

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kerangka kompetensi abad ke-21 menempatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah, kreativitas dan inovasi, komunikasi efektif, serta kolaborasi lintas disiplin sebagai kompetensi utama yang harus dikuasai lulusan perguruan tinggi (Rahayu et al., 2024). Literasi digital dan kemampuan mengelola informasi secara kritis di tengah banjir data digital juga menjadi keterampilan dasar yang tidak dapat diabaikan, mengingat hampir seluruh sektor profesional kini bergantung pada teknologi.

Pada tataran kebijakan, Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) menegaskan bahwa lulusan program sarjana harus memiliki capaian pembelajaran yang mencakup empat dimensi secara simultan: sikap profesional, penguasaan pengetahuan teoritis, keterampilan umum (berpikir kritis, pemecahan masalah, komunikasi efektif), dan keterampilan khusus bidang studi (Kebudayaan, 2012). Ketentuan ini mengharuskan desain pembelajaran di perguruan tinggi bergeser dari model teacher-centered yang pasif menuju model student-centered yang aktif, variatif, dan berbasis teknologi. Kondisi ini menjadi dasar normatif pertama yang mensyaratkan inovasi model pembelajaran Mata Kuliah Pengantar Pendidikan.

Universitas Setia Budhi Rangkasbitung telah mengimplementasikan Learning Management System (LMS) SiakadCloud sebagai platform utama pengelolaan pembelajaran bagi seluruh sivitas akademika. LMS ini berfungsi untuk mengelola materi, tugas, evaluasi, dan komunikasi antara dosen dan mahasiswa secara digital.

Kajian pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti terhadap pemanfaatan LMS SiakadCloud menunjukkan hasil yang sangat positif dari perspektif teori organisasi belajar (Arini et al., 2024), sebagaimana disajikan pada tabel berikut:

Tabel 1. 1 Hasil Analisis Deskripsi Pemanfaatan LMS SiakadCloud di Universitas Setia Budi Rangkasbitung

No	Dimensi	Skor (%)	Kategori
1	<i>Continuous Learning</i>	86.08%	Sangat baik / Sangat tinggi
2	<i>Inquiry and dialogue</i>	86.08%	Sangat baik / Sangat tinggi
3	<i>Team learning</i>	86.95%	Sangat baik / Sangat tinggi
4	<i>Embedded system</i>	84.34%	Sangat baik / Sangat tinggi
5	<i>Empowerment</i>	82.60%	Sangat baik / Sangat tinggi
6	<i>System connection</i>	85.21%	Sangat baik / Sangat tinggi
7	<i>Strategic leadership</i>	82.60%	Sangat baik / Sangat tinggi

Tabel 1.1 menunjukkan bahwa seluruh tujuh dimensi teori organisasi belajar terpenuhi pada level sangat tinggi, dengan skor berkisar antara 82,60% hingga 86,95%. Data ini mengkonfirmasi bahwa LMS SiakadCloud telah diterima dan dimanfaatkan dengan sangat baik oleh sivitas akademika, baik dari sisi infrastruktur, budaya organisasi, maupun kepemimpinan strategis.

Namun demikian, ditemukan sebuah informasi yang signifikan yaitu penerimaan dan pemanfaatan LMS yang sangat positif tersebut tidak berbanding lurus dengan peningkatan hasil belajar mahasiswa. Kajian mendalam mengidentifikasi beberapa penyebab informasi ini. Pertama, LMS hanya digunakan sebagai platform penyimpanan dan distribusi materi (upload-download), tanpa memanfaatkan fitur interaktifnya seperti forum diskusi, kuis adaptif, atau video pembelajaran. Kedua, tidak tersedia model pembelajaran terstruktur yang mengarahkan mahasiswa menggunakan LMS secara bermakna dan terarah. Ketiga, bahan ajar yang tersedia di LMS masih berupa materi konvensional (PDF, slide) tanpa elemen multimedia interaktif yang dapat meningkatkan engagement

mahasiswa. Informasi ini mengindikasikan bahwa masalah bukan terletak pada ketersediaan teknologi, melainkan pada ketiadaan model pembelajaran yang mampu mengoptimalkan teknologi tersebut secara pedagogis.

Analisis data hasil belajar tiga tahun akademik (2021–2023) pada Mata Kuliah Pengantar Pendidikan di Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan (Penjaskes), FKIP Universitas Setia Budi Rangkasbitung, menghasilkan temuan yang mengkhawatirkan, sebagaimana terlihat pada tabel berikut:

Tabel 1. 2 Data Nilai Mata Kuliah Pengantar Pendidikan Program Studi Penjaskes 3 tahun terakhir

No	Angkatan	Lulus	Lulus dengan Remedial	Tidak Lulus	Jumlah Mahasiswa
1	2021	82	4	13	99
2	2022	88	6	12	106
3	2023	102	9	13	124

Tabel 1.2 menunjukkan bahwa dari total 329 mahasiswa yang mengikuti Mata Kuliah Pengantar Pendidikan selama tiga tahun akademik, terdapat 57 mahasiswa (17,32%) yang tidak lulus atau harus mengikuti remedial. Angka ini tergolong tinggi untuk mata kuliah fondasi tingkat pertama. Lebih lanjut, kajian kualitatif melalui wawancara dengan dosen pengampu dan mahasiswa mengidentifikasi empat akar permasalahan pembelajaran yang bersifat sistemik, sebagaimana dirangkum dalam tabel berikut:

Tabel 1.3 Identifikasi Permasalahan Pembelajaran Mata Kuliah Pengantar Pendidikan

No	Aspek	Kondisi Saat Ini (Aktual)	Kondisi Ideal (yang Diharapkan)
1	Model Pembelajaran	Berpusat pada dosen (teacher-centered); didominasi ceramah satu arah; keterlibatan aktif mahasiswa minimal	Berpusat pada mahasiswa (student-centered); variatif; mendorong keterlibatan aktif, kolaborasi, dan eksplorasi

No	Aspek	Kondisi Saat Ini (Aktual)	Kondisi Ideal (yang Diharapkan)
2	Bahan Ajar	Terbatas pada buku teks cetak, modul PDF, dan slide PowerPoint; tidak interaktif; tidak memanfaatkan multimedia	Bahan ajar digital interaktif yang mengintegrasikan teks, gambar, video, dan tautan eksternal; dapat diakses mandiri
3	Diferensiasi Gaya Belajar	Belum tersedia rancangan pembelajaran yang mengakomodasi perbedaan gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik	Model pembelajaran yang menyediakan berbagai modalitas belajar secara bersamaan melalui aktivitas yang berbeda
4	Pemanfaatan Teknologi	LMS digunakan sebatas sebagai platform unggah-unduh materi; fitur diskusi, kuis, dan video tidak dimanfaatkan optimal	LMS diintegrasikan secara bermakna dalam alur pembelajaran terstruktur dengan bahan ajar digital yang kaya konten

Analisis kebutuhan terhadap karakteristik subjek pembelajaran menjadi lapisan penting yang keempat. Mahasiswa yang mengikuti Mata Kuliah Pengantar Pendidikan adalah mahasiswa semester pertama yang sedang menjalani transisi dari budaya belajar pendidikan menengah menuju budaya belajar pendidikan tinggi. Transisi ini menghadirkan serangkaian tantangan yang secara empiris berdampak pada proses dan hasil belajar.

Pertama, tantangan adaptasi gaya belajar. Pembelajaran di pendidikan tinggi jauh lebih mandiri, diskursif, dan berbasis literasi akademik dibandingkan dengan sekolah menengah yang umumnya terpandu ketat oleh guru. Mahasiswa baru sering kali mengalami kesulitan beradaptasi dengan pola belajar yang lebih independen, termasuk mengelola proses belajar mereka sendiri tanpa pengawasan langsung dari dosen (Fernandes et al., 2023).

Kedua, tantangan manajemen waktu dan beban akademik. Mahasiswa baru dihadapkan secara simultan pada beban kuliah yang lebih banyak, tuntutan tugas yang beragam, penyesuaian lingkungan sosial, dan kehidupan mandiri. Keterampilan manajemen waktu yang belum matang sering menyebabkan penumpukan tugas, prokrastinasi, dan belajar mendadak menjelang ujian.

Ketiga, dan paling signifikan secara empiris, adalah tingkat stres akademik yang lebih tinggi. Penelitian Dewi et al. (2022), Hasbi (2020), dan Fardani et al. (2021) secara konsisten menunjukkan bahwa mahasiswa semester awal mengalami tingkat stres akademik yang lebih tinggi dibandingkan mahasiswa semester lanjutan. Stres akademik ini dipicu oleh kombinasi tekanan akademik (tuntutan tugas, ujian, adaptasi standar belajar) dan tekanan sosial (lingkungan baru, pertemanan baru, kehidupan mandiri). Jika tidak ditangani melalui desain pembelajaran yang tepat, kondisi ini dapat menurunkan konsentrasi, motivasi, dan performa akademik, bahkan berpotensi mengarah pada burnout.

Kondisi-kondisi di atas secara bersama-sama mensyaratkan desain pembelajaran yang mampu memberikan struktur yang jelas, aktivitas yang variatif dan tidak membosankan, dukungan belajar langsung dari dosen, serta fleksibilitas dalam mengeksplorasi materi sesuai kecepatan belajar masing-masing mahasiswa.

Kelima lapisan analisis di atas secara kumulatif mengidentifikasi satu kebutuhan mendasar: diperlukan sebuah model pembelajaran terstruktur yang mampu menjembatani kesenjangan antara ketersediaan teknologi dan peningkatan hasil belajar yang bermakna. Model tersebut harus memenuhi empat kriteria sekaligus: (a) mendorong keterlibatan aktif mahasiswa; (b) mengakomodasi keberagaman gaya belajar; (c) mengintegrasikan teknologi secara bermakna dalam

alur pembelajaran; dan (d) memberikan dukungan langsung sekaligus memfasilitasi kemandirian belajar.

Model *blended learning* berbasis *Station Rotation* (Horn et al., 2014; 2017) memenuhi keempat kriteria tersebut. Dalam model ini, mahasiswa bergilir antara beberapa stasiun pembelajaran yang masing-masing memiliki aktivitas berbeda: (1) stasiun instruksi langsung dosen untuk penyampaian konsep inti; (2) stasiun diskusi kelompok untuk analisis kasus dan kolaborasi; (3) stasiun eksplorasi digital menggunakan bahan ajar hypercontent; dan (4) stasiun latihan dan evaluasi formatif. Pola rotasi ini memungkinkan setiap mahasiswa mendapatkan pengalaman belajar yang variatif dalam satu pertemuan, sekaligus menjaga keterlibatan aktif melalui pergantian modalitas aktivitas secara teratur (Truitt & Ku, 2018).

Keberhasilan implementasi *station rotation* secara optimal memerlukan dukungan sumber belajar yang kaya konten dan interaktif (Ayob et al., 2020). Bahan ajar hypercontent menjawab kebutuhan ini dengan mengintegrasikan teks, gambar, video, animasi, dan hyperlink ke sumber eksternal dalam satu platform digital yang fleksibel dan dapat diakses melalui berbagai perangkat. Bahan ajar ini memungkinkan mahasiswa mengeksplorasi materi secara non-linear sesuai dengan kebutuhan dan minat belajar mereka, sejalan dengan prinsip konstruktivisme dan teori Multimedia Learning (Mayer, 2021).

Berdasarkan kelima lapisan analisis kebutuhan yang telah dipaparkan di atas, tergambar dengan jelas urgensi akademis dan empiris pengembangan model pembelajaran Mata Kuliah Pengantar Pendidikan berbasis *Station Rotation* dengan bahan ajar Hypercontent. Model ini diyakini mampu menjawab permasalahan

mendasar yang telah teridentifikasi, yaitu: (1) menggeser paradigma pembelajaran dari teacher-centered menjadi student-centered yang aktif; (2) menyediakan bahan ajar digital interaktif yang mengakomodasi keberagaman gaya belajar; (3) memanfaatkan teknologi LMS secara bermakna dalam alur pembelajaran terstruktur; (4) memberikan dukungan yang sesuai dengan karakteristik dan tantangan mahasiswa semester awal; serta (5) menjembatani kesenjangan antara pemanfaatan teknologi yang telah berjalan baik dengan peningkatan hasil belajar yang belum optimal. Dengan demikian, penelitian pengembangan ini bukan sekadar inovasi teknologi pendidikan, melainkan respons sistematis terhadap kebutuhan nyata yang teridentifikasi secara empiris di lapangan.

Permasalahan yang menjadi fokus penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar mahasiswa pada Mata Kuliah Pengantar Pendidikan di Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan (Penjaskes), FKIP Universitas Setia Budhi Rangkasbitung. Data tiga tahun terakhir (2021–2023) menunjukkan bahwa dari total 329 mahasiswa, sebanyak 57 orang atau 17,32% tidak lulus atau harus menempuh remedial, angka yang tergolong tinggi untuk mata kuliah fondasi semester pertama. Masalah ini bukan bersifat individual dan insidental, melainkan sistemik dan berulang selama tiga tahun berturut-turut, sehingga memerlukan perbaikan pada level desain pembelajaran, bukan sekadar intervensi remedial.

Observasi pembelajaran menunjukkan bahwa proses pembelajaran Mata Kuliah Pengantar Pendidikan masih didominasi oleh metode ceramah satu arah. Dosen berperan sebagai sumber tunggal pengetahuan, sementara mahasiswa hanya berperan sebagai penerima informasi yang pasif. Keterlibatan aktif mahasiswa yang mencakup kegiatan bertanya, berdiskusi, menganalisis, dan memecahkan

masalah sangat minim selama perkuliahan berlangsung.

Kondisi ini secara langsung memengaruhi kedalaman pemrosesan informasi oleh mahasiswa. Teori belajar konstruktivisme menegaskan bahwa pemahaman yang bermakna hanya dapat terbentuk ketika peserta didik secara aktif mengonstruksi pengetahuan melalui interaksi, eksplorasi, dan refleksi bukan melalui penerimaan informasi secara pasif. Ketika mahasiswa tidak dilibatkan secara aktif, pemahaman yang terbentuk cenderung dangkal dan tidak bertahan lama, yang pada akhirnya tercermin dalam rendahnya hasil ujian akhir (Anderson & Krathwohl, 2001).

Masalah ini diperparah oleh karakteristik materi Pengantar Pendidikan yang abstrak dan konseptual. Konsep-konsep seperti hakikat pendidikan, landasan filosofis, dan komponen sistem pendidikan tidak dapat dipahami secara bermakna hanya melalui paparan lisan. Mahasiswa membutuhkan kesempatan untuk mendiskusikan, menganalisis kasus, dan menghubungkan konsep dengan pengalaman nyata agar pemahaman yang mendalam dapat terbentuk.

Bahan ajar yang tersedia saat ini terbatas pada buku teks cetak, modul PDF statis, dan slide PowerPoint yang diunggah ke LMS SiakadCloud. Format-format ini bersifat linear, tidak interaktif, dan tidak mengakomodasi keberagaman gaya belajar mahasiswa baik visual, kinestetik maupun audio. Mahasiswa tidak memiliki pilihan dalam cara mereka mengakses dan mendalami materi, sehingga keterlibatan dengan bahan ajar bersifat minimal dan pasif.

Ketidaksesuaian bahan ajar ini sangat kritis bagi mahasiswa semester pertama karena dua alasan mendasar. Pertama, mahasiswa semester awal sedang dalam fase transisi dari budaya belajar sekolah menengah yang terpandu ketat menuju budaya

belajar mandiri perguruan tinggi (Fernandes et al., 2023).

Kedua, teori *Multimedia Learning* (Mayer, 2021) telah membuktikan bahwa penyajian informasi melalui kombinasi teks, gambar, dan audio secara simultan secara signifikan meningkatkan pemahaman dan retensi konsep dibandingkan dengan teks saja. Bahan ajar yang hanya berbentuk teks PDF tidak memanfaatkan potensi kognitif ini, sehingga beban kognitif mahasiswa dalam memahami konsep-konsep abstrak Pengantar Pendidikan menjadi jauh lebih tinggi dari yang seharusnya.

Mahasiswa semester pertama menghadapi tuntutan transisi belajar yang fundamental: dari pembelajaran yang sepenuhnya diarahkan guru di sekolah menengah menuju pembelajaran yang sebagian besar mandiri di perguruan tinggi. Penelitian secara konsisten menunjukkan bahwa mahasiswa semester awal mengalami tingkat stres akademik yang lebih tinggi dibandingkan mahasiswa tingkat lanjut (Dewi et al., 2022; Hasbi, 2020; Fardani et al., 2021). Stres ini bersumber dari kesenjangan antara tuntutan belajar mandiri yang tiba-tiba dan keterampilan *self-regulated learning* yang belum matang.

Dalam kondisi ini, model pembelajaran yang ada yaitu ceramah tatap muka ditambah unggah materi di LMS, tidak memberikan jembatan transisi yang terstruktur. Model tersebut sepenuhnya *teacher-directed* di dalam kelas tetapi sepenuhnya *self-directed* di luar kelas, tanpa zona gradasi di antaranya. Mahasiswa tidak mendapatkan pengalaman belajar yang memadukan dukungan langsung dari dosen dengan aktivitas eksplorasi mandiri secara bertahap dan terstruktur dalam satu desain pembelajaran yang koheren.

Akibatnya, sebagian besar mahasiswa mengandalkan hafalan jangka pendek menjelang ujian, bukan membangun pemahaman konseptual secara bertahap selama perkuliahan berlangsung. Pola belajar reaktif ini secara langsung berkontribusi pada tingginya angka mahasiswa yang tidak lulus atau harus menempuh remedial.

Ketiga masalah belajar yang teridentifikasi di atas memiliki akar penyebab yang berbeda namun saling terkait, sehingga pemecahannya pun harus dilakukan secara terintegrasi. Pemecahan masalah yang ditawarkan bukan berupa penambahan remedial atau pengayaan materi, melainkan perombakan fundamental pada dua komponen inti pembelajaran: (1) model pembelajaran yang digunakan, dan (2) bahan ajar yang tersedia. Berikut adalah pemetaan langsung antara setiap masalah belajar dengan solusi yang dirancang secara spesifik untuk menjawabnya.

Masalah rendahnya keterlibatan aktif diselesaikan dengan mengganti model ceramah satu arah dengan Model Pembelajaran *Station Rotation*, sebuah varian *blended learning* di mana mahasiswa bergilir secara terstruktur di antara empat stasiun pembelajaran yang masing-masing menuntut jenis keterlibatan kognitif yang berbeda (Horn et al., 2014; 2017) yaitu (1) Stasiun 1 Instruksi dosen; (2) Stasiun 2 Diskusi Kelompok; (3) stasiun 3 Eksplorasi Digital (hypercontent); dan (4) stasiun 4 Latihan dan Evaluasi Formatif.

Pergantian aktivitas yang teratur antar stasiun mencegah kejenuhan, meningkatkan konsentrasi, dan memastikan bahwa setiap mahasiswa terlibat secara aktif baik secara kognitif, sosial, maupun digital dalam setiap sesi perkuliahan. Berbeda dari ceramah, setiap stasiun menuntut output spesifik dari mahasiswa, sehingga keterlibatan dapat diobservasi dan diukur secara langsung oleh dosen

(Truitt & Ku, 2018; Ayob et al., 2020).

Masalah ketidaksesuaian bahan ajar diselesaikan dengan mengembangkan Bahan Ajar *Hypercontent* materi pembelajaran digital yang mengintegrasikan teks, gambar, video, animasi, dan hyperlink ke sumber eksternal dalam satu platform yang dapat diakses melalui berbagai perangkat (smartphone, tablet, komputer). Bahan ajar ini bersifat non-linear: mahasiswa dapat memilih jalur belajar yang sesuai dengan gaya, kecepatan, dan kebutuhan mereka sendiri (Johan et al., 2022; Simbolon et al., 2021).

Hypercontent menjawab masalah bahan ajar konvensional pada tiga dimensi sekaligus. Pertama, pada dimensi multimodalitas: bahan ajar ini mengintegrasikan representasi verbal dan visual secara simultan, sesuai dengan prinsip *Dual Coding Theory* (Paivio, 1986) dan *Multimedia Learning Theory* (Mayer, 2021), sehingga mereduksi beban kognitif dan meningkatkan pemahaman konsep yang abstrak. Kedua, pada dimensi aksesibilitas: mahasiswa dapat mengakses bahan ajar kapan saja dan di mana saja melalui LMS SiakadCloud, mengakomodasi perbedaan kecepatan belajar individual.

Masalah ketiadaan dukungan terstruktur untuk transisi belajar mandiri diselesaikan melalui integrasi kedua solusi di atas dalam satu model pembelajaran yang koheren. *Station Rotation* menyediakan struktur dan ritme pembelajaran yang jelas di dalam kelas, sementara *hypercontent* menyediakan sumber belajar mandiri yang kaya dan dapat diakses di luar kelas. Kombinasi keduanya menciptakan kontinum belajar yang bergerak secara gradual dari *fully-guided* (stasiun instruksi dosen) menuju *semi-guided* (stasiun diskusi kelompok) hingga *self-directed* (stasiun eksplorasi *hypercontent*), dalam satu sesi pembelajaran yang terstruktur.

Desain kontinum ini secara langsung menjawab kesenjangan antara *teacher-directed* dan *self-directed* yang menjadi akar masalah ketiga. Mahasiswa tidak lagi dilempar dari bimbingan penuh ke kemandirian penuh secara tiba-tiba, melainkan dibimbing secara bertahap untuk mengembangkan kompetensi belajar mandiri melalui pengalaman terstruktur yang berulang setiap pertemuan. Model ini juga memanfaatkan LMS SiakadCloud yang telah tersedia dan diterima baik oleh sivitas akademika sebagai platform terintegrasi untuk distribusi *hypercontent*, pengelolaan tugas, dan evaluasi formatif.

Tabel 1.4 Pemetaan Langsung Masalah Belajar

No	Masalah Belajar	Solusi	Mekanisme Kerja	Indikator Keberhasilan
1	Rendahnya keterlibatan aktif mahasiswa	Model <i>Station Rotation</i> (4 stasiun bergilir)	Setiap stasiun menuntut output kognitif dan aktivitas berbeda; tidak ada stasiun pasif	Peningkatan skor <i>pretest</i> ke <i>posttest</i> ; observasi keaktifan per stasiun
2	Bahan ajar tidak sesuai gaya belajar & kebutuhan	Bahan Ajar <i>Hypercontent</i> (teks, video, gambar, <i>hyperlink</i>)	Penyajian multimodal mengurangi beban kognitif; jalur non-linear mengakomodasi gaya belajar berbeda	Skor kelayakan bahan ajar oleh ahli media; respons mahasiswa terhadap keterpahaman
4	Tidak ada dukungan terstruktur untuk transisi belajar mandiri	Integrasi <i>Station Rotation</i> + <i>Hypercontent</i> dalam desain <i>blended learning</i>	Kontinum <i>fully-guided</i> → <i>semi-guided</i> → <i>self-directed</i> dalam satu sesi terstruktur	N-Gain hasil belajar; uji-t <i>pretest-posttest</i> ; angket kepraktisan model

Berdasarkan pemetaan masalah dan solusi yang telah dipaparkan, terlihat bahwa pengembangan Model Pembelajaran Mata Kuliah Pengantar Pendidikan Berbasis *Station Rotation* dengan Bahan Ajar *Hypercontent* bukan sekadar inovasi teknologi, melainkan respons sistematis yang secara langsung dan terukur menjawab tiga masalah belajar yang telah teridentifikasi secara empiris. Setiap komponen model memiliki fungsi pemecahan masalah yang spesifik, dapat dioperasionalkan dalam pembelajaran nyata, dan menghasilkan indikator keberhasilan yang terukur.

B. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka penelitian ini dibatasi pada pengembangan model pembelajaran mata kuliah pengantar pendidikan berbasis *station rotation* dengan bahan ajar *hypercontent* yaitu:

1. Penelitian ini hanya mencakup pengembangan model pembelajaran untuk mata kuliah Pengantar Pendidikan, khususnya pada beberapa pokok bahasan inti yang tertuang dalam RPS dan dikembangkan dalam bahan ajar.
2. Model pembelajaran yang dikembangkan dibatasi pada model *station rotation*, salah satu bentuk dari *blended learning*, yang terdiri atas rotasi antar stasiun pembelajaran secara bergilir, termasuk aktivitas daring, diskusi kelompok, dan bimbingan langsung.
3. Bahan ajar yang digunakan dikembangkan dalam bentuk *hypercontent*, yaitu bahan ajar digital yang memuat elemen interaktif seperti tautan, video, gambar, dan teks non-linear.
4. Subjek penelitian dibatasi pada mahasiswa program studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan semester awal di FKIP Universitas Setia Budi Rongkasbitung dengan karakteristik mahasiswa yang sedang bertransisi dari pembelajaran sekolah menuju pembelajaran perguruan tinggi yang lebih mandiri.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian yaitu:

1. Bagaimana menghasilkan model pembelajaran mata kuliah pengantar pendidikan berbasis *station rotation* dengan bahan ajar *hypercontent*?
2. Bagaimana kelayakan model pembelajaran mata kuliah pengantar pendidikan berbasis *station rotation* dengan bahan ajar *hypercontent*?
3. Bagaimana efektivitas model pembelajaran mata kuliah pengantar pendidikan berbasis *station rotation* dengan bahan ajar *hypercontent*?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah penelitian, maka tujuan penelitian adalah untuk:

1. Menghasilkan model pembelajaran mata kuliah pengantar pendidikan berbasis *station rotation* dengan bahan ajar *hypercontent*.
2. Menguji kelayakan model pembelajaran mata kuliah pengantar pendidikan berbasis *station rotation* dengan bahan ajar *hypercontent*.
3. Menilai efektivitas model pembelajaran mata kuliah pengantar pendidikan berbasis *station rotation* dengan bahan ajar *hypercontent*.

E. Signifikansi Penelitian

Hasil penelitian dari pengembangan model pembelajaran mata kuliah pengantar pendidikan berbasis *station rotation* dengan modul *hypercontent* diharapkan dapat memberikan manfaat atau signifikansi diantaranya:

1. Pengembangan Teori Pembelajaran Modern: Penelitian ini dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan teori-teori pembelajaran modern. Model *station rotation* yang diterapkan dengan dukungan bahan ajar *hypercontent* akan memberikan wawasan baru tentang bagaimana teknologi dapat digunakan secara efektif dalam pendidikan.
2. Peningkatan Kualitas Pembelajaran: Penerapan *station rotation* dengan bahan ajar *hypercontent* diharapkan mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Metode ini memungkinkan pembelajaran yang lebih fleksibel, personalized, dan kolaboratif, yang dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan aktif, dan pemahaman mahasiswa terhadap materi Pengantar Pendidikan.
3. Penguatan Literasi Digital dan Teknologi dalam Pendidikan: Bahan ajar *hypercontent* memanfaatkan berbagai format digital dan interaktif, seperti video, infografik, tautan ke artikel akademik, dan simulasi, yang dapat memperkaya pengalaman belajar mahasiswa. Penelitian ini akan menunjukkan dampak positif integrasi teknologi dalam pembelajaran dan memberikan contoh konkret bagaimana teknologi dapat dimanfaatkan secara efektif untuk memperkuat proses pendidikan, terutama dalam konteks pembelajaran di perguruan tinggi.

4. Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Mandiri dan Kolaboratif: Model *station rotation* memungkinkan pembelajaran yang terstruktur dengan baik antara kegiatan mandiri dan kolaboratif. Dengan adanya bahan ajar *hypercontent*, mahasiswa dapat belajar secara lebih mandiri pada station pembelajaran tertentu, sementara pada station lain mereka dapat bekerja dalam kelompok atau berdiskusi untuk memahami materi lebih mendalam.
5. Manfaat bagi Pendidik dan Institusi Pendidikan: Pendidik dapat memanfaatkan hasil penelitian ini untuk merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif, sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik mahasiswa masa kini. Institusi pendidikan juga dapat menjadikan model ini sebagai bagian dari transformasi pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan mutu pendidikan secara keseluruhan, sekaligus menyiapkan mahasiswa untuk menghadapi tantangan global di dunia kerja.

F. Kebaruan Penelitian (*State Of The Art*)

Tabel 1. 5 *State of The Art*

No	Judul Penelitian/Penulis	Metode dan Hasil Penelitian
1	<i>Overview Of Blended Learning: The Effect Of Station Rotation Model On Students' Achievement</i> (Ayob et al., 2020)	Metode: <i>Systematic Literature Review, comparative analysis, qualitative insight</i> Hasil Penelitian: Mengulas penelitian terdahulu yang menunjukkan peningkatan signifikan dalam prestasi akademik siswa saat menggunakan model <i>station rotation</i>. Misalnya, satu penelitian melaporkan peningkatan 21% dalam prestasi siswa selama pelajaran matematika saat menggunakan model ini.

2	<i>The Implementation of Station Rotation and Flipped Classroom Models of Blended Learning in EFL Learning</i> (Mahalli et al., 2019)	Metode: <i>Comparative Analysis</i> Hasil Penelitian: Penggunaan 2 model pembelajaran ini memfasilitasi lingkungan belajar yang lebih interaktif dan terfokus. Siswa dapat terlibat dalam diskusi baik secara daring maupun tatap muka, yang meningkatkan pengalaman belajar dan daya ingat mereka terhadap materi. <i>Station Rotation</i> dan <i>Flipped Classroom</i> dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif melalui kombinasi kegiatan daring dan tatap muka.
3	<i>A case study of third grade students' perceptions of the station rotation blended learning model in the United States</i> (Truitt & Ku, 2018)	Metode: Studi Kasus Hasil Penelitian: Lima tema positif (berbagai kegiatan, teknologi, pembelajaran, kesenangan, dan mendapatkan bantuan) dan dua tema negatif (pekerjaan yang menantang dan teknologi). Tema-tema yang muncul dari wawancara fokus siswa dan kuesioner siswa menjelaskan persepsi yang dimiliki siswa tentang model pembelajaran campuran <i>Station Rotation</i>. Direkomendasikan untuk adanya diskusi untuk studi terkini mengenai model pembelajaran di masa yang akan datang. persepsi peserta didik terhadap <i>Station Rotation</i> cenderung positif karena adanya variasi aktivitas, pemanfaatan teknologi, kesempatan memperoleh bantuan, dan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa <i>Station Rotation</i> telah memperoleh dukungan empiris sebagai pendekatan <i>blended learning</i> yang mampu meningkatkan variasi aktivitas dan keterlibatan peserta didik.

4 <i>Modeling Elementary Cognitive Abilities for Adaptive Hypermedia Presentation</i> (Tarpin-Bernard & Habieb-Mammar, 2005)	Metode: <i>Research and Development</i> Hasil Penelitian: Cara baru untuk memodelkan kemampuan kognitif, dengan mendefinisikan konsep indikator kognitif dasar. penerapan CUMAPH, suatu lingkungan untuk presentasi <i>hypermedia</i> adaptif berdasarkan empat komponen: model pengguna kognitif, generator <i>hypermedia</i>, mesin adaptif, dan lembar gaya generik untuk menyajikan <i>hypermedia</i> yang diadaptasi. Proses adaptasi didasarkan pada pemaksimalan serangkaian kriteria numerik yang melibatkan indikator kognitif dan tanda tangan kognitif dari elemen dokumen.
5 <i>Development of Teacher E-Module for Dynamic Balance Movement for Grade 3 Elementary School with Autism</i> (Kurniawan et al., 2022)	Metode: <i>Research and Development</i> Hasil Penelitian: Kebutuhan modul pembelajaran yang sesuai dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar anak autisme sangat diperlukan, oleh karena itu pengembangan modul gerak keseimbangan dinamis disusun sedemikian rupa dengan gerakan-gerakan sederhana yang telah divalidasi oleh para ahli. Validasi ahli terdiri dari validasi ahli media, validasi ahli materi, dan validasi ahli karakteristik anak autisme. Berdasarkan hasil validasi, produk kemudian direvisi sesuai dengan masukan dari masing-masing validator, setelah direvisi kemudian produk diujicobakan. Uji coba kelompok kecil dilakukan di SLB Autis UM, dengan objek penelitian adalah 3 siswa autisme kelas 3 dan guru kelas 6 SLB Autis UM. Sedangkan uji coba kelompok besar dilakukan di SLB Autis C Tuban, dengan objek penelitian sebanyak 6 siswa autisme kelas 3 dan 12 guru SLB Autis C Tuban. Dari kedua uji coba tersebut guru memberikan penilaian dan saran melalui instrumen angket yang telah diberikan oleh peneliti. Instrumen angket penilaian yang berupa pernyataan tersebut selanjutnya dapat diberikan skor skala likert untuk penilaian tertutup sesuai dengan yang telah ditetapkan yaitu skor satu.

-
- | | |
|--|---|
| <p>6 <i>Blending Flipped Classroom and Station Rotation Models in Enhancing Students' Learning of Physics</i>

(Govindaraj & Silverajah, 2017)</p> | <p>Metode:
<i>Action research</i></p> <p>Hasil Penelitian:
 Penelitian tindakan yang dilakukan untuk memahami persepsi siswa tentang pendekatan pembelajaran campuran, yang melibatkan penggunaan model <i>flipped classroom</i> dan <i>station rotation</i>. Peserta penelitian ini terdiri dari 150 siswa Fisika yang terdaftar dalam Program Matrikulasi Australia (AUSMAT) di Sunway College, Malaysia. Penelitian ini menggunakan kuesioner survei yang terdiri dari skala Likert 5 poin dan pertanyaan terbuka. Penelitian ini menemukan bahwa persepsi siswa tentang pendekatan pembelajaran campuran yang digunakan pada lima domain yang diukur (akses, interaksi, respons, hasil, dan fasilitas) secara umum positif. Hasilnya juga menyoroti beberapa aspek pendekatan campuran yang dapat ditingkatkan untuk mendukung pembelajaran Fisika siswa. Studi ini memberikan wawasan berharga tentang pedagogi pembelajaran campuran untuk mendukung pembelajaran Fisika siswa.</p> |
|--|---|
-
- | | |
|--|---|
| <p>7 <i>The Rotation Model in Blended Learning</i>

(Aksak Kömür et al., 2023)</p> | <p>Metode:
<i>Literature review study</i></p> <p>Hasil Penelitian: <i>Blended learning</i> dapat disampaikan melalui berbagai model, termasuk model yang didasarkan pada instruksi kelas. Oleh karena itu, ketika mengembangkan aktivitas, kursus, atau program pembelajaran campuran, penting untuk mempertimbangkan semua model yang tersedia. Studi ini menekankan pentingnya <i>rotation model</i> dan submodelnya dalam <i>blended learning</i> dan menawarkan saran untuk penelitian dan praktisi di masa mendatang. Hasil studi ini dapat digunakan untuk menciptakan lingkungan <i>blended learning</i> yang efektif.</p> |
|--|---|
-

No	Judul Penelitian/Penulis	Metode dan Hasil Penelitian
8	<i>Mathematics Teacher's Response to Blended Learning Hyper content with Hyperlinks as a Limited Face-to-Face Learning Strategy</i> (Turmudi et al., 2022)	Metode: Survey Hasil Penelitian: Penelitian ini menunjukkan antusiasme dan kepercayaan diri guru dalam mengimplementasikan <i>blended learning hyper content</i> dengan <i>hyperlink</i> yang tentunya merupakan wawasan baru. Pembelajaran ini dinilai fleksibel dan mudah diterapkan serta menjadi alternatif pada saat pembelajaran tatap muka terbatas. Guru matematika dapat merencanakan <i>Blended Learning Hyper content</i> dengan <i>Hyperlink</i> melalui berbagai media dan topik. Berbagai strategi pemecahan masalah LESTV dapat memberikan minat siswa dalam mempelajari konsep LESTV dan memecahkan masalah.
9	<i>Development of Hypercontent Based Learning Model for High School Students</i> (Simbolon et al., 2021)	Metode: <i>Research and Development</i> Hasil Penelitian: Model pembelajaran baru berbasis <i>hypercontent</i> dari sintesis model ICARE dan <i>Blended Learning</i>. Tahapan model pembelajaran baru ini menawarkan pengenalan, koneksi, sumber belajar, kolaborasi, kemandirian, perayaan, dan penilaian. Pengembangan perangkat pembelajaran mengikuti langkah-langkah sistematis model pengembangan Borg dan Gall, dengan mengusulkan aplikasi kode QR pada telepon pintar. <i>Hypercontent</i> dapat diintegrasikan dengan <i>blended learning</i> pada jenjang sekolah menengah. Namun, desain tersebut dikembangkan untuk karakteristik siswa sekolah menengah dan belum menjelaskan bagaimana <i>Hypercontent</i> dapat diintegrasikan secara sistematis dengan mekanisme <i>Station Rotation</i> pada pembelajaran konseptual di perguruan tinggi.

-
- 9 *Development of
Hypercontent Based
Learning Model for High
School Students*

(Simbolon et al., 2021)

Metode:

Research and Development

Hasil Penelitian:

Model pembelajaran baru berbasis *hypercontent* dari sintesis model ICARE dan *Blended Learning*. Tahapan model pembelajaran baru ini menawarkan pengenalan, koneksi, sumber belajar, kolaborasi, kemandirian, perayaan, dan penilaian. Pengembangan perangkat pembelajaran mengikuti langkah-langkah sistematis model pengembangan. menghasilkan model pembelajaran berbasis *Hypercontent* yang merupakan sintesis ICARE dan *Blended Learning* untuk *high school students*. Model tersebut mengintegrasikan pengenalan, koneksi, sumber belajar, kolaborasi, kemandirian, perayaan, dan penilaian serta memanfaatkan QR code sebagai bagian dari sumber belajar.

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

No	Judul Penelitian/Penulis	Metode dan Hasil Penelitian
10	<i>Development of Hypercontent Module Using Jonnuro Model Learning Desain for Candidates Master Guide</i> (Siang et al., 2019)	Metode: <i>Research and Development</i> Hasil Penelitian: Hasil penelitian menunjukkan nilai ahli materi, ahli bahasa, ahli media, dan ahli desain pembelajaran sangat baik. Dilihat dari uji keterbacaan yang dilakukan peneliti dengan menggunakan indeks ketuntasan, materi modul termasuk dalam kategori mudah. Menurut ahli materi, modul hyper content ditinjau dari kelayakan isi, kelayakan penyajian menurut ahli materi sudah sangat baik. Menurut para ahli bahasa, modul hyper content, dari segi kelayakan kebahasaan, sudah sangat baik. Menurut desain pembelajaran, modul ini hyper content, dari segi desain pembelajaran sudah sangat baik. Sedangkan menurut ahli media dan desain grafis, semua komponen modul sudah lengkap, ukuran modul sudah sesuai dan prinsip desain pesan visual sudah sangat baik. Menurut panduan master kandidat modul ini, dari segi metode, evaluasi, ukuran modul, bahasa, struktur kalimat, tata letak, tipografi, ilustrasi dan warna dalam modul sudah sangat baik..



Gambar 1. 1 Network Visualization of Co-Word



Gambar 1. 2 *Density Visualization*

Sudah banyak penelitian yang mengkaji tentang pengembangan model pembelajaran *blended learning*, namun masing-masing penelitian tentunya memiliki karakteristik tersendiri terkait tema tersebut. Penggunaan model pembelajaran *station rotation* dalam mata kuliah Pengantar Pendidikan merupakan inovasi yang signifikan. Pada umumnya, model *station rotation* lebih sering digunakan dalam pembelajaran di tingkat sekolah dasar atau menengah, khususnya dalam mata pelajaran yang bersifat praktis atau berbasis laboratorium. Implementasi model pembelajaran mata kuliah Pengantar Pendidikan berbasis *station rotation* di level perguruan tinggi, memungkinkan mahasiswa untuk belajar secara aktif melalui berbagai "stasiun" atau aktivitas pembelajaran yang berbeda, seperti diskusi kelompok, pemecahan masalah, dan eksplorasi mandiri.

Bahan ajar *hypercontent* yang memanfaatkan berbagai konten digital (*hypertext*, multimedia, video, dan link interaktif) menambahkan dimensi baru dalam pembelajaran. Bahan ajar ini memungkinkan mahasiswa untuk mengakses materi secara non-linear, memberikan fleksibilitas dalam belajar sesuai dengan kebutuhan atau kecepatan masing-masing. Penggunaan teknologi ini jarang diterapkan secara spesifik pada mata kuliah Pengantar Pendidikan, sehingga menawarkan pendekatan pembelajaran yang lebih modern dan relevan dengan era

digital.

