

Pengembangan *Blended Learning* Mata Kuliah Dinamika Kelompok untuk Mahasiswa Jurusan Bimbingan Dan Konseling

Bambang Dibyo Wiyono¹, Tamsil Muis², Ari Khusumadewi³

¹²³Universitas Negeri Surabaya

E-mail: bambangwiyono@unesa.ac.id

Artikel diterima: 10 Mei 2018; direvisi 25 Juni 2018; disetujui 12 Juli 2018

ABSTRACT

Group dynamics is one of the courses contained in the S-1 Guidance and Counseling program. Blended learning is a combination of learning between face-to-face, computer (offline), and internet-based learning (online). The main purpose of blended learning is to provide opportunities for the various characteristics of learners to become self-sustaining, sustainable, and developing throughout life, so that learning will be more effective, more efficient, and more interesting. The development model used in the development process of blended learning of Group Dynamics course is with ADDIE model. The steps of developing this model include: (1) Analysis, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, (5) Evaluation. Development phase that has been done include: analysis, design, development and implementation. Based on expert test results, obtained $P = 92.25\%$, which according to Riduwan (2012) interpretation criteria including the criteria of "very good" and obtain alternative decisions "very feasible". The development of blended learning Group Dynamics has met the acceptability criteria covering aspects of usability, accuracy, and feasibility. However, there should be assistance to students in the implementation of online learning them.

Keywords: blended learning, group dynamics, ADDIE model



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2018 by author.

PENDAHULUAN

Dinamika kelompok merupakan salah satu matakuliah yang terdapat dalam Program Studi S-1 Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. Matakuliah dinamika kelompok merupakan bagian dari kelompok Matakuliah Keilmuan Berkarya (MKB). Mata kuliah ini wajib ditempuh mahasiswa BK pada semester 1 dengan bobot 2 sks. Mata kuliah ini mengkaji tentang konsep dasar kelompok, hakikat dinamika kelompok, bentuk-bentuk kelompok, unsur-unsur dinamika kelompok, proses pertumbuhan kelompok, aspek-aspek psikologis kelompok, komunikasi dalam kelompok, kekuatan/ pengaruh dalam

kelompok, kohesi dalam kelompok, kepemimpinan dalam kelompok, konflik dalam kelompok, strategi mengatasi konflik dalam kelompok, pengambilan keputusan dalam kelompok, dan pengembangan tim.

Berdasarkan studi pendahuluan kepada dosen dan mahasiswa pada bulan Januari 2017 diperoleh hasil yaitu selama ini dosen mengajar mata kuliah dinamika kelompok secara tatap muka dengan bahan ajar. Berdasarkan wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah dinamika kelompok diperoleh data nilai akhir semester gasal tahun akademik 2016/2017 dari 43 mahasiswa yaitu 10% mendapat nilai A, 35% mendapat A-, 30% mendapat nilai B+, 16% mendapat nilai B, 2% mendapat nilai B- dan 2% mendapat C+.

Pembelajaran merupakan upaya agar siswa memperoleh keterampilan dan potensi baik pada ranah kognitif, afektif maupun psikomotorik. Kegiatan pembelajaran tidak hanya diartikan sebagai transfer ilmu namun juga melatih siswa dalam 3 ranah tersebut sehingga dapat mengembangkan dirinya dalam berbagai potensi. Menurut Hitipeuw (2009:6) pembelajaran tidak lain adalah berbicara penataan suatu lingkungan belajar dalam arti bagaimana informasi yang disajikan melalui media ditata sedemikian rupa dalam usaha memaksimalkan kemungkinan pebelajar yang sedang berinteraksi dengan lingkungan tersebut. Berdasarkan pengertian tersebut maka pebelajar menjadi komponen yang mendapat perlakuan utama.

Upaya menata lingkungan dilakukan dengan menyediakan sumber-sumber belajar, misalnya: pendidik, buku teks, bahan pembelajaran, orang sumber, televisi, VCD, radio-kaset, majalah, koran, internet, CD ROM, lingkungan dan bahkan juga temannya sendiri. Ukuran keberhasilan pembelajaran adalah proses terjadinya interaksi antara pebelajar yang belajar dengan pembelajar, bukan terletak pada pengajar yang menyampaikan informasi (mengajar). Dengan demikian, rekayasa pembelajaran yang utama adalah penyediaan sumber-sumber belajar. Pendidik bukan satu-satunya sumber belajar, tetapi hanya salah satu bagian dari sumber belajar. Semua sumber-sumber belajar dirancang agar dapat mendorong prakarsa dan proses belajar menjadi lebih efektif, efisien, dan menarik, agar pebelajar tetap “betah” untuk terus belajar. Oleh karena itu, fungsi pendidik akan berubah ke arah guru sebagai pengelola pembelajaran. Fungsi pendidik yaitu merancang penyediaan sumber-sumber belajar agar belajar menjadi lebih mudah, lebih cepat, lebih menarik, dan lebih menyenangkan.

Pendidik masa depan dalam kegiatan pembelajaran dapat berfungsi sebagai seniman (*artist*) dan ilmuwan (*scientist*) dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran dan mengelola sumber-sumber belajar yang sengaja dirancang dan dimanfaatkan. Oleh karena itu

diperlukan pengetahuan, sikap, dan keterampilan guru dalam merancang pembelajaran agar kualitas pembelajaran meningkat serta sensitif terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang dikenal dengan Pembelajaran Berbasis *Blended Learning* (PPBL).

Thorne (2003) menggambarkan *blended learning* sebagai "*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.*" Pembelajaran berbasis *blended learning* berkembang sekitar tahun 2000 dan sekarang banyak digunakan di Amerika Utara, Inggris, Australia, kalangan perguruan tinggi dan dunia pelatihan. Melalui *blended learning* semua sumber belajar yang dapat memfasilitasi terjadinya belajar bagi orang yang belajar dikembangkan. *Blended learning* adalah pembelajaran kombinasi antara pembelajaran tatap muka, komputer (*offline*), dan pembelajaran berbasis internet (*online*)". Tujuan utama *blended learning* adalah memberikan kesempatan bagi berbagai karakteristik pebelajar agar terjadi belajar mandiri, berkelanjutan, dan berkembang sepanjang hayat, sehingga belajar akan menjadi lebih efektif, lebih efisien, dan lebih menarik.

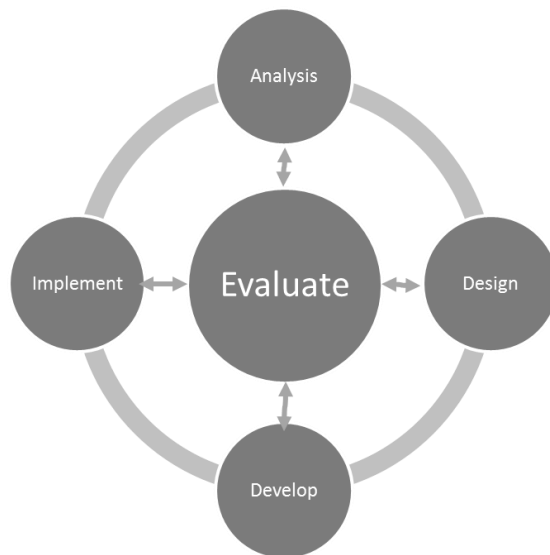
Beberapa hasil penelitian juga mendukung pentingnya pengembangan *blended learning*. Hasil penelitian yang dilakukan Dziuban, Hartman, dan Moskal (2004) menemukan bahwa program *blended learning* memiliki potensi untuk meningkatkan hasil belajar pebelajar dibandingkan dengan pembelajaran yang sepenuhnya pembelajaran *online*. Selain itu, Rovai dan Jordan (2004) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa *blended learning* juga menghasilkan perasaan berkomunitas lebih kuat antar mahasiswa daripada pembelajaran tradisional atau sepenuhnya *online*. Merujuk hasil analisis materi ajar, mata kuliah Dinamika Kelompok merupakan mata kuliah teoritik. Hal ini sangat mendukung pelaksanaan pembelajaran *blended learning* yang mensyaratkan materi ajar adalah teoritik. Selanjutnya, hasil analisis karakteristik pebelajar juga menunjukkan bahwa mahasiswa terbiasa dengan penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Berdasarkan uraian di atas, maka tujuan dari penelitian ini yakni mengembangkan *blended learning* mata kuliah Dinamika Kelompok untuk Mahasiswa Jurusan Bimbingan dan Konseling.

METODE

Penelitian ini merupakan *Research and Development* (R&D). *Research and Development* merupakan proses yang digunakan untuk mengembangkan produk pendidikan yang dapat dipertanggung jawabkan. Model yang pilih adalah model *ADDIE* (*Analisis-Design-*

Develop-Implementation-Evaluate). Model ADDIE adalah suatu model yang sistematis digunakan untuk model pengembangan. Penerapan ADDIE untuk merancang sistem instruksional memfasilitasi kompleksitas lingkungan belajar yang disengaja dengan merespons banyak situasi, interaksi dalam konteks, dan interaksi antar konteks (Branch, 2009:2).

Menurut Branch (2009:2), membuat produk menggunakan proses ADDIE tetap menjadi salah satu alat yang paling efektif saat ini. Karena model ADDIE merupakan sebuah proses yang berfungsi sebagai kerangka panduan untuk situasi yang kompleks, maka tepat untuk mengembangkan produk pendidikan dan sumber belajar lainnya. Model ADDIE dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Model ADDIE (Branch, 2009)

Prosedur Pengembangan

1. Analisis (*Analysis*)

Pada tahapan ini peneliti melakukan identifikasi tujuan pembelajaran, mengidentifikasi karakteristik materi yang harus dipelajari dan ditingkatkan bagi peserta didik meliputi keterampilan yang perlu dikembangkan atau diperkuat, mengidentifikasi keterampilan khusus yang harus dicapai oleh peserta didik, analisis topik dilakukan untuk mengidentifikasi dan mengklasifikasikan konten pembelajaran. Analisis ini dilakukan untuk menentukan topik pembelajaran. Hasil dari tahap analisis berupa draf Rencana Pembelajaran Semester (RPS).

2. Desain (*Design*)

Tahap desain meliputi kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Merumuskan tujuan pembelajaran yang dibutuhkan untuk mencapai capaian pembelajaran. Tujuan pembelajaran adalah pernyataan yang menggambarkan kemampuan atau kompetensi yang akan dicapai peserta didik. Tujuan yang ditentukan harus mengandung aktivitas.
- b. Menentukan urutan tujuan yang harus dicapai (*sequencing*).
- c. Memilih strategi pembelajaran, media, dan evaluasi.

Pada tahap desain *output* yang dihasilkan adalah Rencana Pembelajaran Semester (RPS) yang telah disahkan.

3. Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini, desain dan konten pembelajaran *blended* dikembangkan. Desain dan konten bisa sangat bervariasi, tergantung pada sumber daya yang tersedia. Konten/ materi dapat dikembangkan berdasarkan tujuan dan keluasan materi yang telah ditetapkan sebelumnya. Pada tahap ini ketika desain telah disusun selanjutnya dievaluasi oleh ahli materi.

4. Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini pembelajaran *blended* diterapkan kepada mahasiswa.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap ini dilakukan evaluasi meliputi 4 level yaitu persepsi (*perception*), belajar (*learning*), perilaku (*behavior*), hasil (*result*). Evaluasi dari 4 level adalah sebagai berikut:

- a. Reaksi siswa: apa yang mereka pikirkan dan rasakan tentang pembelajaran *blended*.
- b. Belajar: menghasilkan peningkatan pengetahuan atau kemampuan.
- c. Perilaku: tingkat perilaku dan peningkatan, kemampuan, implementasi/aplikasi.

Hasil: dampak yang dihasilkan setelah pembelajaran *blended*.

Instrumen Penelitian

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam pengembangan ini adalah angket penilaian akseptabilitas yang meliputi aspek kegunaan, ketepatan dan kelayakan. Angket penilaian ini dikembangkan dari buku *Standards for Evaluation of Educational Programs, Projects, and Materials* (The Joint Committee, 1981). Adapun kriteria akseptabilitas sebagai berikut:

- a. Aspek kegunaan, mengacu pada seberapa manfaat pembelajaran *blended* yang dikembangkan bagi mahasiswa.

- b. Aspek ketepatan, mengacu pada seberapa besar *blended learning* dapat mengungkapkan dan menyampaikan informasi secara teknis.
- c. Aspek kelayakan, mengacu pada seberapa besar kepraktisan *blended learning*.

Angket penilaian yang dikembangkan memiliki gradasi 1-4. Masing-masing angka memiliki makna sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Penskoran

| No. | Skor | Keterangan |
|-----|------|---|
| 1 | 4 | Tepat/sesuai/jelas |
| 2 | 3 | Cukup tepat/cukup sesuai/cukup jelas |
| 3 | 2 | Kurang tepat/kurang sesuai/kurang jelas |
| 4 | 1 | Tidak tepat/tidak sesuai/tidak jelas |

Bila aspek-aspek yang dinilai mendapat skor 4 maka aspek itu dinilai akurat dan tidak perlu direvisi. Jika mendapat skor 3 maka pengembang meninjau ulang dan jika disertai saran maka pengembang perlu mempertimbangkan saran tersebut. Apabila aspek yang dinilai mendapat skor 1 atau 2 maka aspek itu dinilai tidak akurat dan perlu direvisi. Pengembang menindak lanjuti dengan wawancara kepada penilai untuk mendapat masukan yang lebih jelas dan akurat.

Analisis Data

Analisis data kualitatif khusus dilakukan terhadap saran dan komentar penilai (ahli). Data kualitatif dipaparkan secara transparan sebagai bahan pertimbangan untuk merevisi dan menyempurnakan panduan.

Analisis statistik deskriptif digunakan untuk mengolah data yang diperoleh dalam bentuk analisis persentase. Teknik presentase digunakan untuk menyajikan data yang merupakan frekuensi atas tanggapan subjek coba terhadap produk yang telah dikembangkan. Teknik analisis yang digunakan untuk mengolah data menurut Sugiyono (2008) yaitu:

$$P = \frac{\text{jumlah skor jawaban}}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

Selanjutnya untuk menghitung persentase keseluruhan subjek coba digunakan rumus persentase. Teknik persentase ini digunakan untuk menyajikan data yang merupakan frekuensi atas tanggapan subjek uji coba terhadap produk. Rumus yang digunakan adalah:

$$P = \frac{F}{N}$$

Keterangan: P = Persentase

F = Jumlah persentase keseluruhan subjek

N = Jumlah keseluruhan subjek uji coba

Pengambilan keputusan tingkat kualifikasi *blended learning* digunakan kualifikasi dengan kriteria kelayakan sebagai berikut:

Tabel 2 Kriteria Kelayakan

| No. | Rentangan | Kriteria | Kualifikasi |
|-----|------------|---------------|--------------|
| 1 | 81% - 100% | Sangat baik | Sangat layak |
| 2 | 61% - 80% | Baik | Layak |
| 3 | 41% - 60% | Cukup | Cukup layak |
| 4 | 21% - 40% | Kurang | Kurang layak |
| 5 | 0% - 20% | Sangat kurang | Tidak layak |

Sumber: (Riduwan, 2012)

HASIL

Uji coba yang telah dilakukan meliputi uji ahli materi. Ahli materi yang terlibat yaitu: Dr. Retno Tri Hariastuti, M.Pd.,Kons. dan Denok Setiawati, S.Pd., M.Pd., Kons. Uji ahli materi dilakukan untuk mendapatkan data penilaian dan tanggapan berupa komentar maupun saran terhadap aspek aspek kegunaan, ketepatan dan kelayakan.

Tabel 3. Hasil Uji Ahli Materi

| No. | Aspek yang dinilai | Ahli I | Ahli II | Jumlah Skor |
|--------|---|--------|---------|-------------|
| 1. | Ketepatan penyusunan capaian pembelajaran | 3 | 3 | 6 |
| 2. | Ketepatan pemetaan dan pengorganisasian materi | 4 | 4 | 8 |
| 3. | Ketepatan pemilihan dan penentuan pembelajaran sinkron dan asinkron | 4 | 4 | 8 |
| 4. | Ketepatan penyusunan rancangan pembelajaran asinkron | 4 | 4 | 8 |
| 5. | Kejelasan alur pembelajaran asinkron | 4 | 4 | 8 |
| 6. | Ketepatan penyusunan rancangan pembelajaran sinkron | 4 | 4 | 8 |
| 7. | Kejelasan alur pembelajaran sinkron | 4 | 4 | 8 |
| 8. | Kebermanfaatan desain sistem pembelajaran <i>blended</i> bagi mahasiswa | 4 | 4 | 8 |
| 9. | Kepraktisan desain sistem pembelajaran <i>blended</i> | 4 | 3 | 8 |
| 10 | Kesesuaian desain sistem pembelajaran <i>blended</i> dengan kebutuhan dan karakteristik mahasiswa | 4 | 3 | 7 |
| Jumlah | | | | 77 |

Penilaian ahli materi terhadap desain pembelajaran *blended* pada tiap indikator sebagaimana terlihat pada tabel 3 menunjukkan bahwa semua indikator memperoleh skor penilaian 3 dan 4 sehingga dinilai akurat dan tidak perlu direvisi. Namun, saran dan masukan yang diberikan oleh ahli materi yaitu:

1. Ada panduan yang jelas untuk pembelajaran daring agar mahasiswa lebih terstruktur dalam menjalankan tugasnya.

2. Pembelajaran yang disajikan secara daring diarahkan untuk mendorong mahasiswa lebih mandiri dan bertanggungjawab namun terkoordinasi melalui *feedback* dosen berdasarkan hasil pembelajaran daring.

Penilaian ahli materi terhadap desain pembelajaran *blended* secara keseluruhan seperti yang terdapat pada tabel 3 menunjukkan skor total = 77. Jumlah persentase keseluruhan subjek dapat dihitung dengan rumus:

$$P = \frac{\text{jumlah skor jawaban}}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

$$P = \frac{77}{10 \times 4} \times 100\%$$

$$P = 192,5\%$$

Setelah hasil jumlah persentase keseluruhan subjek (F) diperoleh kemudian dilakukan perhitungan persentase (P) menggunakan rumus:

$$P = \frac{F}{N}$$

$$P = \frac{192,5\%}{2}$$

$$P = 96,25\%$$

Berdasarkan kriteria interpretasi sebagaimana tabel 2 maka $P = 92,25\%$ termasuk kriteria “sangat baik” dan memperoleh alternatif keputusan “sangat layak”.

PEMBAHASAN

Pengembangan pembelajaran *blended* menggunakan model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari *Analisis-Design-Develop-Implementation-Evaluate*. Menurut Branch (2009:2), membuat produk menggunakan proses ADDIE tetap menjadi salah satu alat yang paling efektif saat ini. Lebih lanjut, Branch (2009:2) menyatakan bahwa penerapan ADDIE untuk merancang sistem instruksional memfasilitasi kompleksitas lingkungan belajar yang disengaja dengan merespons banyak situasi, interaksi dalam konteks, dan interaksi antar konteks.

Sebelum diimplementasikan, terlebih dahulu dilakukan uji ahli materi. Uji ahli materi dilakukan untuk mendapatkan data penilaian dan tanggapan berupa komentar maupun saran terhadap aspek aspek kegunaan, ketepatan dan kelayakan. Hasil uji ahli materi menunjukkan semua indikator memperoleh skor penilaian 3 dan 4 sehingga dinilai akurat dan tidak perlu direvisi. Berdasarkan kriteria interpretasi Riduwan (2012) $P = 92,25\%$ termasuk kriteria “sangat baik” dan memperoleh alternatif keputusan “sangat layak”.

Hasil penelitian dan pengembangan pembelajaran *blended* mata kuliah Dinamika Kelompok mendukung beberapa hasil penelitian terdahulu. Pertama, penelitian dan pengembangan (Syarifuddin et al., 2017) yang menunjukkan bahwa pengembangan *blended learning* dengan model ADDIE dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Biologi, Kedua, penelitian (Fahrurrozi & Majid, 2018) yang menunjukkan bahwa pengembangan *blended learning* dengan model ADDIE terbukti efektif dan mampu meningkatkan hasil belajar mata pelajaran ekonomi. Ketiga, penelitian (Eryilmaz, 2015) yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada pembelajaran dengan *blended*. Keempat, hasil meta analisis (Means, Murphy, & Baki, 2013) yang menunjukkan bahwa pembelajaran *blended* lebih baik dan efektif. Kelima, penelitian (Jeffrey, Milne, Suddaby, & Higgins, 2014) yang menunjukkan bahwa pembelajaran *blended* bisa menyeimbangkan antara pembelajaran yang sepenuhnya daring (*online*) maupun sepenuhnya tatap muka.

PENUTUP

Simpulan penelitian ini yaitu: pengembangan pembelajaran *blended* mata kuliah Dinamika Kelompok memenuhi kriteria akseptabilitas meliputi aspek kegunaan, ketepatan, dan kelayakan. Berdasarkan simpulan di atas, maka beberapa saran penelitian yang relevan yaitu: (a) pengembangan pembelajaran *blended* dapat dilakukan pada mata kuliah lain yang tergolong mata kuliah teoritik; (b) perlu ada pendampingan kepada mahasiswa dalam implementasi pembelajaran daring (*online*).

DAFTAR RUJUKAN

- Bersin, J. 2004. *The Blended Learning Book: Best Practices, Proven Methodologies, and Lessons Learned*. San Francisco: Pfeiffer.
- Branch, R. M. 2009. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Eryilmaz, M. 2015. The Effectiveness Of Blended Learning Environments. *Contemporary Issues In Education Research*, 8(4): 251–256.
- Fahrurrozi, M., & Majid, M. A. 2018. Pengembangan Model Pembelajaran Blended Learning Berbasis Edmodo Dalam Membentuk Kemandirian Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS SMAN 1 Selong Tahun Pelajaran 2017 / 2018. *JPEK*, 1: 57–67.
- Hariyanto, M. 2007. Pengembangan Bahan Ajar untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran Program Pendidikan Pembelajar Sekolah Dasar. *Didaktika*, 2 (1): 216-226.

- Hitipeuw, I. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Malang: FIP Universitas Negeri Malang.
- Jeffrey, L. M., Milne, J., Suddaby, G., & Higgins, A. 2014. Blended Learning : How Teachers Balance the Blend of Online and Classroom Components. *Journal of Information Technology Education: Research*, 13: 121–140.
- Means, B., Murphy, R., & Baki, M. 2013. The Effectiveness of Online and Blended Learning : A Meta-Analysis of the Empirical Literature. *Teachers College Record*, 115 (March 2013).
- Riduwan, M. 2012. *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Reigeluth. 1992. *Instructional Design Strategies and Tactics*. Educational Technology Publications. New Jersey: Englewood Cliffs.
- Syarifuddin, A., Agung, A., Agung, G., Putrini, L. P., Pendidikan, J. T., Pendidikan, F. I., & Ganesha, U. P. 2017. Pengembangan Blended Learning Berbasis Dynamic Intellectual Learning dalam Setting Lesson Study Pada Mata Pelajaran Biologi Jurusan Teknologi Pendidikan , Fakultas Ilmu Pendidikan. *E-Journal Edutech*, (3).
- The Joint Committee. 1981. *Standards for Evaluation of Educational Programs, Project, and Materials*. New York: Mc Graw-Hill Books Company.
- Thorne, K. 2003. *Blended Learning: How to Integrate Online & Traditional Learning*. London: Kagan Page Limited.