

Volume 2 Nomor 2 Desember 2017

ISSN : 2548-5520

Jurnal

PENDIDIKAN ISLAM

Pendekatan Interdisipliner

JPPI



INSTITUT AGAMA ISLAM DARUD DA'WAH WAL IRSYAD
(IAI-DDI) POLEWALI MANDAR

Jurnal Pendidikan Islam Pendekatan Interdisipliner (JPPI)
diterbitkan oleh IAI DDI Polewali Mandar, terbit 2 (dua) kali setahun pada bulan
Juni dan Desember. Berisi tulisan/artikel hasil pemikiran dan hasil penelitian
dalam disiplin ilmu pendidikan Islam.

Ketua Penyunting

Mukhtar

Wakil Ketua Penyunting

Muh. Mihram Rahman

Penyunting Pelaksana

Abd. Wahid Noer

Kahar

Marsuki

Nurdin

Pelaksana Tata Usaha

Abdul Azis

Kuswanto

Kaharuddin

Haslinda

Alamat Redaksi:

Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat
IAI DDI Polewali Mandar
Jl Gatot Subroto 151 Manding
Polewali- Polewali Mandar
Sulawesi Barat

Email: admin@ddipolman.ac.id

Website: <http://jppi.ddipolman.ac.id>

<http://jurnal.ddipolman.ac.id>

Membaca Geliat Teater Pelajar di Kabupaten Banyuwangi dan Permasalahannya <i>Inkan Prio Manunggal (IAI Ibrahimy Genteng Banyuwangi)</i>	136-145
Pengembangan Buku Teks Penjas Kelas IV SDI Aswaja Kota Malang Semester I Melalui Pendekatan Saintifik Kontekstual <i>Irwansyah (IKIP Budi Utomo Malang)</i>	146-156
Usaha Meningkatkan Konsep Diri yang Positif Siswa Kelas XII TKJ 2 SMKN 2 Pinrang Melalui Konseling <i>Peer Group</i> <i>Dahlia Haruna (SMK Negeri 2 Pinrang)</i>	157-166
Konsep Pendidikan Multikultural Menurut Islam <i>Rosnadi (STIT DDI Paangkayu)</i>	167-178
Partisipasi Masjid Dalam Mendorong Tata Kelola Sampah Pedesaan di Desa Genteng Kulon Kecamatan Genteng Kabupaten Banyuwangi <i>Ahmad Izza Muttaqin (IAI Ibrahimy Genteng Banyuwangi)</i>	179-190
Penerapan Teknik <i>Role Playing</i> Untuk Meningkatkan Penerimaan Diri Siswa di SMK Negeri 1 Makassar. <i>Saifuddin (Universitas Negeri Makassar)</i>	191-200
Pengembangan Pembelajaran Berbasis <i>Blended Learning</i> (PBBL) Mata Kuliah Sejarah Kebudayaan / Peradaban Islam pada STAIN Parepare <i>Anwar Sewang (STAIN Parepare)</i>	201-211
Pengaruh <i>Loan To Deposit Ratio Capital Adequacy Ratio</i> dan <i>Non Performing Loan</i> Terhadap Profitabilitas pada PT Bank Negara Indonesia (Persero) Tbk <i>Andi Putri Meiyanti Barlan (IAI DDI Polewali Mandar)</i>	212-223
Teknik Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa di SMA Negeri 1 Sungguminasa Kabupaten Gowa <i>Haerul (IAI DDI Polewali Mandar)</i>	224-235
Pengaruh Media Pembelajaran <i>Online</i> terhadap Motivasi Menghafal Ayat Al-Qur'an Mahasiswa MPI UIN Imam Bonjol Padang <i>Rizki Al Yusra (UIN Imam Bonjol Padang)</i>	236-247
<i>Error Analysis of The Spoken English of The First Semester Students at Communication And Islamic Broadcasting of IAI DDI Polewali Mandar</i> <i>Nur Afiah (IAI DDI Polewali Mandar)</i>	248-259
Analisis Kinerja Penyuluh Berdasarkan Persepsi Kelompok Tani pada Balai Penyuluhan Pertanian Kecamatan Matakali Kabupaten Polman <i>Hasanuddin (IAI DDI Polewali Mandar)</i>	260 - 271

Pengembangan Pembelajaran Berbasis *Blended Learning* (PBBL) Mata Kuliah Sejarah Kebudayaan / Peradaban Islam pada STAIN Parepare

Anwar Sewang

(STAIN Parepare Sulawesi Selatan)

e-mail:anwarsewang@ddipolman.ac.id

Abstrak: *Blended learning* tidak hanya memiliki tujuan untuk meningkatkan hasil belajar, namun juga bermanfaat untuk meningkatkan hubungan komunikasi yang berada pada tiga lingkungan belajar yaitu lingkungan pembelajaran yang masih berbasis kelas tradisional, lingkungan pembelajaran yang sepenuhnya *online*, dan pembelajaran yang telah mengkombinasikan beberapa kegiatan belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Bahan Ajar untuk pembelajaran tatap muka, online, dan offline. Kemudian bahan ajar yang telah dikembangkan tersebut diterapkan dalam mata kuliah Sejarah Peradaban Islam/Kebudayaan Islam dengan menggunakan model pembelajaran berbasis *Blended Learning* dalam 3 komposisi yaitu 50/50, 25/75, dan 75/25. Sehingga akan terlihat bagaimana pengaruh penerapan model PBBL tersebut terhadap efektivitas, efisiensi, dan daya tarik pembelajaran dalam berbagai komposisi pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran yang dilakukan adalah pengembangan media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan untuk kegiatan pembelajaran tatap muka, online, dan offline. Subjek penelitian pada penelitian survey terdiri atas mahasiswa pada STAIN Parepare pada Mata Kuliah Sejarah Peradaban Islam/Kebudayaan Islam yang terdiri dari tiga kelas. Dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran berbasis *blended learning* yang mengkombinasikan kegiatan belajar secara tatap muka, online dan offline tetap harus didukung oleh perangkat dan koneksi internet yang memadai. Karena jika koneksi internet belum terlalu memadai, maka kegiatan belajar online hanya menjadi paksaan yang membuat kegiatan belajar menjadi lebih rumit. Namun demikian, kegiatan pembelajaran berbasis *blended learning* ini tetap dirasakan berbeda dan lebih menarik bagi sebagian mahasiswa yang memiliki akses internet lebih baik dan memiliki perangkat pendukung yang memadai.

Kata Kunci: *Blended Learning*, pembelajaran *online*, pembelajaran *offline*, sejarah islam

Abstract: *Blended learning* is not only used to increase the student's learning outcomes, but also used to increase the interaction in three learning atmosphere such conventional class, full online and combination. This study aims to developed face-to-face, online and offline teaching materials that will used in Sejarah Peradaban Islam/Kebudayaan Islam Lesson using *Blended Learning* based learning in three combination such 50/50, 25/75, and 75/25. Subject of this study are the student of STAIN Parepare in Sejarah Peradaban Islam/Kebudayaan Islam lesson. There is three class on it. At the end we can conclude that PBBL really need a good quality internet connection. Because, it will push the students to hard to lesson and give some complicated issue. But, overall PBLL is more attractive for the student who have a good access for internet connection.

Keywords: *Blended learning*, online learning, offline learning, islam history

Pembelajaran berbasis *Blended Learning* merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang mengkombinasikan antara kegiatan pembelajaran tatap muka dan kegiatan pembelajaran secara online dengan memanfaatkan perangkat computer, internet dan perangkat mobile. Jadi, makna sederhana dari *blended learning* mengacu pada kegiatan belajar yang mengkombinasikan/mencampurkan pembelajaran tatap muka (*face to face*) dengan pembelajaran

berbasis komputer baik secara *online* maupun *offline*. Menurut Thorne (2003) *blended learning* dapat didefinisikan “*It represents an opportunity to integrate the innovative and technological advances offered by online learning with the interaction and participation offered in the best of traditional learning*”. Sementara itu Bersin (2004) menyatakan bahwa *blended learning* itu:

“the combination of different training
“media” (technologies, activities, and types

of events) to create an optimum training program for a specific audience. The term “blended” means that traditional instructor-led training is being supplemented with other electronic formats. In the context of this book, blended learning programs use many different forms of e-learning, perhaps complemented with instructor-led training and other live formats”.

Blended learning tidak hanya memiliki tujuan untuk meningkatkan hasil belajar, namun juga bermanfaat untuk meningkatkan hubungan komunikasi yang berada pada tiga lingkungan belajar yaitu lingkungan pembelajaran yang masih berbasis kelas tradisional, lingkungan pembelajaran yang sepenuhnya *online*, dan pembelajaran yang telah mengkombinasikan beberapa kegiatan belajar. Dalam hal ini para peneliti memberikan bukti yang menunjukkan bahwa *blended learning* menghasilkan perasaan berkomunitas lebih kuat antar mahasiswa daripada pembelajaran tradisional atau sepenuhnya *online* (Rovai dan Jordan, 2004). Dalam penelitian pengembangan SDM di perusahaan, Barbian (2002) menyimpulkan bahwa metode *blended learning* meningkatkan produktivitas karyawan lebih besar daripada metode pembelajaran tunggal.

Hasil penelitian Karen Precel, Yoram Eshet-Alkalai, and Yael (2009) terkait dengan kontribusi komponen-komponen dalam *blended learning* menunjukkan bahwa komponen pembelajaran yang dianggap paling berkontribusi dalam kegiatan belajar adalah tugas-tugas (rerata = 4,72), buku cetak (rerata = 4,54), presentasi pertemuan (rerata = 4,42), dan pertemuan kuliah tatap muka dengan instruktur (rerata = 4,15). Video *online* kuliah memberikan kontribusi terhadap belajar (rerata = 3,83), buku pelajaran *online* memiliki kontribusi rata-rata untuk belajar (rerata = 3,32), walaupun kontribusinya rendah hampir setengah dari peserta (46,5%) menyatakan sering menggunakannya.

Mata kuliah Sejarah Kebudayaan Islam merupakan suatu mata kuliah yang menuntut agar setiap mahasiswa mampu mengetahui dan memahami setiap materi secara luas. Dominasi pembelajaran yang bersifat hafalan menyebabkan

kegiatan pembelajaran didalam ruangan kelas saja tentu tidak akan mumpuni. Agar tujuan pembelajaran dapat terpenuhi, maka harus disediakan bahan ajar yang mampu mendukung kegiatan Belajar yang dapat diakses dimanapun dan kapanpun. Bahan ajar tersebut tersebut juga harus terkoordinasi dalam bentuk media pembelajaran yang memungkinkan terjadinya kegiatan pembelajaran antara pendidik dan peserta didik, serta antar peserta didik tidak terbatas hanya didalam ruangan kelas saja. Oleh sebab itu pemanfaatan Model pembelajaran berbasis Blended Learning dirasa cocok untuk mengayomi keterbatasan ruang dan waktu dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Disamping penyediaan / pengembangan bahan ajar yang akan mendukung kegiatan pembelajaran, tentu saja perlu dirancang komposisi pembelajaran berbasis blended learning yang sesuai untuk mahasiswa STAIN Parepare Sulawesi Barat.

TINJAUAN PUSTAKA

Hasil Pembelajaran (keefektifan, efisiensi, dan daya Tarik pembelajaran)

Hasil pembelajaran didefinisikan sebagai semua efek yang dapat dijadikan sebagai indikator tentang nilai dari penggunaan suatu metode di bawah kondisi yang berbeda. Efek ini bisa berupa efek yang sengaja dirancang, karena itu ia merupakan efek yang diinginkan, dan bisa juga berupa efek nyata sebagai hasil penggunaan metode pembelajaran tertentu. Bila acuan pembelajaran adalah pada efek atau hasil pembelajaran yang diinginkan, maka hasil ini harus ditetapkan lebih dulu sebelum menetapkan metode pembelajaran. Jadi, metode pembelajaran yang dipilih adalah metode yang optimal untuk mencapai hasil yang ditetapkan tadi. Pada tingkat yang umum, hasil pembelajaran dapat diklasifikasi menjadi 3, yaitu: (1) keefektifan, (2) efisiensi, dan (3) daya tarik (Reigeluth, 1983).

Keefektifan pembelajaran. Pengukuran keefektifan pembelajaran harus selalu dikaitkan dengan pencapaian tujuan pembelajaran. Ada 7 indikator yang dapat digunakan untuk menentukan keefektifan pembelajaran, yaitu: (1) kecermatan penguasaan perilaku, (2) kecepatan unjuk kerja, (3) kesesuaian dengan prosedur, (4)

kuantitas unjuk kerja, (5) kualitas hasil akhir, (6) tingkat alih belajar, dan (7) tingkat retensi.

Efisiensi pembelajaran. Efisiensi pembelajaran diukur melalui rasio antara keefektifan dan jumlah waktu yang dipakai pebelajar dan/atau jumlah biaya pembelajaran dan/atau sumber-sumber belajar yang di-gunakan. Dengan demikian ada 3 indikator untuk menentukan tingkat efisiensi, yaitu: (1) waktu, (2) personalia, dan (3) sumber belajar. Berapa jumlah waktu yang dibutuhkan oleh pebelajar untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan? Berapa jumlah personalia yang terlibat dalam pelak-sanaan pembelajaran? Bagaimana penggunaan sumber belajar yang diran-cang untuk pembelajaran? Jawaban-jawaban terhadap pertanyaan-pertanyaan ini akan memberikan gambaran mengenai tingkat efisiensi program pembelajaran.

Daya tarik. Daya tarik pembelajaran diukur dengan mengamati kecenderungan pebelajar untuk tetap/terus belajar. Daya tarik pembelajaran erat kaitannya dengan daya tarik bidang studi. Namun demikian, daya tarik bidang studi, dalam penyampaian, akan banyak tergantung pada kualitas pembelajarannya. Untuk mempreskripsikan daya tarik pembelajaran sebagai hasil pembelajaran, maka tekanan diletakkan pada kualitas pembelajaran, bukan pada daya tarik bidang studi.

Pada dasarnya setiap bidang studi memiliki daya tarik tersendiri, meskipun daya tarik ini amat tergantung pada karakteristik pebelajar, seperti: bakat, kebutuhan, minat, serta kecenderungan-kecenderungan atau pilihan-pilihan perseorangan lainnya. Suatu bidang studi memiliki daya tarik tinggi bisa karena sesuai dengan bakat mahasiswa (pebelajar), atau dibutuhkan secara pri-badi oleh pebelajar, atau karena sekedar minat. Daya tarik inilah yang menyebabkan pebelajar ingin mempelajari bidang studi itu. Namun kecenderungan ini, bagaimanapun juga, dipengaruhi oleh bagaimana bidang studi itu diorganisasi dan disampaikan kepada pebelajar. Merupakan tugas pembelajaran untuk menunjukkan daya tarik suatu bidang studi kepada pebelajar. Pembelajaran dapat mengubah semuanya. Suatu bidang studi bisa kehilangan

daya tariknya karena kualitas pembelajaran yang rendah.

Kualitas pembelajaran selalu terkait dengan penggunaan metode pembelajaran yang optimal untuk mencapai tujuan pembelajaran, di bawah kondisi pembelajaran tertentu. Ini berarti, bahwa untuk mencapai kualitas pembelajaran yang tinggi, bidang studi harus diorganisasi dengan strategi pengorganisasian yang tepat, selanjutnya disam-paikan kepada pebelajar dengan strategi penyampaian yang tepat pula. Variabel penting yang dapat digunakan sebagai indikator daya tarik pembelajaran adalah penghargaan dan keinginan lebih (lebih banyak atau lebih lama) yang diperlihatkan oleh pebelajar. Kedua indikator ini dapat dikaitkan, baik pada bidang studi, maupun pada pembelajaran.

Penghargaan dan keinginan untuk lebih banyak mempelajari isi bi-dang studi, merupakan hasil pembelajaran yang bukan hanya disebabkan oleh daya tarik bidang studi, tetapi terutama disebabkan oleh kualitas pembelajaran yang mampu menciptakan peng-hargaan dan keinginan itu. Oleh karena itu, maka titik awal pengukuran daya tarik, sebagai hasil pembelajaran haruslah diletakkan pada variabel metode pembelajaran: strategi pengorganisasian, penyampaian, dan pengelolaan pembelajaran. Variabel inilah yang paling menentukan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

Model Rancangan PBBL

Hasil penelitian Dwiwiyogo (2013; 2014) menunjukkan bahwa kecenderungan pembelajaran masa kini adalah kombinasi pembelajaran tatap muka, pembelajaran *offline* (komputer interaktif) dan pembelajaran *online* (internet). Pembelajaran yang secara tradisional dengan basis tatap muka, saat ini juga bergerak ke arah pembelajaran *offline* dan *online*, demikian juga pembelajaran yang awalnya *online* seperti pembelajaran jarak jauh juga mulai bergerak ke arah kombinasi tatap muka. Oleh karena itu kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran juga sudah mulai diarahkan ke arah *blended*. Berdasarkan data responden, yang sudah mengetahui adanya wacana *blended learning* sebesar 11%, 41% belum pernah mendengar, dan

48% persen tahu setelah ada kegiatan penelitian ini. Berkaitan dengan perlunya dikembangkan pembelajaran pemecahan masalah berbasis *blended learning*, sebagian besar responden 97% setuju. Responden yang tidak setuju sebesar 3%, ada beberapa alasan ketidaksetujuannya yaitu malas belajar lagi karena mendekati pensiun di samping itu sarana prasarana yang dimiliki sekolah sekarang ini masih banyak kendala. Alasan lain kalau teknologi menjadi bagian penting dalam pembelajaran, maka tugas pengajar harus selalu memperbaharui pengetahuannya karena teknologi berkembang terus.

Berdasarkan analisis kebutuhan serta teori-teori belajar dan pembelajaran, hasil belajar yang diinginkan, pembelajaran berbasis *blended learning* kemudian dikembangkan sebuah model rancangan pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan untuk mengembangkan instrumen, media pembelajaran online, dan bahan ajar (cetak dan elektronik/digital). Lebih spesifik rancangan pengembangan untuk mengembangkan multi media menggunakan model pengembangan Lee dan Owens (2004). Secara umum model pengembangan ini dilakukan dalam empat tahap, yaitu: (1) asesmen dan analisis, (2) desain, (3) pengembangan, (4) implementasi, dan (5) evaluasi.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian untuk mengembangkan produk yang berfungsi untuk memvalidasi produk-produk yang dikembangkan yaitu ahli media pembelajaran. Sedangkan validasi untuk menguji keterpakaian dengan subjek penelitian adalah mahasiswa pada STAIN Parepare pada Mata Kuliah Sejarah Peradaban Islam/Kebudayaan Islam yang terdiri dari tiga kelas pada semester Genap 2015/2016.

Variabel Penelitian

Berdasarkan data yang akan diungkap yang terdiri atas empat variabel utama yaitu PBBL, hasil pembelajaran, bahan pembelajaran,

dan instrumen. Variabel-variabel pembelajaran, sub variabel, dan indikator pembelajaran sebagaimana telah dideskripsikan di atas disajikan dalam bentuk tabel 2. Berdasarkan data yang akan dikembangkan berbentuk produk cetak, komputer, internet (e-learning), dan telpon pintar (m-learning) komponen variabel utama meliputi keefektifan, efisiensi, dan daya Tarik.

Instrumen Penelitian

Instrumen untuk mengukur variabel-variabel penelitian diadaptasi dan disusun sendiri berdasarkan variabel-variabel dijabarkan ke dalam indikator-indikator penelitian. Instrumen untuk mengukur daya tarik media yang dikembangkan penelitian disusun sendiri oleh peneliti berdasarkan variabel-variabel dijabarkan ke dalam indikator-indikator penelitian. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, angket, dan observasi.

Analisis Data

Data yang diperoleh dari subjek penelitian akan didianalisis secara deskriptif dengan tujuan untuk memperbaiki produk.

HASIL PENELITIAN

Hasil Penelitian Pengembangan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Media Pembelajaran untuk pembelajaran tatap muka, *online*, dan *offline*. Kemudian bahan ajar yang telah dikembangkan tersebut diterapkan dalam mata kuliah Sejarah Peradaban Islam/Kebudayaan Islam dengan menggunakan model pembelajaran berbasis *Blended Learning* dalam 3 komposisi yaitu 50/50, 25/75, dan 75/25. Sehingga akan terlihat bagaimana pengaruh penerapan model PBBL tersebut terhadap efektivitas, efisiensi, dan daya tarik pembelajaran dalam berbagai komposisi pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran yang dilakukan adalah pengembangan media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan untuk kegiatan pembelajaran tatap muka, online, dan offline. Untuk kegiatan pembelajaran secara tatap muka dikembangkan sebuah buku ajar yang ber-ISBN. Untuk kegiatan pembelajaran online

dikembangkan sebuah modul online yang diintegrasikan dengan media pembelajaran online yang dapat diakses melalui PC dengan alamat <http://e-learning.ddipolman.ac.id>. Sementara untuk media pembelajaran offline yang dirancang dalam bentuk video presentasi yang dirancang menggunakan aplikasi Screencast O Matic dan pengembangan buku digital berbasis PC dan Mobile. Untuk buku digital berbasis PC dikembangkan dengan menggunakan aplikasi Ncesoft Flipbook maker, sementara untuk buku digital berbasis smartphone digunakan aplikasi Sigil.

Buku Ajar Mata Kuliah Sejarah Peradaban Islam/Kebudayaan Islam

Buku Ajar yang digunakan dalam mata kuliah ini merupakan buku ajar yang ditulis sendiri oleh peneliti dengan mengkombinasikan beberapa buku sumber yaitu buku ejarah Peradaban Islam yang ditulis oleh Samsul Munir Amin, Buku Sejarah Peradaban Islam oleh Imam Fu'adi, buku Sejarah Kebudayaan Islam oleh Hasan Ibrahim, buku Dinasti Umawiyah oleh Yusuf 'Isy, Buku Sejarah Peradaban Islam: dari Masa Klasik hingga Modern oleh Siti Maryam, Buku Sejarah Pemikiran dan Peradaban Islam oleh Abdul Karim, buku Sejarah Daulah Abbasyiyah I oleh Joesoef Sou'yb, Buku Sejarah dan Kebudayaan Islam oleh Syalabi, Buku Sejarah Peradaban Islam oleh Badri Yatim, Buku Sejarah Peradaban Islam di Indonesia oleh Mundzirin Yusuf dan buku lainnya yang berkaitan dengan materi perkuliahan. Buku ajar yang dirancang telah dilakukan dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran, namun masih dalam tahap pengurusan ISBN. Buku ajar ini akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran tatap muka dan sebagai pegangan mahasiswa.

Sebelum dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran, buku tersebut telah melalui tahap validasi sehingga layak untuk dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan angket yang diberikan kepada mahasiswa, 72,5% mahasiswa merasa bahwa buku ajar ini sangat membantu kegiatan pembelajaran. Hal ini disebabkan karena mereka tidak lagi terlalu susah untuk mencari materi perkuliahan karena isi dari buku ajar yang

dikembangkan telah seuai dengan satuan acara perkuliahan. Sehingga mereka hanya perlu mencari referensi tambahan terkait materi.

Buku Digital Berbasis Komputer dan Smartphone

Buku digital yang dibuat akan digunakan untuk kegiatan pembelajaran tatap muka, online dan offline. Namun ini lebih dipergunakan untuk kegiatan pembelajaran offline dengan arti kata digunakan diluar kegiatan pembelajaran online maupun tatap muka. Buku digital yang dirancang adalah yang dapat diakses melalui PC dan *smartphone*. Untuk buku digital yang diakses melalui PC dikembangkan dengan menggunakan bantuan aplikasi Ncesoft Flipbook Maker yang akan menampilkan buku digital yang lebih interaktif dengan tampilan animasi yang lebih segar dipandang mata. Sementara untuk buku digital berbasis *smartphone* dikembangkan dengan menggunakan bantuan aplikasi Sigil.

Konten di dalam buku digital 80% sama dengan konten yang terdapat dalam buku ajar, sementara 20% nya merupakan penambahan video yang terkait dengan materi yang tidak bias dimasukkan ke dalam buku ajar cetak. Buku Digital berbasis PC ini bisa diakses oleh PC maupun laptop dengan system operasi windows. Sementara untuk buku digital berbasis *mobile* bias diakses melalui *smartphone* dengan system operasi android dengan tambahan aplikasi pembaca .EPUB seperti *Gitden Reader* dan sebagainya yang dapat di unduh melalui playstore.

Berdasarkan angket yang diberikan kepada mahasiswa, ditemukan bahwa 90% mahasiswa merasa sangat terbantu dalam memahami materi baik di dalam kelas maupun diluar kelas. Beberapa mahasiswa mengaku lebih tertarik untuk menggunakan media pembelajaran yang bersifat *paperless* karena lebih mudah dibawa. Namun, hal ini sedikit terhalang karena belum semua mahasiswa memiliki *smartphone* berbasis android.

Media Pembelajaran Online berbasis Website

Media pembelajaran online berbasis website yang dirancang, sebelum diuji cobakan

kepada sampel, terlebih dahulu dilakukan proses validasi oleh ahli dalam media pembelajaran. Media pembelajaran online yang digunakan adalah media pembelajaran berbasis website yang mewajibkan setiap pengguna memiliki user beserta password untuk dapat mengaksesnya. Setelah mendaftar pada media pembelajaran online, kemudian mahasiswa akan dihadapkan pada pilihan untuk memilih mata kuliah yang akan mereka pilih. Dalam hal ini setiap mahasiswa akan memilih pada menu katalog study matakuliah peradaban islam. Setelah mahasiswa memilih mata kuliah, maka mahasiswa harus menunggu dosen/admin untuk menerima mahasiswa tersebut masuk dalam kelas. Hal ini berguna agar tidak ada mahasiswa diluar dari yang terdaftar di dalam KRS masuk kedalam mata kuliah online.

Media pembelajaran online ini memiliki fitur-fitur yang dapat memudahkan dosen dalam mengelola kegiatan pembelajaran. Fitur yang terdapat dalam media pembelajaran ini ditampilkan dalam bentuk tombol-tombol interaktif yang sangat mudah dipahami. Fitur yang ada adalah fitur informasi study, materi, ujian, tugas, pelaporan study, penjadwalan dengan kalender, serta fitur untuk administrasi secara keseluruhan pembelajaran.

Menu informasi Study memuat informasi tentang mata kuliah secara lebih detail. Deskripsi tentang mata kuliah terlihat lebih rinci seperti nama mata kuliah, dosen pengampu, sasaran, tujuan, dan hal-hal lain yang dibutuhkan dalam sebuah deskripsi.

Menu selanjutnya adalah menu materi. Seluruh materi diinput oleh admin bersama dosen pengampu mata kuliah. Dalam media pembelajaran ini akan dimuat terlebih dahulu seluruh materi pembelajaran beserta soal latihannya. Pembelajaran online ini memungkinkan setiap mahasiswa untuk belajar secara mandiri. Setiap *progress* belajar bahkan lamanya waktu memahami suatu materi yang dilakukan mahasiswa bisa terlihat oleh dosen. Meskipun kegiatan belajar bisa dilakukan secara mandiri, namun dalam rangka pelaksanaan penelitian, maka kegiatan belajar mahasiswa diatur berdasarkan Satuan Acara Perkuliahan yang

telah dirancang berdasarkan masing-masing komposisi yang telah disiapkan pada masing-masing kelas. Setelah selesai membaca materi, maka setiap mahasiswa akan diperhadapkan pada soal latihan yang wajib untuk diselesaikan oleh mahasiswa. Soal yang ditampilkan bersifat pilihan ganda yang ditampilkan satu persatu dan acak. Soal yang muncul antara satu mahasiswa dengan mahasiswa lain urutan keunculan soalnya tidak akan sama. Hal ini bertujuan agar mahasiswa mengerjakan secara mandiri tanpa berharap untuk bisa berdiskusi dengan mahasiswa lainnya. Soal yang terdapat dalam suatu materi pembelajaran jumlahnya beragam, dosen bisa menentukan berapa jumlah soal yang akan ditampilkan sesuai dengan materi yang cocok. Setiap soal memiliki bobot masing-masing yang akan menentukan jumlah nilai yang diperoleh oleh mahasiswa. Untuk soal yang bersifat latihan, mahasiswa bisa menjawab soal berulang kali hingga mendapat jawaban yang benar. Namun untuk soal ujian, mahasiswa tidak bisa melakukan pengulangan.

Disamping hal tersebut, komunikasi antar mahasiswa dan antara mahasiswa dan dosen pun bias terjadi melalui media pembelajaran berbasis website ini.

Menu untuk pesan berada pada bagian personal panel, yang bisa dilakukan bukan hanya sebatas untuk berkomunikasi namun juga untuk mengirimkan file. Pesan yang dikirimkan bisa ditentukan apakah hanya dikirim dalam bentuk obrolan saja atau dikirimkan dalam bentuk email, hal ini tergantung dengan kebutuhan masing-masing pengguna.

Untuk system pelaporan, dosen bisa melihat pelaporan mahasiswa baik secara personal maupun secara keseluruhan. Dalam hal ini system pelaporan aktivitas mahasiswa akan ditampilkan lebih terstruktur. Sistem pelaporan mahasiswa ini akan mencatat seluruh aktivitas mahasiswa, akan terlihat berapa lama mahasiswa secara aktif mengakses konten selama semester berjalan dan akan otomatis menjadi nol atau kosong ketika semester tersebut telah berakhir.

Pelaporan yang tampak pada system bisa diunduh ke dalam computer menjadi format excel ataupun pdf, sehingga dosen tidak lagi rumit dalam mengurus masalah penilaian mahasiswa.

Pada bagian menu administrasi, dosen bisa mengatur dan menentukan mahasiswa yang akan tergabung dalam mata kuliah yang dimaksud atau tidak. Pada bagian ini juga dosen bisa menentukan status seseorang dalam mata kuliah tersebut. Apakah ia berperan sebagai mahasiswa atau sebagai dosen. Dalam menu ini, dosen bisa mengatur tata letak tampilan sesuai dengan yang diinginkan oleh dosen. Dengan arti kata, halaman administrator merupakan halaman yang digunakan oleh dosen untuk mengkonfigurasi keeluruhan tampilan dari media pembelajaran sesuai dengan tampilan yang diinginkannya.

Hasil Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif dilakukan terhadap hasil wawancara dan angket daya Tarik media pembelajaran yang diberikan kepada subjek penelitian. Pelaksanaan wawancara dilaksanakan pada beberapa pertemuan pada mahasiswa baik secara pribadi maupun berkelompok. Wawancara yang dilakukan kepada mahasiswa dilaksanakan berdasarkan berdasarkan pedoman wawancara yang ada terkait dengan media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan belajar.

PEMBAHASAN

Penelitian terhadap pengembangan pembelajaran berbasis *Blended Learning* untuk Mata Kuliah Sejarah Peradaban Islam pada tahap ini telah menghasilkan sumber belajar berupa bahan ajar yang bias diakses secara offline maupun online baik cetak maupun digital dan media pembelajaran berbasis website yang dapat diakses mandiri oleh mahasiswa secara online.

Berdasarkan angket yang diberikan kepada mahasiswa, ketersediaan bahan ajar yang disiapkan oleh peneliti sangat membantu kegiatan belajar mahasiswa terutama bahan ajar yang bersifat digital. Namun para mahasiswa terkendala dengan pemanfaatan media pembelajaran online karena keterbatasan pada koneksi internet yang masih belum memadai.

Buku ajar dalam bentuk cetak ditulis sendiri oleh peneliti dengan system kombinasi dan pada saat ini masih dalam tahap pengurusan ISBN. Namun keseluruhan Teknologi tepat guna yang dihasilkan melalui penelitian ini telah dapat dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar

mekipun masih terus dilakukan proses pengembangan.

Buku digital berbasis computer bias diakses oleh setiap mahasiswa tanpa membutuhkan aplikasi tambahan apapun pada perangkat computer mereka. Namun untuk buku digital berbasis smartphone membutuhkan aplikasi tambahan sebagai alat bantu untuk membaca format buku digital yaitu .EPUB. Aplikasi tersebut dapat di download secara gratis melalui Playstore. Setelah aplikasi pembaca .EPUB terinstall maka buku pembelajaran bisa diakses tanpa menggunakan koneksi internet.

Dalam penelitian ini bahan ajar dimanfaatkan pada ketiga kelas dengan komposisi kegiatan belajar yang berbeda-beda. Untuk kegiatan pembelajaran di Kelas A, menggunakan komposisi pembelajaran berbasis *Blended Learning 50/50* yang berarti kegiatan belajar dilaksanakan sebanyak 50% secara tatap muka dan 50% secara online. Kegiatan belajar dengan komposisi 50/50 ini bukan berarti mahasiswa diliburkan pada setengah pertemuan pembelajaran.

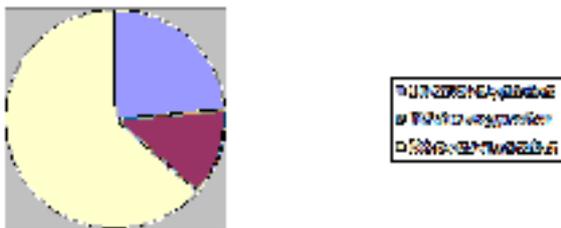
Namun kegiatan belajar tetap berjalan seperti biasa secara tatap muka sebanyak 16x pertemuan, namun kegiatan belajar secara online merupakan kegiatan pengayaan yang mana mahasiswa diwajibkan untuk membaca kembali seluruh materi secara online dilanjutkan dengan tugas yang ada secara bertahap.

Kegiatan pembelajaran secara online ini beriringan atau sejalan dengan kegiatan pembelajaran tatap muka dikelas. Pembelajaran secara online bersifat penguatan dan mahasiswa bisa berdiskusi baik Bersama dosen atau sesama mahasiswa dalam forum yang telah disediakan.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan beberapa orang mahasiswa di dalam kelas A yang menggunakan komposisi pembelajaran berbasis *blended learning 50/50*, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa tidak terlalu merasakan perbedaan yang berarti dalam kegiatan belajar.

Kegiatan belajar di dalam kelas tetap dirasakan menjadi kegiatan yang prioritas. Kondisi jaringan internet yang kurang memadai

pada beberapa orang mahasiswa menyebabkan ada beberapa orang mahasiswa yang hanya mengakses media pembelajaran online sesekali saja dan jika ada tugas yang harus dikerjakan. Sebanyak 23,5 siswa saja yang rutin menggunakan media pembelajarn online, sementara 63.3 % terkadang memanfaatkan media pembelajaran online untuk kegiatan pembelajaran dan sisanya sebesar 13.2% tidak memanaatkan media pembelajaran online sama sekali kecuali untuk ujian. Seperti yang tampak pada gambar 21 berikut ini.

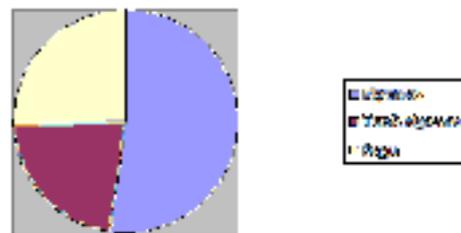


Gambar 1. Pemanfaatan media pembelajaran online pada kelas A yang menggunakan komposisi 50/50

Kegiatan pembelajaran berbasis *blended learning* yang dilaksanakan dengan komposisi 25/75 pada kelas B, menitik beratkan kegiatan pembelajran secara online. Sementara untuk kegiatan pembelajaran tatap muka hanya berkisar 25%. Kegiatan pembelajaran tatap muka dilaksanakan untuk menyelesaikan masalah yang tidak bisa diselesaikan secara online. Dosen tidak lagi menyampaikan materi di dalam kelas, namun mahasiswa melakukan diskusi Bersama dengan dosen. Jadi, mahasiswa telah terlebih dahulu membaca seluruh materi pembelajaran pada media pembelajaran online dan mengerjakan semua tugas yang ada, kemudian kendala yang mereka temui dalam mngerjakan tugas maupun materi yang masih belum mereka pahami akan dibahas didalam kelas pada saat tatap muka.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan pada mahasiswa di kelas B yang memanfaatkan model pembelajaran berbasis *Blended Learning* dengan komposisi 25/75, dapat disimpulkan bahwa 22,22% mahasiswa merasa kurang nyaman dengan komposisi belajar ini, hal ini dikarenakan factor koneksi internet dan mereka sulit memahami jika hanya membaca, sehingga mata

kuliah yang mengandung banyak materi ini terasa semakin berat untuk dipahami. Sebanyak 52.2% mahasiwa merasa nyaman dengan model pembelajaran yang diterapkan menggunakan komposisi 25/75, sementara 22,2 mahasiswa merasa tidak nyaman dengan kondisi ini karena factor kondisi internet, dan sisanya sebesar 25,6% merasa kadang mereka menikmati kadangkun tidak, hal ini tetap didasarkan pada koneksi internet ketika mereka mengakses media pembelajaran.



Gambar 2. Presentase tingkat kenyamanan mahasiswa dalam pemanfaatan model PBBL komposisi 25/75

Namun sebanyak 38,8% mahasiswa sulit untuk mengakses pembelajaran secara online karena ditempat tinggal mereka koneksi internet sangat susah. Oleh sebab itu mereka hanya mengakses media pembelajaran online ketika ada tugas yang wajib dikerjakan dengan cara menumpang kepada teman. Untuk lebih detail dapat dilihat pada gambar berikut:



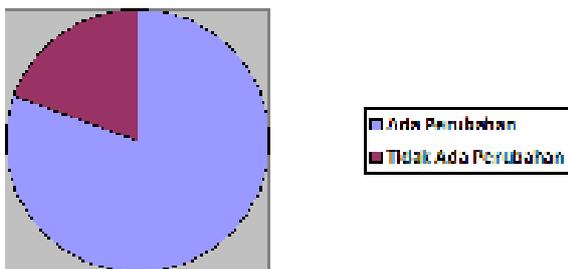
Gambar 3. Presentase tingkat kesulitan mahasiswa di kelas B dalam mengakses media pembelajaran online

Berbeda dengan kelas lainnya, kelas C yang menggunakan model pembelajaran berbasis *Blended Learning* dengan komposisi 75/25, kegiatan pembelajaran sebanyak 75% dilaksanakan secara tatap muka dan 25% nya merupakan online. Kegiatan pembelajaran online

dimanfaatkan untuk mengakses materi pembelajaran sebelum kegiatan pembelajaran dikelas dilaksanakan dan sebagai bahan untuk lebih memahami materi.

Namun yang berbeda dari komposisi pbb1 50/50 adalah semua tugas dilaksanakan secara online, sementara di kelas hanyalah kegiatan penyampaian materi baik oleh dosen maupun secara presentasi oleh mahasiswa. Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan secara online hanya dilaksanakan sekitar 25% saja, dengan kata lain, pembelajaran secara online merupakan ajang dikusi bagi mahasiswa Bersama dosen maupun sesama mahasiswa setelah kegiatan belajar dikelas berakhir.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada mahasiswa kelas C yang memanfaatkan model pembelajaran berbasis *blended learning* dengan komposisi 75/25, didapatkan hasil bahwa kegiatan pembelajaran secara online menambah waktu belajar dan memahami materi. Hal ini dikarenakan materi dalam mata kuliah sejarah islam sangatlah banyak, sehingga dengan adanya penambahan kegiatan belajar mandiri melalui pembelajaran online dan disediakan nya bahan ajar offline, memberikan ruang lebih bagi mahasiswa untuk berinteraksi dengan dosen dalam memahami materi. Namun sekitar 19,4% mahasiswa kelas C merasa bahwa kegiatan belajar terasa sama saja, dan tidak ada perubahan berarti.

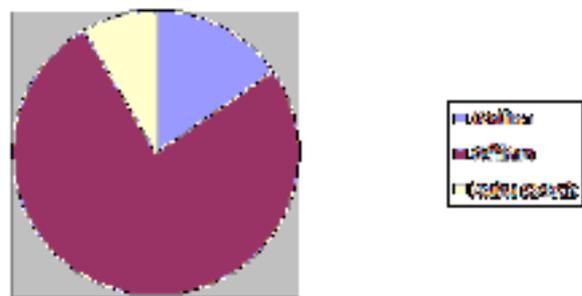


Gambar 4. Presentase tingkat perubahan yang dirasakan oleh mahasiswa dikelas C

Disamping melihat kondisi pemanfaatan media pembelajaran online yang berbeda pada tiap kelas dan berbagai tanggapan berbeda yang diraskan mahasiswa, pemanfaatan media pembelajaran offline seperti buku digital berbasis computer dan buku digital berbasis smartphone dirasakan oleh mahasiswa lebih menarik karena

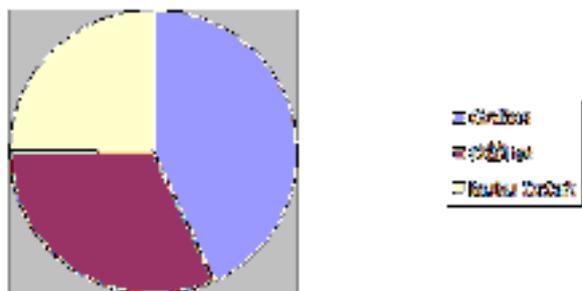
tidak membutuhkan koneksi internet yang terkadang tidak bersahabat.

Berdasarkan hasil angket yang diberikan pada mahasiswa dikelas A didapatkan hasil bahwa sebanyak 15,2% mahasiswa merasa bahwa media pembelajaran online lebih menarik daripada media lainnya, sementara 76,4% mahasiswa justru menyatakan bahwa media pembelajaran offline yang berbasis computer dan smartphone jauh lebih menarik, sedangkan sisanya sebesar 8.4% lebih memilih buku ajar cetak sebagai media yang lebih menarik sebagai sumber belajar. Hal ini seperti tampak pada gambar 25 berikut.



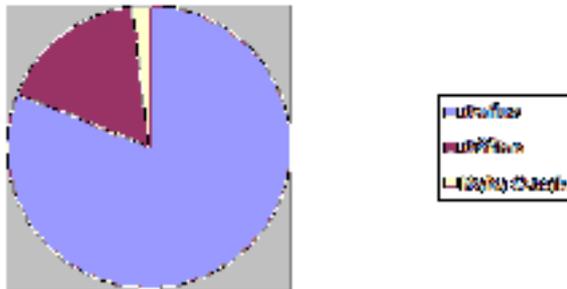
Gambar 5. Presentase daya Tarik media pembelajaran pada kelas A

Sedangkan untuk kelas B yang menggunakan Model Pembelajaran Berbasis *Blended Learning* dengan komposisi 25/75, mayoritas lebih menyukai kegiatan pembelajaran secara online terlepas dari nyaman atau tidaknya ketika mereka mengakses media pembelajaran tersebut. Berdasarkan hasil angket ditemukan bahwa 43% mahasiswa mengaku lebih tertarik terhadap pembelajaran online, sementara 32,2% tertarik pada media pembelajaran offline yaitu buku digital berbasis computer dan smartphone, sedangkan sisanya sebesar 24.8% lebih tertarik dengan buku ajar cetak. Hal ini tampak pada gambar 26 berikut.



Gambar 6. Presentase daya Tarik media pembelajaran pada kelas B

Berbeda dengan kelas B, mahasiswa pada kelas C memiliki jawaban yang tak terlalu berbeda dengan mahasiswa dari kelas A. sebanyak 16,8% mahasiswa merasa tertarik pada media pembelajaran online yaitu buku digital berbasis smatphone dan computer, sementara 81,2% lebih tertarik pada pembelajaran offline dan sisanya sebesar 2% lebih memilih buku ajar cetak. Seperti yang tampak pada gambar 27 berikut.



Gambar 7. Presentase daya Tarik media pembelajaran pada kelas C

Untuk lebih jelasnya tentang kemenarikan media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat dilihat perbandingan antar kelas dalam tabel 3 dibawah ini.

Tabel 1. Presentase Daya Tarik Media Pembelajaran

No.	Kelas	Online	Offline	Buku Cetak
1	Kelas A	15.2%	76.4%	8.4%
2	Kelas B	43%	32.2%	24.8%
3	Kelas C	16.8%	81.2%	2%

Jadi, kegiatan pembelajaran berbasis blended learning yang mengkombinasikan kegiatan belajar secara tatap muka, online dan offline tetap harus didukung oleh perangkat dan koneksi internet yang memadai. Karena jika koneksi internet belum terlalu memadai, maka kegiatan belajar online hanya menjadi paksaan yang membuat kegiatan belajar menjadi lebih rumit. Namun demikian, kegiatan pembelajaran berbasis *blended learning* ini tetap dirasakan berbeda dan lebih menarik bagi sebagian mahasiswa yang memiliki akses internet

lebih baik dan memiliki perangkat pendukung yang memadai.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengembangan produk diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Telah dihasilkan Bahan Ajar Cetak (buku teks) pembelajaran berbasis blended learning untuk mata kuliah sejarah Peradaban Islam/Kebudayaan Islam yang digunakan dalam lingkup Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Parepare.
2. Telah dihasilkan Bahan Ajar berupa buku digital dengan format .swf atau .exe yang bisa diakses melalui Komputer/laptop yang bisa diakses secara offline.
3. Telah dihasilkan bahan ajar berupa buku digital dengan format .epub yang bisa diakses melalui smartphone berbasis android dengan bantuan aplikasi pembaca .epub yang dapat didownload melalui playstore. Buku digital ini juga dapat diakses secara offline tanpa koneksi internet.
4. Telah dihasilkan media pembelajaran online yang dapat diakses melalui computer maupun smartphone secara mandiri dan dapat digunakan sebagai media diskusi dan berbagi sesama mahasiswa maupun antara dosen dan mahasiswa, serta dosen bisa mengakses progress kegiatan belajar mahasiswa dalam bentuk system pelaporan yang tersedia di dalam media pembelajaran online.

Saran

Berdasarkan hasil pengembangan Pembelajaran Berbasis Blended Learning (PBBL), perlu dilakukan validasi produk dan eksperimen produk pada penelitian selanjutnya untuk mengetahui tingkat efektivitas, efisiensi, dan daya tarik pembelajaran dengan PBBL. Melalui eksperimen ini akan diperoleh informasi komposisi yang tepat dan cocok antara pembelajaran tatap muka, offline, dan online. Demikian pula, seberapa besar tingkat efektivitas, efisiensi dan daya tarik pembelajaran dengan penerapan PBBL.

DAFTAR RUJUKAN

- Association for Educational Communications and Technology (AECT). 1977. *Educational Technology: A Glossary of Terms*. Washington, D.C: AECT
- Bersin, Josh. 2004. *The Blended Bearing Book: Best Bractices, Proven Methodologies, and Lessons Learned*. San Francisco: Pfeiffer
- Degeng, I.N.S. 197. Taksonomi Variabel Pembelajaran. Malang: Program Pascasarjana IKIP Malang
- Dziuban, C.D., Hartman, J., Juge, F., Moskal, P.D., & Sorg, S. 2006. Blended Learning Enters The Mainstream. Dalam *Handbook of Blended Learning: Global Perspectives, Local Designs*. Edited by C. J. Bonk & C. R. Graham, hlm.195—208. San Francisco, CA: Pfeiffer Publishing.
- Dziuban, CD., Joel L. Hartman, Patsy D. Moskal, 2004. Blended Learning. *Research Bulletin*. Volume 2004, Issue 7. March 30, 2004.
- Dwiyogo, W.D. 2013. Pengembangan Model Rancangan Pembelajaran Berbasis Blended Learning (PBBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pemecahan Masalah. Penelitian Hibah Pascasarjana DP2M. Tahun 1. Malang: Lembaga Pannelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat.
- Dwiyogo, W.D. 2014. Pengembangan Model Rancangan Pembelajaran Berbasis Blended Learning (PBBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pemecahan Masalah. Penelitian Hibah Pascasarjana DP2M. Tahun 2. Malang: Lembaga Pannelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat.
- Dwiyogo, W.D. 2013. Pengembangan Model Rancangan Pembelajaran Berbasis Blended Learning (PBBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pemecahan Masalah. Penelitian Hibah Pascasarjana DP2M. Tahun 3. Malang: Lembaga Pannelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat.
- Januszewski, A & Molenda, M. 2008. Educational Technology: A definition with Commentary. New York: Lawrence Erlbaum Associates.
- Precel, K, Yoram Eshet-Alkalai, and Yael Alberton. 2009. Pedagogical and Design Aspects of a Blended Learning Course. *International Review of Research in Open and Distance Learning. Volume 10, Number 2. ISSN: 1492-3831* April – 2009
- Reigeluth, C.M. 1987. Instructional design Theories anda Models: An Overview of Their Current Status: Hilldale, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.
- Rovai, A & Jordan H. 2004. Blended Learning and sense of community: a comparative analysis with traditional and fully online graduate coutses. *International Review of Research in Open and Distance Learning*, 5 (2) Retieved on 2 Febryary, 2008.
- Seels, B.B dan Richey, R.C. 1994. *Instructional Technology: The Definition and Domains of The Field*. Washington, DC: Association for Educational Communications and Technology.
- Thorne, Kaye. 2003. *Blended Learning: How to integrate online & traditional learning*. London: Kagan Page Limited.