalisasi belajar.

³⁵ D. Randy Garrison dan Norman D. Vaughan, *Blended Learning in Higher Education*, (San Francisco: Jossey-Bass, 2008), h. 5

³⁶ Deni Darmawan, *Pengembangan E-Learning: Teori dan Desain*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014). h. 21

Berdasarkan definisi yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa *blended learning* merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menggabungkan beberapa pendekatan pembelajaran yang berbeda. Penggabungan ini lazimnya mengarah pada gabungan strategi pembelajaran antara *e-learning* dengan pembelajaran tatap muka sehingga kedua pembelajaran tersebut dapat dipadukan. Perpaduan ini bertujuan untuk mengoptimisasi pengalaman belajar yang diberikan kepada peserta didik.

2. Faktor-Faktor dalam Pelaksanaan *Blended Learning*

Pembelajaran *blended* dilaksanakan atas dasar tujuan untuk meningkatkan pengalaman belajar, karenanya terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi pembelajaran ini. MacDonald (2006) menjelaskan setidaknya terdapat tiga faktor yang saling terkait, yaitu³⁷:

a. Purpose of the learning (tujuan belajar)

Faktor ini terkait dengan tujuan belajar atau kompetensi yang akan dicapai. Tujuan-tujuan belajar menjadi dasar dalam membangun pengalaman belajar bagi peserta didik. Oleh sebab itu ragam metode pembelajaran serta media pembelajaran yang akan di-*blend* harus ditentukan

³⁷ Littlejohn dan Pegler, *op. cit.*, h. 71-75

merujuk pada *learning outcomes* yang ditentukan. Penentuan ini akan menjadi dasar dalam melaksanakan interaksi belajar dalam *blended learning*.

b. *The context of learning* (konteks belajar)

Faktor ini berkaitan dengan karakteristik dari setiap peserta didik yang akan mempengaruhi hasil optimal dari pembelajaran *blended*. Karakteristik seperti latar belakang pendidikan, latar pekerjaan, serta tempat belajar peserta didik dapat berpengaruh pada konteks belajar yang akan disajikan melalui *blended learning*.

c. *Approaches to teaching and learning* (pendekatan dalam membelajarkan dan belajar)

Membelajarkan merupakan pengalaman yang sangat personal dan setiap Instruktur atau guru sebagai fasilitator pembelajaran memiliki metode membelajarkan yang menjadi andalannya. Oleh karenanya penyajian *blended learning* juga dipengaruhi oleh faktor ini. Selain itu, dalam belajar peserta didik juga memiliki gaya belajar yang berbeda yang dapat mempengaruhi pemilihan metode pembelajaran dalam *blended learning*.

3. Tipe-Tipe *Blended Learning*

Istilah *blend* dalam *blended learning* memungkinkan munculnya beberapa tipe yang ada sebagai pembelajaran campuran. Tipe-tipe tersebut antara lain³⁸:

- a. *The space blend* merupakan kondisi campuran dari lingkungan belajar yang berbeda. Perbedaan ini bisa berupa campuran antara lingkungan fisik (kelas konvensional) maupun lingkungan belajar virtual. Contohnya: penggunaan lingkungan belajar virtual online sebagai pelengkap pembelajaran di kelas.
- b. *The time blend* merupakan kondisi campuran dari penyelenggaraan waktu pembelajaran yang berbeda. *Blended learning* jenis ini memungkinkan penyampaian pembelajaran secara *real-time (synchronous)* maupun pembelajaran fleksibel secara *asynchronous*.
- c. *The media blend* merupakan kondisi campuran dari penggunaan media dan sumber belajar yang berbeda. Pembelajaran jenis ini memungkinkan beragam format media pembelajaran yang dipergunakan untuk menyampaikan pembelajaran. Ragam format media ini

³⁸ *Ibid.*, h. 75

dapat digunakan baik untuk pembelajaran tatap muka, maupun pembelajaran elektronik

- d. *The activity blend* merupakan kondisi campuran dari penggunaan beragam metode pembelajaran sebagai pendukung aktivitas belajar. Pembelajaran ini dapat menggunakan aktivitas individual dan kolaboratif untuk kelas konvensional dengan pendekatan yang beragam seperti *problem solving*, *project-based learning* dan lainnya. Pada pembelajaran virtual, campuran aktivitas ini dapat berupa belajar secara individu melalui learning path, diskusi kelompok, serta diskusi dengan instruktur untuk pemecahan masalah.

4. Belajar dalam *Blended Learning*

Blended learning sebagai pendekatan baru dalam penyampaian pembelajaran bertujuan yang sama dengan pendekatan pembelajaran lainnya. Belajar merupakan hasil yang diharapkan terjadi dalam diri peserta didik setelah mengikuti *blended learning*. Reynolds et.al. (2002) (dalam Littlejohn dan Pegler, 2007) menjabarkan ragam perspektif belajar yang

memerlukan teknik *blend* yang berbeda-beda sesuai dengan kebutuhan, yaitu³⁹:

- a. *Learning as behavior* berfokus pada penguasaan kompetensi berbasis keterampilan (*skill*). Tipe belajar ini seringkali memerlukan interaksi “*real-time*” untuk menampilkan penguasaan keterampilan. Belajar tipe ini juga dapat disajikan melalui software simulasi untuk menyajikan penguasaan keterampilan sebelum mengimplementasikan secara nyata.
- b. *Learning as understanding concepts* berdasarkan pada ide bahwa peserta didik belajar melalui diskusi ide-ide dengan orang lain. Dalam belajar melalui teknologi, belajar ini dapat disajikan melalui jarak jauh dengan menggunakan media diskusi online secara *real time* maupun *asynchronous*.
- c. *Learning as knowledge construction* berbasis pada ide bahwa peserta didik belajar dengan membangun pengetahuan. Belajar ini dapat disajikan melalui proyek, pemecahan masalah, kerja kolaboratif serta penyediaan materi melalui teknologi online.

³⁹ *Ibid.*, h. 76-78

d. *Learning as social practice* merupakan tipe belajar dimana peserta didik belajar dengan melibatkan implementasi nyata pengetahuan yang didapatnya dalam lingkungan.

Pengembangan *blended learning* memerlukan kombinasi “blend” yang sesuai dari berbagai tipe belajar ini. Kombinasi ini dapat dilakukan melalui pengintegrasian beragam media, sumber belajar, serta metode penyajian. Oleh karena itu, penting untuk mengetahui belajar seperti apakah yang akan dirancang dalam pembelajaran yang akan dikembangkan sebagai rujukan dalam menentukan kombinasi yang sesuai.

5. Pemetaan Tugas-Tugas Belajar pada *Blended Learning*

Efektifitas dan efisiensi dari *blended learning* dapat bergantung pada pemilihan perangkat pendukung pembelajaran. Pemilihan perangkat ini tidak saja didasarkan pada perangkat apa yang digunakan, namun bergantung juga pada teknik bagaimana menggunakannya dalam *blended learning*. Satu strategi yang dapat digunakan untuk memastikan agar belajar dapat terjadi sebagai sebuah hasil *blended learning* adalah dengan memetakan tugas-tugas belajar, dan lalu memetakan learning tools yang dapat mendukung setiap tugas belajar. Berikut ini merupakan matriks

yang didasarkan pada lima teknik penyampaian aktivitas belajar berdasarkan Laurillard's Conversational Model (2001)⁴⁰:

- *Assimilative information* merupakan aktivitas dimana peserta didik memproses suatu informasi.
- *Adaptive activity* merupakan aktivitas penggunaan lingkungan belajar yang dinamis berdasarkan input dari peserta didik.
- *Communicative activity* merupakan aktivitas belajar yang berfokus pada diskusi dan komunikasi dalam pembelajaran.
- *Productive activity* merupakan aktivitas yang melibatkan peserta didik dalam menciptakan suatu produk atau hasil.
- *Experiental activity* merupakan aktivitas yang berfokus pada pemecahan masalah.

Tabel 2.1. Pemetaan Tugas Belajar dengan *Tools Online*

	Assimilative	Information handling	Adaptive	Communicative	Productive	Experiental
Type (what)	Reading, viewing, listening	Gathering, ordering, classifying, selecting, analyzing, manipulating	Modelling, simulation	Discussing, presenting, debating, critiquing	Creating, producing, writing, drawing, composing	Practising, applying, mimicking, experiencing, exploring, performing

⁴⁰ *Ibid.*, h. 96-98

Technique (How)		Concept mapping, brainstorming, mindmaps, web search	Modelling	Arguing, debate, discussion, ice-breaker, interview, etc	Assignment, book report, drill and practice, essay, exercise, portfolio, etc	Case study, experiment, field trip, game, role play, simulation
Interaction (Who)	Individual, one-to-one, one to many, group, class					
Roles (Which)	Individual learner, group leader, coach, participant, mentor, instructor					
Tools and Resources	Word processor, text, image, audio, or video viewer	Spreadsheet, database, PDA, search engine, libraries, mind-mapping	Virtual worlds, models, simulation	Electronic board, email, discussion forum, chat, video call	Computer aided assessment tools, electronic learning environment	

D. Kajian Belajar Mendalam (*Deep Learning*)

Belajar pada hakikatnya adalah hasil atau *output* dari kegiatan atau proses membelajarkan (pembelajaran). Pada saat ini ,belum banyak praktisi pembelajaran seperti dosen dan guru yang memperhatikan pentingnya kualitas belajar yang dihasilkan melalui kegiatan pembelajaran. Sebagai contoh, hasil belajar peserta didik saat

ini hanya ditentukan dari perolehan nilai akhir yang melebihi kriteria ketuntasan, asesmen belajar yang belum sepenuhnya dapat mengukur kinerja belajar peserta didik secara aktual, dan hal lainnya yang sering ditemukan pada sistem pendidikan saat ini. Oleh karena hal tersebut, muncul istilah *surface learning* yang mewakili belajar seperti contoh yang disebutkan sebelumnya. Istilah lainnya yang muncul berlawanan dengan *surface learning* adalah belajar mendalam atau *deep learning*.

Definisi belajar mendalam atau *deep learning* menurut Tagg (2003) yaitu:

“Deep learning is an enthusiastic and committed approach to learning. It is a process of discovery and construction of new knowledge in light of prior cognitive structures and experiences, which can be applied to new problems and in different situations”⁴¹.

Penjelasan Tagg tersebut memberi makna kepada belajar mendalam sebagai proses menemukan dan membangun pengetahuan baru yang mana dapat diaplikasikan pada berbagai masalah dan situasi.

Pendapat lainnya mengenai belajar mendalam yakni dikemukakan oleh beberapa ahli seperti berikut⁴²:

⁴¹ Julian Hermida, *Facilitating Deep Learning: Pathways to Success for University and Collage Teachers*, (Oakville: Apple Academic Press, 2015), h. 17

⁴² *Ibid*

- *Deep learning entails a “sustained, substantial, and positive influence on the way students act, think, or feel” (Bain, 2004).*

Belajar mendalam memberikan pengaruh berkelanjutan, pengaruh besar, dan pengaruh positif dalam peserta didik berpikir, bertindak, dan merasa.

- *A deep approach to learning results in better-quality learning and profound transformation (Tek Yew, 2005).*

Pendekatan belajar mendalam menghasilkan kualitas belajar yang lebih baik dan perubahan yang besar.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar mendalam adalah belajar yang memberikan kualitas yang mendalam terhadap perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan peserta didik. Berkaitan dengan penelitian yang dilakukan, peneliti memandang bahwa belajar mendalam dapat terjadi melalui kolaborasi pendekatan pembelajaran melalui daring dan konvensional. Kolaborasi ini dapat memberikan pengalaman belajar yang kaya bagi peserta didik. Melalui blended learning, peserta didik dilibatkan melakukan aktivitas belajar di luar kelas konvensional yaitu akses materi melalui website, diskusi secara daring, dan serangkaian aktivitas lainnya yang belum dapat dipenuhi di kelas tatap muka.

E. Kajian Pengembangan Konten

1. *Learning Object*

Penyajian *blended learning* terutama dalam aktivitas *online* memerlukan penyajian materi kepada peserta didik yang dikemas dengan baik. Materi pembelajaran tersebut dikemas dalam suatu konten pembelajaran *online* yang disajikan melalui bagian-bagian kecil atau disebut dengan *Learning Object*. Bagian-bagian kecil dari setiap materi disajikan berdasarkan alur belajar sehingga peserta didik dapat dengan mudah memahami materi yang disajikan.

Learning object menurut Wiley (1999) (dalam Prawiradilaga, 2013) didefinisikan sebagai:

“A small pieced of instruction (the lego bloks) than can be assembled (stacked together) into some larger instructional structure (castel or spaceship)”⁴³.

Wiley menjelaskan bahwa *learning object* merupakan potongan kecil dari pembelajaran yang dapat disusun dengan potongan lainnya sehingga membentuk suatu struktur pembelajaran yang utuh. Potongan lego diibaratkan oleh Willey sebagai *learning object*. Potongan tersebut tentunya dapat dirakit dengan menggabungkan potongan lain sehingga dapat dibangun menjadi

⁴³ Dewi S. Prawiradilaga, *Mozaik Teknologi Pendidikan: E-Learning*, (Jakarta: Kencana, 2013), h.150

sebuah pesawat misalnya. Gambaran seperti itulah yang dapat mewakili arti dari *learning object*.

Definisi lain mengenai *learning object* dikemukakan oleh William Horton (2006) (dalam Prawiradilaga, 2012). Horton mendefinisikan *learning object* sebagai bagian-bagian yang membentuk sebuah konten pembelajaran. Konten tersebut secara keseluruhan direpresentasikan oleh suatu hirarki *learning object* yang disusun secara berurutan. Setiap *learning object* ini disusun dari komponen-komponen kecil dan spesifik sehingga membentuk sebuah *learning object*⁴⁴.

Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia mendefinisikan *learning object* sebagai satu unit bahan ajar elektronik dalam bentuk file teks/dokumen, audio, visual, audio-visual, animasi, games, simulasi dan sebagainya⁴⁵.

Dari tiga definisi yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa *learning object* merupakan suatu bagian-bagian yang menyusun konten pembelajaran. Bagian tersebut dikembangkan menjadi bagian-bagian kecil agar dapat disajikan dengan mudah.

⁴⁴ Dewi S. Prawiradilaga, Wawasan Teknologi Pendidikan, *op. cit.*, h. 288

⁴⁵ *Buku Panduan Pengisian Survei Pembelajaran dalam Jaringan*, (Jakarta: Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi, 2017). h. 2

Selanjutnya bagian tersebut dikemas dalam bentuk digital untuk digunakan dalam pembelajaran elektronik.

2. Bentuk dan Struktur *Learning Object*

Learning object merupakan bagian terkecil dari sebuah konten pembelajaran elektronik. Penyajian *learning object* di dalam sebuah pembelajaran elektronik dikemas dalam bentuk digital sehingga dapat diakses dengan mudah melalui platform pembelajaran *online*. Untuk kemudahan pengembangan *learning object*, Kementerian Pendidikan Nasional (Kemendiknas) Republik Indonesia menyeragamkan bentuk LO dalam rumusan perincian sebagai berikut⁴⁶:

- a. *Learning object* berbentuk teks: LO ini berbentuk teks dapat berupa materi, ringkasan, soal-soal, kuis, tugas, maupun tes.
- b. *Learning object* berbentuk gambar: LO berbentuk gambar dapat berupa foto, chart, bagan, poster, sketsa, leaflet, dan lainnya.
- c. *Learning object* berbentuk video: LO ini berupa clip, film, maupun bentuk video.

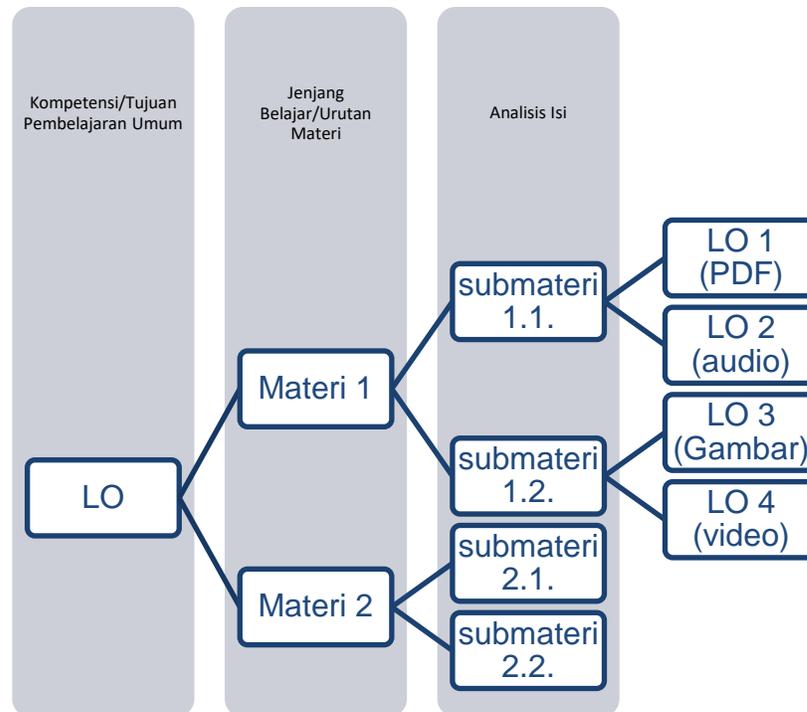
⁴⁶ Prawiradilaga, Wawasan Teknologi Pendidikan, *op. cit.*, h. 156

- d. *Learning object* berbentuk audio: seperti rekaman suara, lagu, dan lainnya.
- e. *Learning object* berbentuk animasi: dapat berupa gambar bergerak, animasi flash, video animasi dan lainnya.

Pengembangan konten pembelajaran elektronik melalui pengembangan *learning object* harus turut memperhatikan struktur materi yang ada. *Learning object* diturunkan sebagai hasil analisis isi dan analisis kompetensi dalam rumusan jenjang belajar. Analisis isi materi ini dapat dilakukan dengan menganalisis ragam pengetahuan dari setiap materi yang ada.

Analisis jenjang belajar serta materi melalui ragam pengetahuan dilakukan sebagai langkah menentukan bentuk *learning object* yang sesuai. Selain itu, analisis struktur *learning object* dilakukan agar penyajian urutan materi dapat diurutkan dengan tepat sehingga kompetensi belajar dapat tercapai. Berikut

ini merupakan contoh struktur *learning object*.



Gambar 2.3. Struktur *Learning Object*, diadaptasi dari Prawiradilaga. Wawasan Teknologi Pendidikan. 2013

3. Platform Sistem Pembelajaran Elektronik

Penyelenggaraan *blended learning* tentunya tidak terlepas dari alat bantu teknologi yang digunakan untuk menyelenggarakan pembelajaran online sebagai pendamping pembelajaran *face-to-face*. Alat bantu teknologi ini yaitu berupa komputer, *laptop*, *smartphone*, jaringan internet, serta suatu sistem yang dapat

menyelenggarakan pembelajaran elektronik/online. Sistem tersebut dinamakan sebagai platform pembelajaran elektronik.

Prawiradilaga, Wirasti, dan Ariani (2011) (dalam Prawiradilaga, 2012) mengungkapkan *platform* sebagai *templates* yang digunakan untuk menciptakan suatu secara online dengan mengikuti pola perangkat lunak tertentu. *Platform* belajar adalah istilah yang mencakup berbagai produk yang menyediakan fasilitas elemen belajar. Suatu platform terdiri dari *tools* atau perangkat untuk menyajikan isi, berkomunikasi, dan mengelola kegiatan belajar⁴⁷.

Littlejohn dan Pegler (2007) menyebutkan istilah platform pembelajaran elektronik sebagai *electronic learning environments*. Dalam definisinya, mereka menyebutkan bahwa *electronic learning environments* adalah:

*“is a collection of tools that support learning processes. This tools generally include online discussion; tools for submission of group work; assessment tools; access to teaching resources; and administrative course information.”*⁴⁸

Dari kedua definisi mengenai *platform* pembelajaran elektronik, dapat disimpulkan bahwa *platform* pembelajaran elektronik merupakan suatu sistem atau perangkat yang

⁴⁷ Prawiradilaga, Wawasan Teknologi Pendidikan, *op. cit.*, h. 283

⁴⁸ Littlejohn dan Pegler, *op. cit.*, h. 138

mendukung terselenggaranya pembelajaran melalui e-learning. Sistem ini terdiri dari serangkaian *tools* yang mendukung kepada akses komunikasi, akses materi pembelajaran, akses asesmen, serta akses administratif. Singkatnya, platform merupakan pengganti kegiatan yang dapat dilakukan di kelas tatap muka menjadi suatu tampilan pembelajaran virtual.

Platform pembelajaran elektronik dibagi menjadi dua jenis, yaitu *Learning Management Systems (LMS)* dan *Learning Content Management Systems (LCMS)*. Dilihat dari namanya, kedua jenis platform ini didasarkan pada muatan konten yang ada di dalamnya. Singkatnya, suatu LCMS mengandung muatan isi konten pembelajaran yang dapat diolah dengan teknik tertentu, sedangkan LMS menekankan aspek pengelolaan kegiatan pembelajaran secara *online*.

Penggunaan *platform* pembelajaran elektronik bagi seorang desainer pembelajaran *online* tersedia dalam akses *open source* serta akses premium atau berbayar. Beberapa nama platform yang dikenal luas dan dihadirkan secara *open source* antara lain *moodle*, *dokeos*, *efront*, *chamilo*, *claroline*, dan lainnya. Platform-platform ini disediakan oleh pengembang yang berbeda oleh karenanya, user interface dari setiap masing-masing platform ini berbeda. Namun perbedaan ini sejatinya tidak terlalu menjadi masalah karena setiap

platform pastinya menyediakan *tools* atau fitur untuk mengembangkan suatu *course* pembelajaran elektronik. Penting adanya bagi seorang desainer pembelajaran mengeksplorasi dan mengenal potensi dari setiap *tools* yang dimiliki oleh platform yang dipilihnya untuk menyelenggarakan pembelajaran elektronik.

F. Kajian Mata Kuliah Pengantar Organisasi Belajar

1. Deskripsi Mata Kuliah Pengantar Organisasi Belajar

Mata kuliah Pengantar Organisasi Belajar merupakan salah satu mata kuliah wajib yang ada di Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta. Mata kuliah ini diperuntukkan untuk mahasiswa semester tiga yang mengambil konsentrasi teknologi kinerja. Mata kuliah ini membahas dan mengkaji tentang pendekatan pengembangan organisasi melalui upaya perbaikan secara terus menerus (*ongoing improvement*).

Mata kuliah ini menjadi penting untuk dikuasai oleh mahasiswa program studi teknologi pendidikan untuk menjadi sebuah kompetensi keilmuan sarjana teknologi pendidikan. Nantinya, saat terjun dalam bidang pemecahan masalah belajar dan pengembangan sumber daya manusia di organisasi, mahasiswa teknologi pendidikan diharapkan dapat menyadari pentingnya *ongoing improvement* terhadap kinerja individu, kinerja kelompok, maupun kinerja organisasi melalui belajar. Selain menyadari

pentingnya belajar bagi organisasi, mahasiswa juga diharapkan dapat menjadi agen pemecah masalah dan pemberi solusi untuk pengembangan organisasi melalui proses belajar.

Ruang lingkup dari mata kuliah ini meliputi bahasan tentang konsep dasar dan rasional yang melatarbelakangi organisasi belajar, yang dilanjutkan dengan pembahasan mengenai pengaruh organisasi belajar dalam pengembangan organisasi, pergeseran paradigma dari pelatihan ke organisasi belajar, organisasi belajar sebagai sistem, membangun organisasi belajar serta melakukan assessment organisasi belajar dalam suatu organisasi.

2. Tujuan dan Pokok Bahasan Mata Kuliah Pengantar Organisasi Belajar

Mata kuliah pengantar organisasi belajar ini memiliki tujuan pembelajaran sebagai output kompetensi mahasiswa setelah mengikuti perkuliahan. Tujuan pembelajaran mata kuliah ini yaitu:

- ***Tujuan Pembelajaran Umum***

Mahasiswa secara kelompok dapat melakukan asesmen penerapan organisasi belajar pada suatu organisasi yang dipilih.

- ***Tujuan Pembelajaran Khusus***

- Mahasiswa dapat menjelaskan filosofi organisasi belajar;
- Mahasiswa dapat menjelaskan korelasi organisasi belajar dengan pengembangan organisasi;
- Mahasiswa dapat menjelaskan pergeseran paradigma dari pelatihan ke organisasi belajar;
- Mahasiswa dapat menjelaskan upaya membangun organisasi belajar secara sistemik;
- Mahasiswa dapat menganalisis profil suatu organisasi ditinjau dari sisi organisasi belajar;
- Mahasiswa dapat mengidentifikasi berbagai upaya membangun organisasi belajar dalam suatu organisasi tertentu.

Adapun pokok bahasan yang ada dalam mata kuliah ini yaitu:

- Filosofi Organisasi Belajar
- Organisasi Belajar dan Pengembangan Organisasi
- Pergeseran Paradigma dari Pelatihan ke Organisasi Belajar
- Model Sistem Organisasi Belajar

- Sub Sistem Belajar (type belajar, jenis belajar dan the sixth disciplines)
- Sub Sistem Organisasi (visi, budaya, struktur, strategi)
- Sub Sistem Orang (manager, karyawan, pelanggan, supplier, komunitas, mitra)
- Sub Sistem Pengetahuan/Knowledge Management (akuisisi, kreasi, storage, transfer & utilisasi)

3. Karakteristik Mahasiswa Peserta Kuliah POB

Mahasiswa dapat didefinisikan sebagai individu yang sedang menuntut ilmu ditingkat perguruan tinggi, baik negeri maupun swasta atau lembaga lain yang setingkat dengan perguruan tinggi⁴⁹. Mahasiswa dinilai memiliki tingkat intelektualitas yang tinggi, kecerdasan dalam berpikir dan perencanaan dalam bertindak. Berpikir kritis dan bertindak dengan cepat dan tepat merupakan sifat yang cenderung melekat pada diri setiap mahasiswa, yang merupakan prinsip yang saling melengkapi.

Kamus umum bahasa Indonesia mendefinisikan karakter sebagai tabiat, watak, sifat-sifat kejiwaan, atau budi pekerti yang membedakan seseorang dari orang lain (Poerwadarminta,

⁴⁹ Poerwadarminta, W.J.S, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), H. 375

1976). Sejalan dengan itu, (Hornby, 1985) mengartikan karakter sebagai watak (*mental*), kekuatan moral (*moral strength*), kemampuan dan kualitas yang menjadikan pembeda seseorang atau benda dengan yang lainnya (*abilities and qualities*). Winkel, W.S. (1999:149) menyatakan bahwa karakter ialah keseluruhan hasrat-hasrat manusia yang terarah pada suatu tujuan yang mengandung nilai moralitas, mengacu pada gaya hidup seseorang, tingkah laku yang konsisten dan lebih mudah diperkirakan⁵⁰. Pada tahap ini seseorang mempunyai sistem nilai yang dapat mengendalikan tingkah lakunya dalam kehidupan hingga dapat membentuk gaya yang luas, berbeda dengan orang lain. Dari uraian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa karakteristik mahasiswa sangat erat kaitannya dengan sifat dasarnya dan menunjuk pada suatu aspek dalam kepribadian yaitu keseluruhan sifat-sifat individual seseorang yang dapat memberikan pengaruh terhadap proses pembelajaran.

Mahasiswa peserta mata kuliah POB merupakan mahasiswa yang berusia sekitar 17-19 tahun. Pada usia ini, mahasiswa POB dapat dikategorikan pada masa dewasa awal.

⁵⁰ Winkel, W.S, *Psikologi Pengajaran*, (Jakarta:Grasindo,1999), H.199.

Dewasa awal adalah masa peralihan dari masa remaja. Masa remaja yang ditandai dengan pencarian identitas diri, pada masa dewasa awal, identitas diri ini didapat sedikit-demi sedikit sesuai dengan usia.

Berbagai masalah juga muncul dengan bertambahnya umur pada masa dewasa awal. Dewasa awal adalah masa peralihan dari ketergantungan kemasa mandiri, baik dari segi ekonomi, kebebasan menentukan diri sendiri, dan pandangan tentang masa depan sudah lebih realistis.

Perkembangan sosial masa dewasa awal adalah puncak dari perkembangan sosial masa dewasa. Masa dewasa awal adalah masa beralihnya pandangan egosentris menjadi sikap yang empati. Pada masa ini, penentuan relasi sangat memegang peranan penting.

Dari segi fisik, masa dewasa awal adalah masa dari puncak perkembangan fisik. Perkembangan fisik sesudah masa ini akan mengalami degradasi sedikit-demi sedikit, mengikuti umur seseorang menjadi lebih tua. Segi emosional, pada masa dewasa awal adalah masa dimana motivasi untuk meraih sesuatu sangat besar yang didukung oleh kekuatan fisik yang prima. Sehingga, ada stereotipe yang mengatakan bahwa masa remaja dan masa dewasa awal adalah masa dimana lebih

mengutamakan kekuatan fisik daripada kekuatan rasio dalam menyelesaikan suatu masalah.

G. Program Studi Teknologi Pendidikan

Penjelasan mengenai program studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta ini didapatkan dari website Fakultas Ilmu Pendidikan UNJ. Adapun penjelasan mengenai prodi Teknologi Pendidikan yaitu sebagai berikut⁵¹:

1. Deskripsi Program Studi

Program Studi Teknologi Pendidikan merupakan program studi yang ada di lingkungan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta. Program studi ini menghasilkan lulusan dengan gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd).

Lulusan program studi S1 Teknologi Pendidikan, FIP, UNJ disebut sebagai teknolog pendidikan. Adapun teknolog pendidikan tersebut haruslah terbuka, inovatif, serta problem solver yang baik dalam kerangka kerja sebagai manusia Indonesia yang berbudi luhur, menjunjung tinggi azas kejujuran, terkait dalam profesi yang mencakup merancang proses belajar dan/atau pembelajaran di lintas organisasi, dan jenjang pendidikan.

2. Visi dan Misi Program Studi

⁵¹ Program Studi S1 Teknologi Pendidikan http://fip.unj.ac.id/?page_id=124 diakses pada 18 Februari 2017 Pukul 18.00 WIB.

- **Visi**

Pada tahun 2020 menjadi salah satu jurusan unggulan dalam menghasilkan tenaga pendidik dan kependidikan dalam bidang rekayasa pembelajaran pada berbagai lembaga pendidikan, berdasarkan kaidah dan etika akademik.

- **Misi**

- a. Melaksanakan penelitian yang bermanfaat untuk memecahkan masalah belajar dan pembelajaran.
- b. Memberikan layanan jasa dalam memecahkan masalah belajar dan pembelajaran dengan menerapkan pendekatan sistem berbasis sumber-sumber berteknologi.
- c. Membangun budaya mutu, menerapkan prinsip organisasi yang belajar.
- d. Menghasilkan lulusan yang kreatif, berjiwa entrepreneur, terbuka terhadap perubahan dan perbedaan, meningkatkan potensi diri terus menerus melalui berbagai macam interaksi baik di dalam kelas maupun di luar kelas dan dengan masyarakat.

- e. Menghasilkan lulusan yang menjunjung tinggi etika akademik dan profesi.

3. Tujuan Program Studi

Program studi Teknologi Pendidikan bertujuan untuk menghasilkan lulusan yang:

- Memiliki kemampuan merancang, melaksanakan, dan mengolah serta melaporkan hasil penelitian di bidang belajar dan pembelajaran, baik yang bersifat konvensional, inovatif, dan berbasis sumber berteknologi.
- Memiliki kemampuan untuk mensosialisasikan hasil penelitian melalui media komunikasi ilmiah.
- Memiliki kemampuan memecahkan masalah belajar dan pembelajaran mulai dari yang bersifat konvensional, inovatif dan berbasis sumber berteknologi.
- Memiliki kemampuan menyebarluaskan atau mensosialisasikan hasil/temuan dan modifikasi solusi belajar dan pembelajaran yang bersifat konvensional sampai dengan berbasis sumber berteknologi.
- Menghasilkan lulusan yang kreatif entrepreneurs, mandiri, terbuka terhadap perubahan dan perbedaan melalui interaksi dalam perkuliahan dan tugas terstruktur.

- Meningkatkan potensi mahasiswa melalui keterlibatan mereka dalam berbagai penelitian dosen dan program perkuliahan dan pengabdian masyarakat.
- Meningkatkan potensi mahasiswa melalui keterlibatan dosen dalam kegiatan organisasi kemahasiswaan, akademik dan institusi.
- Menghasilkan lulusan yang menjunjung tinggi etika keprofesian melalui bimbingan dosen dalam penulisan skripsi dan karya tulis lain.
- Menghasilkan lulusan yang menjunjung tinggi etika keprofesian melalui bimbingan dosen dalam penyelenggaraan seminar dan penulisan karya ilmiah.
- Menghasilkan lulusan yang menjunjung tinggi etika keprofesian melalui bimbingan dosen dalam berinteraksi akademik.
- Menghasilkan lulusan yang menjunjung tinggi etika keprofesian melalui bimbingan dosen untuk menghargai HAKI.

Berdasarkan kajian program studi teknologi pendidikan, dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan ini berkaitan dengan upaya Prodi Teknologi Pendidikan untuk

membelajarkan mahasiswa program S1 agar dapat mencapai tujuan lulusan yang sesuai dengan rumusan yang ada. Melalui pembelajaran *blended* pada mata kuliah pengantar organisasi belajar, mahasiswa dapat merasakan pengalaman belajar, baik melalui kelas *online* maupun kelas tatap muka. Pengalaman ini, akan memperkaya wawasan mahasiswa dalam kedepannya mereka sebagai perancang pembelajaran di industri *e-learning* karena dengan mengalami sendiri pengalaman belajar secara digital, maka mereka akan lebih mudah mengembangkan pembelajaran digital ke depannya dalam segi yang lebih baik.

H. Rasional Pengembangan

Dalam penelitian pengembangan yang berjudul *Pengembangan Blended Learning untuk Mata Kuliah Pengantar Organisasi Belajar di Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta* ini, peneliti bertujuan untuk mengembangkan sebuah prototype produk *blended learning* untuk mata kuliah pengantar organisasi belajar. Produk tersebut nantinya dapat diakses melalui website atau platform web-based learning yang telah dimiliki oleh program studi teknologi pendidikan yang beralamat di courses.web-bali.net.

Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat menjadi sebuah inovasi pembelajaran sebagai pemecahan masalah pembelajaran yang ada melalui pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk

menunjang proses pembelajaran. Untuk mencapai tujuan tersebut, penelitian ini menggunakan rancangan penelitian pengembangan dengan menerapkan model pengembangan desain pembelajaran online ILDF (*Integrative Learning Design Framework*).

Secara garis besar, model ILDF ini terdiri dari tiga tahapan pengembangan yaitu *exploration*, *enactment*, dan *evaluation*. Tahap *exploration* yaitu tahap dimana peneliti mengeksplorasi mengenai informasi-informasi yang relevan dalam pengembangan pembelajaran online yang akan dilakukan. Tahapan-tahapan yang dilakukan oleh peneliti dalam Tahap eksplorasi yaitu: analisis kebutuhan, survey terhadap literatur, pengembangan teori yang menjadi dasar penelitian, serta menemukan karakteristik peserta belajar.

Tahapan selanjutnya yang dilakukan oleh peneliti untuk mengembangkan pembelajaran blended yaitu tahap *enactment*. *Enactment* merupakan tahapan penyusunan berdasarkan pemetaan informasi yang telah diperoleh melalui eksplorasi. Dalam tahap ini terdapat serangkaian langkah yang dilakukan untuk mengembangkan pembelajaran online. Langkah-langkah tersebut yaitu: pengembangan desain penelitian, penyusunan prototype, serta perincian desain produk pengembangan.

Tahapan terakhir yang dilakukan oleh peneliti yaitu tahap evaluasi. Pada tahap ini, produk hasil pengembangan pembelajaran

blended diuji coba atau dievaluasi untuk mengetahui hasil pengembangan yang telah dilakukan. Evaluasi ini juga dilakukan untuk menyempurnakan produk sehingga produk yang dihasilkan dapat sesuai dengan apa yang diharapkan. Langkah-langkah yang dilakukan dalam tahapan evaluasi lingkup lokal ini yaitu: tes formatif, perbaikan teori dan sistem, serta implementasi.

I. Hasil Penelitian yang Relevan

Dalam melakukan penelitian pengembangan ini, peneliti melakukan kajian terhadap penelitian-penelitian sebelumnya yang peneliti rasa relevan dengan penelitian pengembangan yang akan dilakukan. Kajian mengenai penelitian yang relevan ini diperlukan untuk menjadi panduan bagi peneliti untuk mengikuti saran-saran yang ada agar penelitian yang dikembangkan menjadi lebih baik lagi dibandingkan penelitian sebelumnya.

Hasil penelitian yang relevan yang pertama yaitu penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Arif pada tahun 2016 dengan judul *Pengembangan Belajar Berbasis Jaringan pada Mata Kuliah “Perkembangan Peserta Didik” di Universitas Negeri Jakarta*.

Dalam penelitian atau skripsi ini, penelitian yang dilakukan bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa belajar berbasis jaringan untuk kebutuhan perkuliahan pada mata kuliah Perkembangan

Peserta Didik di Universitas Negeri Jakarta yang dikemas dalam bentuk web pada site <http://fip.web-bali.net>.

Model pengembangan yang dipakai oleh peneliti adalah model Rapid Prototyping yang terdiri dari lima tahapan yakni: *assess need and analyse content; set objective; construct prototype; utilize prototype*; serta *install and maintain system*. Proses pengembangan dimulai dari menganalisis masalah belajar, peserta didik, lingkungan belajar, dan analisis konten. Selanjutnya membuat suatu prototype yang disesuaikan dengan hasil analisis yang telah dikumpulkan, melakukan review produk, revisi produk sesuai dengan hasil masukan dari ahli. Terakhir adalah memasang konten pada web site <http://fip.web-bali.net>

Pada penelitian ini, tahap ujicoba dilakukan dengan Review prototype terhadap ahli, dimana memperoleh nilai rata-rata sebesar 3,41 dengan rincian ahli desain pembelajaran diperoleh nilai sebesar 3,33; ahli materi diperoleh nilai sebesar 3,83; ahli media diperoleh nilai sebesar 3,09. Selanjutnya evaluasi dilakukan terhadap pengguna melalui beberapa evaluasi yaitu one-to-one diperoleh nilai sebesar 3,54, ujicoba kelompok kecil diperoleh nilai sebesar 3,09, serta nilai rata-rata post test 78,1. Secara keseluruhan, produk pembelajaran belajar berbasis jaringan ini memiliki kualitas baik, sehingga dapat digunakan untuk perkuliahan Perkembangan Peserta Didik.

Penelitian relevan lainnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Hari Sugiarto pada tahun 2016 berjudul *Pengembangan Learning Object pada Platform Chamilo untuk Mata Kuliah Landasan Teknologi Pendidikan di Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta*.

Dalam penelitian atau skripsi ini, peneliti bertujuan untuk menghasilkan produk berupa Learning Object untuk belajar berbasis jaringan pada mata kuliah Landasan Teknologi Pendidikan di <http://fip.web-bali.net> dengan menggunakan model ILDF (*Integrated Learning Design Framework*) yang terdiri dari tiga tahapan yakni: *Exploration, Enactment dan Evaluation*. Capaian pembelajaran yang dikembangkan menjadi learning object yakni: 1.Menggali landasan falsafah Teknologi Pendidikan dan 2.Mengemukakan rasional berkembangnya Teknologi Pendidikan sebagai disiplin keilmuan. Melalui proses pengembangan dihasilkan 20 produk learning object, yang kemudian diterapkan pada platform Chamilo.

Review oleh ahli (expert judgment) terhadap learning object yang dikembangkan, dilaksanakan dengan melibatkan seorang ahli media, seorang ahli materi, seorang ahli desain pembelajaran. Setelah dilakukan revisi berdasarkan masukan para ahli tersebut, kemudian produk diuji cobakan terhadap 29 orang mahasiswa Teknologi Pendidikan. Melalui uji coba (pre-test dan post-test) terhadap

mahasiswa setelah mereka menggunakan learning object yang dikembangkan, diperoleh kenaikan rata-rata nilai hasil belajar mereka sebesar 63%. Dari uji coba tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil pengembangan learning object berpotensi untuk digunakan dalam perkuliahan Landasan Teknologi Pendidikan. Begitu pula pengembangan learning object dengan menerapkan model ILDF telah menggali seluruh potensi yang terdapat pada platform Chamilo, sehingga dapat digunakan sebagai media dan sistem pembelajaran online yang bermutu dan memenuhi syarat untuk mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.

BAB III

STRATEGI DAN PROSEDUR PENGEMBANGAN

A. Strategi Pengembangan

1. Tujuan

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan suatu *prototype blended learning* untuk mata kuliah Pengantar Organisasi Belajar di lingkungan program studi Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta. *Blended learning* mata kuliah Pengantar Organisasi Belajar ini dapat diakses melalui portal *web-based learning* yang dimiliki oleh program studi Teknologi Pendidikan UNJ yakni pada halaman web <http://fip.web-bali.net>.

Secara khusus, berdasarkan model pengembangan *Integrated Learning Design Framework* (ILDF), penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan *blended learning* dengan melalui tahapan yakni eksplorasi, penyusunan, serta evaluasi. Tujuan-tujuan penelitian dari setiap tahapan berdasarkan model yang peneliti gunakan yakni:

- a. Mengeksplorasi informasi mengenai kebutuhan pengembangan *blended learning*, literatur, dasar teori yang dibutuhkan, serta profil karakteristik peserta belajar.

- b. Menyusun serta mengembangkan produk pembelajaran *blended* dengan tahapan pengembangan desain produk, membuat *prototype*, serta membuat spesifikasi produk.
- c. Melakukan evaluasi terhadap produk yang dikembangkan dengan tahapan yaitu evaluasi formatif, dan revisi produk.

2. Metode

Penelitian ini dilakukan melalui metode penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk pembelajaran *blended*. Dalam melakukan penelitian, peneliti menggunakan model pengembangan *Integrated Learning Design Framework* (ILDF).

Pengembangan produk *blended learning* ini didasarkan pada tahapan yang ada dalam model ILDF, tahapan tersebut yaitu eksplorasi, penyusunan, serta evaluasi.

3. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian pengembangan ini dilaksanakan di lingkungan Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta yang beralamat di Gedung Daksinapati, Jalan Rawamangun Muka, Jakarta Timur.

Penelitian ini dilaksanakan selama 8 bulan mulai Mei 2017 sampai dengan Januari 2018.

4. Responden

Pada penelitian pengembangan ini, terdapat responden yang menilai dan mengkaji produk yang dikembangkan. Responden yang dilibatkan dalam penelitian pengembangan ini, yakni:

a. *Expert Review*

Expert review merupakan ahli yang dilibatkan dalam hal evaluasi dalam proses pengembangan produk *blended learning* yang akan dikembangkan. *Expert review* dalam penelitian ini terdiri dari:

- Ahli Materi

Ahli materi adalah seseorang yang menguasai teori serta materi mengenai “organisasi belajar” yang akan menilai kesesuaian materi yang akan dikembangkan dalam pembelajaran *blended* serta memberi masukan terhadap hal yang terkait. Ahli materi yang dilibatkan dalam penelitian ini yakni dosen pengampu mata kuliah Pengantar Organisasi Belajar di Program Studi Teknologi Pendidikan UNJ yakni Ibu Santi Maudiarti M.Pd.

- Ahli Desain Pembelajaran

Ahli desain pembelajaran merupakan seseorang yang berkompentensi dan menguasai dalam hal perancangan dan pengembangan pembelajaran yang akan menilai kesesuaian desain pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti serta memberi masukan dalam hal yang terkait. Ahli desain pembelajaran yang dilibatkan dalam penelitian ini yakni Ibu Dewi S. Prawiradilaga M.Sc.Ed. yang berasal dari lingkup Program Studi Teknologi Pendidikan UNJ.

- Ahli Media Pembelajaran

Ahli media pembelajaran merupakan seseorang yang berkompentensi dan menguasai dalam bidang media pembelajaran. Ahli media akan menilai dalam segi media pembelajaran yang dikembangkan atau dimanfaatkan dalam *blended learning* ini sebagai *Learning Object (LO)* serta memberi masukan dalam hal yang terkait. Ahli media yang dilibatkan dalam penelitian ini yakni Bapak Kunto Imbar Nursetyo M.Pd. yang berasal dari lingkup Program Studi Teknologi Pendidikan UNJ.

b. Pengguna

Pengguna sebagai responden dalam penelitian ini yaitu mahasiswa Teknologi Pendidikan angkatan 2016 yang akan mengikuti mata kuliah Pengantar Organisasi Belajar di Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.

5. Instrumen

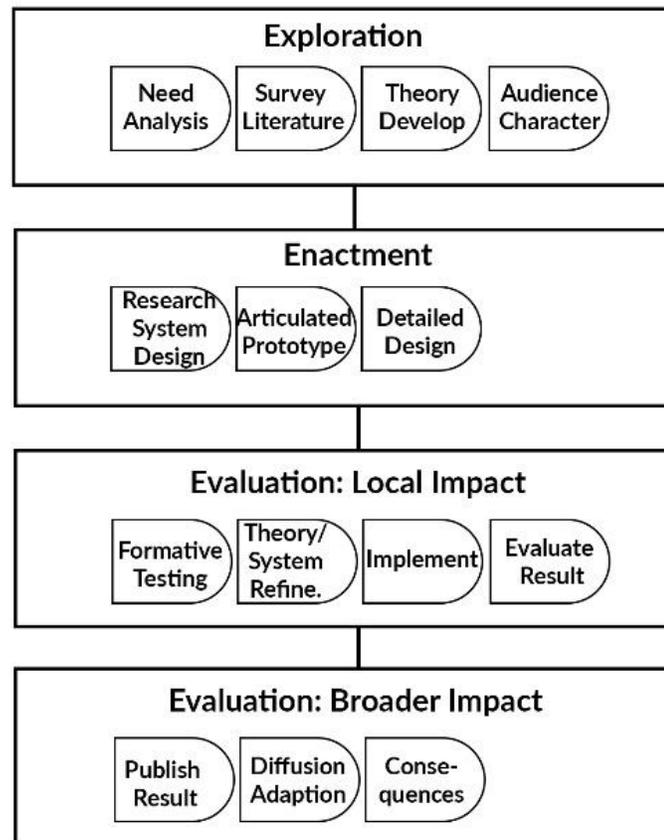
Instrumen merupakan alat yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian pengembangan *blended learning* mata kuliah pengantar organisasi belajar di program studi Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta. Jenis-jenis instrumen yang digunakan yaitu:

Tabel 3.1. Instrumen yang digunakan dalam penelitian

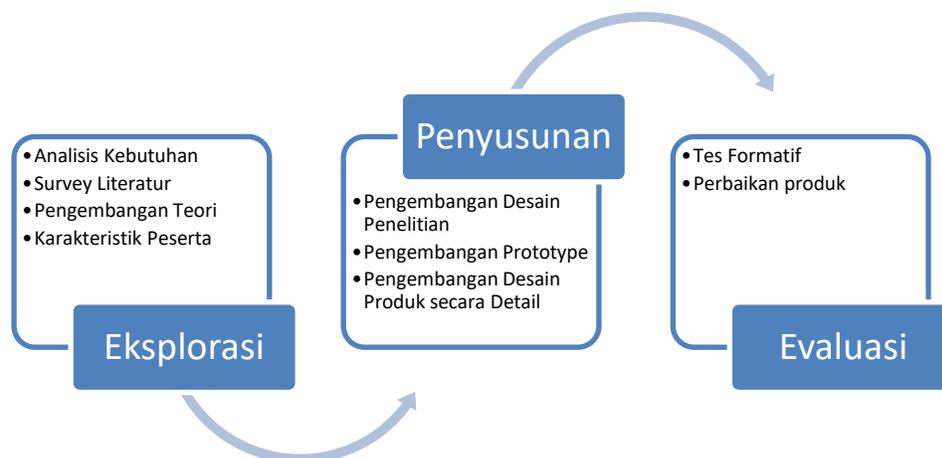
Tahapan	Data yang Hendak Diperoleh	Teknik pengumpulan data	Instrumen	Responden
Eksplorasi	Kebutuhan, masalah, dan kesenjangan.	Wawancara	Pedoman wawancara	Dosen mata kuliah POB
		Penyebaran kuisisioner	Kuisisioner	Mahasiswa
	Kondisi lingkungan pendukung infrastruktur e-learning	Observasi	Daftar <i>check-list</i>	-
	Literatur pendukung penelitian	Survey literatur	Daftar <i>check-list</i>	-
	Teori pendukung	Kajian Pustaka	Daftar <i>check-list</i>	-

	blended learning dan teori organisasi belajar			
	Profil karakteristik peserta didik	Penyebaran kuisisioner	Kuisisioner	Mahasiswa
Penyusunan	Target belajar / topik-topik esensial yang akan dikembangkan dalam bentuk <i>e-learning</i>	Wawancara, diskusi	Pedoman wawancara	Dosen mata kuliah pengantar organisasi belajar
Evaluasi	Umpan balik dari pengembangan produk berupa evaluasi formatif	<i>Expert review</i>	Kuisisioner	Ahli desain pembelajaran, ahli media, ahli materi
		<i>Audience review</i>	Kuisisioner	<i>One-to-one, small group evaluation</i>

B. Prosedur Pengembangan



Gambar 3.1. Model ILDF. Sumber: Brenda Bannan et.al. *An Introduction to Educational Research*. 2007.



Gambar 3.2. Prosedur Penelitian Pengembangan dengan Model ILDF

Dalam mengembangkan produk *blended learning* mata kuliah Pengantar Organisasi Belajar sebagai hasil akhir penelitian pengembangan yang dilakukan, peneliti menggunakan model pengembangan *Integrative Learning Design Framework* yang terdiri dari tiga tahapan utama yaitu eksplorasi, penyusunan, serta evaluasi. Rincian prosedur pengembangan dengan model ILDF ini yakni sebagai berikut:

1. Tahap Eksplorasi

Pada tahap ini, peneliti melakukan eksplorasi mengenai informasi-informasi yang dapat dijadikan rujukan untuk pengembangan desain pembelajaran *blended*. Rincian setiap langkah yang ada di dalam tahap eksplorasi yakni:

- **Analisis Kebutuhan**

Pada langkah ini, peneliti melaksanakan kegiatan-kegiatan untuk menemukan kesenjangan yang ada serta kebutuhan yang ada terkait pengembangan *blended learning* dalam mata kuliah pengantar organisasi belajar. Untuk menentukan kebutuhan, peneliti mengumpulkan informasi-informasi yang berguna untuk dianalisis sehingga didapatkan kesimpulan mengenai

kebutuhan yang ada dalam mata kuliah pengantar organisasi belajar. Informasi-informasi yang dikumpulkan diantaranya didapat dari:

- a. Survey terhadap mahasiswa yang telah mengikuti mata kuliah POB melalui kuisioner yang disebar di *google forms*. Hasil yang didapat yaitu berupa informasi mengenai proses pembelajaran yang ada, kendala yang dihadapi mahasiswa dalam pembelajaran, serta pendapat mahasiswa mengenai pengembangan *blended learning*.
- b. Wawancara dan diskusi dengan dosen pengampu mata kuliah POB mengenai proses pembelajaran. Hasil yang didapat yakni informasi mengenai: strategi, metode, dan media pembelajaran yang ada; kendala yang ada dalam pembelajaran; potensi pengembangan *blended learning*; pengalaman belajar yang hendak dicapai melalui pengembangan *blended learning*.
- c. Observasi di prodi Teknologi Pendidikan mengenai lingkungan pembelajaran *online* yang ada. Hasil yang diperoleh yakni informasi mengenai infrastruktur yang tersedia terkait kebutuhan pengembangan *blended learning* di Prodi Teknologi Pendidikan UNJ.

- Survey Literatur

Pada tahap ini, peneliti melakukan survey serta kajian literatur ilmiah mengenai proses dalam mengembangkan *blended learning*. Survey literatur dilakukan dengan mencari referensi teori dalam buku, *ebook*, jurnal maupun sumber lain untuk menjadi landasan melakukan kegiatan pengembangan *blended learning*. Kegiatan ini juga dilakukan melalui diskusi dan bimbingan dengan dosen pembimbing agar referensi yang digunakan oleh peneliti sesuai dengan koridor yang ada.

- Pengembangan Teori

Setelah langkah survey literatur dilakukan, langkah selanjutnya yang dilakukan peneliti yakni mengumpulkan teori-teori yang terkait dengan proses pengembangan *blended learning*, serta melakukan kajian dari teori-teori tersebut sebagai landasan kegiatan mengembangkan *blended learning* untuk mata kuliah pengantar organisasi belajar.

- Karakteristik Peserta

Dalam langkah ini, peneliti mengumpulkan informasi mengenai karakteristik peserta yang mengambil mata kuliah Pengantar Organisasi Belajar di semester 3 yaitu mahasiswa Teknologi

Pendidikan angkatan 2016. Informasi-informasi yang digali oleh peneliti mengenai karakteristik peserta yakni diantaranya:

- a. Pengalaman peserta didik dengan teknologi
- b. Pengalaman peserta didik dengan pembelajaran *online*
- c. Gaya belajar peserta didik

Tabel 3.2 Rincian pengembangan pada tahap eksplorasi

Tahap Eksplorasi		
Langkah	Kegiatan	Output
Analisis kebutuhan	Survey terhadap mahasiswa yang telah mengikuti mata kuliah POB	Informasi mengenai proses pembelajaran, kendala yang dihadapi mahasiswa, pendapat mengenai <i>blended learning</i>
	Wawancara dan diskusi dengan dosen	Informasi mengenai strategi, metode, dan media pembelajaran yang ada; kendala yang ada dalam pembelajaran; pengalaman belajar yang hendak dicapai; potensi pengembangan <i>blended learning</i> .
	Observasi	Informasi mengenai infrastruktur dan potensi pengembangan <i>blended learning</i> di program studi
Survey literatur	Mencari referensi teori pengembangan <i>blended learning</i> melalui literatur ilmiah	Daftar referensi yang menjadi literatur pengembangan <i>blended learning</i>
Pengembangan teori	Mengembangkan teori yang menjadi landasan pengembangan	Landasan teori pengembangan <i>blended learning</i>
Analisis karakteristik peserta	Menyebarkan survei dan kuisisioner kepada mahasiswa peserta mata kuliah POB	Profil peserta didik

2. Tahap Penyusunan

Setelah peneliti mendapatkan informasi-informasi yang dapat digunakan sebagai pertimbangan, lalu langkah selanjutnya yang dilakukan yaitu penyusunan produk pembelajaran online. Dalam tahap ini, terdapat rincian langkah yang dilakukan, yaitu:

- Pengembangan Desain Penelitian / Desain Pembelajaran
Informasi-informasi yang didapatkan dalam tahap eksplorasi selanjutnya dikembangkan menjadi desain pembelajaran. Desain pembelajaran *blended learning* pada langkah ini dikembangkan berdasarkan model desain pembelajaran *blended* PEDATI¹ mencakup rancangan pengembangan produk pembelajaran mulai dari rancangan program pembelajaran, rancangan topik serta konten yang dipilih untuk dikembangkan menjadi pembelajaran *online* dalam *blended learning*.
- Pengembangan *Prototype* Produk
Tahap pengembangan *prototype* merupakan tahapan dimana rancangan pengembangan produk yang ada di

¹ Uwes Anis Cheruman. *Disertasi: Desain Sistem Pembelajaran Blended: Panduan Merancang Pembelajaran Blended Mata Kuliah Daring dan Terbuka SPADA Indonesia*, (Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, 2018).

dalam tahap desain penelitian diterjemahkan menjadi bentuk produk nyata. Peneliti pada tahap ini membuat purwarupa dari beberapa *learning object* yang dikembangkan, lalu mengunggahnya ke situs pembelajaran *online* fip.web-bali.net.

- Pengembangan Desain Produk secara Detail

Setelah *prototype* dikembangkan dan dievaluasi, maka langkah selanjutnya yaitu mengembangkan produk pembelajaran secara keseluruhan. Seluruh *learning object* dan rancangan kegiatan belajar dikembangkan secara detail dan diwujudkan dalam platform website *online learning* yang dimiliki oleh prodi teknologi pendidikan hingga siap untuk digunakan.

Tabel 3.3. Rincian pengembangan pada tahap penyusunan

Tahap Penyusunan		
Langkah	Kegiatan	Output
Pengembangan desain penelitian	Mengembangkan desain pembelajaran <i>blended</i>	Rancangan program pembelajaran <i>blended learning</i> , rancangan topik, serta konten yang dikembangkan.
Pengembangan prototype produk	Pembuatan purwarupa konten, merancang <i>online course</i> sebagai pelengkap pembelajaran <i>face-to-face</i> di web-bali	Purwarupa <i>learning object</i> , purwarupa <i>online course</i> di platform web-bali

Pengembangan desain produk secara detail	Membuat keseluruhan <i>learning object</i> , mendesain pembelajaran online di platform web-bali dengan lengkap	Produk pembelajaran <i>blended learning</i> yang siap untuk dievaluasi
--	--	--

3. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi merupakan tahap dimana produk hasil pengembangan pembelajaran diuji coba atau dievaluasi untuk mengetahui hasil pengembangan yang telah dilakukan. Evaluasi ini juga dilakukan untuk menyempurnakan produk sehingga produk yang dihasilkan dapat sesuai dengan apa yang diharapkan. Rincian langkah yang ada dalam tahap evaluasi yaitu:

- Tes Formatif

Tes formatif dilakukan setelah produk telah dikembangkan dan telah diunggah dalam web pembelajaran online fip.web-bali.net. Produk yang dikembangkan oleh peneliti diuji coba kepada *expert review* (ahli materi, ahli desain pembelajaran, dan ahli media) lalu diuji coba kepada mahasiswa melalui evaluasi *one-to-one* dan *small group*.

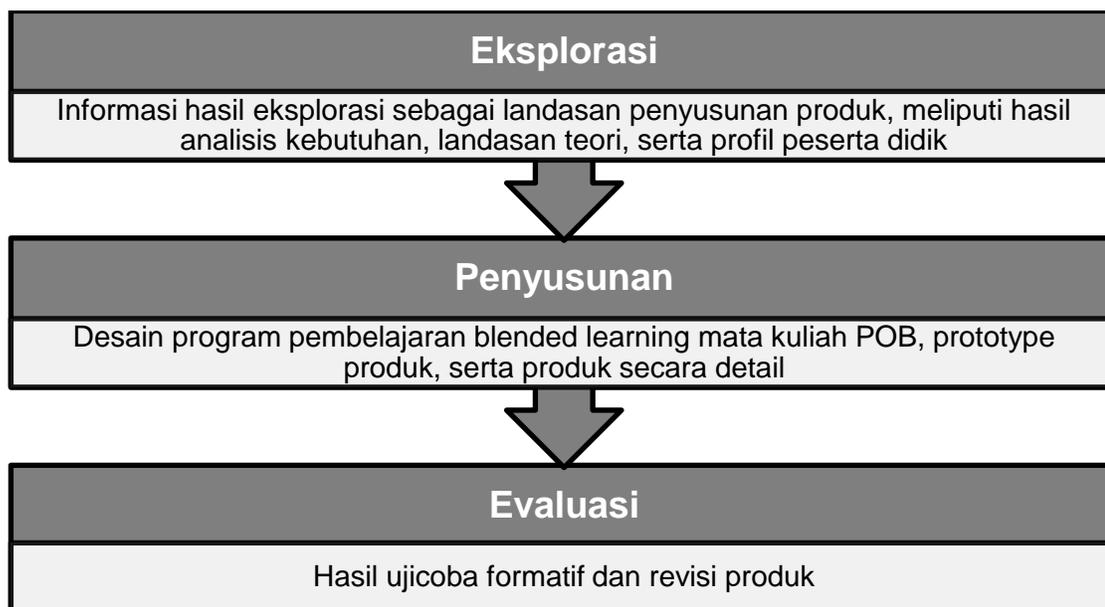
- Perbaiki Produk

Hasil ujicoba dalam tahap evaluasi formatif dijadikan dasar dalam penyempurnaan produk pembelajaran

blended. Kekurangan-kekurangan yang ditemukan serta masukan dari responden ujicoba disempurnakan dengan melakukan revisi produk.

Tabel 3.4. Rincian pengembangan pada tahap evaluasi

Tahap Evaluasi		
Langkah	Kegiatan	Output
Tes formatif	Melakukan review expert terhadap produk yang telah dikembangkan pada tahap penyusunan serta uji coba <i>one-to-one</i> dan <i>small group</i> kepada mahasiswa	Umpan balik hasil evaluasi formatif dari responden
Perbaikan produk	Melakukan perbaikan produk berdasarkan umpan balik dan masukan responden	Produk hasil revisi



Gambar 3.3. Proses pengembangan produk serta output dari masing-masing tahapan

C. Teknik Evaluasi

Teknik evaluasi yang digunakan dalam pengembangan *blended learning* mata kuliah pengantar organisasi belajar ini adalah evaluasi formatif. Teknik evaluasi formatif dilakukan dengan melakukan uji coba produk kepada ahli (*expert review*) yang terdiri dari ahli desain pembelajaran (untuk menilai substansi dari rancangan pembelajaran *blended* yang dikembangkan), ahli materi (untuk menilai substansi dari kesesuaian materi pembelajaran dari produk yang dikembangkan), serta ahli media pembelajaran (untuk menilai kualitas produk media pembelajaran yang dihasilkan). Setelah melalui uji coba ahli, langkah selanjutnya yaitu melakukan uji coba kepada mahasiswa dengan teknik *one-to-one*, lalu dilanjutkan dengan uji coba *small group* untuk menilai produk pembelajaran *blended* yang telah dikembangkan.

D. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh melalui tahap evaluasi kepada responden kemudian dianalisis setelah dilakukan perhitungan menggunakan teknik statistik sederhana. Untuk *review expert*, peneliti menggunakan instrumen dengan skala *Guntman* berupa pernyataan dengan jawaban ya atau tidak. Melalui skala tersebut, diperoleh data jawaban ya atau tidak dengan mengkonversi

jawaban ya menjadi skor positif atau 1 dan jawaban tidak menjadi skor negatif atau 0, lalu keseluruhan item dijumlahkan dan dihitung dengan rumus:

$$\text{Skor Persentase Produk} = \frac{\text{Jumlah perolehan skor}}{\text{Jumlah maksimal skor}} \times 100 \%$$

Setelah skor persentase didapatkan, maka skor persentase tersebut dikategorikan berdasarkan aspek perolehan persentase kategori skor sebagai berikut:

0% - 50% = Belum baik

51% - 100% = Baik

Pada tahap ujicoba one-to-one dan small group, peneliti menggunakan instrumen dengan skala *Likert* berupa pernyataan dengan jawaban 1 sampai 4. Melalui skala tersebut, diperoleh data jawaban skor antara 1 sampai 4, lalu keseluruhan item dijumlahkan dan dirata-rata dengan rumus:

$$\text{Skor Rata - Rata Produk} = \frac{\text{Jumlah perolehan skor}}{\text{Jumlah butir soal}}$$

Setelah skor rata-rata didapatkan, maka skor tersebut dikategorikan berdasarkan aspek perolehan persentase kategori skor sebagai berikut:

3,26 – 4,00 : Sangat baik

2,51 – 3,25	: Baik
1,76 – 2,50	: Kurang baik
1 – 1,75	: Tidak baik

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Profil Produk

Produk hasil yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini adalah Pembelajaran *Blended* Mata Kuliah Pengantar Organisasi Belajar. Pembelajaran *blended* ini dikembangkan berdasarkan latar belakang kesenjangan serta kebutuhan yang ada, sehingga produk penelitian pengembangan ini menjadi sebuah alternatif pemecahan masalah dari kebutuhan tersebut. Pengembangan pembelajaran *blended* ini dikembangkan berdasarkan model pengembangan pembelajaran *Integrative Learning Design Framework* melalui tiga tahapan besar yaitu eksplorasi, penyusunan, dan evaluasi.

B. Deskripsi Hasil Proses Pengembangan

1. Tahap Eksplorasi

a. Analisis Kebutuhan

Hasil yang diperoleh dari langkah analisis kebutuhan ini adalah **kebutuhan** pengembangan pembelajaran *blended* untuk mata kuliah pengantar organisasi belajar.

Tabel 4.1. Hasil analisis kebutuhan

Aspek	Kondisi Ideal	Kondisi Aktual	Kesenjangan	Kebutuhan
Durasi pembelajaran	Durasi penyampaian pembelajaran sesuai dengan karakteristik materi yang disampaikan	Durasi penyampaian pembelajaran terbatas dan beberapa materi tidak bisa diperdalam karena keterbatasan waktu pembelajaran	Durasi penyampaian waktu pembelajaran tidak sesuai dengan kedalaman materi	Desain pembelajaran dibuat secara blended yang memungkinkan mahasiswa mengakses materi di luar waktu pembelajaran di kelas yang terbatas, secara online
Metode dan strategi pembelajaran	Collaborative learning yang dilakukan untuk membahas topik pembelajaran dapat berjalan dengan efektif	Jika dosen berhalangan hadir, diskusi collaborative learning tidak berjalan maksimal karena tidak ada pengarahan dan pengawasan	Collaborative learning tidak berjalan efektif jika dosen berhalangan hadir	Collaborative learning bisa dikombinasikan dengan aktivitas diskusi secara online, serta proyek kolaboratif melalui online learning, sehingga pengarahan dan pengawasan dapat dilakukan oleh dosen secara virtual.

	Diskusi antara mahasiswa dengan dosen mengenai materi yang kurang dimengerti dapat terfasilitasi dengan baik	Belum digunakannya tools berteknologi untuk memfasilitasi diskusi mahasiswa dengan dosen mengenai materi pembelajaran di luar kelas	Diskusi antara mahasiswa dan dosen di luar kelas belum terfasilitasi	Fasilitas untuk melakukan diskusi secara virtual untuk mengakomodir lingkungan belajar di kelas dan di luar kelas (<i>online dan virtual</i>)
	Fasilitas web hybrid learning prodi teknologi pendidikan dapat dimanfaatkan untuk menunjang pengalaman belajar mahasiswa	Web hybrid learning belum dimanfaatkan karena keterbatasan dosen dalam mengembangkan desain pembelajaran online	Fasilitas web hybrid learning prodi teknologi pendidikan belum dimanfaatkan untuk menunjang pembelajaran mata kuliah POB	Pemanfaatan web hybrid learning prodi teknologi pendidikan dengan mengembangkan pembelajaran blended mata kuliah POB sehingga integrasi antara online learning dan kelas tatap muka dapat menambah pengalaman belajar mahasiswa
Media dan sumber belajar	Media dan sumber belajar yang digunakan dosen dapat mengakomodir	Media dan sumber belajar yang digunakan dan dapat diakses oleh mahasiswa	Media dan sumber belajar belum dapat mengakomodir	Pengembangan ragam media dan sumber belajar yang dapat menunjang aktivitas

	kebutuhan mahasiswa untuk mencapai tujuan pembelajaran serta bervariasi sehingga dapat mengakomodir gaya belajar mahasiswa	terbatas hanya buku referensi utama dan beberapa slide presentasi	kebutuhan mahasiswa	pembelajaran mahasiswa serta membantu mahasiswa mendalami materi
--	--	---	---------------------	--

Hasil berupa deskripsi kebutuhan tersebut diketahui atau dapat diidentifikasi berdasarkan teknik pengambilan data yang telah dilakukan peneliti yaitu wawancara kepada dosen pengampu mata kuliah, hasil wawancara terlampir. Berdasarkan hasil pengumpulan informasi yang telah dilakukan oleh peneliti melalui wawancara terhadap dosen pengampu mata kuliah pengantar organisasi belajar yaitu ibu Santi Maudiarti, M. Pd., ditemukan fakta-fakta mengenai proses penyelenggaraan pembelajaran dalam mata kuliah POB yaitu:

1. Fakta pertama adalah, pembelajaran dalam mata kuliah POB disampaikan melalui pembelajaran tatap muka di kelas yang diselenggarakan dengan durasi waktu kurang lebih 120 menit setiap pertemuan. Durasi waktu tersebut tidak selalu mencukupi untuk menyampaikan topik materi belajar yang memerlukan

pendalaman materi. Pembelajaran POB dilaksanakan secara *face-to-face* karena belum siapnya dosen untuk mengembangkan *blended learning*. Ketidaksiapan dosen dalam hal ini didasari pada terbatasnya waktu yang dimiliki dosen dengan kesibukan pekerjaan yang ada.

2. Fakta kedua adalah, sebenarnya mata kuliah POB sempat dihadirkan dalam bentuk *blended learning* pada beberapa semester sebelumnya namun dikarenakan permasalahan hosting dan tidak bisanya migrasi ke dalam portal web based learning program studi teknologi pendidikan, maka *course site* tersebut tidak bisa diakses dan dipergunakan kembali.
3. Fakta ketiga yaitu strategi pembelajaran yang digunakan dosen dalam pembelajaran POB yakni melalui *collaborative learning*. Belajar kolaboratif secara kelompok dilakukan dengan membagi kelas dalam kelompok-kelompok yang diketuai oleh seorang mentor. Mentor dipilih dari beberapa mahasiswa yang menurut dosen memiliki kapabilitas berdasarkan capaian akademis. Tugas mentor yakni mengarahkan jalannya diskusi serta melakukan kegiatan *mentoring* yang dilakukan pada setiap pembahasan topik yang ada dalam perkuliahan. Pada akhir diskusi, dosen meminta kepada mentor untuk melakukan presentasi terkait hasil diskusi yang dilakukan oleh tim, lalu dosen akan menjelaskan kembali dan

melakukan *reinforcement* terkait topik yang dibahas. Namun jika dosen berhalangan datang, maka diskusi diserahkan kepada mentor sepanjang durasi perkuliahan dan tidak ada pengawasan mengenai jalannya diskusi. Seringkali, mentor juga mengalami kesulitan untuk menguasai materi pembelajaran sehingga menyulitkan kelompok untuk berdiskusi.

4. Fakta keempat yakni terkait dengan sumber referensi dan media pembelajaran, cakupan materi, serta durasi pembelajaran. Sumber referensi belajar yang disediakan dalam mata kuliah POB yakni berupa buku teks dalam format ebook yang diberikan kepada mahasiswa. Dalam menyampaikan materi, dosen menggunakan media pembelajaran berupa slide presentasi mengenai organisasi belajar. Dengan sumber dan media pembelajaran tersebut, dosen merasa bahwa media pembelajaran yang tersedia kurang variatif. Untuk cakupan materi serta durasi waktu pembelajaran, mata kuliah POB yang mempunyai kredit 2 SKS memiliki beberapa topik yang dirasa oleh dosen kurang cukup untuk dibelajarkan di dalam kelas. Oleh karenanya dosen menyasati hal tersebut dengan memberikan penugasan kelompok agar pengalaman belajar dari topik yang dibahas dapat lebih mendalam.

Analisis yang dapat dilakukan berdasarkan kesenjangan yang ada yakni pembelajaran mata kuliah POB **dapat** dirancang dalam bentuk *blended-learning* untuk mengatasi keterbatasan atau kesenjangan yang ada sehingga pelaksanaan *blended-learning* yang mana menggabungkan penyampaian pembelajaran secara tatap muka dengan penyampaian melalui pembelajaran *online* dapat menjadi suatu intervensi yang sesuai untuk diterapkan dan sesuai dengan kebutuhan.

Dasar pengembangan *blended-learning* ini tidak semata dipilih menjadi suatu intervensi dalam mata kuliah POB. Pengembangan *blended-learning* ini didasarkan juga pada ketersediaan sarana dan prasarana yang mendukung penyelenggaraan *e-learning* di program studi Teknologi Pendidikan UNJ. Berdasarkan hasil observasi, hasil observasi terlampir (pada lampiran II), ditemukan bahwa program studi Teknologi Pendidikan UNJ memiliki portal *web-based learning* yang dapat diakses melalui laman fip.web-bali.net sehingga dapat dimanfaatkan untuk menjadi dasar pengembangan *blended-learning* untuk suatu mata kuliah.

Pemanfaatan portal *web-based learning* yang dimiliki program studi Teknologi Pendidikan UNJ guna mengembangkan

pembelajaran blended antara kelas tatap muka dan kelas *online* dapat menjadi pertimbangan efektifitas dan efisiensi melalui pemanfaatan sarana dan prasarana penunjang pembelajaran yang tersedia.

Berikut ini merupakan infrastruktur pendukung e-learning di program studi Teknologi Pendidikan UNJ yang menjadi bahan pertimbangan peneliti untuk mengembangkan *blended-learning* mata kuliah pengantar organisasi belajar.

Tabel 4.2. Hasil observasi infrastruktur pendukung *e-learning*

Jenis Infrastruktur	Keterangan
Platform <i>Learning Management System</i>	Tersedia, terdapat platform <i>chamilo</i> dan <i>efront</i> yang dapat digunakan untuk mengembangkan pembelajaran online melalui laman fip.web-bali.net
Komputer	Tersedia 20 unit komputer yang dilengkapi dengan fasilitas akses internet di lab komputer milik program studi Teknologi Pendidikan UNJ, namun pemakaian komputer tersebut tidak bebas karena bergantung pada jadwal mata kuliah yang memakai ruang lab komputer
Internet Access Point (Hotspot)	Tersedia beberapa titik akses point yang berlokasi di TPers Corner, Labkom, dan

	Ruang Baca yang dapat diakses oleh mahasiswa, namun akses ini terbatas pada 20 user per akses poin untuk memaksimalkan kualitas jaringan internet.
Keberadaan sinyal provider internet di lingkungan kampus	<p>Sinyal provider internet yang tersedia dan bisa mengakses internet yakni:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Telkomsel • XL • Bolt <p>Sedangkan untuk provider Indosat, Smartfren, dan Tri tidak terdapat sinyal jaringan.</p> <p>Kecepatan internet melalui provider telekomunikasi ini juga terbatas karena lokasi akses internet di dalam gedung daksinapati yang tidak stabil.</p>

Berdasarkan informasi di atas, untuk pelaksanaan pembelajaran *blended*, peneliti selaku pengembang pembelajaran merancang akses belajar melalui kelas online tidak dilakukan pada waktu sibuk mahasiswa kuliah di kampus dikarenakan:

1. Akses komputer labkom yang dimiliki program studi teknologi pendidikan terbatas karena jadwal kuliah

yang padat sehingga tidak dapat digunakan dengan bebas oleh mahasiswa untuk mengakses kelas online POB pada jam padat kuliah.

2. Akses internet hotspot (akses poin) yang ada di prodi Teknologi Pendidikan juga terbatas karena banyaknya pengguna mahasiswa yang memanfaatkan, sehingga tidak mungkin untuk membuka akses kelas online di jam sibuk kuliah.
3. Akses internet di kampus melalui provider telekomunikasi yang tidak stabil juga menjadi kendala jika kelas online dilaksanakan beriringan dengan jam sibuk kuliah.
4. Blended learning dikembangkan dengan tujuan utama agar belajar mahasiswa terfasilitasi dan meningkatkan pengalaman belajar yang positif sehingga kelas online menjadi sarana pelengkap dan pendalaman materi dan dirancang untuk diakses di mana saja dan pada waktu yang tidak mengganggu aktivitas padat belajar di kampus.

b. Survey Literatur

Hasil yang diperoleh dari langkah survey literatur yang ada pada tahap eksplorasi adalah **daftar literatur** yang dapat dipakai sebagai dasar pengembangan pembelajaran *blended*. Pengembangan pembelajaran dalam bentuk blended untuk mata kuliah pengantar organisasi belajar didasarkan pada teori pendukung yang digunakan sebagai acuan pengembangan sesuai dengan kaidah-kaidah keilmuan dan akademis, oleh karena itu literatur yang dipakai sebagai dasar pengembangan ini adalah:

Tabel 4.3. Daftar literatur pendukung

Dasar teori pendukung	Literatur
Prosedur pengembangan (model pengembangan) e-learning	Model pengembangan Integrative Learning Design Framework oleh Brenda Bannan. Sumber referensi: Brenda Bannan, et.al., <i>An Introduction to Educational Research</i> , (Enschede: SLO Netherlands Institute for Curriculum Development, 2007)
Pengembangan e-Learning	Sumber referensi utama: Beatrice Ghirardini, <i>E-Learning Methodologies: a Guide for Designing and Developing e-Learning Courses</i> , (Rome: Food

	and Agriculture Organization of the United Nations, 2011)
Penyelenggaraan pembelajaran blended	Sumber referensi utama: Allison Littlejohn dan Chris Pegler, <i>Preparing for Blended e-Learning</i> , (Oxon: Routledge, 2007)
Pengembangan learning object	Sumber referensi utama: Dewi S. Prawiradilaga, <i>Mozaik Teknologi Pendidikan: e-Learning</i> , (Jakarta: Kencana, 2013)
Pengembangan materi perkuliahan pengantar organisasi belajar	Sumber referensi utama: Michael J. Marquardt, <i>Building Learning Organization: Mastering the 5 Elements for Corporate Learning</i> , (Palo Alto: Davies-Black Publishing, 2002)

c. Pengembangan Teori

Hasil yang diperoleh dari langkah pengembangan teori adalah elaborasi antara teori-teori yang dipakai dalam penelitian pengembangan pembelajaran blended dengan hasil temuan dalam tahap analisis kebutuhan. Pengembangan teori pembelajaran *blended* untuk mata kuliah POB antara lain:

- ***Learning organization***

Organisasi belajar adalah organisasi yang secara berkelanjutan belajar secara efektif dan bertransformasi menjadi suatu organisasi yang lebih baik dengan memanfaatkan pengelolaan pengetahuan, memberdayakan sumber daya di dalam dan luar organisasi untuk terus belajar, serta memanfaatkan teknologi untuk memaksimalkan hasil belajar guna mencapai tujuan organisasi. Konsep mengenai organisasi belajar inilah yang dibelajarkan di mata kuliah pengantar organisasi belajar, terutama konsep organisasi belajar menurut Michael J. Marquardt.

Marquardt memandang bahwa organisasi belajar merupakan suatu sistem atau kesatuan yang di dalamnya terdapat lima subsistem atau komponen pendukung terciptanya organisasi belajar yakni subsistem inti yaitu belajar, subsistem transformasi organisasi, subsistem sumber daya manusia, subsistem manajemen pengetahuan, dan subsistem teknologi.

Subsistem belajar dibangun oleh tiga dimensi yang saling melengkapi untuk mendukung terjadinya belajar di dalam organisasi. Dimensi dalam subsistem belajar ini adalah tingkatan belajar (individu, team, dan organisasi), tipe belajar (adaptive, anticipatory, dan action), serta keterampilan belajar (system thinking, mental models, personal mastery, self-directed learning, dan dialogue).

Subsistem organisasi terdiri dari empat komponen pendukung yaitu visi organisasi, budaya organisasi, strategi organisasi, serta struktur organisasi. Untuk bertransformasi dari *nonlearning organization* menjadi *learning organization*, organisasi haruslah mentransformasikan perubahan yang ada di empat komponen organisasi ini.

Subsistem sumber daya manusia terdiri dari enam komponen: manajer dan pimpinan, karyawan, pelanggan, partner bisnis, penyuplai dan vendor, serta komunitas. Sumber daya manusia merupakan aspek penting dalam organisasi belajar karena hanya melalui manusia lah, belajar dapat terjadi dan berdampak kepada pengembangan organisasi.

Subsistem pengetahuan terdiri dari enam elemen yaitu akuisisi, penciptaan, penyimpanan, analisis dan terjemahan data, transfer dan penyebaran, serta aplikasi dan validasi pengetahuan. Ke-enam elemen ini membentuk suatu siklus manajemen pengetahuan. Pengetahuan merupakan modal utama (*main capital*) dari organisasi saat ini, karena suatu organisasi belajar memandang bahwa modal pengetahuan lebih utama dibanding modal atau aset berupa materi.

Subsistem terakhir dari organisasi belajar adalah teknologi. Teknologi merupakan *tools* yang dapat mempermudah pekerjaan

sehingga dapat diselesaikan secara efektif dan efisien. Subsistem teknologi di organisasi belajar terdiri dari dua aspek yakni teknologi untuk mengelola pengetahuan, serta teknologi untuk meningkatkan proses belajar.

Konsep mengenai organisasi belajar menurut Marquardt tersebut yang menjadi acuan pemilihan topik-topik esensial dalam pengembangan desain pembelajaran blended untuk mata kuliah pengantar organisasi belajar. Kerangka topik-topik esensial yang dibelajarkan dalam mata kuliah pengantar organisasi belajar dapat dijabarkan dalam tabel berikut ini:

Tabel 4.4 Kerangka Topik Materi Organisasi Belajar

No.	Topik utama	Subtopik
1	Konsep awal organisasi belajar	<ul style="list-style-type: none"> • Definisi organisasi belajar • Organisasi belajar sebagai suatu sistem
2	Subsistem belajar	<ul style="list-style-type: none"> • Tingkatan belajar • Tipe belajar • Keterampilan belajar
3	Subsistem organisasi	<ul style="list-style-type: none"> • Visi • Budaya • Strategi

		<ul style="list-style-type: none"> • Struktur
4	Subsistem SDM	<ul style="list-style-type: none"> • manajer dan pimpinan • karyawan • pelanggan • partner bisnis • penyuplai dan vendor • komunitas
5	Subsistem pengetahuan	<ul style="list-style-type: none"> • akuisisi • penciptaan • penyimpanan • analisis dan terjemahan data • transfer dan penyebaran • aplikasi dan validasi
6	Subsistem teknologi	<ul style="list-style-type: none"> • teknologi untuk mengelola pengetahuan • teknologi untuk meningkatkan proses belajar

- **Faktor-faktor pendukung penyelenggaraan *blended learning***

1. *Purpose of the learning* (tujuan belajar)

Faktor ini terkait dengan tujuan belajar atau kompetensi yang akan dicapai. Tujuan-tujuan belajar menjadi dasar dalam membangun pengalaman belajar bagi peserta didik. Oleh sebab itu ragam metode pembelajaran serta media pembelajaran yang akan di-*blend* harus ditentukan merujuk pada *learning outcomes* yang ditentukan. Penentuan ini akan menjadi dasar dalam melaksanakan interaksi belajar dalam *blended learning*.

Berdasarkan hasil diskusi dengan dosen pengampu serta *subject matter expert* (SME), output dari pembelajaran mata kuliah pengantar organisasi belajar akan sampai pada *performance level* domain kognitif tingkat evaluasi yang mana mahasiswa diharapkan dapat melakukan penilaian terhadap penerapan organisasi belajar dalam suatu organisasi.

2. *The context of learning* (konteks belajar)

Faktor ini berkaitan dengan karakteristik dari setiap peserta didik yang akan mempengaruhi hasil optimal dari pembelajaran *blended*. Karakteristik seperti latar belakang pendidikan, latar pekerjaan, serta tempat belajar peserta

didik dapat berpengaruh pada konteks belajar yang akan disajikan melalui *blended learning*.

Profil peserta didik yang mengikuti mata kuliah pengantar organisasi belajar dijabarkan dalam langkah selanjutnya dari tahapan eksplorasi dalam model ILDF dan profil tersebut menjadi acuan dalam desain pembelajaran blended mata kuliah POB.

3. *Approaches to teaching and learning* (pendekatan pembelajaran)

Pendekatan pembelajaran tentunya menjadi faktor lain yang menentukan kesuksesan blended learning. Kombinasi ragam strategi pembelajaran dan ragam media yang sesuai dalam blended learning memungkinkan pembelajaran lebih bermakna dan dapat mengakomodir kebutuhan yang telah diidentifikasi.

Pembelajaran blended learning mata kuliah POB yang dikembangkan akan berfokus pada pendekatan konstruktivistik di mana peserta belajar-lah yang berupaya membangun pengalaman belajarnya sendiri berdasarkan pembelajaran yang disajikan di mata kuliah POB.

- **Tipe-tipe *blended learning* (format penyajian)**

1. *Space blend*

Merupakan kondisi campuran dari lingkungan belajar yang berbeda. Perbedaan ini bisa berupa campuran antara lingkungan fisik (kelas konvensional) maupun lingkungan belajar virtual.

2. *Time blend*

Merupakan kondisi campuran dari penyelenggaraan waktu pembelajaran yang berbeda. Blended learning jenis ini memungkinkan penyampaian pembelajaran secara *real-time (synchronous)* maupun pembelajaran fleksibel secara *asynchronous*.

3. *Media blend*

Merupakan kondisi campuran dari penggunaan media dan sumber belajar yang berbeda. Pembelajaran jenis ini memungkinkan beragam format media pembelajaran yang dipergunakan untuk menyampaikan pembelajaran.

4. *Activity blend*

Merupakan kondisi campuran dari penggunaan beragam metode pembelajaran sebagai pendukung aktivitas belajar.

Berdasarkan teori yang ada serta sinkronisasi dengan hasil dari analisis kebutuhan yang telah dilakukan maka pembelajaran mata kuliah POB dalam format blended learning dirancang seperti tabel berikut:

Tabel 4.5. Sinkronisasi Format Penyajian *Blended Learning* dengan Kebutuhan

Aspek	Kesenjangan	Kebutuhan dan Intervensi berdasarkan Teori
Durasi pembelajaran	Durasi penyampaian waktu pembelajaran tidak sesuai dengan kedalaman materi	Desain pembelajaran dibuat secara blended dengan tipe time blend yang memungkinkan mahasiswa mengakses materi di luar waktu pembelajaran di kelas yang terbatas, secara online menggunakan LMS
Metode dan strategi pembelajaran	Collaborative learning tidak berjalan efektif jika dosen berhalangan hadir	Collaborative learning bisa dikombinasikan dengan aktivitas diskusi secara online, serta proyek kolaboratif melalui online learning. Hal ini sesuai dengan tipe activity blend dalam blended learning. Pengarahan dan pengawasan diskusi juga dapat dilakukan oleh dosen secara virtual.
	Diskusi antara mahasiswa dan dosen di luar kelas belum terfasilitasi	Fasilitas untuk melakukan diskusi secara virtual yang dapat diintegrasikan dalam blended learning sesuai dengan tipe space blend yang mengakomodir lingkungan belajar di kelas dan di luar kelas (<i>online dan virtual</i>)
Media dan sumber belajar	Media dan sumber belajar belum dapat mengakomodir kebutuhan mahasiswa	Pengembangan ragam media dan sumber belajar yang dapat menunjang aktivitas

		<p>pembelajaran mahasiswa serta membantu mahasiswa mendalami materi melalui media blend (penyajian beragam format media pembelajaran yang dapat mengakomodir kebutuhan mahasiswa baik secara online maupun tatap muka)</p>
--	--	---

d. Karakteristik Peserta Didik

Hasil yang diperoleh dari langkah ini adalah **profil peserta didik** yang mengikuti mata kuliah pengantar organisasi belajar. Pada tahap ini, peneliti menyebarkan kuisisioner berbentuk online forms melalui platform Google Forms yang disebar kepada responden yaitu mahasiswa Teknologi Pendidikan angkatan 2016 yang mengikuti mata kuliah POB, hasil kuisisioner terlampir.

Kuisisioner yang disebar berisikan pertanyaan-pertanyaan yang peneliti kembangkan dari kisi-kisi instrumen analisis peserta didik. Hasil dari penyebaran kuisisioner ini yakni berupa profil peserta didik mahasiswa Teknologi Pendidikan Angkatan 2016. Profil peserta didik tersebut digunakan sebagai analisis atau dasar pengembangan pembelajaran blended yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Kuisisioner disebar kepada mahasiswa Teknologi Pendidikan angkatan 2016 dengan 30 orang responden. Adapun hasil yang diperoleh yaitu profil karakteristik peserta didik adalah sebagai berikut:

Tabel 4.6. Profil Peserta Didik	
Aspek	Deskripsi
Usia	Mahasiswa yang akan mengikuti mata kuliah pengantar organisasi belajar berusia 18-20 tahun dengan lebih dari setengah dari jumlah responden berusia 18 tahun.
Jarak tempat tinggal	Jarak tempat tinggal mahasiswa dengan kampus sebagian besar (43,3%) berjarak lebih dari 20 KM dari kampus dan 20% berjarak 16-20 KM. Jika dijumlahkan berarti jarak tempat tinggal mahasiswa dengan kampus lebih dari setengah dari jumlah responden (63,3%) berjarak lebih dari dan sama dengan 16 KM. Hal ini tentunya menjadi pertimbangan untuk menyelenggarakan waktu belajar kelas online dalam blended learning.
Kegiatan di luar kuliah	Aspek pertanyaan kegiatan di luar kuliah didapat bahwa mahasiswa sebagian besar (lebih dari setengah jumlah responden) tidak memiliki kesibukan lain di luar kuliah. Namun setengah lainnya memiliki kesibukan lain di luar kuliah

	yang dapat menjadi pertimbangan untuk membahas kesepakatan jadwal kegiatan belajar online.
Lokasi belajar selain di kampus	Aspek lokasi belajar mahasiswa menunjukkan bahwa 76,7% mahasiswa belajar di rumah.
Kepemilikan komputer/laptop	Aspek kepemilikan komputer/laptop menunjukkan bahwa seluruh mahasiswa memiliki komputer/laptop yang memberi arti bahwa pembelajaran online dapat diakses oleh mahasiswa melalui komputer/laptop pribadinya.
Akses internet	Aspek akses internet yang digunakan oleh mahasiswa menunjukkan bahwa sebagian besar (73.3%) mahasiswa menggunakan akses internet melalui kuota paket internet provider dan sisanya menggunakan akses wifi rumah.
Kecepatan akses internet	Akses internet yang dapat diakses oleh masing-masing mahasiswa menunjukkan data kecepatan yang beragam. Jumlah terbanyak menunjukkan akses internet dengan kecepatan 100-500 kbps (55.1%) dan sisanya mengakses internet dengan kecepatan diatas 500kbps. Kecepatan internet ini menjadi bahan pertimbangan dalam mengembangkan learning

	object yang ringan dan mudah diakses oleh mahasiswa.
Tanggapan mengenai kualitas akses internet kampus	Berdasarkan pertanyaan mengenai kualitas akses internet melalui wifi di kampus menunjukkan bahwa setengah dari jumlah responden menjawab lumayan (cukup) baik, dan 46% lainnya mengatakan bahwa kualitasnya buruk. Hal ini juga menjadi pertimbangan dalam hal membuka akses kelas online tidak pada saat waktu kuliah mahasiswa dikarenakan akses internet melalui wifi dan sinyal provider tidak mencukupi dan mumpuni.
Pengalaman belajar melalui internet	Berdasarkan aspek pengalaman belajar melalui internet, seluruh mahasiswa menjawab bahwa mereka mempunyai pengalaman belajar melalui internet, mereka juga dapat mengoperasikan gadget untuk mengakses informasi dalam belajar melalui internet, serta seluruh mahasiswa merasa tertarik untuk belajar melalui internet.
Gaya belajar	Berdasarkan gaya belajar, lebih dari setengah dari jumlah responden menjawab bahwa mereka merupakan learner dengan tipe gaya belajar visual.

2. Tahap Penyusunan

Tahap selanjutnya dalam pengembangan *blended learning* untuk mata kuliah Pengantar Organisasi Belajar yakni penyusunan produk pembelajaran *blended*. Pada tahap penyusunan ini, informasi-informasi yang telah didapatkan di tahap sebelumnya yaitu tahap eksplorasi digunakan sebagai acuan untuk menyusun produk sehingga sesuai dengan kondisi real yang ada di lapangan. Adapun rincian langkah-langkah yang ada pada tahap ini yaitu:

a. Desain Program

Pada tahap ini, peneliti menyusun desain pembelajaran *blended* untuk mata kuliah pengantar organisasi belajar, adapun produk yang dihasilkan dalam tahap ini yakni:

1. Rumusan Capaian Pembelajaran

Deskripsi Mata Kuliah:

Mata kuliah pengantar organisasi belajar merupakan mata kuliah wajib yang harus diambil oleh mahasiswa program studi Teknologi Pendidikan dalam konsentrasi keahlian teknologi kinerja. Mata kuliah ini membahas dan mengkaji tentang bagaimana mengembangkan suatu organisasi melalui upaya peningkatan kinerja melalui proses belajar secara berkelanjutan. Ruang lingkup perkuliahan dalam mata kuliah ini meliputi konsep dasar organisasi belajar, model sistem organisasi belajar, dinamika belajar, transformasi organisasi, pemberdayaan sumber daya manusia, manajemen pengetahuan, penerapan teknologi dalam organisasi belajar, serta melakukan asesmen organisasi belajar dalam suatu organisasi.

Mata Kuliah : Pengantar Organisasi Belajar
 SKS : 2 SKS
 Dosen/Penyusun : Santi Maudiarti., M.Pd.& Rizky Ramadhan

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah:

1. Mahasiswa dapat menjelaskan konsep dasar organisasi belajar dengan tepat.
 2. Mahasiswa dapat mencontohkan lima subsistem pendukung organisasi belajar berdasarkan teori Michael J. Marquardt melalui simulasi dengan benar.
 3. Mahasiswa dapat melakukan kegiatan asesmen organisasi belajar di lapangan berdasarkan teori di dua organisasi/perusahaan.
-

Setelah capaian pembelajaran mata kuliah telah selesai dirumuskan, maka dibutuhkan subcapaian pembelajaran (*enabling learning outcome*) untuk memudahkan peserta didik mencapai capaian pembelajaran akhir (*terminal learning outcome*).

Rumusan Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) dan Sub-CPMK Pengantar Organisasi Belajar:

CPMK	SUB-CPMK
Mahasiswa dapat menjelaskan konsep dasar organisasi belajar dengan tepat.	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa dapat menjelaskan konsep organisasi belajar dan kaitannya dengan teknologi pendidikan • Mahasiswa dapat mengidentifikasi komponen pendukung organisasi belajar sebagai suatu sistem.
Mahasiswa dapat mencontohkan lima subsistem pendukung organisasi belajar berdasarkan teori Michael J. Marquardt melalui simulasi dengan benar.	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa dapat mencontohkan subsistem belajar di dalam organisasi belajar melalui simulasi kelompok. • Mahasiswa dapat mencontohkan subsistem organisasi dalam organisasi belajar melalui simulasi kelompok.

	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa dapat mencontohkan subsistem SDM dalam organisasi belajar melalui simulasi kelompok. • Mahasiswa dapat mencontohkan subsistem pengetahuan dalam organisasi belajar melalui simulasi kelompok. • Mahasiswa dapat mencontohkan subsistem teknologi dalam organisasi belajar melalui simulasi kelompok.
Mahasiswa dapat melakukan kegiatan asesmen organisasi belajar di lapangan berdasarkan teori di dua organisasi/perusahaan.	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa dapat menjelaskan tahapan kegiatan untuk melakukan asesmen organisasi belajar. • Mahasiswa dapat membuat rancangan kegiatan asesmen organisasi belajar • Mahasiswa dapat melakukan asesmen organisasi belajar di dua perusahaan.

2. Organisasi Topik dan Materi

Mata Kuliah : Pengantar Organisasi Belajar

SKS : 2 SKS

Dosen/Penyusun : Santi Maudiarti., M.Pd.& Rizky Ramadhan

POKOK BAHASAN	SUB-POKOK BAHASAN	POKOK MATERI
Konsep dasar organisasi belajar	1. Konsep dasar organisasi belajar dan kaitannya dengan teknologi pendidikan	1.1. Tantangan yang ada dalam organisasi saat ini. 1.2. Pentingnya organisasi belajar. 1.3. Organisasi belajar dalam Teknologi Pendidikan.
	2. Organisasi Belajar sebagai sebuah sistem	2.1. Subsistem belajar. 2.2. Subsistem organisasi. 2.3. Subsistem SDM. 2.4. Subsistem pengetahuan. 2.5. Subsistem teknologi.

Subsistem pendukung organisasi belajar	3. Dinamika belajar	3.1. Tingkatan belajar dalam organisasi. 3.2. Tipe-tipe <i>belajar</i> dalam organisasi 3.3. Keterampilan belajar yang dibutuhkan SDM.
	4. Transformasi organisasi	4.1. Visi organisasi. 4.2. Budaya organisasi. 4.3. Strategi organisasi. 4.4. Struktur organisasi.
	5. Pemberdayaan sumber daya manusia	5.1. Pimpinan 5.2. Karyawan 5.3. <i>Customer</i> 5.4. Partner bisnis 5.5. <i>Suplier</i> 5.6. Komunitas
	6. Manajemen pengetahuan dalam organisasi	6.1. Tingkatan dan jenis pengetahuan 6.2. Akuisisi 6.3. Penciptaan 6.4. Penyimpanan 6.5. Analisis dan terjemahan data 6.6. Transfer pengetahuan
	7. Penerapan teknologi dalam organisasi belajar	7.1. Teknologi untuk mengelola pengetahuan. 7.2. Teknologi pendukung belajar.
Asesmen organisasi belajar	8. Rancangan kegiatan asesmen organisasi belajar	8.1. Metode observasi dan asesmen. 8.2. Teknik memperoleh data dan informasi. 8.3. Menyusun instrumen asesmen berdasarkan aspek-aspek komponen organisasi belajar.
	9. Asesmen organisasi belajar	9.1. Melakukan asesmen terhadap organisasi belajar
	10. Seminar hasil asesmen organisasi belajar terhadap organisasi	10.1. Seminar hasil asesmen organisasi belajar

***Keterangan**

- Pokok bahasan dirumuskan dari CPMK
- Subpokok bahasan dirumuskan dari Sub-CPMK
- Pokok materi merupakan pecahan dari subpokok bahasan

3. Penentuan Aktivitas Pembelajaran *Blended*

CAPAIAN PEMBELAJARAN	POKOK BAHASAN	SUB-POKOK BAHASAN	AKTIVITAS PEMBELAJARAN		
			Sinkron		Asinkron
			SL	SM	
Mahasiswa dapat menjelaskan konsep dasar organisasi belajar dengan tepat.	Konsep dasar organisasi belajar	<ul style="list-style-type: none"> • Konsep dasar organisasi belajar dan kaitannya dengan teknologi pendidikan 	V	-	-
		<ul style="list-style-type: none"> • Organisasi Belajar sebagai sebuah sistem 	-	-	V
Mahasiswa dapat mencontohkan lima subsistem pendukung organisasi belajar berdasarkan teori Michael J. Marquardt melalui simulasi dengan benar.	Subsistem pendukung organisasi belajar	<ul style="list-style-type: none"> • Dinamika belajar 	V	-	V
		<ul style="list-style-type: none"> • Transformasi organisasi 	V	-	V
		<ul style="list-style-type: none"> • Pemberdayaan sumber daya manusia 	V	-	V
		<ul style="list-style-type: none"> • Manajemen pengetahuan dalam organisasi 	V	-	V
		<ul style="list-style-type: none"> • Penerapan teknologi dalam organisasi belajar 	V	-	V
Ujian Tengah Semester			-	V	-
Mahasiswa dapat melakukan kegiatan asesmen organisasi belajar di lapangan berdasarkan teori	Asesmen organisasi belajar	<ul style="list-style-type: none"> • Rancangan kegiatan asesmen organisasi belajar 	V	-	-
		<ul style="list-style-type: none"> • Asesmen organisasi belajar 	V	-	-

di dua organisasi /perusahaan.		<ul style="list-style-type: none"> Seminar hasil asesmen organisasi belajar terhadap organisasi 	V	-	-
Ujian Akhir Semester			-	V	-

***Keterangan**

- *Sinkron (Synchronous)* merupakan pembelajaran yang dilaksanakan secara real-time.
- *Asinkron (Asynchronous)* merupakan pembelajaran yang dilaksanakan tidak terikat pada waktu (berupa pembelajaran daring).
- *SL (Sinkron Langsung)* merupakan pembelajaran secara tatap muka di kelas.
- *SM (Sinkron Maya)* merupakan pembelajaran sinkron yang dilaksanakan secara daring

4. Rancangan Aktivitas Pembelajaran

Pokok Bahasan 1 : Konsep dasar organisasi belajar
Subpokok Bahasan 1 : Konsep dasar organisasi belajar dan kaitannya dengan teknologi pendidikan

Subpokok Bahasan	Pokok Materi	Aktivitas Pembelajaran	Metode	Media	Asesmen
Konsep dasar organisasi belajar dan kaitannya dengan teknologi pendidikan	Tantangan yang ada dalam organisasi saat ini.	Sinkron langsung	Case study	1. Artikel online mengenai perkembangan start-up company dan big company 2. E-Book Building the Learning Organization Marquardt	Sharing pendapat secara kelompok
	Pentingnya organisasi belajar.	Sinkron langsung	Presentasi dan tanya jawab	Slide presentasi	Sharing pendapat secara kelompok
	Organisasi belajar dalam Teknologi Pendidikan.	Sinkron langsung	Collaborative learning	Slide presentasi	Tugas kelompok mengenai analisis peran seorang

					teknolog pendidikan di dalam organisasi
--	--	--	--	--	---

Pokok Bahasan 1 : Konsep dasar organisasi belajar
Subpokok Bahasan 2 : Organisasi Belajar sebagai sebuah sistem

Subpokok Bahasan	Pokok Materi	Strategi Pembelajaran Asinkron (Daring)		
		Learning Object	Kegiatan Belajar	Asesmen
Organisasi Belajar sebagai sebuah sistem	Subsistem belajar.	Link Website Video animasi (MP4) Transkrip video (PDF) Infografis	Mempelajari materi online secara mandiri di LMS Forum Diskusi	Kuis online (pilihan ganda)
	Subsistem organisasi.	Video animasi (MP4) Transkrip video (PDF) Link Website	Mempelajari materi online secara mandiri di LMS Forum diskusi	
	Subsistem SDM.	Video animasi (MP4) Transkrip video (PDF) Slide Video	Mempelajari materi online secara mandiri di LMS Forum Diskusi	
	Subsistem pengetahuan	Video Link Website Video animasi (MP4) Transkrip video (PDF)	Mempelajari materi online secara mandiri di LMS Forum diskusi	
	Subsistem teknologi	Video animasi (MP4)	Mempelajari materi online	

		Transkrip video (PDF)	secara mandiri di LMS	
--	--	-----------------------	-----------------------	--

Pokok Bahasan 2 : Subsistem pendukung organisasi belajar
Subpokok Bahasan 3 : Dinamika belajar

Subpokok Bahasan	Pokok Materi	Strategi Pembelajaran Asinkron (Daring)		
		Learning Object	Kegiatan Belajar	Asesmen
Dinamika belajar	Tingkatan belajar dalam organisasi.	Video animasi (MP4) Transkrip video (PDF)	Mempelajari materi online secara mandiri di LMS	Assignment
	Tipe-tipe <i>belajar</i> dalam organisasi	Video animasi (MP4) Transkrip video (PDF)	Mempelajari materi online secara mandiri di LMS	
	Keterampilan belajar yang dibutuhkan SDM.	Video animasi (MP4) Transkrip video (PDF)	Mempelajari materi online secara mandiri di LMS	

Subpokok Bahasan	Pokok Materi	Aktivitas Pembelajaran	Metode	Media	Asesmen
Dinamika belajar	Tingkatan belajar dalam organisasi.	Sinkron langsung	Simulasi	Media untuk mendukung simulasi yang dipersiapkan mahasiswa	Umpan balik hasil simulasi dan tanya jawab
	Tipe-tipe <i>belajar</i> dalam organisasi	Sinkron langsung	Simulasi		
	Keterampilan belajar yang dibutuhkan SDM.	Sinkron langsung	Simulasi		

Pokok Bahasan 2 : Subsistem pendukung organisasi belajar
Subpokok Bahasan 4 : Transformasi Organisasi

Subpokok Bahasan	Pokok Materi	Strategi Pembelajaran Asinkron (Daring)		
		Learning Object	Kegiatan Belajar	Asesmen
Transformasi Organisasi	Visi organisasi.	Video mengenai shared-vision Slide presentasi mengenai visi organisasi	Mempelajari materi online secara mandiri di LMS	Kuis Online
	Budaya organisasi.	Video mengenai budaya organisasi Slide presentasi mengenai budaya organisasi	Mempelajari materi online secara mandiri di LMS	
	Strategi organisasi.	Video mengenai strategi organisasi Slide presentasi mengenai strategi organisasi	Mempelajari materi online secara mandiri di LMS	
	Struktur organisasi	Video mengenai struktur organisasi Slide presentasi mengenai struktur organisasi	Mempelajari materi online secara mandiri di LMS	

Subpokok Bahasan	Pokok Materi	Aktivitas Pembelajaran	Metode	Media	Asesmen
Transformasi Organisasi	Visi organisasi.	Sinkron langsung	Simulasi	Media untuk mendukung simulasi yang dipersiapkan mahasiswa	Umpan balik hasil simulasi dan tanya jawab
	Budaya organisasi.	Sinkron langsung	Simulasi		
	Strategi organisasi.	Sinkron langsung	Simulasi		
	Struktur organisasi	Sinkron langsung	Simulasi		

Pokok Bahasan 2 : Subsistem pendukung organisasi belajar
Subpokok Bahasan 5 : Pemberdayaan Sumber Daya Manusia

Subpokok Bahasan	Pokok Materi	Strategi Pembelajaran Asinkron (Daring)		
		Learning Object	Kegiatan Belajar	Asesmen
Pemberdayaan Sumber Daya Manusia	Pimpinan	Link web artikel mengenai peran pemimpin visioner dalam membangun Learning organization Slide presentasi	Mempelajari materi online secara mandiri di LMS	Kuis Online
	Karyawan	Slide presentasi	Mempelajari materi online secara mandiri di LMS	
	Customer	Slide presentasi	Mempelajari materi online secara mandiri di LMS	
	Partner bisnis	Slide presentasi	Mempelajari materi online secara mandiri di LMS	
	Suplier	Slide presentasi	Mempelajari materi online secara mandiri di LMS	
	Komunitas	Slide presentasi	Mempelajari materi online secara mandiri di LMS	

Subpokok Bahasan	Pokok Materi	Aktivitas Pembelajaran	Metode	Media	Asesmen
Pemberdayaan Sumber Daya Manusia	Pimpinan	Sinkron langsung	Simulasi	Media untuk mendukung simulasi yang dipersiapkan mahasiswa	Umpan balik hasil simulasi dan tanya jawab
	Karyawan	Sinkron langsung	Simulasi		
	Customer	Sinkron langsung	Simulasi		
	Partner bisnis	Sinkron langsung	Simulasi		
	Suplier	Sinkron langsung	Simulasi		
	Komunitas	Sinkron langsung	Simulasi		

Pokok Bahasan 2 : Subsistem pendukung organisasi belajar
Subpokok Bahasan 6 : Manajemen Pengetahuan

Subpokok Bahasan	Pokok Materi	Strategi Pembelajaran Asinkron (Daring)		
		Learning Object	Kegiatan Belajar	Asesmen
Manajemen Pengetahuan	Tingkatan dan jenis pengetahuan	Video animasi Slide presentasi	Mempelajari materi online secara mandiri di LMS	Kuis Online
	Akuisisi	Video animasi Slide presentasi	Mempelajari materi online secara mandiri di LMS	
	Penciptaan	Video animasi Slide presentasi	Mempelajari materi online secara mandiri di LMS	
	Penyimpanan	Video animasi Slide presentasi	Mempelajari materi online secara mandiri di LMS	
	Analisis dan terjemahan data	Video animasi Slide presentasi	Mempelajari materi online secara mandiri di LMS	
	Transfer pengetahuan	Video animasi Slide presentasi	Mempelajari materi online secara mandiri di LMS	

Subpokok Bahasan	Pokok Materi	Aktivitas Pembelajaran	Metode	Media	Asesmen
Manajemen Pengetahuan	Tingkatan dan jenis pengetahuan	Sinkron langsung	Simulasi	Media untuk mendukung simulasi yang dipersiapkan mahasiswa	Umpan balik hasil simulasi dan tanya jawab
	Akuisisi	Sinkron langsung	Simulasi		

	Penciptaan	Sinkron langsung	Simulasi		
	Penyimpanan	Sinkron langsung	Simulasi		
	Analisis dan terjemahan data	Sinkron langsung	Simulasi		
	Transfer pengetahuan	Sinkron langsung	Simulasi		

Pokok Bahasan 2 : Subsistem pendukung organisasi belajar
Subpokok Bahasan 7 : Penerapan teknologi dalam organisasi

Subpokok Bahasan	Pokok Materi	Strategi Pembelajaran Asinkron (Daring)		
		Learning Object	Kegiatan Belajar	Asesmen
Penerapan teknologi dalam organisasi	Teknologi untuk mengelola pengetahuan.	Video animasi Slide presentasi	Mempelajari materi online secara mandiri di LMS	Kuis Online
	Teknologi pendukung belajar	Video animasi Slide presentasi	Mempelajari materi online secara mandiri di LMS	

Subpokok Bahasan	Pokok Materi	Aktivitas Pembelajaran	Metode	Media	Asesmen
Penerapan teknologi dalam organisasi	Teknologi untuk mengelola pengetahuan.	Sinkron langsung	Simulasi	Media untuk mendukung simulasi yang dipersiapkan mahasiswa	Umpan balik hasil simulasi dan tanya jawab
	Teknologi pendukung belajar	Sinkron langsung	Simulasi		

Pokok Bahasan 3 : Asesmen Organisasi Belajar
Subpokok Bahasan 8 : Penerapan teknologi dalam organisasi

Subpokok Bahasan	Pokok Materi	Aktivitas Pembelajaran	Metode	Media	Asesmen
Rancangan kegiatan asesmen organisasi belajar	Metode observasi dan asesmen.	Sinkron langsung	Presentasi dan tanya jawab	Slide presentasi	Tugas rancangan kegiatan observasi
	Teknik memperoleh data dan informasi.	Sinkron langsung	Presentasi dan tanya jawab		
	Menyusun instrumen asesmen berdasarkan aspek-aspek komponen organisasi belajar.	Sinkron langsung	Presentasi dan tanya jawab		

5. Alur Pembelajaran

Pokok Bahasan 1 : Konsep dasar organisasi belajar
Subpokok Bahasan 2 : Organisasi Belajar sebagai suatu sistem

Tujuan Pembelajaran	<p>Organisasi belajar sebagai suatu sistem</p> <p>Tujuan Pembelajaran: Pada akhir pembelajaran, kamu diharapkan dapat mengidentifikasi komponen pendukung organisasi belajar sebagai suatu sistem.</p>
Pendahuluan	
<i>Learning guidance</i>	<p>Organisasi secara sederhana merupakan tempat untuk orang-orang berkumpul dan terikat untuk mencapai suatu tujuan. Agar terus berkembang, seluruh komponen organisasi haruslah bekerjasama untuk mengembangkan organisasi.</p> <p>Organisasi yang terus berkembang dan berubah ke arah yang lebih baik dinamakan sebagai learning organization atau organisasi belajar. Untuk dapat menjadi sebuah organisasi belajar, suatu organisasi harus memiliki komponen-komponen pendukung untuk menunjang transformasi menjadi organisasi belajar.</p>

Media digital	Gambar lima subsistem organisasi belajar
<i>Learning guidance</i>	Learner! Kami telah menyediakan video pembelajaran berikut ini agar kamu dapat mengidentifikasi lebih lanjut mengenai komponen dalam organisasi belajar. Kamu dapat mempelajarinya secara online atau mengunduhnya jika kamu mau pada link yang disediakan.
Media digital	<ul style="list-style-type: none"> • Video animasi pendahuluan mengenai OB sebagai sistem • Transkrip teks video
<i>Learning guidance</i>	<p>Nah bagaimana learner? Apakah kamu sudah mampu mengidentifikasi komponen-komponen apa saja yang ada dalam organisasi belajar?</p> <p>Untuk memahami lebih lanjut penjelasan setiap komponen , kamu dapat lanjut ke alur belajar selanjutnya.</p>
Pokok Materi 1 : Subsistem Belajar	
<i>Learning guidance</i>	<p>Komponen pertama dalam sistem yang mendukung organisasi belajar adalah belajar itu sendiri. Belajar merupakan suatu hal berkelanjutan dan tidak dapat dipisahkan dari pengembangan SDM di dalam suatu organisasi. Organisasi, perlu untuk memfasilitasi dan memaksimalkan belajar bagi setiap individu dan kelompok yang ada, guna memberikan manfaat peningkatan kinerja organisasi.</p> <p>Kamu mungkin bertanya mengapa sih belajar ada di perusahaan atau tempat kerja? Bukankah belajar hanya ada di sekolah? Kok bisa ya belajar menjadi suatu hal yang penting diperhatikan untuk meningkatkan kinerja organisasi? agar kamu tidak bingung, kamu dapat melihat contoh nyata bahwa belajar menjadi suatu kepentingan sebuah perusahaan di link berikut ini</p>
Media digital	<ul style="list-style-type: none"> • Link Website: Kumon - Organisasi yang Tidak Pernah Berhenti Belajar
<i>Learning guidance</i>	<p>Bagaimana Learner? Kumon sebagai salah satu contoh perusahaan ternyata menganggap continuous learning merupakan hal yang penting ya. Dapatkah kamu menyebutkan contoh perusahaan lainnya yang memandang pentingnya belajar seperti Kumon? submit pendapat kamu di tools forum dan alasan kamu mengatakan bahwa perusahaan tersebut memandang belajar sebagai hal yang penting.</p>
<i>Assignment</i>	Pentingnya belajar bagi organisasi
<i>Learning guidance</i>	Selanjutnya kita akan memasuki materi inti dari subsistem belajar. Dalam subsistem belajar, terdapat 3 komponen yaitu tingkatan, tipe, dan keterampilan belajar.

	<p>Ketiga komponen ini merupakan hal-hal yang ada dalam dinamika belajar di suatu organisasi. Agar budaya belajar dapat tercipta, suatu organisasi hendaknya dapat mewujudkan ketiga komponen tersebut di dalam organisasinya.</p> <p>Learner, untuk menambah wawasan kamu, silakan pelajari video berikut ini ya!</p>
Media digital	<ul style="list-style-type: none"> • Video animasi subsistem belajar • Transkrip teks video
<i>Learning guidance</i>	<p>Bagaimana learner mengenai tayangan video di atas? Apakah cukup membuatmu paham mengenai konsep dalam subsistem belajar? pada video tersebut telah dijelaskan bahwa dalam subsistem belajar terdapat tiga level atau tingkatan belajar. Selain tingkatan belajar, dalam subsistem ini terdapat tipe belajar, dan keterampilan belajar. Kamu dapat melihat infografis berikut ini ya untuk mengidentifikasi apa saja komponen yang ada dalam subsistem belajar secara keseluruhan!</p>
Media digital	<ul style="list-style-type: none"> • Infografis subsistem belajar
<i>Learning guidance</i>	<p>Jika kamu telah selesai mempelajari <i>learning object</i> yang ada, kamu dapat melanjutkan pembelajaran pada langkah selanjutnya.</p>
Pokok Materi 2: Subsistem Organisasi	
<i>Learning guidance</i>	<p>Untuk menjadi organisasi yang terus berubah ke arah yang lebih baik, organisasi haruslah bertransformasi dengan melibatkan seluruh komponen yang ada di dalamnya. Menjadi “Organisasi Belajar” merupakan impian bagi seluruh organisasi di dunia yang peka terhadap pengembangan organisasi melalui penciptaan budaya belajar di dalamnya.</p> <p>Google, Apple, dan Samsung merupakan contoh perusahaan yang saat ini menjadi dambaan para job-seeker. Indonesia sendiri, startup seperti Gojek, Tokopedia, Bukalapak, dan mature company seperti Unilever menjadi dambaan karena adanya transformasi organisasi yang menjadi dasar pengembangan organisasi. Dapatkah kamu menyebutkan contoh perusahaan lainnya?</p>
Media digital	<ul style="list-style-type: none"> • Video animasi subsistem organisasi • Transkrip teks video
<i>Learning guidance</i>	<p>Bagaimana learner tayangan video animasi di atas? Tentu kamu sekarang tau bahwa organisasi yang bertransformasi menjadi organisasi belajar, berupaya untuk membangun visi organisasi yang ideal melalui visi yang reachable, dinamis, dan disepakati semua anggota organisasi. hal kedua yaitu</p>

	<p>organisasi tersebut berupaya untuk membangun budaya belajar melalui strategi-strategi yang berpihak pada pengembangan SDM. Serta terakhir, organisasi yang bertransformasi menjadi organisasi belajar berupaya untuk membangun struktur organisasi yang memudahkan pertukaran informasi antar SDM.</p> <p>Nah sekarang coba kamu kunjungi link website berikut mengenai kepemimpinan transformasional yang erat kaitannya dengan transformasi organisasi dan organisasi belajar.</p>
Media digital	Link Website: Kepemimpinan Transformasional
<i>Learning guidance</i>	<p>Setelah kamu mengunjungi link tersebut, tentunya kamu sudah mempunyai gambaran mengenai unsur leadership yang diperlukan untuk mentransformasikan suatu organisasi. semoga suatu saat nanti kamu bisa menjadi leader dan kamu menerapkan contoh tersebut di organisasi yang kamu pimpin</p> <p>Agar kamu dapat lebih merasakan bagaimana menjadi seorang leader, cobalah kamu buat suatu cerita imajinasi tentang perusahaan yang kamu pimpin dan cara kamu membentuk transformasi di perusahaan tersebut berdasarkan aspek dalam subsistem organisasi. Submit cerita kamu di forum diskusi ya!</p>
<i>Learning guidance</i>	Jika kamu telah selesai mempelajari <i>learning object</i> yang ada, kamu dapat melanjutkan pembelajaran pada langkah selanjutnya.
<i>Assignment</i>	Forum Diskusi : Peran Leader dalam Transformasi Organisasi
Pokok Materi 3: Subsistem Sumber Daya Manusia	
<i>Learning guidance</i>	Sumber daya manusia adalah salah satu faktor yang sangat penting bahkan tidak dapat dilepaskan dari suatu organisasi. SDM juga merupakan kunci yang menentukan perkembangan suatu perusahaan. Pada hakikatnya, SDM berupa manusia yang dipekerjakan di sebuah organisasi sebagai penggerak, pemikir, dan perencana untuk mencapai tujuan organisasi itu. Oleh karenanya, untuk mencapai organisasi belajar, suatu organisasi haruslah memberdayakan dan mengembangkan seluruh komponen SDM untuk mencapai tujuan organisasi.
Media digital	<ul style="list-style-type: none"> • Video animasi subsistem SDM • Transkrip teks video
<i>Learning guidance</i>	Nah bagaimana learner? Secara umum kamu pasti sudah mengetahui dan mampu mengidentifikasi apa saja komponen-komponen yang ada dalam subsistem SDM ini. Dalam bukunya, Marquardt menggunakan istilah <i>enabling people</i> dan

	empowering people. Istilah ini mengacu pada konsep manajemen SDM yang juga mengenal istilah engagemen. Seperti apa sih konsep mendalam tersebut? silakan kamu pelajari slide berikut ini ya!
Media digital	Slide presentasi
	Setelah melihat slide tersebut, tentu kamu dapat lebih mengerti bagaimana peran seorang pemimpin dalam memberdayakan SDM yang ada di organisasinya. Agar kamu bisa merasakan lebih mendalam bagaimana mengimplementasikan konsep ini, kamu bisa menonton video berikut ini
Media digital	<ul style="list-style-type: none"> • Video: engage, empower, enable
<i>Learning guidance</i>	Apa pendapatmu mengenai cerita Mark sebagai direktur Dale Carnegie tersebut? tentu cerita Mark sangat menyentuh ya learner. Agar orang-orang yang di perusahaannya dapat enable, empower, dan engage, Mark menggunakan cara memenangkan hati dan pikiran orang lain (winning hearts and minds). Menurutmu mengapa konsep ini dapat mempertahankan SDM dan mengembangkan organisasi? dan bagaimana contoh konkrit penerapan konsep ini di semua aspek subsistem SDM? Submit pendapatmu di forum diskusi ya!
<i>Learning guidance</i>	Jika kamu telah selesai mempelajari <i>learning object</i> yang ada, kamu dapat melanjutkan pembelajaran pada langkah selanjutnya.
<i>Assignment</i>	Forum Diskusi : Pemberdayaan SDM
Pokok Materi 4: Subsistem Pengetahuan	
Media digital	Video: KM in brief
<i>Learning guidance</i>	Bagaimana learner tayangan video di atas? Video tersebut secara singkat menayangkan penjelasan mengenai manajemen pengetahuan. Apakah kamu heran mengapa pengetahuan itu penting dikelola? Kalian mungkin bertanya “bukankah pengetahuan itu sesuatu yang abstrak dan sulit untuk dikelola?” Tayangan video berikut ini mungkin akan menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut. selamat menyaksikan ya learner!
Media digital	Video: What is knowledge?
<i>Learning guidance</i>	Agar kamu semakin mengerti mengenai manajemen pengetahuan, kamu dapat mengunjungi link berikut ini ya learner!
Media digital	<ul style="list-style-type: none"> • Link website KM di organisasi
<i>Learning guidance</i>	Untuk mewujudkan organisasi yang terus berkembang, tentunya interaksi antar individu maupun interaksi antar tim

	<p>dalam organisasi harus berjalan dengan maksimal. Komunikasi yang baik akan membawa arus pertukaran informasi dan pengetahuan di dalam organisasi dengan lancar.</p> <p>Informasi dan pengetahuan tentunya harus dikelola dengan baik yang disebut dengan <i>Knowledge Management</i>. Agar kamu dapat memahami bagaimana siklus KM menurut Marquardt dalam organisasi belajar, kamu dapat mempelajari video berikut ini.</p>
Media digital	<ul style="list-style-type: none"> • Video animasi subsistem pengetahuan • Transkrip teks video
<i>Learning guidance</i>	Nah bagaimana learner? Apa sekarang kamu sudah mengerti dan mendalami subsistem pengetahuan yang ada dalam organisasi belajar? Dapatkah kamu menceritakan contoh penerapan siklus manajemen pengetahuan menurut Marquardt? Kemukakan pendapatmu di forum diskusi ya!
<i>Learning guidance</i>	Jika kamu telah selesai mempelajari <i>learning object</i> yang ada, kamu dapat melanjutkan pembelajaran pada langkah selanjutnya.
<i>Assignment</i>	Forum Diskusi : Penerapan KM
Pokok Materi 5: Subsistem Teknologi	
<i>Learning guidance</i>	<p>Setelah kamu mempelajari mengenai subsistem belajar, subsistem organisasi, subsistem SDM, dan subsistem pengetahuan, maka kamu sampai pada subsistem terakhir yang ada dalam organisasi belajar yakni subsistem teknologi. Pada saat ini, teknologi tidak dapat dilepaskan dari kehidupan manusia. Seluruh aspek kehidupan telah dipengaruhi oleh hadirnya teknologi.</p> <p>Teknologi adalah alat bantu yang mampu mempermudah pekerjaan manusia. Dalam organisasi, teknologi ini menjadi komponen penting untuk mendukung terlaksananya organisasi belajar. Dapatkah kamu membayangkan, teknologi seperti apa yang mampu mendukung proses belajar organisasi?</p> <p>Learner, untuk mengetahui lebih lanjut mengenai subsistem teknologi ini, kamu dapat mengakses video berikut:</p>
Media digital	<ul style="list-style-type: none"> • Video animasi subsistem teknologi • Transkrip teks video
<i>Learning guidance</i>	Jika kamu telah selesai mempelajari <i>learning object</i> yang ada, kamu dapat melanjutkan pembelajaran pada langkah selanjutnya.

Penutup	
<i>Learning guidance</i>	Selamat Learner! Kamu telah memasuki bagian akhir dari materi mengenai sistem organisasi belajar. Jika kamu memerlukan pemahaman lebih lanjut, kamu dapat membaca ebook Building the Learning Organization karya Michael J. Marquardt berikut ini:
Media digital	File PDF <i>ebook</i> bab organisasi belajar sebagai sistem
<i>Learning guidance</i>	Jika kamu ingin mengunduh seluruh konten belajar yang ada pada alur belajar pertemuan ke 2 ini, kamu dapat mengakses Google Drive dengan klik link berikut ini:
Media digital	Link ke Google Drive untuk mengunduh media digital untuk dipelajari secara offline
<i>Learning guidance</i>	<p>Bagaimana learner? Kamu telah menyelesaikan semua alur belajar yang ada di pertemuan 2 mengenai topik organisasi belajar sebagai sistem. Semoga dengan berakhirnya alur belajar pada topik ini, kamu sudah dapat mencapai tujuan pembelajaran ya Learner!</p> <p>Untuk mengukur ketercapaian kamu dalam belajar, kerjakanlah kuis yang disediakan dan submit tugas yang diberikan di kelas pada pertemuan sebelumnya. Semoga kamu dapat memperoleh hasil yang maksimal. Selamat mengerjakan kuis, dan sampai jumpa!</p>
<i>Test</i>	Kuis 1: organisasi belajar sebagai sistem

Pokok Bahasan 2 : Subsistem pendukung organisasi belajar
Subpokok Bahasan 3 : Dinamika belajar
Mode Pembelajaran : Asinkron (daring)

Tujuan Pembelajaran	Dinamika belajar Tujuan Pembelajaran: Pada akhir pembelajaran, kamu diharapkan dapat mencontohkan subsistem belajar di dalam organisasi belajar melalui simulasi kelompok.
Media digital	Link artikel di website: The Google Way of Building A Strong Learning Culture
<i>Test</i>	Kuis mengenai budaya belajar
Pendahuluan	

<i>Learning guidance</i>	<p>Halo Learner!</p> <p>Sebelumnya kamu sudah mengakses artikel mengenai budaya belajar yang ada di Google. Pastinya kamu mengetahui bahwa Google merupakan “raksasa” layanan mobile dan internet dan kita sehari-hari menggunakan layanan tersebut. Google merupakan perusahaan besar dan merupakan salah satu dari perusahaan yang memiliki nilai tertinggi di dunia. Ternyata perusahaan sekelas Google yang sudah besar asih menerapkan prinsip “belajar” sebagai suatu kebutuhan untuk berkembang. Hal ini ditunjukkan dengan aspek-aspek budaya belajar di Google yang ada pada artikel sebelumnya. Oleh karena itu, belajar merupakan hal yang terjadi sepanjang hayat agar manusia dapat terus mengembangkan kemampuannya.</p> <p>Pada minggu ke 3 ini kamu akan mempelajari topik mengenai dinamika belajar. Organisasi membutuhkan SDM yang memiliki keunggulan dan kompetensi guna bersama-sama mewujudkan tujuan organisasi. Agar SDM di dalam organisasi senantiasa berkembang, maka budaya belajar harus ada dan dilaksanakan di seluruh komponen organisasi. Belajar di dalam organisasi digolongkan menjadi beberapa tingkatan. Individu sebagai learner juga memiliki tipe-tipe belajar yang berbeda, serta diharapkan memiliki keterampilan belajar yang mendukung terwujudnya budaya belajar di organisasi.</p>
Media digital	<ul style="list-style-type: none"> • Video animasi pendahuluan mengenai dinamika belajar • Transkrip teks video
<i>Learning guidance</i>	Jika kamu telah selesai mempelajari learning object yang ada, kamu dapat melanjutkan pembelajaran pada langkah selanjutnya.
Pokok Materi 1: Tingkatan Belajar	
<i>Learning guidance</i>	Materi pertama mengenai dinamika belajar di dalam organisasi yaitu tingkatan belajar. Belajar ternyata mempunyai tingkatan yakni tingkatan individu, tingkatan team, dan tingkatan organisasi. Untuk lebih jelasnya, kamu dapat mempelajari konten berikut ya learner!
Media digital	<ul style="list-style-type: none"> • Video animasi mengenai tingkatan belajar • Transkrip teks video
<i>Learning guidance</i>	Jika kamu telah selesai mempelajari <i>learning object</i> yang ada, kamu dapat melanjutkan pembelajaran pada langkah selanjutnya.
Pokok Materi 2: Tipe-Tipe Belajar	
<i>Learning guidance</i>	Hai Learner! Setelah sebelumnya kamu telah mengenal bahwa belajar di organisasi terjadi melalui tiga tingkatan yaitu individu, team, dan tingkatan organisasi, maka kini kamu masuk pada

	materi mengenai tipe-tipe belajar yang ada di organisasi. Belajar merupakan hal yang esensial dalam pengembangan suatu organisasi. Sumber daya manusia suatu organisasi dapat dikembangkan menjadi modal utama organisasi untuk meraih tujuan dan kesuksesan. Oleh karena itu, ketiga tipe belajar ini diharapkan diterapkan oleh organisasi, agar tujuan tersebut dapat tercapai. Untuk lebih jelasnya, kamu dapat mempelajari konten berikut:
Media digital	<ul style="list-style-type: none"> • Video animasi mengenai tipe belajar • Transkrip teks video
<i>Learning guidance</i>	Jika kamu telah selesai mempelajari <i>learning object</i> yang ada, kamu dapat melanjutkan pembelajaran pada langkah selanjutnya.
Pokok Materi 3: Keterampilan Belajar	
<i>Learning guidance</i>	Belajar merupakan output atau hasil dari perubahan keahlian seseorang individu melalui proses pembelajaran yang dilakukan organisasi. Untuk mendukung output peningkatan kompetensi dan kinerja secara maksimal, keterampilan yang mendukung belajar haruslah dikuasai oleh seluruh SDM di organisasi sebagai learner. Untuk lebih jelasnya, kamu dapat mempelajari konten berikut ini ya learner!
Media digital	<ul style="list-style-type: none"> • Video animasi mengenai keterampilan belajar • Transkrip teks video
<i>Learning guidance</i>	Jika kamu telah selesai mempelajari <i>learning object</i> yang ada, kamu dapat melanjutkan pembelajaran pada langkah selanjutnya.
Penutup	
<i>Learning guidance</i>	Selamat Learner! Kamu telah memasuki bagian akhir dari materi mengenai dinamika belajar. Jika kamu memerlukan pemahaman lebih lanjut, kamu dapat membaca ebook Building the Learning Organization karya Michael J. Marquardt berikut ini:
Media digital	File PDF <i>ebook</i> bab dinamika belajar
<i>Learning guidance</i>	Jika kamu ingin mengunduh seluruh konten belajar yang ada pada alur belajar pertemuan ke 3 ini, kamu dapat mengakses Google Drive dengan klik link berikut ini:
Media digital	Link ke Google Drive untuk mengunduh media digital untuk dipelajari secara offline
<i>Learning guidance</i>	Bagaimana learner? Kamu telah menyelesaikan semua alur belajar yang ada di pertemuan 2 mengenai topik organisasi belajar sebagai sistem. Semoga dengan berakhirnya alur belajar pada topik ini, kamu sudah dapat mencapai tujuan pembelajaran ya Learner!
<i>Assignment</i>	Berdasarkan komponen yang ada pada dinamika belajar, seperti tingkatan belajar, tipe belajar, dan keterampilan belajar, buatlah

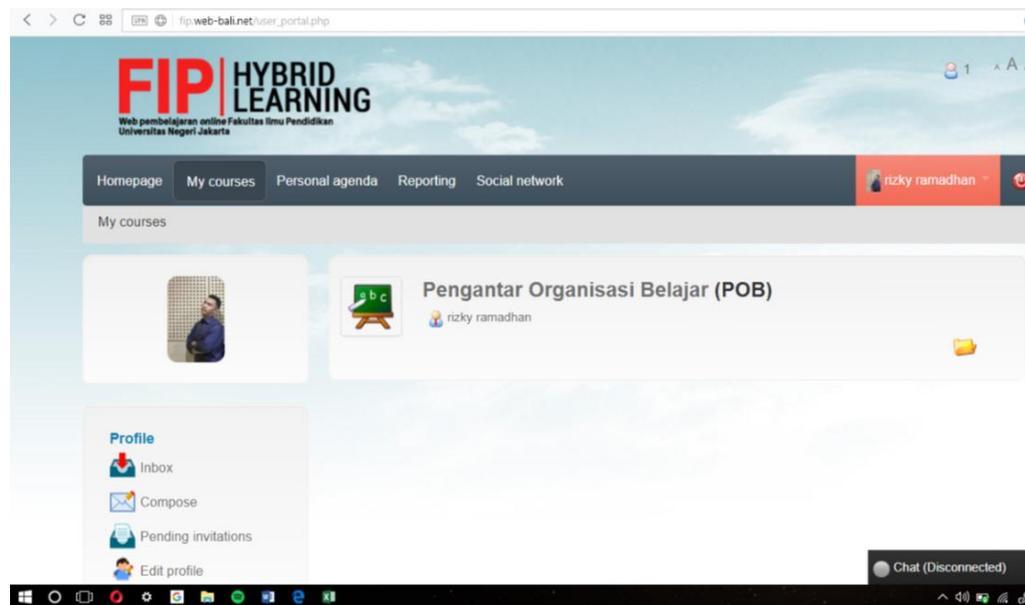
	satu gambaran perusahaan milik anda (di mana anda sebagai pemimpin) yang terdapat budaya belajar di dalamnya! Kaitkan gambaran tersebut dengan komponen-komponen dinamika belajar (tingkatan belajar, tipe belajar, dan keterampilan belajar). Uploadlah dalam format PDF
--	---

Pokok Bahasan 2 : Subsistem pendukung organisasi belajar
Subpokok Bahasan 3 : Dinamika belajar
Mode Pembelajaran : Sinkron Langsung (tatap muka)

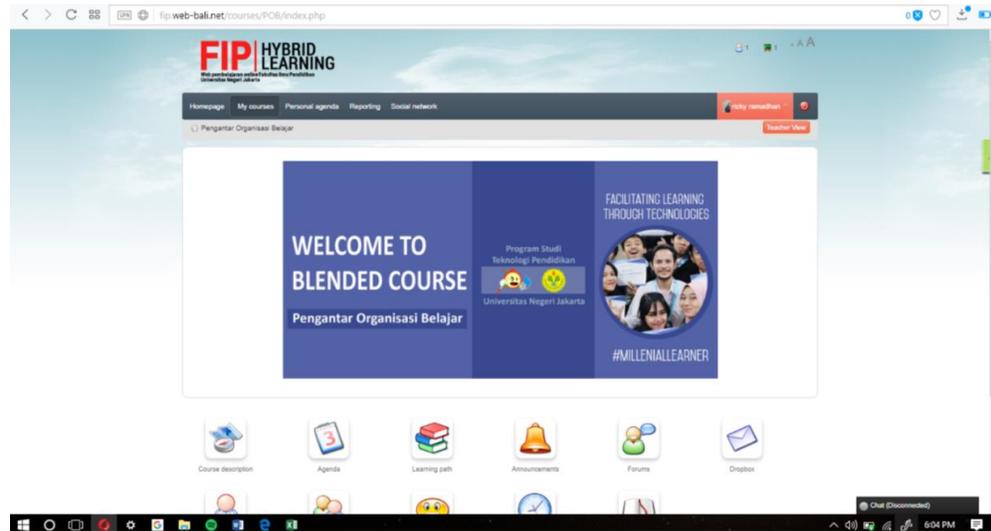
Jenis Kegiatan	Kegiatan Pembelajaran	Waktu
Pembuka	<ul style="list-style-type: none"> Dosen membuka perkuliahan dengan menyampaikan subpokok bahasan Dosen menyampaikan capaian pembelajaran subpokok bahasan dinamika belajar Dosen menanyakan bagaimana pengalaman belajar mahasiswa serta menanyakan kesulitan yang mungkin ada dalam pembelajaran daring 	15 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> Dosen melakukan review materi yang sebelumnya telah diakses mahasiswa dalam mode daring Dosen memberi arahan mengenai simulasi kelompok yang akan dilakukan oleh kelompok dinamika belajar Mahasiswa melakukan simulasi kelompok mengenai dinamika belajar Mahasiswa membuka sesi tanya jawab Dosen menanggapi dan memberi penguatan mengenai tanya-jawab mahasiswa 	60 menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> Dosen meminta mahasiswa menyimpulkan mengenai subpokok bahasan dinamika belajar dengan mengaitkannya pada materi simulasi yang disampaikan kelompok Mahasiswa secara kelompok diminta untuk mengemukakan kesimpulannya Dosen memberi masukan dan ulasan akhir serta menutup perkuliahan 	15 menit

b. Pengembangan *Prototype* Produk

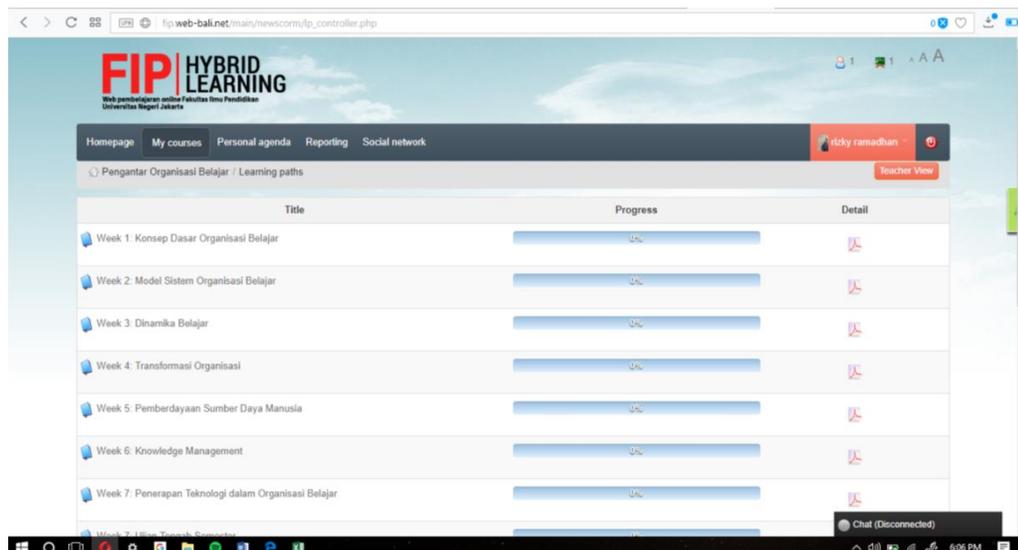
Setelah rancangan desain pembelajaran disusun, maka langkah selanjutnya dalam tahap penyusunan adalah mengembangkan prototype produk. Pengembangan prototype produk ini menekankan pada produk pembelajaran *blended* dalam bentuk *online course* yang diakses di fip.web-bali.net. Prototype produk dikembangkan dalam bentuk rancangan *course* yang akan dilengkapi dan disempurnakan dengan menambahkan konten-konten belajar (*learning object*) pada web-bali.



Gambar 4.1. Pembuatan *Course Online* mata kuliah POB di web-bali



Gambar 4.2. Desain *homepage* mata kuliah



Gambar 4.3. Pembuatan menu learning path topik pertemuan per minggu

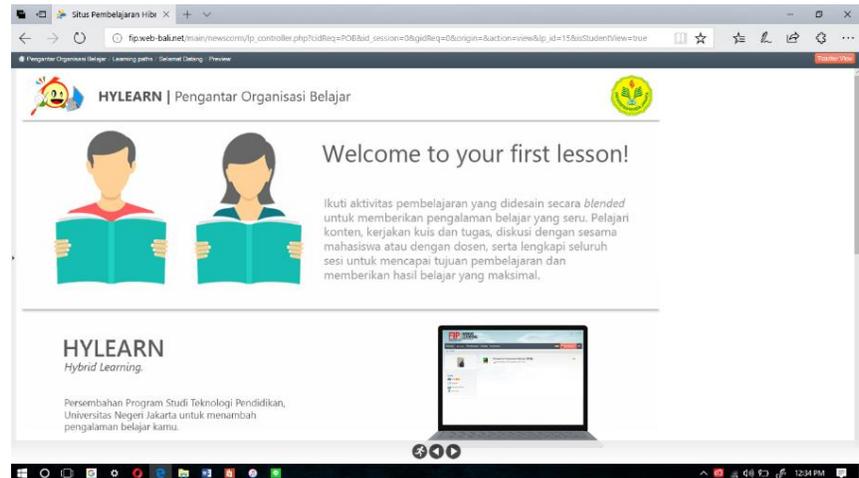
Pengembangan *prototype* produk selain menghasilkan rancangan *online course* di *web-based learning* juga menghasilkan purwarupa learning object yang akan dikembangkan. *Learning object*

dikembangkan berdasarkan analisis materi serta ragam pengetahuan dari masing-masing materi. Pengembangan LO ini juga disesuaikan dengan karakteristik mahasiswa, oleh karena itu untuk mempermudah mahasiswa mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan, LO dikembangkan dalam wujud beragam seperti teks (berupa on screen information/learning guidance), video animasi, serta PDF.

Pengembangan LO juga disesuaikan dengan kapasitas akses internet mahasiswa, sebisa mungkin LO yang dihasilkan berupa LO yang ramah dengan koneksi kecepatan internet sehingga tidak memerlukan bandwidth download yang berukuran besar.

c. Pengembangan Desain Produk Secara Detail

Hasil yang diperoleh dari langkah ini adalah produk yang siap untuk di uji coba. Dalam langkah ini, pengembang mulai melakukan penyusunan penyajian materi (LO), urutan atau langkah pembelajaran dalam online learning, melakukan ujicoba sendiri (*self-testing*) terhadap produk yang telah dikembangkan. Hasil *self-testing* oleh pengembang menjadi rujukan untuk melakukan penyempurnaan detail produk sehingga siap untuk di uji coba kepada ahli dan uji coba kepada responden.



Gambar 4.4. Contoh tampilan produk



Gambar 4.5. Contoh tampilan produk

3. Tahap Evaluasi

Hasil yang diperoleh dari tahap evaluasi ini adalah hasil evaluasi formatif berupa *review* oleh *expert* desain pembelajaran, media pembelajaran, dan materi. Selain itu untuk, peneliti juga melakukan evaluasi kepada responden yaitu pengguna produk pembelajaran blended yang mengikuti mata kuliah POB semester 107 berupa

evaluasi *one-to-one* dan *small group*. Adapun rincian hasil dari proses evaluasi formatif ini yaitu sebagai berikut:

a. Expert review desain pembelajaran

Review produk oleh ahli desain pembelajaran dilakukan kepada Dra. Dewi S. Prawiradilaga., M.Sc.Ed. pada tanggal 28 Desember 2017 melalui platform survey online Google Forms.

Tabel 4.7. Instrumen Kuisiner Ahli Desain Pembelajaran

No.	Pernyataan
P1	Terdapat hubungan yang sinkron antara pembelajaran yang disajikan dalam website pembelajaran online dengan pembelajaran face-to-face
P2	Pembelajaran online dalam web menginformasikan pengguna mengenai cara belajar secara blended.
P3	Struktur dan urutan konten dirancang agar pengguna dapat mencapai tujuan pembelajaran.
P4	Pengguna dapat dengan mudah dan jelas memahami struktur komponen blended learning.
P5	Tujuan pembelajaran mata kuliah disajikan dan diinformasikan dengan jelas.

P6	Tujuan pembelajaran dari setiap topik/materi/learning object disajikan dengan jelas dan sesuai dengan tujuan pembelajaran mata kuliah.
P7	Makna dari setiap aktivitas belajar disajikan dengan jelas
P8	Terdapat deskripsi mata kuliah (course description) yang jelas.
P9	Terdapat informasi yang jelas mengenai kontak dosen dan instruktur.
P10	Mahasiswa diberikan daftar sumber belajar dan referensi tambahan
P11	Aktivitas pembelajaran diberikan secara teratur dan sesuai dengan silabus.
P12	Terdapat informasi mengenai kompetensi yang harus dicapai untuk menuntaskan aktivitas pembelajaran.
P13	Terdapat informasi mengenai kebutuhan teknis untuk mengakses web pembelajaran online.
P14	Terdapat aturan jelas mengenai etika dalam pembelajaran online
P15	Terdapat variasi metode pembelajaran yang digunakan dengan inovatif untuk meningkatkan keterikatan belajar mahasiswa
P16	Pembelajaran blended menyajikan dan mengakomodir beragam gaya belajar mahasiswa

P17	Tersedia ragam elemen multimedia dalam learning object yang dapat mengakomodir gaya belajar mahasiswa
P18	Komunikasi dalam pembelajaran difasilitasi menggunakan tools berteknologi yang beragam
P19	Aktivitas dan pengalaman belajar dikembangkan untuk meningkatkan komunikasi dan kolaborasi antar mahasiswa
P20	Aktivitas dan pengalaman belajar dikembangkan untuk meningkatkan komunikasi dan kolaborasi antara mahasiswa dan dosen
P21	Aktivitas dan pengalaman belajar dikembangkan untuk meningkatkan komunikasi dan kolaborasi antara mahasiswa dengan topik/materi pembelajaran
P22	Pembelajaran blended memberikan pemisahan tools forum diskusi, pertanyaan, dan konten materi yang jelas.
P23	Aktivitas diskusi diorganisir dengan jelas melalui tools yang ada

Tabel 4.8. Data yang diperoleh dari *expert review* desain pembelajaran

No.	Skor	Komentar/Saran
	Positif / Ya (1) Negatif / Tidak (0)	
P1	1	-

P2	1	Cobalah gunakan teknik modikasi fungsi tools dalam chamilo ini agar lebih menarik
P3	1	-
P4	1	-
P5	1	-
P6	1	-
P7	0	Belum terlihat 'bagaimana cara mengelola proses belajar sendiri'.
P8	1	Sangat jelas
P9	1	-
P10	1	-
P11	0	Belum terlihat alur 'teratur' dari topik yang tersedia. Mungkin topik harus ditambah atau diubah metode penyajian dengan penjelasan terkait.
P12	1	-
P13	1	-
P14	1	-
P15	1	Upaya ini ada, namun belum mencakup contoh. Gunakan animasi 'cerita' suatu upaya mewujudkan organisasi belajar. Atau mencari tautan lain terkait dengan kegiatan OB.

P16	1	-
P17	1	-
P18	0	Jawaban yang benar adalah TIDAK TAHU karena interaksi 'tertutup', perkuliahan semester ini sudah berakhir
P19	1	-
P20	1	Tergantung dari pemanfaatannya di kelas
P21	1	Relatif, tergantung dari bagaimana dosen memolakan percakapan antar mahasiswa dan tergantung pula dari topik yang harus dibahas.
P22	1	-
P23	1	-
Jumlah skor		Saran / Komentar Akhir Perlu ditambahkan dengan topik lain ya
20		
Persentase $20/23 \times 100\% = 86.95\%$		

Berdasarkan data yang diperoleh melalui pengkaji ahli desain pembelajaran maka produk dikategorikan “baik” yang ditunjukkan dengan persentase item positif sebesar 86.95%. Namun, walaupun produk ini dikategorikan dalam kualitas “baik” peneliti menyadari bahwa dalam aspek desain pembelajaran

terdapat beberapa masukan yang berguna bagi peneliti untuk menyempurnakan produk ke depannya.

b. *Expert review media*

Review produk oleh ahli media dilakukan kepada Kunto Imbar Nursetyo., M.Pd. pada tanggal 27 Desember 2017 melalui platform survey online Google Forms.

Tabel 4.9. Instrumen Kuisisioner Ahli Media

No.	Pernyataan
P1	Layout dan tampilan web dirancang dengan baik (well-organized)
P2	Tipe, ukuran, dan warna font dapat dibaca dan konsisten
P3	Desain web menampilkan informasi pembelajaran dengan jelas
P4	Website dirancang dengan menambahkan elemen visual tambahan (template, embed item, hyperlink, dll)
P5	Website pembelajaran dapat dinavigasikan (dioperasikan) dengan mudah
P6	Terdapat petunjuk untuk bernavigasi dalam website pembelajaran online
P7	Tidak ada link yang rusak (broken link) di dalam website
P8	Hyperlink muncul di jendela yang tepat dan tidak membingungkan
P9	Seluruh halaman website disajikan dengan aspek visual yang konsisten

P10	Gambar yang ada memenuhi standar (resolusi tepat dan tidak pecah)
P11	Kualitas audio video yang ada memenuhi standar

Tabel 4.10. Data yang diperoleh dari *expert review* media

No.	Skor		Komentar/Saran
	Positif / Ya (1)	Negatif / Tidak (0)	
P1	1		-
P2	1		-
P3	1		-
P4	1		-
P5	1		-
P6	1		-
P7	1		-
P8	1		-
P9	1		-
P10	1		-
P11	1		-
Jumlah skor			Saran / Komentar Akhir
11			
Persentase			-

11/11 x 100% = 100%	
---------------------	--

Berdasarkan data yang diperoleh melalui pengkaji ahli media pembelajaran maka produk dikategorikan “baik” yang ditunjukkan dengan persentase item positif sebesar 100%.

c. *Expert review materi*

Review produk oleh ahli materi dilakukan kepada Santi Maudiarti, M.Pd. pada tanggal 27 Desember 2017 melalui platform survey online Google Forms.

Tabel 4.11. Instrumen Kuisiner Ahli Materi

No.	Pernyataan
P1	Relevansi deskripsi mata kuliah dan silabus dengan isi konten pembelajaran
P2	Kesesuaian konten pembelajaran dengan tujuan atau capaian pembelajaran
P3	Keakuratan konten pembelajaran dengan konsep materi
P4	Kesesuaian konten pembelajaran dengan aspek kebaruan
P5	Keragaman konten pembelajaran (mengkombinasikan aspek teks dan multimedia)
P6	Keefektifan penggunaan ragam konten pembelajaran untuk memperkaya pengalaman belajar

P7	Kesesuaian konten pembelajaran dengan metode penyampaian pembelajaran
P8	Relevansi penyajian pembelajaran dalam website pembelajaran daring dengan pembelajaran tatap muka
P9	Kejelasan struktur dan urutan konten yang dirancang agar pengguna dapat mencapai tujuan pembelajaran
P10	Kemudahan pengguna untuk memahami struktur komponen pembelajaran blended
P11	Ketepatan dan kejelasan penyajian informasi mengenai tujuan pembelajaran mata kuliah
P12	Kesesuaian tujuan pembelajaran dari setiap topik/materi/learning object dengan tujuan pembelajaran mata kuliah
P13	Kejelasan makna dari setiap aktivitas belajar
P14	Ketersediaan sumber belajar dan referensi tambahan
P15	Kesesuaian dan keteraturan aktivitas pembelajaran sesuai dengan silabus
P16	Ketersediaan informasi mengenai kompetensi yang harus dicapai untuk menuntaskan aktivitas pembelajaran
P17	Ketersediaan ragam elemen multimedia dalam learning object yang dapat mengakomodir gaya belajar mahasiswa

Tabel 4.12. Data yang diperoleh dari *expert review* materi

No.	Skor	Komentar/Saran
P1	4	Sangat relevan karena yang dijabarkan di silabus diterapkan dalam perkuliahan
P2	3	Masih harus direvisi ulang
P3	3	Akurat, tapi lebih baik diperbaiki lagi
P4	3	Belum maksimal
P5	2	Belum maksimal, perlu diperbaiki lagi
P6	3	Perlu ditambah dengan konten pembelajaran yang dapat menstimulus dan memaksimalkan mahasiswa untuk belajar mandiri
P7	3	Belum maksimal karena keterbatasan waktu
P8	4	Relevan
P9	4	Terstruktur
P10	4	Sangat mudah
P11	3	Kalo bisa ditambah penjelasan dalam bentuk visual seperti animasi atau powerpoint yang kreatif
P12	3	Tambahkan contoh-contoh dalam bentuk kasus

P13	3	
P14	3	Ditambah lagi sumber belajar yang interaktif agar lebih banyak referensi yang bisa mahasiswa pelajari
P15	4	Sesuai
P16	3	Lebih diperluas jabarannya
P17	2	Kurang membangun gaya belajar mahasiswa, mahasiswa kebanyakan masih pasif dan masih menunggu perintah pengajar untuk belajar mandiri
Jumlah skor 54		Saran / Komentar Akhir - Perbaiki tampilannya supaya lebih mencirikan TP, - Masukan materi atau contoh2 dlm bentuk multimedia - LP dan LO nya dirapikan kembali spy lebih terstruktur (baik konten & tampilannya) jadi "learning" lebih kental
Persentase $54/68 \times 100\% = 79,41\%$		

Berdasarkan data yang diperoleh melalui pengkaji ahli materi maka produk dikategorikan “baik” yang ditunjukkan dengan persentase sebesar 79,41%. Namun, walaupun produk ini dikategorikan dalam kualitas “baik” peneliti menyadari bahwa dalam

aspek materi terdapat beberapa masukan yang berguna bagi peneliti untuk menyempurnakan produk ke depannya

d. *One-to-one evaluation*

Pada tahap ini pengembang melakukan uji coba terhadap 5 mahasiswa program studi Teknologi Pendidikan angkatan 2016 untuk mengetahui tanggapan mereka mengenai produk yang peneliti kembangkan. Dalam ujicoba ini, peneliti mempersilakan responden mengujicoba secara bergantian dan meminta responden untuk mengisi form evaluasi untuk mengetahui nilai produk dan komentar/saran dari responden.

Tabel 4.13. Hasil Ujicoba *One-to-one*

No.	Nama Responden	Rata-Rata
1	Adam Bagaskara	3,60
2	Muhammad Fadil	3,62
3	Atikah Novaria	3,68
4	Thareq Azizi	3,56
5	Adinda Rezqy	3,81
Nilai Rata-Rata		3,65

Berdasarkan data yang diperoleh melalui ujicoba *one-to-one*, maka produk dikategorikan “sangat baik” yang ditunjukkan

dengan rata-rata produk hasil ujicoba sebesar 3.65. Namun, walaupun produk dikategorikan dalam kualitas “sangat baik” terdapat beberapa masukan dan komentar dari responden untuk penyempurnaan produk di masa mendatang yaitu:

Tabel 4.14. Komentar/Saran ujicoba *one-to-one*

Komentar/saran
<ol style="list-style-type: none"> 1. Periksa link yang ada dalam learning path karena ada beberapa yang tidak muncul 2. Menurut saya, blended learning yang dikembangkan ini sudah sangat baik, akan tetapi akan lebih baik jika media video animasinya gambarnya lebih bergerak 3. Produk ini menurut saya sudah baik dan menarik untuk digunakan 4. Waktu saya mau membuka link google drive untuk mendownload materi, link tersebut tidak bisa diakses, coba untuk mengecek semua link agar bisa diakses 5. Produk yang dikembangkan oleh ka Rizky sudah sangat bagus

Berdasarkan komentar/saran yang peneliti terima dari responden maka peneliti melakukan pengecekan kembali terhadap semua link yang disediakan di web pembelajaran *blended learning* dan melakukan perbaikan terhadap link yang rusak. Saran berupa video animasi di *learning object* agar animasi gambar lebih bergerak juga merupakan masukan berharga bagi peneliti untuk mempelajari pembuatan konten animasi seperti itu, karena untuk saat ini, peneliti mempunyai keterbatasan dalam mengembangkan animasi jika

menggunakan *adobe after effect* yang dapat memberikan hasil seperti saran responden.

e. *Small group evaluation*

Pada tahap ini pengembang melakukan uji coba terhadap 10 mahasiswa program studi Teknologi Pendidikan angkatan 2016 secara bersamaan dalam grup kecil (*small group*). Responden diminta untuk melakukan pembelajaran secara online dan melakukan eksplorasi terhadap web pembelajaran *blended* lalu melakukan penilaian dengan mengisi kuisisioner. Berdasarkan *small group evaluation*, didapatkan hasil sebagai berikut

Tabel 4.15. Hasil *Small Group*

No.	Nama Responden	Rata-Rata
1	Aulia Cahyani	3,87
2	Safa Salsabila	3,81
3	Muhammad Akmal Fatan	3,62
4	Pakhrul Rizal	3,5
5	Kristina Fitriani	3,75
6	Mustofah	3,5
7	Efa Romantia	3,87
8	Ragil Prasetyo	3,43
9	Rivaldi	3,75
10	Zaena Putri	3,62
Skor Rata-Rata		3,67

Berdasarkan data yang diperoleh melalui ujicoba *small group*, maka produk dikategorikan “sangat baik” yang

ditunjukkan dengan rata-rata produk hasil ujicoba *small group* sebesar 3,67. Berikut ini merupakan komentar/saran tambahan dari responden dalam ujicoba *small group* ini:

Tabel 4.16. Komentar/Saran ujicoba *small group*

Komentar/Saran
<ol style="list-style-type: none"> 1. Format pembelajaran blended sudah sangat baik karena dengan menggunakan metode tersebut, saya dengan lebih mudah memahami materi dan tersedia jelas untuk diakses melalui web. Semoga bisa terus dikembangkan untuk pembelajaran di matkul lainnya. 2. Pengkombinasian antara pembelajaran tatap muka dan online sudah baik dan akan lebih baik jika lebih ditingkatkan dan dipertahankan. 3. <i>Web online learning well-designed</i> , mudah dibaca, dan mudah dipahami materinya. Dengan adanya tatap muka juga menyempurnakan pemahaman yang kurang dimengerti saat belajar secara online. 4. Sudah baik karena mengkombinasikan materi yang ada di online agar dapat dengan mudah dipelajari dengan pembelajaran tatap muka, secara umum sudah baik.

C. Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan ini dilakukan dengan mengacu pada model *ILDF (Integrative Learning Design Framework)* di mana model tersebut berakhir pada tahap evaluasi broader impact (melihat dampak yang luas dari penelitian yang dilakukan). Namun karena keterbatasan waktu dan kemampuan peneliti, penelitian ini dilakukan hanya sampai tahap local impact melalui evaluasi formatif.

Keterbatasan lainnya yang dimiliki oleh peneliti dalam melakukan penelitian pengembangan ini antara lain:

- Peneliti menyadari bahwa pengembangan *blended learning* ini merupakan tantangan yang besar dan berat, dan memang dalam kondisi real di lapangan dibutuhkan suatu *team* serta koordinasi yang matang untuk mengembangkan *blended learning* secara keseluruhan mulai dari desainer pembelajaran, ahli materi, pengembang media, serta ahli IT. Pada penelitian ini, peneliti merangkap sebagai keseluruhan dan menyebabkan peneliti hanya mampu membuat desain pembelajaran serta pembelajaran daring dalam 2 topik.
- Produk *learning object* yang peneliti kembangkan serta media *by utilization* yang ada juga dirasa kurang maksimal untuk memfasilitasi belajar peserta didik karena kurangnya referensi, arahan, dan bimbingan dari ahli materi serta keterbatasan kompetensi peneliti mengenai organisasi belajar.
- Keterbatasan waktu, biaya, serta tenaga peneliti yang terbatas sehingga penelitian ini walaupun memperoleh hasil yang baik namun masih jauh untuk dikatakan sempurna.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penelitian pengembangan blended learning untuk mata kuliah Pengantar Organisasi Belajar di Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta ini menghasilkan sebuah pembelajaran *blended* berupa prototype pembelajaran daring yang ada di portal web based learning milik Program Studi Teknologi Pendidikan *fip.web-bali.net* serta desain pembelajaran blended secara keseluruhan untuk mata kuliah POB. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan dengan model *ILDF (Integrative Learning Design Framework)* yang dikembangkan oleh Bannan-Ritland. Secara umum hasil penelitian ini ditunjukkan melalui tiga tahapan dalam model *ILDF* seperti berikut:

1. Tahap Eksplorasi

Pada tahap ini, peneliti melakukan eksplorasi mengenai informasi-informasi yang dapat dijadikan rujukan untuk pengembangan desain pembelajaran *blended*. Rincian setiap langkah yang ada di dalam tahap eksplorasi yakni:

- Menemukan kebutuhan melalui analisis kebutuhan
- Melakukan survey literatur
- Mengembangkan teori untuk menyusun produk

- Menyusun profil karakteristik peserta didik

2. Tahap Penyusunan

Pada tahap ini, peneliti melakukan penyusunan terhadap produk yang dikembangkan, merujuk pada hasil dalam tahap eksplorasi. Produk yang disusun dalam tahap ini adalah desain pembelajaran *blended*, *prototype* media pembelajaran serta penyusunan keseluruhan program *blended learning* di portal web-based learning fip.web-bali.net. Rincian setiap langkah yang ada di dalam tahap penyusunan yakni:

- Mengembangkan desain pembelajaran, mulai dari capaian pembelajaran, organisasi materi, penyusunan aktivitas pembelajaran, rancangan pembelajaran serta alur belajar.
- Mengembangkan prototype produk
- Mengembangkan produk secara detail dengan menyusunnya ke situs pembelajaran fip.web-bali.net

3. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi merupakan tahap dimana produk hasil pengembangan pembelajaran diuji coba atau dievaluasi untuk

mengetahui hasil pengembangan yang telah dilakukan. Hasil evaluasi yang dilakukan yaitu berupa evaluasi formatif kepada expert serta ujicoba terhadap responden melalui *one-to-one* dan *small group*. Adapun hasil yang diperoleh yakni:

- Hasil *expert review* desain pembelajaran menunjukkan hasil yang baik dengan persentase 86.95%
- Hasil expert review media menunjukkan hasil yang baik dengan persentase 100%
- Hasil expert review materi menunjukkan hasil baik dengan persentase 79,41%
- Hasil ujicoba *one-to-one* menunjukkan hasil dengan kategori “sangat baik” yang ditunjukkan dengan rata-rata produk hasil ujicoba sebesar 3.65
- Hasil ujicoba *Small Group* menunjukkan hasil dengan kategori “sangat baik” yang ditunjukkan dengan rata-rata produk hasil ujicoba sebesar 3.67

B. Implikasi

Pengembangan *blended learning* ini secara umum dapat memfasilitasi belajar mahasiswa peserta kuliah melalui rancangan pembelajaran mata kuliah dengan format *blended*. Berdasarkan keterbatasan yang ada di pembelajaran sebelumnya yang masih menerapkan format tatap muka secara penuh, pembelajaran *blended* ini menawarkan solusi untuk memecahkan keterbatasan tersebut

melalui penyediaan materi pembelajaran secara daring agar mahasiswa dapat belajar secara efektif.

Penelitian ini juga memberikan implikasi terhadap dosen selaku perancang pembelajaran agar dapat melihat pentingnya perencanaan proses pembelajaran dengan melakukan analisis dan mencari solusi atas keterbatasan yang ada. Pengembangan pembelajaran *blended* ini juga diharapkan dapat menjadi acuan atau pertimbangan dalam pengembangan pembelajaran selanjutnya atau pengembangan pembelajaran di mata kuliah lain.

C. Saran

Dalam pengembangan *blended learning* ini tentu masih terdapat kekurangan yang harus diperbaiki, baik dari aspek rancangan, produk, maupun materi. Perbaikan terus-menerus (*continuous improvement*) sangat diperlukan untuk memaksimalkan potensi *blended learning* guna memfasilitasi belajar peserta didik. Oleh karena itu, terdapat beberapa saran yang dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk perbaikan selanjutnya, yakni:

- Untuk dosen agar menyiapkan dengan baik referensi-referensi yang dapat menunjang perkuliahan sehingga referensi tersebut dapat dikembangkan dan diolah menjadi bentuk sumber belajar *online*.

- Untuk desainer pembelajaran yang akan merancang pembelajaran serupa agar memperhatikan kemampuan yang dipunya untuk mengembangkan *blended learning* serta jangan ragu untuk berkoordinasi dengan pihak yang terkait seperti ahli desain pembelajaran, ahli materi, ahli media, dan ahli IT serta perhatikan juga waktu dan biaya yang dipunya, karena sebagai individu untuk mengembangkan *blended learning* ini merupakan tantangan yang sangat besar.
- Melakukan *benchmarking* kepada banyak portal *e-learning* universitas lain, portal *e-learning* perusahaan baik dalam negeri maupun luar negeri mengenai bagaimana mereka menyajikan alur pembelajaran.
- Belajar dengan lebih mendalam mengenai pengembangan *e-learning*, cara mengembangkan konten/media *e-learning*, serta kuasai kompetensi tersebut agar dalam proses mengembangkan *e-learning* tidak ditemui kesulitan yang dapat menghambat proses penelitian.