



## Pengembangan *Blended Learning* Interaktif Pada Pembelajaran Jarak Jauh Mata Kuliah Sejarah Dan Sosiologi

Puspita Pebri Setiani<sup>1\*</sup>, Rizki Agung Novariyanto<sup>2</sup>

<sup>1, 2</sup> IKIP Budi Utomo Malang

### ARTICLE INFO

#### Article History:

Received 14.09.2021

Received in revised form

30.09.2021

Accepted 30.09.2021

Available online

01.10.2021

### ABSTRACT

Blended learning is needed to improve the learning process and learning outcomes in distance learning during the COVID-19 pandemic. The purpose of this study is to develop interactive blended learning in distance learning in history and sociology courses. The method in this study uses Research And Development with the Borg & Gall model modified with ADDIE. The research was piloted on students of IKIP Budi Utomo Malang. The result of this research is an interactive blended e-learning of history and sociology developed based on the designed storyboard. The validity of interactive blended e-learning shows a valid category. The results of individual trials showed good category. The results of the small group trial were in the good category. The results of the field trials showed the good category..

#### Keywords:

*Team Based Project And Case Method, Skills, Learning*

DOI 10.30653/003.202172.197



This is an open access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. © 2021.

### PENDAHULUAN

Sektor pendidikan tidak terlepas dari dampak adanya pandemic covid-19, dimana pelaksanaan pembelajaran dituntut dalam kondisi *e-learning* demi pencegahan semakin meluasnya covid-19. Hal ini menjadikan pembelajaran di era revolusi industri 4.0 terintegrasi dengan teknologi. *Smartphone* menjadi sumber yang potensial dalam menunjang pembelajaran pada masa pandemi. Perangkat *mobile* seperti laptop, *smartphone*, *digital assistant* berpotensi besar dalam menunjang pembelajaran di dalam dan di luar kelas (Sung, *et al.*, 2015; Rachmadtullah, dkk, 2020; Shahzad, 2021).

Perkembangan teknologi dan komunikasi (TIK) akan cenderung terus mempengaruhi segenap kehidupan manusia. Perkembangan ini berpengaruh terhadap pribadi, aktivitas, kehidupan ataupun cara berpikir. Sehingga perkemabnagan tersebut dirasa sangatlah perlu dikenalkan dan dibiasakan oleh pendidik maupun calon pendidik. Pembelajaran terdiri dari beberapa aspek di antaranya desain, pengembangan, pemanfaatan, implementasi dan evaluasi (Nasurilloh & Ismail, 2017).

\*Corresponding author's address: Universitas PGRI Adi Buana Surabaya  
e-mail: [cholifah@unipasby.ac.id](mailto:cholifah@unipasby.ac.id)

Pendidikan sendiri memiliki peranan dalam kehidupan manusia, dimana pendidikan membantu manusia untuk menumbuh kembangkan potensi kemanusiaan. Pengaruh atau dampak yang diakibatkan dari covid-19 merambah dalam dunia pendidikan, tentunya hal ini dirasakan oleh berbagai elemen tingkat pendidikan baik pendidikan tinggi sampai dengan pendidikan dasar tanpa kecuali turut dirasakan pula di lingkungan pembelajaran. Penyebaran covid-19 di Indoensia mengakibatkan aktifitas pembelajaran di universitas atau perguruan tinggi lainnya dibatasi sehingga dapat mengakibatkan pembelajaran tidak terserap secara penuh. Hal ini menjadi satu tantangan bagi pendidik maupun calon pendidik untuk mampu mengembangkan metode, media dan evaluasi secara e-learning guna memastikan pembelajaran akan tetap berjalan secara maksimal dan mencapai tujuan pembelajaran dengan menyenangkan, efisien dan tepat sasaran. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah metode *blended learning*.

*Blended learning* merupakan metode pembelajaran yang menggabungkan cara penyampaian, metode mengajar, dan gaya mengajar untuk memberi kemudahan dalam pembelajaran (Saputra, dkk, 2021). *Blended learning* juga sebagai sebuah kombinasi pengajaran langsung (*face-to-face*) dan pengajaran online, tapi lebih daripada itu sebagai elemen dari interaksi sosial. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengembangkan *blended learning* interaktif pada pembelajaran jarak jauh mata kuliah sejarah dan sosiologi.

## METODE

Dalam penelitian ini menggunakan metode *Research And Development* (Penelitian dan Pengembangan). Model pengembangan yang menjadi acuan peneliti yaitu Model Borg & Gall dan ADDIE. Model *research and development* ini di kombinasikan karena di sesuaikan dengan langkah-langkah dalam proses penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti. Pada model Borg & Gall langkah yang diambil adalah *research and information*. *Research and information* digunakan untuk mengumpulkan informasi tentang kebutuhan instrument evaluasi pembelajaran mata kuliah pengembangan media pembelajaran sejarah pada mahasiswa IKIP Budi Utomo Malang. Kemudian pada model ADDIE langkah-langkah yang diambil sama seperti aslinya yang mencakup aspek *Analyze* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (penerapan), dan *Evaluation* (penilaian).

Hasil tahap penelitian, pengumpulan informasi dan tahap analisis deskripsi pembelajaran, tujuan pembelajaran memerlukan spesifik yang jelas dengan keterikatan *e-learning* dalam pembelajaran karena akan menumbuhkan skill siswa secara tidak langsung. Selanjutnya, spesifik desain aplikasi yang di gunakan dalam *blended e-learning* sejarah dan sosiologi tersebut disajikan sebagai tahap *input*. Tahap pengembangan, dapat digunakan untuk menuntun pemilihan materi yang akan disajikan dalam *e-learning* pada aplikasi berbasis digital yang mudah tersampaikan kepada siswa.

Tahap penerapan memerlukan uji coba produk aplikasi-aplikasi e-learning yang digunakan setelah di validasi oleh para ahli, guru yang kemudian materi, kegiatan dan mahasiswa disatukan untuk menggunakan *blended e-learning* sejarah dan sosiologi dalam aplikasi pembelajaran berbasis digital yang didapat dari hasil pengembangan. Media *e-learning* dalam *blended e-learning* sejarah dan sosiologi untuk selanjutnya di evaluasi baik dari segi kesesuaian dan kemudahan dalam penggunaanya.

## DISKUSI

### Deskripsi Hasil Tahap Analisis

Tahap analisis merupakan tahapan dalam memperoleh informasi kebutuhan atau masalah yang mendasar melatar belakangi dikembangkannya *blended e-learning interaktif dalam sejarah dan sosiologi*. Setelah melakukan observasi pada hasil tugas matakuliah pengembangan desain dan strategi pembelajaran sejarah mahasiswa program studi Pendidikan Sejarah dan Sosiologi IKIP

Budi Utomo angkatan 2017 maka terlihat mahasiswa sebagai calon guru masih monoton dalam mendesain perencanaan pembelajaran dan tidak sesuai dengan kondisi pandemic yang menuntun untuk pembelajaran di adakan secara jarak jauh.

#### Deskripsi Hasil Tahap Desain

Tahap desain maka peneliti akan mendesain *blended e-learning interaktif* sejarah dan sosiologi dalam aplikasi *e-learning* yakni *Whatsapp, Zoom, Google Classroom, dan Google Meet*. Pengembangan *blended e-learning interaktif* sejarah dan sosiologi dalam aplikasi *e-learning*, peneliti menentukan kompetensi khusus yang harus dicapai siswa. Kompetensi khusus (CPK) yang dicapai oleh siswa, dimana CPK tersebut sebagai berikut:

1. Mahasiswa dapat menggunakan fasilitas sarana dan prasarana dalam mendukung pembelajaran *papperless* dalam pembelajaran jarak jauh (PJJ)
2. Mahasiswa secara inovatif dan kreatif memdesaian aplikasi *e-learning* yakni *Whatsapp, Zoom, Google Classroom, dan Google Meet* agar sesuai dengan indicator pembelajaran
3. Mahasiswa mampu mengevaluasi media aplikasi pembelajaran berbasis digital dalam pengembangan *blended e-learning interaktif sejarah dan sosiologi*

#### Deskripsi Hasil Pengembangan

Pada tahap pengembangan peneliti (1) membuat rancangan perangkat pembelajaran berupa SAP dan RPS *blended e-learning interaktif dalam sejarah dan sosiologi* dan buku ajar, (2) memvalidasi perangkat pembelajaran kepada validator. Berikut uraian singkat perangkat pembelajaran dan hasil perangkat pembelajaran.

##### 1. Rancangan Perangkat Pembelajaran

Rancangan perangkat pembelajaran yang dimaksud peneliti adalah seluruh kegiatan membuat dan memodifikasi perangkat pembelajaran berupa SAP dan RPS *blended e-learning interaktif dalam sejarah dan sosiologi* dan buku ajar. Berikut uraian singkat rancangan perangkat pembelajaran meliputi SAP dan RPS *blended e-learning interaktif dalam sejarah dan sosiologi*.

##### 2. SAP

SAP disusun sebagai petunjuk dosen dalam melaksanakan pembelajaran di dalam kelas. SAP ini sesuai dengan mata kuliah sejarah kontemporer. Di dalam RPP ini memuat kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, uraian materi, model/metode, media, alat pembelajaran yang digunakan, kegiatan pembelajaran, alokasi waktu, dan *blended e-learning interaktif dalam sejarah dan sosiologi*.

#### Hasil Validasi Perangkat Pembelajaran

Dalam penelitian ini, proses validasi dilaksanakan selama 1 minggu dengan validator yang berkompeten dan mengerti tentang isi materi, desain pembelajaran, dan media pembelajaran.

##### Validasi isi mata kuliah

Penilaian validator terhadap isi mata kuliah meliputi beberapa aspek yaitu Ketepatan indikator, Ketepatan indikator dengan materi, Ketepatan tujuan pembelajaran, Ketepatan materi dan tujuan dll. Hasil penilaian secara singkat disajikan dalam Tabel 1 sebagai berikut:

**Tabel 1 Hasil Validasi Isi Mata Kuliah**

No	Kriteria	Skor Nilai
1	Kemudahan indikator dari KD dan KI	5
2	Kemudahan indikator dengan materi pembelajarn	5
3	Ketepatan tujuan pembelajaran dalam	5
4	Kemudahan materi dengan tujuan	5
5	Kemudahan penyajian materi	4
6	Kelengkapan materi	5
7	Kejelasan konsep materi pelajaran	4
8	Kesesuaian evaluasi dan tujuan pembelajaran atau indicator	5
9	Kesesuaian alat soal/tes	4
10	Kejelasan isi mata pelajaran dengan waktu yang disediakan	4
		<b>46</b>

Berdasarkan penilaian ahli mata kuliah Sejarah Kontemporer Indonesia sebagaimana tercantum dalam Tabel 1 maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian *blended e-learning interaktif dalam sejarah dan sosiologi* mata Kuliah Pengembangan media pembelajaran sejarah mahasiswa angkatan 2017

*Blended e-learning interaktif* dalam sejarah dan sosiologi adalah 92%, berarti *blended e-learning interaktif dalam sejarah dan sosiologi* ini berada pada kategori sangat baik, sehingga *blended e-learning interaktif dalam sejarah dan sosiologi* tidak perlu direvisi. Namun, ahli isi mata kuliah juga memberikan saran agar materi dikembangkan lagi dan media wayang ditambah lagi guna pengembangan pada materi-materi yang lainnya.

#### Validasi Desain Pembelajaran

Penilaian validator terhadap desain pembelajaran meliputi beberapa aspek yaitu kemenarikan tampilan fisik *blended e-learning interaktif* dalam sejarah dan sosiologi, keseimbangan tata warna, Ketepatan petunjuk penggunaan *blended e-learning interaktif* dalam sejarah dan sosiologi, Kemudahan penggunaan desain penyajian materi dll. Hasil penilaian secara singkat disajikan dalam Tabel 2 sebagai berikut.

**Tabel 2 . Hasil Validasi Desain Pembelajaran**

No	Kriteria	Skor/nilai
1	Kesesuaian rancangan <i>blended e-learning interaktif dalam sejarah dan sosiologi</i>	5
2	Keseimbangan media pembelajaran berbasis digital	4
3	Kemudahan petunjuk penggunaan <i>blended e-learning interaktif dalam sejarah dan sosiologi</i> dalam aplikasi	5
4	Kemudahan penggunaan desain aplikasi e-learning	4
5	Kejelasan paparan materi dalam aplikasi	4
6	Kesesuaian materi dengan indicator pembelajaran	4
7	Kesesuaian buku ajar berbasis <i>e-learning</i>	4
8	Kesesuaian durasi waktu dan karakteristik sasaran	4
9	Kesesuaian penempatan bagian-bagian pada materi	5
10	Keseuaian evaluasi dan tujuan berbasis digital	5

Berdasarkan penilaian dari ahli desain pembelajaran sebagaimana tercantum dalam tabel di atas maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian *blended e-learning* interaktif dalam sejarah dan sosiologi, yaitu:

$$\begin{aligned}\text{Persentase} &= \frac{\Sigma(\text{jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\% \\ &= 44/(10 \times 5) \times 100\% \\ &= 46/50 \times 100\% \\ &= 88\%\end{aligned}$$

Persentase pencapaian *blended e-learning* interaktif dalam sejarah dan sosiologi adalah 88%. Ini berarti, *blended e-learning* interaktif dalam sejarah dan sosiologi ini berada pada kategori baik sehingga *blended e-learning* interaktif dalam sejarah dan sosiologi tidak perlu direvisi.

#### Validasi Media Pembelajaran

Penilaian validator terhadap media pembelajaran meliputi beberapa aspek yaitu kesesuaian media dengan tujuan, kesesuaian media dengan peserta didik, Ketepatan *tampilan blended e-learning* interaktif dalam sejarah dan sosiologi, nilai estetika penggunaan *blended e-learning* interaktif dalam sejarah dan sosiologi berbasis *papperles*.

**Tabel 3 . Hasil Validasi Media Pembelajaran**

1	Kesesuaian media pembelajaran berbasis digital	5
2	Kesesuaian media <i>blended e-learning</i>	4
3	Ketepatan tampilan media <i>blended e-learning</i> interaktif dalam sejarah dan sosiologi	4
4	Nilai estetika penggunaan materi dalam digital learning	5
5	Kualitas tampilan aplikasi digital yang memuat <i>blended e-learning</i> interaktif dalam sejarah dan sosiologi	4
6	Kesesuaian materi dengan teks yang sesuai EYD	4
7	Kemudahan materi untuk siswa dalam <i>e-learning</i>	5
8	Kualitas aplikasi <i>blended e-learning</i> interaktif dalam sejarah dan sosiologi	4
9	Kelancaran penggunaan aplikasi <i>blended e-learning</i> interaktif dalam sejarah dan sosiologi	4
10	Kelancaran dalam penggunaan situs google dalam <i>blended e-learning</i> interaktif dalam sejarah dan sosiologi	5
11	Keseimbangan warna media <i>blended e-learning</i> interaktif dalam sejarah dan sosiologi	4
12	Kesatuan penggunaan digital dalam <i>blended e-learning interaktif dalam sejarah dan sosiologi</i>	4
1	Kesesuaian media pembelajaran berbasis digital	5
		<b>52</b>

Berdasarkan penilaian dari ahli media pembelajaran sebagaimana tercantum dalam tabel di atas maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian *blended e-learning interaktif dalam sejarah dan sosiologi* yaitu sebagai berikut.

$$\begin{aligned}\text{Persentase} &= \frac{\Sigma(\text{jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\% \\ &= 52/(10 \times 5) \times 100\% \\ &= 52/60 \times 100\% \\ &= 86,67\%\end{aligned}$$

## SIMPULAN

Hasil penelitian ini adalah *blended e-learning interaktif* sejarah dan sosiologi dikembangkan berdasarkan desain (*storyboard*) yang dirancang. Validitas *blended e-learning interaktif* adalah: (1) menurut review ahli isi metri menunjukkan kategori baik (92%), (2) menurut review ahli desain pembelajaran berada pada kategori baik (88%), (3) menurut review ahli media pembelajaran menunjukkan kategori baik (86%), (4) berdasarkan hasil uji coba perorangan menunjukkan kategori baik (83%), (5) berdasarkan uji coba kelompok kecil berada pada kategori baik (82%), (6) berdasarkan uji coba lapangan menunjukkan kategori baik (81%). Dengan demikian *blended e-learning interaktif* sejarah dan sosiologi ini tidak perlu di revisi dan dapat digunakan untuk penelitian lebih lanjut.

## REFERENSI

- Ali, Muhammad. (1996). *Guru Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung. Sinar Baru Algesindo.
- Evliyanida. (2011). *Model Pembelajaran Kooperatif*. *Visipena Journal*. <https://doi.org/10.46244/visipena.v2i1.36>
- France, F. (2016). *Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom*. *International Journal of Higher Education*, 8(1), 37. <https://doi.org/10.5430/ijhe.v8n1p37>
- Melvin, L. Siberman. (2004). *Aktif Learning, 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Nusamedia dan Nuansa.
- Moleong, Lexy. J. (2011). *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung : Remaja Rosdakarya
- Nasruloh, Ismail. (2017). *Evaluasi dan Penilaian Pembelajaran* (Dua Satria Offset). Prama Ilmu.
- Ngalim, Purwanto M. (1990). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Rachmadtullah, R., Yustitia, V., Setiawan, B., Mahya Fanny, A., Pramulia, P., Susiloningsih, W., ... & Ardhan, T. (2020). The Challenge Of Elementary School Teachers To Encounter Superior Generation In The 4.0 Industrial Revolution: Study Literature. *International Journal of Scientific & Technology Research*, 9(4), 1879-1882.
- Putrayasa, I. M., Syahrudin, H., & Mergunayasa, I. G. (2014). *Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa*. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*.
- Saputra, N., Hikmah, N., Saputra, M., Wahab, A., & Junaedi, J. (2021). Implementation of Online Learning Using Online Media, During the Covid 19 Pandemic. *Budapest International Research and Critics Institute (BIRCI-Journal): Humanities and Social Sciences*, 4(2), 1802-1808.
- Shahzad, A., Hassan, R., Aremu, A. Y., Hussain, A., & Lodhi, R. N. (2021). Effects of COVID-19 in E-learning on higher education institution students: the group comparison between male and female. *Quality & quantity*, 55(3), 805-826.
- Sukmadinata. (2006). *Pengertian Penelitian Deskriptif, Macam, Ciri, dan Cara Menulisnya*. [Penelitianilmiah.Com](http://Penelitianilmiah.Com).
- Syarif, I. (2013). *Pengaruh model blended learning terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa SMK*. *Jurnal Pendidikan Vokasi*. <https://doi.org/10.21831/jpv.v2i2.1034>
- Sung, hatta. (2015). *Pengembangan Mutu pendidikan Menuju Era Globalisasi, Penguatan Mutu Pembelajaran Dengan Penerapan HOTS*.
- Wahyuni, M., & Mustadi, A. (2014). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran*. *Jurnal Pendiidikan Karakter*. <https://doi.org/p-ISSN:2089-5003>