



PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN BLENDED LEARNING BERBASIS PROYEK PADA MATA KULIAH MEDIA PEMBELAJARAN DI JURUSAN PGPAUD UNNES

Akaat Hasjiandito[✉], Haryono, Djuniadi

PGPAUD Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima Oktober 2014
Disetujui Oktober 2014
Dipublikasikan November 2014

Keywords:
Blended Learning, Project,
Learning Media

Abstrak

Jurusan PGPAUD sebagai salah satu penerima hibah pengembangan kurikulum internasional perlu melakukan pembelajaran yang inovatif. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan model pembelajaran blended learning berbasis proyek serta untuk mengetahui tingkat validitas, kepraktisan dan keefektifan model pembelajaran yang dikembangkan. Metode penelitian yang digunakan adalah RnD dengan mengacu pada pengembangan 4D. Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa semester 2 yang menempuh mata kuliah media pembelajaran. Inti dari penelitian ini adalah mencari signifikansi perbedaan hasil belajar mahasiswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil penelitian menunjukkan perangkat pembelajaran dinyatakan sangat valid dengan nilai rata-rata silabus (4,7), SAP (4,6), materi (4,7), dan media e-learning (4,2) dari skor maksimal 5. Tingkat kepraktisan dilihat dari indikator keterlaksanaan dengan skor rata-rata 53,85% dengan indikator terlaksana. Tingkat keefektifan dilihat dari rata-rata peningkatan prestasi hasil belajar mahasiswa dengan gain skor 0,53 (sedang), respon mahasiswa dengan skor rata-rata 51,28% (sangat baik), dan motivasi mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran dengan skor 69,23% (tinggi). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil pengembangan model pembelajaran blended learning berbasis proyek adalah valid, praktis dan efektif.

Abstract

Early Childhood Education Office, having received grant on international curriculum development, needs to have innovative learnings. Goal of this research is to develop project based blended learning learning model while also learning the developed model's variables of validity, simplicity and effectiveness. The research method being used was RnD, referring to 4D development. Subject to this research are 2nd semester students taking Learning Media subject. This research is essentially looking for difference significance of student learning results between experiment class and control class. The research concludes that learning media are very valid with scores of syllabus (4.7), SAP (4.6), material (4.7), and e-learning media (4.2) out of a maximum 5. Simplicity rate were indicated from process completeness with the average score of 53.85% indicated process completed. Effectiveness rate were determined from average of student learning result achievements with the gain scoring at 0.53 (medium), student response averaging at 51.28% (very good), and student motivation in attending class with a score of 69.23% (high). Conclusion to the research is that project based blended learning learning model development is valid, simple and effective.

© 2014 Universitas Negeri Semarang

[✉] Alamat korespondensi:
Kampus Unnes Bendan Ngisor, Semarang, 50233
E-mail: akaat@mail.unnes.ac.id

PENDAHULUAN

Saat ini Jurusan PGPAUD mengembangkan kurikulum internasional dengan harapan dapat menjadi jurusan yang bereputasi internasional. Banyak hal yang harus disiapkan agar kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan efektif. Kegiatan pembelajaran merupakan salah satu fokus utama yang harus diperhatikan, dengan menggunakan berbagai referensi internasional perangkat pembelajaran dikembangkan untuk siap dilaksanakan.

Pada implementasinya pembelajaran harus lebih inovatif. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan sebagian besar mata kuliah yang dipelajari oleh mahasiswa memiliki capaian pembelajaran berupa pengembangan produk atau karya yang menuntut kreatifitas dari mahasiswa. Pengembangan karya pada mata kuliah yang menghasilkan produk ini dilaksanakan dengan model pembelajaran berbasis proyek. Sejalan dengan yang dikemukakan oleh Mery Marlinda (2012:1) bahwa pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan kinerja ilmiah mahasiswa.

Pembelajaran berbasis proyek yang dilaksanakan di Jurusan PGPAUD khususnya mata kuliah media pembelajaran belum optimal, proses belajar mengajar dengan cara konvensional dan penugasan berupa pengembangan proyek cenderung dilaksanakan dengan sistem bimbingan atau konsultasi tanpa ada bukti fisik perkembangan proyek yang dilaksanakan mahasiswa, langkah pelaksanaan pembelajaran belum sesuai dengan langkah-langkah yang ada. Menurut Wiyarsi (2007) langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek dimulai dari penentuan topik permasalahan, perancangan penyelesaian masalah proyek, penyusunan jadwal pelaksanaan proyek, jadwal monitoring, menguji hasil, dan mengevaluasi pengalaman. Pada pelaksanaannya langkah-langkah tersebut belum terdokumentasikan secara jelas. Selama pengerjaan proyek mahasiswa dapat melakukan konsultasi kepada dosen yang bersangkutan, namun dalam pelaksanaannya tidak banyak

mahasiswa yang melakukan konsultasi dan tahapan-tahapan dalam pelaksanaan proyek lepas dari monitor pengawasaan dosen, serta diluar jam pembelajaran mahasiswa kesulitan untuk melakukan konsultasi karena dosen tidak selalu berada di tempat. Proses penilaian pembelajaran juga lebih menekankan pada produk yang dikembangkan oleh mahasiswa saja, sedangkan penilaian proses kurang menjadi perhatian.

Perlu inovasi pembelajaran di Jurusan PGPAUD agar pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek dapat dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah yang tepat dan penilaian pembelajaran berbasis proyek dapat dilaksanakan sesuai dengan ketentuan yang berlaku yaitu meliputi penilaian pengelolaan, relevansi dan keaslian produk (m-edukasi, 2014). Salah satu inovasi pembelajaran yang perlu dilakukan untuk mengatasi permasalahan ini adalah dengan menggabungkan pembelajaran berbasis proyek *face to face* dengan pemanfaatan *e-learning* sehingga tercipta model pembelajaran *blended learning*. Alasan digunakannya *blended learning* adalah hasil penelitian yang dilakukan oleh Kiviniemi (2014:1) menunjukkan bahwa ada peningkatan aktivitas mahasiswa dalam pembelajaran dengan pendekatan *blended learning*. Tujuan akhir dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan model pembelajaran *blended learning* berbasis proyek yang dapat digunakan pada mata kuliah media pembelajaran anak usia dini di Jurusan PGPAUD FIP Unnes.

METODE PENELITIAN

Desain penelitian pengembangan model pembelajaran *blended learning* berbasis proyek yang dilakukan mengacu pada pengembangan model 4D yang meliputi *define, design, develop* dan *dissiminate* yang dikemukakan oleh Thiagarajan (1974). Model dalam penelitian ini dilakukan modifikasi yaitu penyederhanaan dari empat tahap menjadi tiga tahap yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan). Uji coba model pembelajaran *blended learning* berbasis proyek menggunakan

pretest-posttest control group design yakni uji coba ini dilakukan dengan cara membandingkan prestasi belajar sebelum dan sesudah pembelajaran dan membandingkan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Peserta kuliah media pembelajaran terdiri dari tiga rombel dengan kemampuan yang sama. Sampel penelitian dipilih berdasarkan teknik random sampling yaitu rombel 1 sebagai kelas eksperimen, rombel 3 sebagai kelas kontrol dan

rombel 2 sebagai kelas uji coba instrumen dan uji coba produk.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Model pembelajaran *blended learning* dilaksanakan berdasarkan skenario pembelajaran yang telah dirancang. Berikut disajikan skenario tiap pertemuan dalam bentuk tabel 1.

Tabel 1. Skenario Model Pembelajaran *Blended Learning*

| Pertemuan | Tahapan | Face to face | E-learning | Keterangan |
|-----------|---------------------------------|---------------------------------------------------------------------------|---------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Pertama | Penentuan Tema Proyek | Penjelasan proyek yang dikembangkan | Menentukan tema proyek | <ul style="list-style-type: none"> • Upload latar belakang • Mengerjakan <i>pre test</i> |
| Kedua | Perancangan Penyelesaian Proyek | Materi desain Microsoft Office Powerpoint untuk media pembelajaran | Perancangan penyelesaian proyek | <ul style="list-style-type: none"> • Upload <i>Flowchart</i> • Upload <i>Layout</i> |
| Ketiga | Penyusunan Jadwal | Materi optimalisasi Microsoft Office Powerpoint untuk media pembelajaran | Penyusunan jadwal | Upload jadwal dan pembagian tugas anggota kelompok |
| Keempat | Fasilitasi dan Monitoring | Pengembangan produk media pembelajaran dengan Microsoft Office Powerpoint | | Fasilitasi dan Monitoring |
| Kelima | Laporan dan Evaluasi | Finalisasi media pembelajaran dengan Microsoft Office Powerpoint | | Bertemu dosen cheking akhir program |
| Keenam | Hasil Proyek | Presentasi | Hasil proyek | Presentasi dan mengumpulkan hasil proyek |

Hasil penelitian membahas tahapan-tahapan yang meliputi 1) tahap pendefinisian di dalamnya mencakup analisis mahasiswa, analisis kurikulum, analisis tugas, spesifikasi tujuan pembelajaran, 2) tahap perancangan model mencakup pemilihan media *e-learning*, pemilihan format, dan perancangan awal *blended learning*, 3) tahap pengembangan mencakup validasi ahli, uji coba pada kelompok terbatas, dan uji coba pada kelompok besar.

Pada tahap pengembangan, dihasilkan perangkat model pembelajaran *blended learning* berbasis proyek yang meliputi silabus, satuan acara perkuliahan (SAP), materi, dan media *e-learning*. *E-learning* berfungsi untuk menyampaikan materi. Hasil penelitian Djuniadi (2010:15) menyatakan bahwa *e-learning* berfungsi untuk menyebarluaskan materi open source kepada khalayak luas. Pada penelitian ini berdasarkan nilai validasi dari tim pakar, silabus

yang akan digunakan mendapatkan nilai dengan rata-rata 4,7, SAP yang akan digunakan mendapatkan nilai dengan rata-rata 4,6, materi dengan skor (4,7), media *e-learning* mendapatkan rata-rata 4,2, dari skor maksimal 5.

Terkait dengan validitas perangkat pembelajaran yang dihasilkan mahasiswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dikemukakan oleh Kiviniemi (2014:1) menyatakan bahwa dengan model pembelajaran *blended learning* meningkatkan aktivitas mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran dengan model *blended learning* juga membawa dampak positif terhadap mahasiswa, sesuai dengan hasil penelitian yang dikemukakan Lopez (2013:625) bahwa dengan penerapan model *blended learning* mahasiswa dapat menyelesaikan ujian akhir dengan baik dan membawa dampak yang positif.

Produk *e-learning* dan perangkat pembelajaran perlu diketahui tingkat kepraktisannya. Kepraktisan merupakan kemudahan-kemudahan yang ada pada produk baik dalam mempersiapkan, menggunakan, menginterpretasi maupun dalam penyimpanan (Arikunto, 2010). Produk dikatakan praktis dapat dilihat dari indikator keterlaksanaan (Nieveen dalam Subekti, 2012). Dari hasil angket kepraktisan sebagian besar mahasiswa menyatakan pada kriteria terlaksana. Dari 39 mahasiswa 17 menyatakan sangat terlaksana (43,59%), 21 menyatakan terlaksana (53,85%) dan 1 menyatakan cukup terlaksana (2,56%). Hal ini menjadi indikator bahwa model *blended learning* praktis untuk digunakan, Hal tersebut senada dengan hasil penelitian yang dikemukakan Saba (2012:1) bahwa dengan *e-learning* memudahkan kegiatan pembelajaran yang tidak dibatasi oleh ruang dan waktu. Penelitian ini menunjukkan bahwa dengan *e-learning* dapat membantu mahasiswa untuk lebih aktif belajar khususnya di luar jam perkuliahan. Perlu dilakukan manajemen agar pembelajaran berjalan dengan baik sesuai dengan pendapat Lee (2008:395) yang mengemukakan bahwa harus ada manajemen yang baik dalam pembelajaran berbasis web.

Perangkat pembelajaran juga perlu diukur tingkat keefektifannya. *Pertama*, keefektifan dilihat dari hasil belajar. Hasil penelitian Hasbullah (2006) menyatakan bahwa dengan pemanfaatan pembelajaran berbasis elektronik dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Pada penelitian ini setelah mahasiswa mengikuti pembelajaran dengan model *blended learning* pada kelas eksperimen terjadi peningkatan hasil belajar yang signifikan, hal ini terbukti dari hasil *paired sampel t test* diperoleh t_{hitung} 13,816 dengan $p = 0,000 < 0,05$. Rata-rata prestasi sebelum pembelajaran sebesar 5,80 dan mengalami peningkatan menjadi 8,06. Jika dilihat dari gain ternormalisasi menunjukkan bahwa sebagian besar (51,28%) peningkatan prestasi belajar dalam kategori sedang.

Kedua, keefektifan dilihat dari respon mahasiswa. Hasil penelitian yang dikemukakan oleh Saba (2012) menyimpulkan bahwa pembelajaran dengan memanfaatkan media *e-learning* dapat memberikan kepuasan kepada mahasiswa. Pada penelitian ini model pembelajaran *blended learning* berbasis proyek mendapat respon positif dari mahasiswa. Dari 39 mahasiswa sebanyak 20 mahasiswa (51,28%) memberikan respon pada kriteria yang sangat baik, 18 mahasiswa (46,15) memberikan respon pada kriteria baik dan 1 mahasiswa (2,56%) memberikan respon pada kriteria cukup baik. Data tersebut menunjukkan rata-rata mahasiswa memberikan respon sangat positif.

Ketiga, keefektifan dilihat dari motivasi mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran. Ditinjau dari aspek motivasi mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan dengan model *blended learning* berbasis proyek termasuk dalam kategori motivasi yang tinggi, 27 dari 39 mahasiswa (69,23%) termasuk dalam kategori tinggi dan 12 dari 39 mahasiswa (30,77%) dalam kategori sangat tinggi. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Howles (2008) bahwa pembelajaran dengan menggunakan *e-learning* mampu meningkatkan motivasi, hasil tugas dan memberikan ruang bagi peserta didik yang memiliki potensi bawaan untuk mengeksplorasi secara maksimal.

PENUTUP

Simpulan

- 1) Implementasi model pembelajaran *blended learning* berbasis proyek dilaksanakan berdasarkan skenario pembelajaran yang dilaksanakan secara *face to face* dan menggunakan *e-learning* dengan alamat <http://Elfecta.com> (*Electronic Learning for Early Childhood Teacher Education*).
- 2) Model pembelajaran *blended learning* berbasis proyek sangat valid untuk digunakan. Hasil validasi ahli meliputi silabus dengan skor 4,7, SAP dengan skor 4,6, materi dengan skor 4,7, dan media *e-learning* aplikasi *moodle* memperoleh skor 4,2 dengan skor maksimal 5.
- 3) Model pembelajaran *blended learning* di Jurusan PGPAUD praktis untuk digunakan. Tingkat kepraktisan dapat dilihat dari indikator keterlaksanaan dengan skor rata-rata 53,85% dengan indikator terlaksana.
- 4) Penggunaan model pembelajaran *blended learning* di Jurusan PGPAUD efektif digunakan. Hal ini dapat dilihat dari tiga indikator yaitu model *blended learning* dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa dengan rata-rata peningkatan prestasi hasil belajar mahasiswa dengan gain skor 0,53 pada kategori sedang, mendapatkan respon yang positif dari mahasiswa dengan skor rata-rata 51,28% pada kategori sangat baik, dan meningkatkan motivasi mahasiswa dalam belajar dengan skor 69,23% pada kategori tinggi.

Saran

Dosen sebagai pelaksana pembelajaran perlu menguasai penggunaan teknologi informasi dan komunikasi agar dapat mengatasi kesulitan mahasiswa dalam melakukan proses konsultasi secara langsung dengan memanfaatkan berbagai media untuk pembelajaran seperti *e-learning*. Dosen perlu memberikan langkah-langkah yang jelas dalam pembelajaran berbasis proyek serta mendokumentasikan proses kegiatan pengembangan proyek mahasiswa dengan memanfaatkan *e-learning*. Pihak yang ingin mengembangkan model pembelajaran yang

telah dikembangkan dalam penelitian ini perlu memperhatikan karakteristik pengguna, fasilitas pendukung dan alokasi waktu pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineke Cipta.
- Djuniadi, dkk. 2010. "Implementasi Materi Open Source Software pada Sistem Pembelajaran Online". *Jurnal Penelitian Pendidikan*. Vol. 27 No. 1
- Hasbullah, 2006. *Perancangan dan Implementasi Model Pembelajaran E-learning untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di JPE FPTK UPI*. Teknik Elektro FPTK UPI.
- Howles, Les. 2008. *Rapid eLearning Development Tools*. 24th Annual Conference on Distance Teaching and Learning. Board of Regents of The University of Wisconsin.
- Kiviniemi, Marc. 2014. "Effect of Blended Learning Approach on Students Outcomes in a Graduate-Level Public Health Course". *BMC Medical Education Journal*. Department of Community Health and Health Behavior, University of Buffalo NY USA. Vol. 14:47. Page 1-7.
- Lee, Kyunghwa & Choi. Ikseon. 2008. "Learning Classroom Management Through Web-Based Case Instruction: Implications for Early Childhood Teacher Education". *Early Childhood Education Journal*. Vol. 35. Page 495-503. Department of Elementary & Social Studies Education, The University of Georgia, Athens, GA.USA.
- Lopez, Perez, M. 2013. "The Influence of the Use of Technology on Students Outcomes in a Blended Learning Context". *Journal of Education Tech Research Dev*. Vol. 61:625-638.
- Mery Marlinda Ni Luh Putu. 2012. "Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dan Kinerja Ilmiah Siswa". Tesis. Program Studi Pendidikan IPA Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha.
- Saba, Tanzila. 2012. "Implications of E-learning Systems and Self-Efficiency on Students Outcomes; a Model Approach". *Journal Human Centric Computing and Information Sciences*. Faculty of Computer Science and

- Information Systems, University Technoogy Malaysia. Vol. 2. No. 6. Page 1-11.
- Subekti, E, Fitrianto. 2012. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika dengan Metode Problem Solving Heuristic Berprinsip Pengelolaan Laboratorium Teenzenia pada Materi Program Linier Kelas X SMK". Tesis. Program Studi Pendidikan Matematika. Universitas Negeri Semarang.
- Thiagarajan, S.1974. *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Bloominton: Center for Innovation on Teaching the Handicapped.
- Wiyarsi, Antuni, dkk. 2007. Penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek pada Perkuliahan Workshop Pendidikan Kimia untuk Meningkatkan Kemandirian dan Prestasi Belajar Mahasiswa. Tesis. Jurusan Pendidikan Kimia FMIPA UNY.
- _____. 2014. *Langkah-langkah Pembelajaran Berbasis Proyek*. <http://m-edukasi.net>. Diunduh pada 14 November 2014.