

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Sebagai alat komunikasi dalam proses belajar mengajar, media pembelajaran digunakan untuk mentransmisikan materi dan pesan kepada mahasiswa agar hasil pembelajaran lebih efektif. Sebagai alat komunikasi dalam proses belajar mengajar, media pembelajaran digunakan untuk mentransmisikan materi dan pesan kepada mahasiswa agar hasil pembelajaran lebih efektif (Omenge & Priscah, 2016). (Mutua, 2017) dalam penelitiannya, menyoroti pentingnya peran media pembelajaran bagi para pendidik. Hasil studinya menunjukkan bahwa pandangan guru terhadap penggunaan media memiliki pengaruh positif dalam meningkatkan motivasi serta performa belajar siswa. Berdasarkan temuan tersebut, penelitian ini merekomendasikan agar kepala sekolah memberikan dukungan dan dorongan kepada guru untuk memanfaatkan media pembelajaran guna menunjang pencapaian akademik siswa.

Mata kuliah media pembelajaran merupakan mata kuliah yang cukup krusial, khususnya pada program studi ilmu pendidikan karena dengan mata kuliah itu dapat memberikan pengetahuan dan keterampilan penting untuk memungkinkan mahasiswa mengintegrasikan teknologi digital dengan lancar ke dalam proses pembelajaran mereka (Adinugraha, 2018). Melalui penggunaan multimedia, video, dan perangkat lunak interaktif, kualitas pembelajaran ditingkatkan, melampaui metode pedagogi tradisional (Drolija et al., 2020; Papadakis et al., 2020). Selain itu, mata kuliah ini mendorong pengembangan model pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan memberikan pengalaman belajar yang menarik dan efektif (Susanti, 2021). Pada mata kuliah media pembelajaran terdapat beberapa materi salah satunya adalah media pembelajaran visual. Media pembelajaran visual merupakan media pembelajaran yang disajikan secara visual dan dapat diterima melalui indera penglihatan

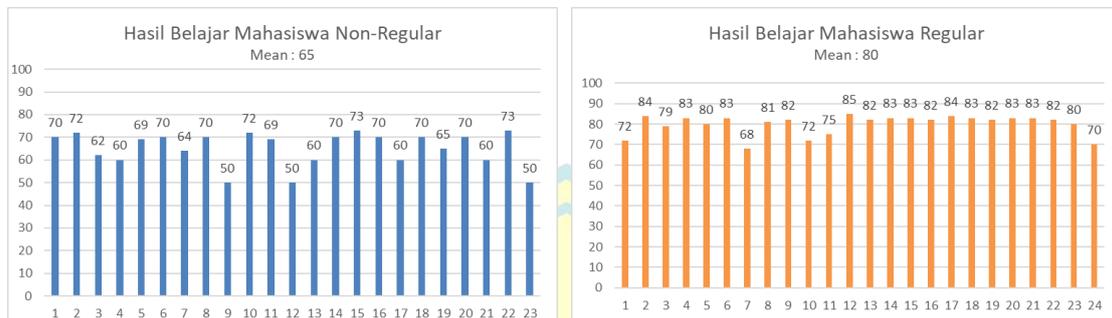
Teknologi informasi dan komunikasi yang semakin berkembang pesat, menuntut lembaga pendidikan untuk terus memberikan inovasi dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien demi tercapainya sebuah tujuan pendidikan yang optimal. *E-learning* sebagai pendekatan penting bagi pendidikan yang akan bertahan hingga sekarang telah mengubah cara orang belajar di abad 21. Integrasi pembelajaran *online* maupun pembelajaran *blended* di pendidikan tinggi sudah tidak bisa dihindari lagi (Xu et al., 2023). Teknologi pendidikan sebagai suatu bidang ilmu yang selalu berupaya merancang, mengembangkan dan

memanfaatkan berbagai sumber belajar (Januszewski, 2001). Dengan demikian, pembelajaran dapat diakses secara fleksibel di mana saja, kapan saja, oleh siapa pun, dan melalui metode serta sumber belajar yang sesuai dengan situasi dan kebutuhan individu guna mengatasi hambatan dalam proses belajar. Teknologi pendidikan, sebagai bentuk *soft technology* yang mencakup pendekatan sistematis dalam menyelesaikan masalah pembelajaran, kini semakin berkembang pesat dan memegang peran penting dalam dunia pendidikan, terutama dalam hal perancangan serta pengembangan sistem pembelajaran (Marzuki et al., 2020).

Proses perkuliahan di STIT Al Marhalah Al ‘Ulya, khususnya pada program studi PAI menerapkan aktivitas perkuliahan secara luring. Mahasiswa dengan latar belakang berbeda dan aktivitas berbeda tentunya membutuhkan strategi perkuliahan yang berbeda. Pendidikan 4.0 mendorong terciptanya sistem pendidikan yang cerdas melalui pemanfaatan teknologi, termasuk penggunaan e-learning sebagai salah satu solusinya. Pembelajaran yang terhubung dengan jaringan internet membutuhkan berbagai bentuk kesiapan, salah satunya adalah membekali mahasiswa calon pendidik dengan kemampuan merancang media pembelajaran yang menarik, relevan dengan kompetensi yang dituju, serta selaras dengan tuntutan era industri 4.0. (Dewi, 2021). Hal tersebut juga menjadi tujuan umum dari mata kuliah Media Pembelajaran. Setelah melakukan studi pendahuluan, mahasiswa menghadapi masalah rendahnya hasil belajar dan partisipasi mahasiswa dalam perkuliahan, kesulitan membagi waktu kuliah dan pekerjaan, dan belum tersedianya akses dan sistem yang dapat memfasilitasi mereka dalam menjalani perkuliahan dari jarak jauh. Model perkuliahan yang digunakan masih terpaku kepada pembelajaran luring, meskipun lembaga dan dosen sudah menerapkan penggunaan sistem SIAKAD ataupun *platform digital* lain seperti *google classroom* dan lain sebagainya. Selain itu, lembaga kampus juga memiliki lab komputer dengan fasilitas wifi yang memadai untuk bisa dimanfaatkan dalam proses belajar. Namun sayangnya, lab komputer tersebut belum dimanfaatkan secara optimal, atau bisa dikatakan sangat jarang digunakan.

Berdasarkan wawancara dengan dosen, proses perkuliahan yang telah dilaksanakan secara luring menggunakan model pembelajaran yang disesuaikan dengan kemampuan, kebutuhan, dan masalah yang dihadapi oleh mahasiswa telah diupayakan, namun belum maksimal karena mahasiswa memiliki kesibukan lain sehingga seringkali absen kuliah ataupun telat mengumpulkan tugas dan bahkan tidak mengerjakan tugas. Hal ini didukung dengan data yang mengungkapkan bahwa dalam satu semester perkuliahan, sebesar 38% mahasiswa tidak hadir ke kampus, dan bahkan pernah dalam satu pertemuan hanya 20% mahasiswa yang hadir ke kampus. Selain itu, sekitar 50% mahasiswa selalu telat dalam mengumpulkan tugas, 13% mahasiswa yang tidak mengumpulkan tugas, serta 9% mahasiswa yang tidak mengikuti

UTS/UAS. Dengan rendahnya mahasiswa dalam berpartisipasi pada proses perkuliahan dan dengan kesibukan yang mereka punya, maka hal tersebut berpengaruh pula pada perolehan hasil belajar mahasiswa. Hal ini didukung dengan kesenjangan data hasil belajar mahasiswa non regular dan mahasiswa regular pada mata kuliah media pembelajaran:



Gambar 1 Hasil Belajar Mahasiswa

Dosen mengharapkan mahasiswanya bisa lebih aktif, interaktif, dan termotivasi dalam proses perkuliahan, dosen berharap capaian hasil perkuliahan mahasiswa dapat meningkat. Tentunya, upaya-upaya yang sudah dilakukan dosen perlu dimaksimalkan lagi.

Sementara itu, berdasarkan wawancara dengan mahasiswa bahwa mereka kurang memahami teori yang diberikan oleh dosen, karena metode yang dipakai hanya terpaku pada metode ceramah dan penugasan sehingga membuat mahasiswa bosan dan mengantuk, hingga akhirnya mereka menjadi mahasiswa pasif. Hal tersebut membuat motivasi mahasiswa menjadi rendah. Selain itu, karena dosen hanya memberikan materi dengan ceramah, terkadang mahasiswa kebingungan untuk menerapkannya ketika praktek membuat media pembelajaran, khususnya media pembelajaran berbasis teknologi. Mata kuliah media pembelajaran ini menjadi salah satu mata kuliah yang seharusnya dapat menghasilkan sebuah produk media pembelajaran yang bisa digunakan oleh mahasiswa nantinya ketika terjun mengajar di sekolah atau ketika mereka akan melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di semester berikutnya. Namun, sejauh ini produk yang dihasilkan baru berupa media cetak, dan masih minim sekali produk media pembelajaran interaktif lainnya yang dihasilkan. Selain itu, keterbatasan sumber belajar juga menjadi salah satu masalah yang dihadapi.

*Blended learning* menjadi salah satu strategi yang sering kali digunakan dalam pendidikan tinggi untuk mewujudkan proses belajar yang lebih efektif dan efisien karena menawarkan fleksibilitas yang lebih besar dalam hal waktu dan tempat, sehingga menjadikan pendidikan tinggi dapat diakses oleh masyarakat yang lebih luas (Müller & Mildenerger, 2021). Secara ringkas, *blended learning* bertujuan untuk mengintegrasikan pertemuan langsung dan daring, yang pada gilirannya menghasilkan keterlibatan belajar yang lebih optimal serta

pengalaman belajar yang lebih fleksibel, dengan menggunakan beragam *learning object* secara online untuk mendukung kelas tatap muka. (Hrastinski, 2019). Pada dasarnya, sistem yang digunakan dalam *blended learning* ini sama saja dengan pembelajaran secara langsung (Smaldino et al., 2012) karena komponen dalam *blended learning* tetap meliputi tujuan, dosen, mahasiswa, metode/strategi/media/materi, dan evaluasi (Prawiradilaga, 2015). *Blended learning* ini dapat menjadi pertimbangan besar bagi pendidikan tinggi untuk mengubah pembelajaran luring dengan pembelajaran daring. *Blended learning* yang didesain dengan baik akan memberikan pembelajaran yang setara dengan pembelajaran tatap muka meski waktu pertemuan kelas berkurang antara 30 - 79 persen (Müller & Mildemberger, 2021). Dengan adanya *blended learning* ini, dapat memudahkan mahasiswa di pendidikan tinggi untuk belajar dimanapun dan kapanpun.

Implementasi dari *blended learning*, tentunya harus disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik pembelajaran dengan menggunakan pendekatan model pedagogis tertentu agar tujuan yang diharapkan dapat tercapai. (Staker & Horn, 2012) mempresentasikan empat model *blended learning*, yakni: 1) Model *Station Rotation* yang memungkinkan mahasiswa untuk berpindah antar kelompok dalam jadwal yang telah ditentukan, dengan kombinasi sesi daring dan tatap muka. 2) Model *Flex* menyajikan materi secara online, namun tetap menyediakan ruang fisik yang dapat dimanfaatkan untuk pertemuan langsung, dilengkapi dengan fasilitas digital sebagai pendukung pembelajaran. Sementara itu, 3) Model *Self-Blend* memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk secara mandiri memilih satu atau lebih mata kuliah berbasis daring sebagai pelengkap dari perkuliahan tatap muka yang mereka ikuti. Adapun 4) Model *Enriched Virtual* memberikan keleluasaan bagi mahasiswa untuk membagi waktu antara kehadiran di kampus dan pembelajaran secara online dari jarak jauh, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih fleksibel dan sesuai dengan kebutuhan masing-masing individu.

Model *flex* merupakan salah satu model *blended learning* dengan desain pembelajaran dimana mahasiswa dapat mengikuti dua kegiatan pembelajaran *online* dan *offline* secara bersamaan dengan instruksi seluruh kelompok dan kelompok kecil, bimbingan pribadi atau tatap muka, dan proyek kelompok sehingga pembelajaran menjadi fleksibel (Darmayanti et al., 2022; Mahmud, 2021; Schindelwig et al., 2017). Dalam model *flex*, isi pembelajaran dan tugas disalurkan melalui pengajaran online; namun, mahasiswa akan berpartisipasi dalam sesi tatap muka secara langsung untuk mengecek *progress* dan menerima *feedback* mengenai proses pembelajaran (Tong et al., 2022). (Kennedy, 2021) menyatakan bahwa model *flex* merupakan desain *blended learning* yang sebagian besar kegiatannya dilakukan secara *online*, meskipun

dengan dukungan dosen kelas (Jamaluddin et al., 2022). Model *flex* memiliki keunggulan baik di bidang kognitif maupun afektif. Di bidang kognitif, model *flex* dapat meningkatkan prestasi akademik, keterampilan memecahkan masalah, pemikiran kritis, dan pemahaman. Di bidang afektif, model *flex* dapat meningkatkan kepuasan, minat akademik, sikap belajar, dan motivasi (Kang et al., 2022). Model *flex* dapat pula membangun pengetahuan baru berdasarkan pengalaman sebelumnya (Sari & Asmendri, 2019; Sekarwati et al., 2019) dengan hasil yang menunjukkan bahwa model *flex* memungkinkan dosen menjangkau lebih banyak mahasiswa karena sebagian waktu belajar digantikan dengan pembelajaran berbasis teknologi. Lebih lanjut, penelitian model *flex* (Hawamdeh & Adamu, 2020; Mabuan & Ebron, 2018; Mahmud, 2021) dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Oleh karena itu, model *flex* cocok untuk pembelajaran dan dapat memenuhi kebutuhan berdasarkan kebutuhan belajar, minat, metodologi pengajaran, tujuan, situasi, dan kegunaan lainnya.

Cooperative learning adalah salah satu pendekatan pembelajaran yang didukung oleh bukti empiris yang menunjukkan pembentukan saling ketergantungan dalam konteks pembelajaran kelompok kecil (Van Ryzin et al., 2020). Penelitian sebelumnya di lingkungan pendidikan tinggi *non-digital* menunjukkan bahwa metode pembelajaran aktif dan kooperatif lebih meningkatkan pembelajaran dan kesejahteraan mahasiswa dibandingkan metode perkuliahan biasa (Deslauriers et al., 2019; Loh & Ang, 2020). Meskipun metode ini secara tradisional telah diterapkan di ruang kelas fisik, terdapat hipotesis bahwa temuan ini dapat ditransfer ke konteks pembelajaran *online* (Davidson, 2021). Terdapat beberapa variasi dalam model pembelajaran kooperatif, yaitu *Student Team Achievement Division* (STAD), *Jigsaw*, *Group Investigation* (GI), *Teams Games Tournaments* (TGT), *Think Pair Share* (TPS), dan *Numbered Head Together* (NHT) (Mudana et al., 2023). Kemanjuran *cooperative learning* bergantung pada faktor motivasi dan integrasinya dengan pendekatan pedagogi yang saling melengkapi. Penelitian terbaru telah mengungkapkan potensi pembelajaran jarak jauh untuk memperoleh hasil yang menguntungkan ketika dikombinasikan secara sinergis dengan strategi pembelajaran lainnya (Segundo-Marcos et al., 2023).

Banyak penulis *cooperative learning* telah menggunakan metode yang dikembangkan oleh Profesor Frank Lyman di University of Maryland pada tahun 1981, *Think, Pair, Share*. Metode ini memiliki manfaat yang berdampak dalam meningkatkan respon mahasiswa terhadap suatu pertanyaan (Huda, 2018). Menurut Slavin, metode ini sederhana tapi sangat bermanfaat (Slavin, 2015). Untuk mengubah cara siswa berinteraksi satu sama lain, pendekatan struktural *Think, Pair, and Share* digunakan (Retnowati et al., 2021). Langkah-langkah dalam

*Think, Pair, Share* memberikan kesempatan lebih luas bagi mahasiswa untuk memproses pemikiran, memberikan tanggapan, serta saling mendukung satu sama lain. Selain itu, metode ini juga memiliki kelebihan dalam mendorong keterlibatan aktif mahasiswa, sehingga mereka dapat berpikir lebih kreatif dan terlibat dalam diskusi secara lebih optimal. (Astra et al., 2021). *Think, Pair, Share* dapat meningkatkan frekuensi berpartisipasi di kelas dibandingkan dengan metode pengajaran klasik (Mundelsee & Jurkowski, 2021).

Sebuah penelitian yang telah dilakukan oleh (Ashraf et al., 2021) mengungkapkan bahwa mayoritas penelitian *blended learning* berasal dari negara maju, karenanya ia menyerukan *cross-collaboration* untuk memfasilitasi *blended learning* di negara berkembang. Penelitian mengenai *blended learning* telah dilakukan untuk meningkatkan pembelajaran di pendidikan tinggi dengan berbagai model (Abdillah et al., 2020; Hawamdeh & Adamu, 2020; Kang et al., 2022; Marzuki, 2023). Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Mosalanejad et al., 2020) dengan menerapkan *flex blended course* yang dipadukan dengan gamifikasi menunjukkan dampak positif intervensi ini terhadap pembelajaran dan indeks kepuasan mahasiswa. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh (Karamzadeh et al., 2021) mengenai penerapan *blended learning* dengan model *flex* dipadukan dengan pendekatan *case-based learning* dapat memberikan pengaruh terhadap pengetahuan, sikap, dan kinerja mahasiswa. Karenanya, terdapat peningkatan permintaan akan kelas dan program *blended learning*, yang memungkinkan mahasiswa memperdalam proses belajar dan meningkatkan keterampilan mereka, bahkan ketika mahasiswa dan pengajar terpisah secara fisik (Yoshida et al., 2022). Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh (Fitriyanti et al., 2023) menerapkan *full online* (sinkronus dan asinkronus) menggunakan *cooperative learning* tipe *Think Pair Share* dengan pola berikut: 1) *Think*, mahasiswa menonton video pembelajaran; 2) *Pair*, mahasiswa melakukan diskusi kelompok melalui forum yang disediakan di *learning management system* (LMS); 3) *Share*, pada pertemuan tatap muka secara daring, para mahasiswa dipilih secara acak untuk mempresentasikan jawaban pertanyaan melalui media Google Meet. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran OTPS (*Online Think Pair Share*) yang dioptimalkan menggunakan LMS dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

Berdasarkan masalah yang ditemukan di lapangan, bahwa dengan hasil belajar dan partisipasi yang rendah pada proses perkuliahan dikarenakan kesibukan di luar kampus. Selain itu, proses perkuliahan di STIT Al-Marhalah Al-'Ulya fokus pada pembelajaran luring sehingga waktu yang kaku dan terbatas membuat pembelajaran menjadi tidak optimal bagi

mahasiswa. Dengan demikian, diperlukan alternatif yang memungkinkan pembelajaran menjadi lebih aktif dan fleksibel. Karenanya, akan dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai pengembangan *blended learning* dengan model *flex* yang diintegrasikan dengan *cooperative learning* tipe *Think, Pair, Share* (TPS) dengan tujuan untuk mengoptimalkan proses perkuliahan pada mata kuliah media pembelajaran di STIT Al-Marhalah Al-'Ulya. Hal ini dikarenakan, *blended learning* di pendidikan tinggi menjadi salah satu strategi yang dapat digunakan untuk mewujudkan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien karena menawarkan fleksibilitas yang luas dalam hal waktu dan tempat, sehingga menjadikan pendidikan tinggi dapat dengan mudah diakses oleh masyarakat luas (Müller & Mildenberger, 2021). *Blended learning* dengan model *flex* menawarkan mahasiswa untuk tetap mendapatkan pembelajaran tatap muka sehingga dapat diperiksa kemajuan serta menerima umpan balik mengenai proses pembelajaran (Tong et al., 2022). Diharapkan hasil belajar siswa akan ditingkatkan dengan pilihan pembelajaran kooperatif *Think, Pair, Share* karena teknik ini adalah optimalisasi partisipasi mahasiswa untuk lebih kreatif berpikir dan aktif dalam berdiskusi (Astra et al., 2021). *Think, Pair, Share* dapat meningkatkan frekuensi berpartisipasi di kelas dibandingkan dengan metode pengajaran klasik (Mundelsee & Jurkowski, 2021)

## **B. Batasan Penelitian**

Merujuk pada latar belakang yang telah diuraikan, ruang lingkup penelitian ini terfokus pada pengembangan desain pembelajaran berupa produk *flex blended learning* dalam mata kuliah Media Pembelajaran, yang mengintegrasikan model *cooperative learning* tipe *Think, Pair, Share*, di lingkungan Program Studi Pendidikan Agama Islam, Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al Marhalah Al 'Ulya.

Produk yang dikembangkan berupa: 1) Rancangan pembelajaran *flex blended learning* dengan *cooperative learning method* pada pertemuan 13-14 (media audio-visual); 3). Modul panduan penggunaan *blended learning* pada mata kuliah media pembelajaran.

## **C. Rumusan Masalah**

Merujuk pada latar belakang dan pembatasan penelitian di atas, maka rumusan masalah untuk penelitian ini adalah:

1. Bagaimana rancangan pengembangan *flex blended learning* pada mata kuliah media pembelajaran dengan *cooperative learning method* tipe *Think, Pair, Share* di STIT Al-Marhalah Al-'Ulya?

2. Bagaimana kelayakan produk *flex blended learning* dengan *cooperative learning method* tipe *Think, Pair, Share* pada mata kuliah media pembelajaran di STIT Al-Marhalah Al-‘Ulya?
3. Bagaimana efektivitas produk *flex blended learning* dengan *cooperative learning method* tipe *Think, Pair, Share* pada mata kuliah media pembelajaran di STIT Al-Marhalah Al-‘Ulya?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini memiliki tujuan untuk menghasilkan sebuah produk *flex blended learning* dengan *cooperative learning method* tipe *think, pair, share* yang layak dan efektif pada mata kuliah media pembelajaran di STIT Al Marhala Al ‘Ulya.



### E. *State of The Art*

Efektivitas suatu proses pembelajaran bergantung pada faktor motivasi dan integrasinya dengan pendekatan pedagogi yang saling melengkapi. Potensi *online learning* dalam memperoleh hasil yang menguntungkan dapat dicapai ketika dikombinasikan secara sinergis dengan strategi pembelajaran lainnya (Segundo-Marcos et al., 2023). Studi oleh (Wikanda et al., 2021) mengenai *blended learning* tipe *flipped learning* yang dipadukan dengan *cooperative learning* merupakan suatu solusi dari pelatihan *diving* di Basarnas karena sebab masalah jarak sehingga kinerja individu berdampak. Selanjutnya, penelitian (Cahyandari et al., 2022) mengintegrasikan pendekatan *project based-learning* dalam lingkungan *blended flipped classroom* pada mata kuliah media pembelajaran guna meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran, khususnya dalam mengatasi keterbatasan waktu dalam mengikuti perkuliahan, upaya ini juga ditujukan untuk memperbaiki capaian belajar mahasiswa, menumbuhkan kemandirian, serta memberikan motivasi bagi mereka yang mengimplementasikan mata kuliah media pembelajaran dalam tugas-tugas selaku calon instruktur nantinya .

Penelitian yang dilakukan oleh (Müller & Mildemberger, 2021; Xu et al., 2023) yang mengarahkan dorongan kepada lembaga di pendidikan tinggi agar dapat memberikan sebuah kemudahan yang lebih luas dalam hal waktu maupun tempat belajar bagi mahasiswa, guna memperluas jangkauan akses pendidikan tinggi ke lapisan masyarakat yang lebih luas..Namun, gap dari penelitian ini adalah kualitas desain pembelajaran tidak dapat diperiksa, baik dalam format *blended learning* maupun format pengajaran di kelas konvensional secara rinci. Dengan demikian, penting untuk memastikan bahwa temuan penelitian empiris mengenai keberhasilan penerapan desain *blended learning*.

Penelitian terkait *blended learning* dengan model *flex* oleh (Tong et al., 2022) mengungkapkan bahwa model *flex blended learning* efektif dalam peningkatan prestasi akademik, keterampilan belajar mandiri, dan sikap belajar mahasiswa. Pembelajaran *online* dilakukan melalui *google classroom* agar siswa dapat berpartisipasi untuk memperoleh pengetahuan lewat diskusi dan menggunakan berbagai sumber belajar online. Sedangkan untuk lembar kerja dilakukan secara offline dan online dengan dokumentasi foto dan diupload pada *google classroom*. Selain itu diberikan pula soal-soal untuk dijawab dalam *setting pre-test* dan *post-test* untuk dibandingkan hasilnya. Namun, permasalahan penelitian yang dapat dipertimbangkan antara lain memperluas cakupan penelitian tentang pengaruh *blended learning* pada bidang ilmu lain atau melakukan penelitian dengan jumlah sampel yang lebih

luas. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh (Shamad & Wekke, 2019) yang menerapkan *flex blended learning* di jurusan PAI belum optimal karena dosen kurang memahami penggunaan teknologi dan tidak siap karena kesibukan dengan tugas struktural lainnya. Kelemahan lain yang ditemukan adalah kurangnya keterampilan dan infrastruktur untuk menerapkan *blended learning*.

Sebagaimana relevan pada penelitian yang dilakukan oleh (Hiasa et al., 2022) menerapkan *cooperative learning* tipe *think, pair, share* dalam lingkungan *fully online* pada mata kuliah sastra ekspresi untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa. Mata kuliah ini menuntut adanya praktik, sehingga pola yang diterapkan adalah, *Think*: mahasiswa diminta untuk mengingat kalimat dari puisi yang berkesan bagi mereka. Secara acak, sebagian mereka ditunjuk untuk menjelaskan mengapa hal itu berkesan kepada teman-temannya melalui *Google Hangouts*, *Pair*: dosen memberikan tugas dengan beberapa tema, mahasiswa diskusi lewat *Google Hangouts* baik secara *texting* atau *video conference*, *Share*: hasil puisi tersebut akan diunggah di YouTube. Selanjutnya pada penelitian (Fitriyanti et al., 2023) juga menerapkan *cooperative learning* tipe *think, pair, share* dalam lingkungan *fully online* pada mata kuliah teknik fisika agar mahasiswa dapat menerapkan kalkulus dalam berbagai konteks, khususnya untuk menyelesaikan permasalahan fisika. Pola yang diterapkan adalah, *Think*: menonton video pembelajaran, *Pair*: diskusi kelompok melalui forum yang disediakan di LMS, *Share*: pertemuan tatap muka secara daring. Para mahasiswa dipilih secara acak untuk mempresentasikan jawaban pertanyaan melalui media Google Meet.

No	Researcher and Year, Title, Journal Name	Aims and Method	Findings
1	Muhammad Azeem Ashraf, dkk, 2021 <i>A Systematic Review of Systematic Reviews on Blended Learning: Trends, Gaps, and Future Directions</i> Psychology Research and Behavior Management (Q1)	Menginvestigasi impact perubahan waktu kelas ke lingkungan online learning <i>Systematic Review</i>	Studi ini menunjukkan bahwa mayoritas penelitian tentang pembelajaran campuran dilakukan di negara maju. Oleh karena itu, kerja sama internasional diperlukan untuk memfasilitasi pembelajaran campuran di negara berkembang (Ashraf et al., 2021).  Hasil penelitian ini membuat garis besar yang akan membantu menerapkan pembelajaran campuran dan membantu desain sebagai salah satu cara untuk menghadapi masalah kesehatan yang signifikan seperti pandemi.  Gap: Tantangan yang paling banyak dihadapi oleh guru, siswa, dan institusi adalah kekurangan infrastruktur TIK dan keahlian.
2	Duong Huu Tong, dkk, 2022 <i>The effectiveness of blended learning on students' academic achievement, self-study skills and learning attitudes: A quasi experiment study in teaching the conventions in the plane</i> Heliyon (Q1)	Mengetahui keefektifan model flex blended learning dalam pembelajaran matematika subtopik koordinat pada bidang melalui peningkatan prestasi akademik, keterampilan belajar mandiri, dan sikap belajar siswa.  Penelitian <i>quasi-experiment</i>	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran campuran berdampak positif terhadap prestasi akademik siswa. Survei pendapat siswa juga menunjukkan bahwa pembelajaran campuran meningkatkan interaksi siswa dengan guru, meningkatkan kemampuan mereka untuk belajar sendiri, dan meningkatkan perspektif mereka tentang belajar.  Pola berikut digunakan dalam model flex: materi pembelajaran dan tugas praktik diberikan melalui pengajaran online, tetapi siswa harus berpartisipasi dalam sesi tatap muka untuk menilai kemajuan mereka dan mendapatkan umpan balik tentang proses pembelajaran mereka (Tong et al., 2022).  Penelitian gap dapat memperluas cakupan penelitian tentang dampak pembelajaran campuran pada bidang ilmu lain atau menggunakan sampel yang lebih besar.
3	Nurwulan Fitriyanti, Mona Zevika, Rizki Zakwandi, 2023 <i>Implementation of Online Think Pairs Share (OTPS) Model to Improve Student Learning Outcome</i> Prisma Sains: Jurnal Pengkajian Ilmu dan Pembelajaran Matematika dan IPA IKIP Mataram (Sinta 3)	Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar pada kelas kalkulus mahasiswa teknik fisika menggunakan <i>think pair share</i>  <i>Classroom action research (PTK)</i>	Pola yang digunakan adalah sebagai berikut: <i>Think</i> : menonton video pembelajaran <i>Pair</i> : diskusi kelompok melalui forum yang disediakan di LMS <i>Share</i> : pertemuan tatap muka secara daring. Para mahasiswa dipilih secara acak untuk mempresentasikan jawaban pertanyaan melalui media Google Meet.  Keterkaitan: penelitian di atas dilakukan dalam lingkungan fully online, sedangkan penelitian yang akan dilakukan akan dilakukan pada lingkungan blended learning
4	Egi Wikanda, Eveline Siregar, RA Murti Kusuma Wirasti, 2021 <i>Flipped Classroom for Diving Environment Training Using Cooperative Learning</i> <i>Journal of Education Technology</i>	<i>Research and Development</i>	Salah satu masalah yang dihadapi adalah bagwa pelatihan diving Basarnas terkendala jarak, yang berdampak pada kinerja tugas pribadi pegawai. Model flipped classroom dengan cooperative learning adalah yang digunakan untuk blended learning.  Namun, penelitian ini akan menggunakan model pembelajaran campuran Flex dengan model pembelajaran kooperatif Think, Pair, and Share.

No	Researcher and Year, Title, Journal Name	Aims and Method	Findings
5	Mega Prani Ningsih, Iman Hilman, Fuad Guntara 2020 <i>Implementation of Blended Learning through Google Classroom in Geography Learning Media Courses</i>	Mengkaji implementasi dan tanggapan mahasiswa terhadap pemanfaatan blended learning melalui google classroom pada mata kuliah media pembelajaran geografi.  Metode Deskriptif	Pada penelitian ini, model PEDATI digunakan untuk menerapkan pembelajaran campuran. Ini dinilai efektif untuk digunakan dan perlu dikembangkan untuk mendukung pembelajaran campuran dalam mata kuliah media pembelajaran karena tanggapan positif mahasiswa terhadap proses pembelajaran.  Keterkaitan: Studi yang akan dilakukan akan mengembangkan blended learning pada mata kuliah media pembelajaran menggunakan model flex blended learning.

Table 1. State of The Art

Berdasarkan penelitian terdahulu dan *research gap* yang ditemukan, bahwa diperlukan penelitian lebih lanjut yang sistematis dan dikaji secara cermat untuk menginformasikan desain dan pendekatan pembelajaran yang diintegrasikan ke dalam *blended learning* (Jen & Hoogeveen, 2022; Müller & Mildenerger, 2021; Xu et al., 2023), maka peneliti mengambil posisi penelitian untuk melakukan pengembangan *blended learning* dengan model *flex* yang diintegrasikan dengan *cooperative learning* tipe *Think, Pair, Share* (TPS) dengan tujuan untuk mengoptimalkan proses pembelajaran mata kuliah Media Pembelajaran di STIT Al-Marhalah Al-'Ulya. *Novelty* dari penelitian ini adalah bahwa pada penelitian sebelumnya *blended learning* yang diintegrasikan dengan *cooperative learning* tipe *Think, Pair, Share* berdampak positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, namun model *blended* yang digunakan adalah *flipped classroom* atau dengan setting pembelajaran *fully online*. Oleh karenanya, penelitian yang akan dilakukan ini akan menggunakan model *flex blended learning* yang memberikan fleksibilitas yang lebih besar kepada mahasiswa dengan pendekatan *cooperative learning* tipe *Think, Pair, Share* yang terfokus pada materi yang bersifat praktek untuk mengoptimalkan waktu pembelajaran di kampus.