

DEVELOPING BLENDED LEARNING MODEL ON CIVIC EDUCATION COURSE

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN BLENDED LEARNING PADA MATA KULIAH PENDIDIKAN KEWARGA-NEGARAAN

Oleh :

Evi Susilawati

Fakultas Kependidikan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Sumatera Utara

Email : evi.utnd@gmail.com

Abstract. *This study aimed to develop a blended learning model in the course of Civic Education and gained a blended learning model which was a learning model that combines face-to-face learning with online learning on Civic Education course. This research was a mixed methods research that combines qualitative and quantitative approach in one study. The approach of this study was based on data which had been collected, that is quantitative and qualitative data. The object of this study was blended learning model of Civic Education Course and the subject was students of Education and Science Education Faculty, Islamic University of North Sumatera. The sample was selected based on the mastery computer and previous experience on online lectures so that the students would not face some technical problems in following the learning activities. The implementation of this research was only up to the third step of the research development step that was recommended by Borg and Gall and by using Dick and Carey 's learning design model as main reference , which involved collecting data, planning, and developing product. The result of this study was in the form of online learning programs that was packaged in Learning Management System (LMS) by using an application called Edmodo. This learning product is expected to provide alternative solutions to students' learning problems and provide learning resources for students and lecturers of Civic Education at the Faculty of Education and Science Education, Islamic University of North Sumatera.*

Key Words: *Blended Learning, Civic Education, Developing Learning Models.*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran *blended learning* pada mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dan diperolehnya suatu model pembelajaran *blended learning*, yaitu suatu model pembelajaran yang mengkombinasikan antara pembelajaran tatap-muka dengan pembelajaran online learning pada mata kuliah PKn. Penelitian pengembangan ini termasuk pada *mixed methods research*, yaitu pendekatan penelitian yang menggabungkan penelitian secara kualitatif dan kuantitatif dalam satu penelitian. Penggunaan pendekatan ini didasarkan pada data yang dikumpulkan, yaitu data kuantitatif dan kualitatif. Obyek dari penelitian pengembangan ini adalah model pembelajaran *blended learning* pada mata kuliah PKn. Sedangkan subyek penelitiannya adalah para mahasiswa Fakultas Kependidikan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Sumatera Utara. Pemilihan subyek penelitian didasarkan pada penguasaan komputer dan sudah pernah mengikuti perkuliahan online, sehingga mahasiswa tidak akan menghadapi permasalahan teknis dalam mengikuti pembelajaran *blended learning*. Pelaksanaan penelitian pengembangan ini hanya sampai pada langkah ke 3 (tiga) dari pengembangan penelitian yang direkomendasikan oleh Borg and Gall dan dengan menggunakan rujukan utama model desain pembelajaran Dick and Carey yaitu pengumpulan data, perencanaan, dan pengembangan produk. Hasil penelitian dan pengembangan ini berupa produk pembelajaran dalam bentuk program pembelajaran online yang dikemas dalam sistem manajemen pembelajaran (LMS) dengan menggunakan aplikasi program Edmodo. Produk pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan alternatif terhadap masalah belajar mahasiswa dan menyediakan sumber-sumber belajar bagi mahasiswa dan dosen pengampu mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan di Fakultas Kependidikan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Sumatera Utara.

Kata Kunci: *Pengembangan Model Pembelajaran, Blended Learning, Mata Kuliah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*

A. PENDAHULUAN

Saat ini, dalam dunia yang semakin mengglobal dampak teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan semakin terasa. Keadaan ini menunjukkan bahwa telah terjadi revolusi informasi dimana dunia pendidikan harus segera menyesuaikan dengan perubahan global yang begitu cepat termasuk perubahan dalam pola hidup dan pola pikir manusia (Khader, 2017:129). Proses pendidikan merupakan suatu proses komunikasi dan informasi dari pendidik kepada peserta didik yang berisi informasi-informasi pendidikan seperti: sumber informasi, media sebagai sarana penyajian ide, gagasan dan materi pendidikan serta peserta didik itu sendiri, bahkan sebahagian besar informasi-informasi pendidikan tersebut mendapatkan sentuhan media teknologi informasi.

Teknologi informasi sebagai sebuah jaringan universal, dengan berbagai aplikasi yang berjalan di atasnya, memungkinkan untuk penyelenggaraan pendidikan berbasis *e-learning*. Kehadiran *e-learning* ini telah merubah paradigma pembelajaran masa depan kita sebagai pembelajaran abad pengetahuan yang memungkinkan setiap orang dapat belajar di mana saja dan kapan saja sehingga pendidik maupun peserta didik dalam pembelajaran masa depan lebih memilih

menggunakan *e-learning* (Lalima dan Dangwal, 2017:129). Pemanfaatan *e-learning* yang sangat pesat dalam kegiatan pembelajaran diyakini mumpuni dalam meningkatkan efektivitas dan fleksibilitas pembelajaran. Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa pemanfaatan *e-learning* lebih efektif dan fleksibel bila dibandingkan dengan pembelajaran klasikal dimana materi pembelajaran dapat diakses kapan saja dan dari mana saja dengan materi pembelajaran yang dapat diperkaya dengan berbagai sumber belajar termasuk multimedia dengan cepat dapat diperbaharui oleh pendidik (Firmansyah, 2015:86).

Melihat efektivitas dan fleksibilitas penggunaan *e-learning* dalam pembelajaran, Fakultas Pendidikan dan Ilmu Kependidikan Universitas Islam Sumatera Utara (FKIP UISU) telah memberikan perhatian yang serius terhadap pemanfaatan *e-learning* dalam upaya meningkatkan kualitas dan relevansi lulusan. Hal ini terlihat dari rencana strategis (Renstra) FKIP UISU tahun 2015 – 2018 yang memaparkan bahwa menjadi peluang bagi FKIP UISU untuk menyikapi perkembangan TIK teknologi informasi dan komunikasi dan dengan adanya perkembangan tersebut, telah memberikan solusi bagi keterbatasan sarana

dan prasarana. Oleh karenanya, sejak tahun 2015 FKIP UISU telah menjalankan *e-learning* agar terjadi peningkatan kemampuan kompetitor dalam menerapkan TIK, dan derasnya arus pengembangan informasi dan IPTEKS (Renstra FKIP UISU, 2015).

Meskipun FKIP UISU telah menjalankan *e-learning* sejak tahun 2015, pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) saat ini belum menggunakan fasilitas *e-learning* di FKIP UISU. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan di FKIP UISU para dosen dalam pemanfaatan *e-learning*, secara garis besar juga dapat dikatakan sudah siap. Hal ini terlihat dari sebanyak 83% dari mereka telah memiliki komputer yang terkoneksi dengan internet, bahkan sebanyak 86% dosen menyatakan komputer yang dimilikinya dalam bentuk laptop. Kemudian, bila dilihat dari aspek kesiapan mahasiswa dalam pemanfaatan *e-learning*, secara garis besar juga dapat dikatakan sudah siap. Hal ini terlihat dari sebanyak 89% dari mereka telah memiliki komputer yang terkoneksi dengan internet, bahkan sebanyak 83% mahasiswa menyatakan komputer yang dimilikinya dalam bentuk laptop. Mereka telah menggunakan internet sebanyak 100% dan di antara mereka yang memanfaatkan internet untuk perkuliahan 80%, dan

20% yang memanfaatkan internet untuk menambah sumber belajar. Namun, mahasiswa yang belajar mata kuliah PKn masih belum merasakan pemanfaatan *e-learning* dalam kegiatan pembelajaran mereka.

Kondisi ini menjelaskan bahwa perlu adanya perubahan dalam pengembangan pembelajaran mata kuliah PKn di FKIP UISU yang dapat memanfaatkan *e-learning*. Kita ketahui bahwa teknologi informasi dan komunikasi menawarkan peluang yang besar dalam berkompetisi di dunia pendidikan. Hadirnya *e-learning* ini bukan berarti seluruh dosen dan mahasiswa FKIP UISU meninggalkan pembelajaran tatap muka yang selama ini sudah mereka lakukan, akan tetapi penggunaan *e-learning* lebih diperhitungkan sebagai pelengkap dari pendekatan yang selama ini sudah ada, sehingga perlu kiranya membuat inovasi dengan pengembangan model pembelajaran yang mempertemukan kegiatan tatap muka dan *e-learning* melalui *blended learning*.

1. Mata Kuliah Pendidikan Kewarganegaraan

Mata kuliah PKn merupakan mata kuliah yang wajib diberikan diberikan pada semua program studi perguruan tinggi di FKIP UISU. Mata kuliah ini merupakan mata kuliah pengembangan kepribadian yang sangat penting untuk

diberikan kepada mahasiswa. Di Indonesia, mata kuliah PKn pada hakikatnya berlandaskan pada falsafah Pancasila dan mengandung identitas nasional Indonesia serta materi muatan tentang bela negara. Kemudian, Erwin (2010: 3) mengemukakan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan di Indonesia merupakan pendidikan kebangsaan dan kewarganegaraan yang berhadapan dengan keberadaan Negara Kesatuan Republik Indonesia, demokrasi, HAM, dan cita-cita untuk mewujudkan masyarakat madani Indonesia dengan menggunakan filsafat Pancasila sebagai pisau analisisnya. Kompetensi yang harus dimiliki oleh mahasiswa yang mempelajari mata kuliah PKn adalah: (1) mahasiswa harus memiliki pengetahuan kewarganegaraan (*civics knowledge*) dimana *setelah belajar mata kuliah PKn mahasiswa* dapat memiliki pengetahuan tentang kebangsaan dan kewarganegaraan, (2) mahasiswa harus memiliki keterampilan kewarganegaraan (*civics skills*) dimana *setelah belajar mata kuliah PKn mahasiswa* bukan saja mengerti seluk beluk tentang kebangsaan dan kewarganegaraan akan tetapi harus dapat menerapkan pengetahuan yang mereka peroleh pada tingkatan *civics knowledge* untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, (3) untuk tingkatan yang paling tinggi dalam mempelajari

mata kuliah PKn adalah mahasiswa harus memiliki watak kewarganegaraan (*civics disposition*) dimana *setelah belajar mata kuliah PKn mahasiswa* bukan saja memiliki pengetahuan kewarganegaraan dan keterampilan kewarganegaraan saja, tetapi mereka telah mampu mengaplikasikannya dalam bentuk ketrampilan seperti menjadi masyarakat yang dapat berperan dalam pembuatan kebijakan publik dan juga dapat berguna bagi masyarakat, bangsa, dan negara (Erwin, 2010: 6-7).

Kompetensi di atas harus beradaptasi dengan masyarakat global, sehingga pembelajaran PKn harus relevan dengan sejumlah isu-isu global dengan akses informasi kewarganegaraan menjadi *moving online*. Kesemuanya ini menuntut kemampuan dosen pengampu mata kuliah PKn dalam mendesain pembelajaran dengan mengaplikasikan teknologi komunikasi dan informasi yang dapat memobilisasi *nitizen* sehingga memiliki kepedulian terhadap isu-isu kewarganegaraan yang pada akhirnya dapat menciptakan masyarakat global. Oleh karena itu, dosen mata kuliah PKn dapat merancang pembelajaran *blended learning* agar mampu membentuk kepedulian mahasiswa FKIP UISU terhadap isu-isu kewarganegaraan.

2. Model Pembelajaran Blended Learning Pada Mata Kuliah PKn

Blended learning merupakan perpaduan pembelajaran *e-learning* dan pembelajaran tatap muka. Kata *blended* atau *blend* berarti campuran, penyelarasan kombinasi, ataupun perpaduan, sedangkan *learning* memiliki arti umum yakni belajar. Dari kedua arti di atas dapat dimaknai bahwa *Blended learning* merupakan pola pembelajaran yang mengandung unsur pencampuran atau penggabungan suatu pola belajar dengan pola belajar lainnya. *Blended learning* didefinisikan oleh Rivera (2017:79) sebagai sebuah kelas tatap muka tradisional dimana mahasiswa dilengkapi dengan sebahagian pembelajaran *e-learning* dan pada bahagian lainnya berhubungan dengan dengan dosen ataupun dengan teman sekelas yang lainnya secara tatap muka. Salata (2017) menjelaskan *blended learning* sebagai pembelajaran yang mengkombinasikan *setting* pembelajaran *synchronous* dan *asynchronous* secara tepat untuk memberikan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Pembelajaran *synchronous* merupakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada waktu yang sama dan pada tempat yang sama ataupun berbeda, sedangkan pembelajaran *asynchronous* merupakan kegiatan pembelajaran yang

dilakukan pada waktu dan tempat yang berbeda (Blayone dkk, 2017). Dalam *blended learning* terdapat enam unsur yang harus ada, yaitu: (1) tatap muka (2) belajar mandiri, (3) menggunakan aplikasi, (4) kegiatan tutorial, (5) adanya kerjasama, dan (6) evaluasi (Soler dkk, 2017:773).

Melihat uraian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran *blended learning* merupakan pencampuran dua model pembelajaran yaitu pembelajaran menggunakan tatap muka dan *online learning*. Aspek yang digabungkan dalam *blended learning* tidak hanya mengkombinasikan pembelajaran tatap muka dengan *online learning* saja tetapi juga dapat berbentuk apa saja, seperti: metode, media, sumber, lingkungan ataupun web (Kintu dkk, 2017:5). Oleh karenanya, untuk mengembangkan model pembelajaran *blended learning* mata pelajaran PKn di FKIP UISU infrastruktur berupa intranet, *client/server*, *learning management system (LMS)* dan konten pembelajaran yang interaktif. LMS merupakan perangkat lunak untuk mendistribusikan program pembelajaran melalui internet dengan fitur untuk kolaborasi secara *online*.

Sebagai perangkat lunak, LMS mengelola sistem perencanaan, pengiriman, dan pengelolaan kegiatan pem-

belajaran dalam ruang kelas virtual, dan mengelola konten *e-learning* di berbagai bidang pengembangan pembelajaran. Dalam penelitian ini perangkat lunak LMS, dapat digunakan dengan menggunakan aplikasi edmodo. Edmodo adalah platform media sosial yang sering digambarkan sebagai *facebook* untuk pembelajaran dan dapat berfungsi lebih banyak lagi sesuai dengan kebutuhan (Al Said, 2015:172). Edmodo merupakan aplikasi yang menarik bagi dosen dan mahasiswa dengan elemen sosial yang menyerupai *facebook*, tetapi sesungguhnya ada nilai lebih besar dalam aplikasi edukasi berbasis jejaring. Penggunaan model pembelajaran *blended learning* dengan menggunakan aplikasi edmodo di FKIP UISU akan lebih mudah untuk memonitor interaksi mahasiswa dalam *learning management system* karena bersifat *open course*. Karena hampir mirip dengan *facebook* mahasiswa dan dosen dapat mengoperasikannya dengan mudah.

3. Metode Penelitian

Penelitian ini termasuk pada *mixed methods research*, yaitu suatu pendekatan penelitian yang menggabungkan penelitian secara kualitatif dan kuantitatif dalam satu penelitian (Creswell & V.L. Piano Clark 2008). Penggunaan pendekatan ini didasarkan pada pertimbangan

data yang dikumpulkan dalam penelitian ini terdiri atas dua jenis data, yaitu data kuantitatif dan kualitatif. Pertimbangan lainnya adalah berdasarkan pendapat Gall dan Borg (2007) yang menyatakan bahwa penggunaan penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan sangat menjanjikan karena menyangkut hubungan yang erat antara evaluasi program yang sistematis dengan pengembangan program di masa yang akan datang. Berdasarkan pada ke dua pertimbangan di atas, penelitian ini dilaksanakan dengan mengacu pada model penelitian dan pengembangan dari Borg dan Gall, (2007) dengan langkah-langkah penelitian sebagai berikut: (1) penelitian dan pengumpulan data (*research and information collecting*), (2) perencanaan (*planning*), (3) pengembangan draft produk (*develop preliminary form of product*).

Penelitian pengembangan ini dilakukan pada FKIP UISU yang terdiri dari: prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, prodi Pendidikan Biologi, prodi Pendidikan Matematika, prodi Pendidikan Sejarah, prodi Pendidikan Kimia, Prodi Pendidikan Fisika, dan Prodi Pendidikan PPKn. Dengan demikian lokasi dan subyek penelitian ditetapkan secara purposive. Pelaksanaan penelitian dilakukan pada semester ganjil tahun akad-

emik 2017/2018. Obyek penelitian ini adalah model pembelajaran *blended learning* pada mata kuliah PKn, yang diwujudkan dalam bentuk program pembelajaran tatap muka dan *online*. Subyek penelitiannya adalah para mahasiswa seluruh program studi yang ada di FKIP UISU.

Data penelitian ini menyangkut sejumlah data yang bersifat kuantitatif maupun kualitatif. Data kualitatif merupakan data verbal yang diperoleh pada saat wawancara dengan mahasiswa. Di samping itu data kualitatif juga bisa diperoleh dari log kuliah *online*, khususnya dilihat dari log aktivitas mahasiswa dan log tentang diskusi *online*, serta komentar mahasiswa yang diperoleh dari diskusi tersebut. Data kuantitatif merupakan data berupa angka-angka yang merupakan representasi dari pendapat atau penilaian responden atas model pembelajaran melalui penyebaran angket dalam bentuk skala likert dan skala nilai.

B. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang dicapai dalam penelitian ini merupakan deskripsi dan analisis data yang diperoleh dari observasi, dokumentasi, dan catatan harian peneliti pada waktu melaksanakan observasi, pengembangan bahan pembelajaran *blended learning* pada mata kuliah PKn. Luaran yang dicapai dalam penelitian meliputi:

studi pendahuluan berupa deskripsi dan analisis pelaksanaan pembelajaran PKn untuk mahasiswa FKIP UISU, dan draf pengembangan bahan pembelajaran *blended learning* pada mata kuliah PKn digital yang dikemas dalam *Learning Management Sistem* dengan aplikasi program Edmodo.

1. Studi Pendahuluan

Sebelum melakukan studi pendahuluan, peneliti menyusun jadwal dan penetapan tahapan-tahapan penelitian. Penentuan jadwal dan penetapan tahapan penelitian ini agar kegiatan yang dilakukan terstruktur dan sesuai dengan waktu yang sudah dijadwalkan diawal penyusunan penelitian. Kegiatan penelitian dilanjutkan dengan studi pustaka dan kegiatan observasi awal tentang kondisi pembelajaran yang sebenarnya terhadap para dosen PKn di FKIP UISU. Hasil pra observasi dan observasi lapangan mengenai pelaksanaan pembelajaran PKn untuk mahasiswa FKIP UISU ditindak lanjuti dengan melakukan kegiatan *Focus Group Discussion (FGD)*. Hal-hal utama yang dideskripsikan dalam FGD adalah agar dosen mau menerapkan *e learning* dalam kegiatan pembelajaran Berdasarkan hasil observasi dan FGD pelaksanaan pembelajaran PKn kegiatan penelitian dilanjutkan pada pengembangan instru-

men pendahuluan. Langkah pertama pengembangan instrument pendahuluan dengan membuat kisi-kisi instrument. Untuk mendapatkan instrument yang valid dan handal, sebelum digunakan untuk analisis kebutuhan, terlebih dahulu instrument di uji validitasnya oleh 2 (dua) orang ahli pembelajaran. Tahap berikutnya adalah melakukan uji validitas dan reliabilitas instrument dengan menggunakan SPSS versi 24. Berdasarkan hasil perhitungan validitas, dari 30 item instrument untuk mahasiswa terdapat 4 item yang tidak valid yaitu item no 8,11, 25 dan 29. Untuk instrument yang tidak valid direvisi dan digunakan sebagai instrument penelitian. Kemudian dilakukan uji reabilitas, Berdasarkan hasil uji reabilitas diperoleh hasil 0.77. Jika diinterpretasikan maka reabilitas instrument penelitian awal untuk mahasiswa tinggi. Sedangkan uji validitas instrument untuk dosen dari 30 item terdapat 3 item yang tidak valid yaitu item no 7,11,dan 30. Instrument yang tidak valid direvisi dan digunakan sebagai instrument penelitian. Langkah selanjutnya melakukan uji reabilitas. Berdasarkan hasil uji reabilitas diperoleh hasil 0.93. Jika diinterpretasikan maka reabilitas instrument penelitian awal untuk dosen sangat tinggi.

Instrument yang telah valid dan reliable digunakan untuk menjangkau data dalam analisis kebutuhan (*need assessment*) terhadap pengembangan model pembelajaran *blended learning* mata kuliah PKn di FKIP UISU. Berdasarkan hasil kalibrasi pengisian instrument diperoleh data analisis kebutuhan sebagai berikut : (1) 100 % mahasiswa menyatakan mengetahui tujuan pembelajaran dan kompetensi yang ingin dicapai dalam pembelajaran mata kuliah PKn, mengetahui tujuan pembelajaran PKn sesuai dengan kebutuhan mereka, kompetensi mata kuliah PKn sudah sesuai dengan kebutuhan mereka, mahasiswa menerima kontrak kuliah mata kuliah PKn untuk satu semester, pembelajaran PKn selalu menggunakan metode ceramah jaringan internet di kampus lancar, sehingga tidak mengganggu kegiatan pembelajaran PKn; (2) 80% mahasiswa menyatakan pernah mencari materi pelajaran dengan jejaring sosial, (3) 70 % mahasiswa menyatakan diberikan kesempatan bertanya tentang materi mata kuliah PKn dalam setiap pertemuan, (4) 60 % mahasiswa menyatakan giat dalam mempelajari mata kuliah PKn, (5) 50 % mahasiswa menyatakan bahwa hasil belajar PKn yang selama ini mereka terima yang belum memuaskan, menerima tugas untuk dikerjakan di rumah secara individu

maupun kelompok, (6) 30 % mahasiswa menyatakan metode yang diberikan dosen PKn tidak menarik bagi mereka, membuat mencatat materi yang disampaikan Dosen mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan pada setiap kali pertemuan, (7) 25 % mahasiswa menyatakan dosen memberikan contoh nyata dalam pembelajaran PKn, dosen menilai hasil belajar mahasiswa secara adil dan sesuai kompetensi yang mereka capai, penilaian mata kuliah PKn sudah sesuai dengan tugas yang mereka selesaikan, (8) 100% mahasiswa menyatakan tidak pernah menerima tes awal kemampuan untuk menetapkan batas awal materi mata kuliah PKn pada awal semester, bahan ajar yang digunakan tidak pernah diberitahukan kepada mereka agar mereka dapat mempelajarinya secara mandiri, dosen tidak pernah menjelaskan jawaban yang benar kepada mereka, setiap hasil tes dan tugas tidak pernah diumumkan kepada mereka agar mereka mengetahui kemampuan sendiri, dosen tidak pernah menggunakan multimedia pembelajaran mata kuliah PKn, mahasiswa tidak pernah melakukan simulasi perilaku dalam pembelajaran PKn, mahasiswa tidak pernah menggunakan video sebagai media pembelajaran PKn, mahasiswa tidak pernah menerima tugas Simulasi Sikap atau Praktik Perilaku dan membuat

laporan hasil Simulasi atau Praktik tersebut, mahasiswa tidak pernah menerima tugas untuk mencari informasi yang berhubungan dengan mata kuliah PKn dari media massa cetak dan elektronik, mahasiswa tidak pernah mengenal Program Aplikasi Edmodo .

Berdasarkan analisis terhadap hasil observasi, penelitian awal, FGD dan *need assesment* di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran PKn di FKIP UISU masih menggunakan pendekatan *Teacher Center Learning* (TCL). Hal tersebut dapat dilihat dari pelaksanaan pembelajaran masih dilaksanakan secara klasikal dan kelompok. Kemudian, tidak tersedianya bahan pembelajaran yang bisa menjadi bahan ajar mandiri bagi mahasiswa membuat proses pembelajaran sangat tergantung pada dosen. Metode pembelajaran masih menggunakan ceramah pada awal pembelajaran untuk menjelaskan dasar teori.. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa hasil proses pembelajaran yang dilaksanakan belum efektif dalam membentuk kompetensi mahasiswa sesuai dengan standar kompetensi yang diharapkan.

Bertolak dari pemaparan di atas, yaitu pelaksanaan pembelajaran PKn untuk mahasiswa belum maksimal dan belum efektif hasilnya, sehingga untuk pembelajaran mata kuliah PKn sangat diper-

lukan pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kompetensi mahasiswa. Pembelajaran yang dirancang diharapkan dapat mengakomodasi mahasiswa melaksanakan belajar mandiri dengan memanfaatkan media pembelajaran perangkat lunak komputer (Teknologi Informasi dan Komunikasi).

2. Hasil Pengembangan Model Pembelajaran Blended Learning Pada Mata Kuliah Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

Pengembangan model pembelajaran yang dihasilkan adalah suatu sistem pembelajaran dan produk pembelajaran dalam bentuk *draf* yang dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran PKn bagi mahasiswa Fakultas Kependidikan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Sumatera Utara. Langkah pertama pengembangan model pembelajaran *blended learning* pada mata kuliah PKn adalah dengan melakukan identifikasi kebutuhan pembelajaran perumusan tujuan pembelajaran umum (standar kompetensi). Analisis kebutuhan pembelajaran ini begitu penting dilakukan karena desain pembelajaran mata kuliah PKn yang ada saat ini belum memenuhi kaidah desain pembelajaran yang benar. Capaian pembelajaran lulusan saat ini belum terarah karena belum dikembangkan menggunakan desain pembel-

ajaran. Pembelajaran yang berjalan saat ini belum mengacu kebutuhan stakeholder. Hadirnya mata kuliah PKn menurut Kerangka Kurikulum Nasional Indonesia (KKNI) dimaksudkan agar mahasiswa menjadi ilmunan dan profesional yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air, demokratis yang berkeadaban, menjadi warga negara yang memiliki daya saing, berdisiplin tinggi, berpartisipasi aktif dalam membangun kehidupan yang damai berdasarkan system nilai Pancasila serta berperan aktif dalam bela Negara.

3. Langkah kedua adalah melakukan analisis pembelajaran PKn.

Langkah-langkah dalam menganalisis kebutuhan mata kuliah PKn dengan cara mengklasifikasi tujuan ke dalam ranah belajar Gagne, menentukan langkah-demi langkah apa yang dilakukan orang ketika mereka melakukan tujuan tersebut (mengenal keterampilan bawahan/*subordinat*). Kemudian dalam proses analisis pembelajaran adalah untuk menentukan keterampilan, pengetahuan, dan sikap, yang dikenal sebagai perilaku masukan (*entry behaviors*), yang diperlukan mahasiswa untuk dapat memulai pembelajaran.

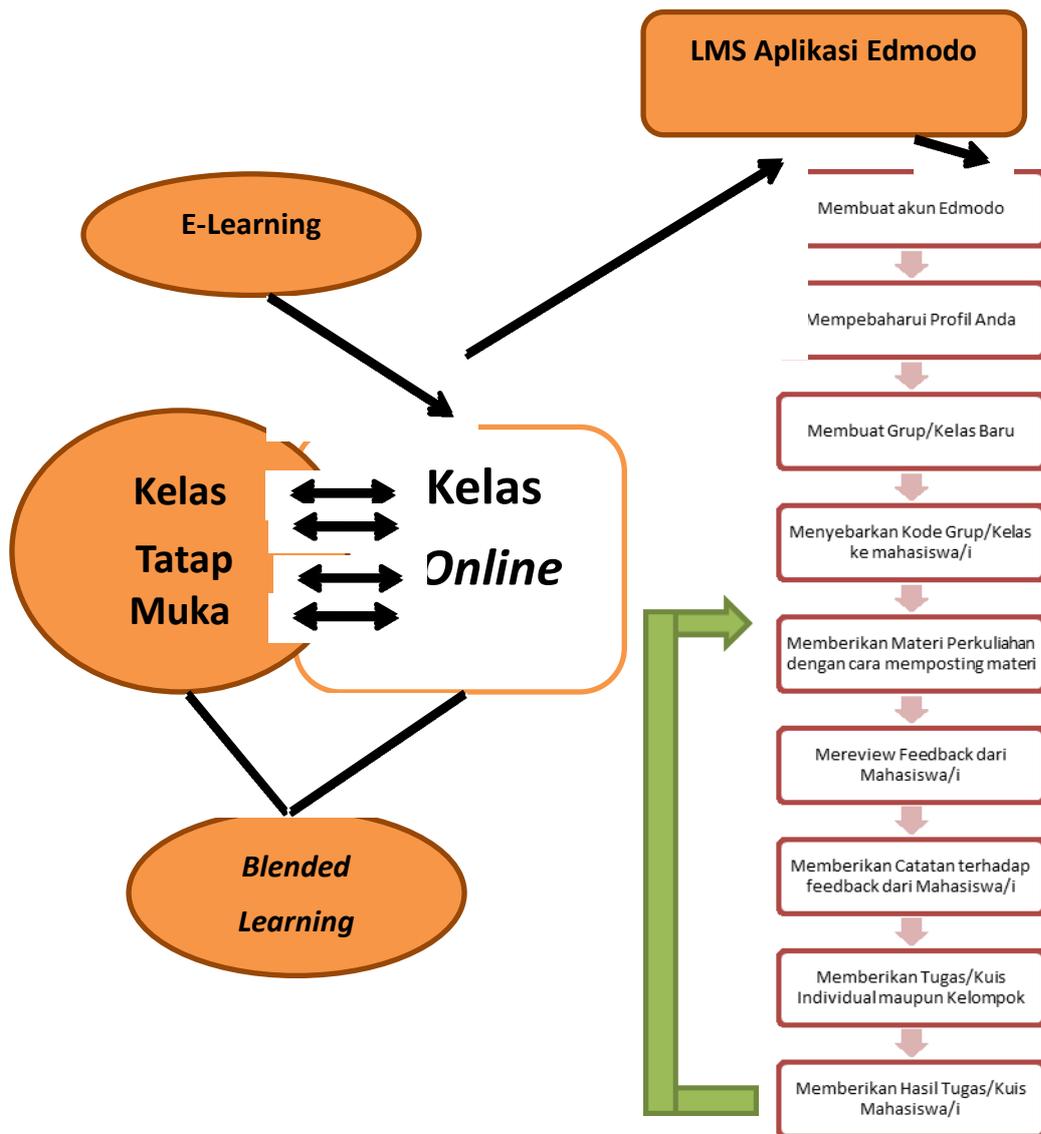
Langkah ketiga adalah menuliskan tujuan pembelajaran khusus. Kegiatan perumusan tujuan pembelajaran khusus ini dalam

pengembangan pembelajaran PKn ini disesuaikan dengan materi mata kuliah PKn di FKIP UISU sebagai berikut: (1) menganalisis Pancasila sebagai dasar negara, tujuan negara, nilai dasar, dan falsafah hidup bangsa Indonesia, (2) menganalisis Pendidikan Kewarganegaraan, (3) menganalisis Hak Azasi Manusia dan Perkembangannya di Indonesia, (4) memiliki pengetahuan tentang wawasan nasional bangsa Indonesia, (5) memiliki kesadaran hak dan kewajiban, (6) memiliki kesadaran bela Negara, (7) memiliki kesadaran berdemokrasi, (8) memiliki motivasi untuk berpartisipasi dalam mewujudkan ketahanan nasional Indonesia, (9) memiliki motivasi dalam mewujudkan Poltrans Indonesia. Tujuan pembelajaran khusus ini dikembangkan menjadi indikator-indikator untuk kemudian dikembangkan menjadi seperangkat materi pembelajaran beserta alat evaluasinya.

Untuk melaksanakan pembelajaran tatap muka, kita dapat langsung menggunakan perangkat yang ada (perencanaan, bahan ajar, dan sistem evaluasi) untuk terjadinya proses pembelajaran pada mahasiswa. Sementara untuk melaksanakan pembelajaran *blended*, terlebih dulu harus dikembangkan program pembelajaran *blended*, yang didasarkan pada perangkat pembelajaran

yang dikembangkan sebelumnya. Untuk itu, telah dikembangkan sebuah program *blended learning* untuk mata kuliah PKn.

Setelah semua perangkat model di atas selesai dikembangkan dengan lengkap, proses pembelajaran *blended learning* dapat dilaksanakan. Langkah-langkah pengembangan Model Pembelajaran *Blended Learning* mata kuliah PKn menggunakan LMS dengan menggunakan aplikasi program Edmodo dilihat pada Gambar berikut ini:

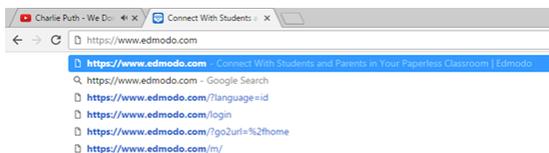


Gambar 1. Pengembangan Model Pembelajaran *Blended Learning* Mata Kuliah PKn Menggunakan *Learning Management System (LMS)*

Gambar 1 diatas dapat dilihat langkah-langkah pengembangan model pembelajaran *blended learning* mata kuliah PKn menggunakan Edmodo. Sebelum menggunakan Edmodo, dosen dan mahasiswa harus menyiapkan sarana prasarana agar terhubung dengan Edmodo. Untuk memulai Edmodo, dosen harus mempersiapkan beberapa hal yang harus berikut ini: (1) Komputer/Laptop/Smartphone (sudah terinstall aplikasi edmodo), (2) Jaringan Internet/Wifi, (3) Email yang masih aktif. Dosen juga harus memilah mana rancangan pembelajaran.

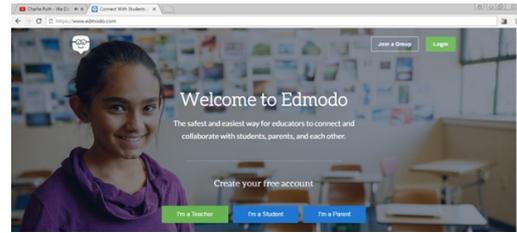
Berikut ini langkah-langkah menggunakan Edmodo bagi dosen pengampu mata kuliah PKn FKIP UISU:

- a. Dosen membuka aplikasi web browser seperti Opera, Mozilla Firefox, Google Chrome atau lainnya dan mencari website Edmodo di website <http://www.edmodo.com>.



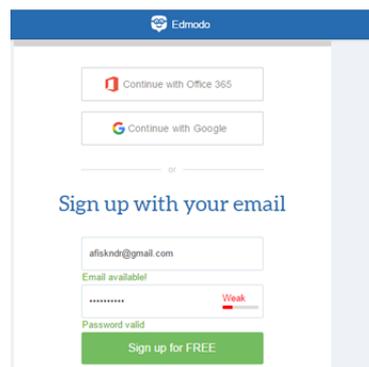
Gambar 2. Link Edmodo

- b. Pada halaman Utama Edmodo terdapat beberapa pilihan. Pilih ***I'm teacher***



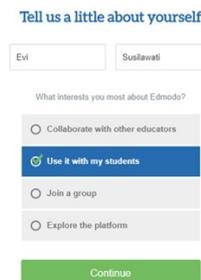
Gambar 3. Tampilan Edmodo

- c. Pada tampilan, isikan email yang masih aktif dan password lalu klik ***Sign up for Free.***



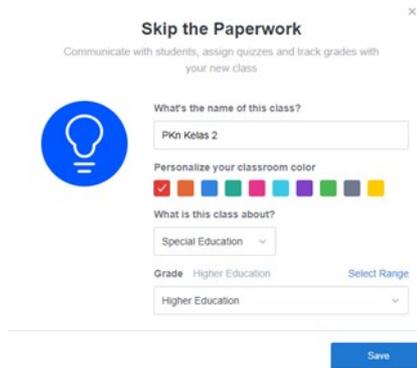
Gambar 4. Tampilan mendaftar Edmodo

- d. Kemudian ketikkan Nama Depan dan Nama Belakang Anda, lalu pada bagian **What interests you most about Edmodo?** Pilih **USE IT WITH MY STUDENT**, Kemudian klik **CONTINUE**



Gambar 5. Pilihan Institusi

- e. Lalu masukan Sekolahnya ketika “UISU” lalu Continue atau bisa lewatkan dengan tekan tombol **Skip**
- f. Lihat pada bagian tampilan utama, terlihat kotak untuk pembuatan kelas



Gambar 6. Pembuatan Kelas Edmodo

Box Name of Class: Nama kelas yang akan dibuat *

Box Personalize Your Classroom Color: Warna untuk menunjukkan warna kelas *

Box What Its This Class About : Bidang studi (Pilih Other)

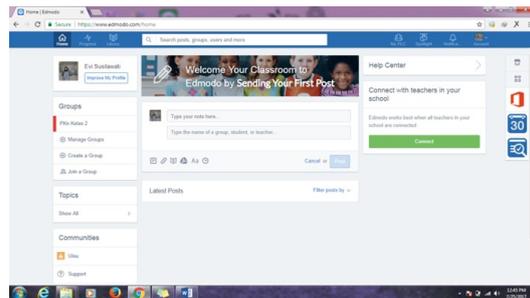
Box Grade: pilihan kelas (Pilih Higher Education)

Note:

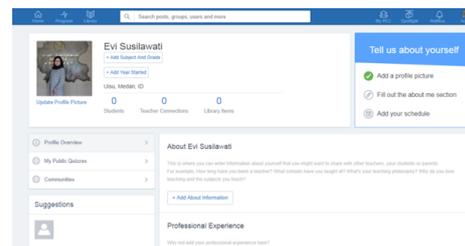
* : wajib diisi sesuai yang diinginkan

g. Pada bagian halaman utama, klik

improve my profile di pojok kiri

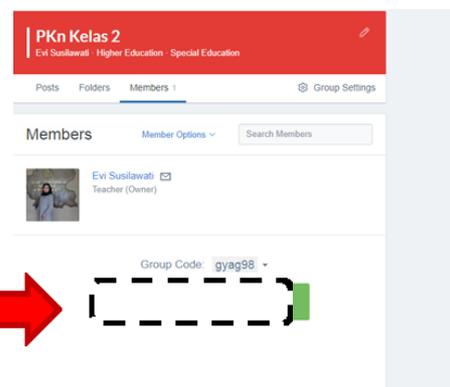


atas untuk memperbaharui profile Anda



Gambar 7. Tampilan kelas di Edmodo

h. Perbaharui profil Anda sesuai Biodata



Gambar 8. Profil di Edmodo

i. Lalu simpanlah kode kelas dengan cara mengklik “Nama kelas”, con-

- j. Terakhir, sebarkan **Group Code** kepada mahasiswa/I anda untuk bergabung

Dengan melihat pengembangan pembelajaran *blended learning* di atas, dapat dinyatakan bahwa pengembangan model pembelajaran *blended learning* akan menjadi salah satu model pembelajaran alternatif dalam melaksanakan pembelajaran PKn di FKIP UISU. Kalau selama ini mayoritas dosen melaksanakan pembelajaran hanya dalam bentuk tatap-muka, sekarang ada model lain yang mengombinasikan pembelajaran tatap-muka dan online learning. Namun demikian untuk penerapan model ini akan berimplikasi pada perubahan berbagai aturan khususnya terkait dengan persyaratan administrasi, seperti aturan tentang kehadiran mahasiswa dan dosen. Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah diuraikan, maka model pembelajaran *blended learning* berbasis pada mata PKn akan berimplikasi pada berubahnya kebijakan bukan hanya pada tingkat fakultas, tetapi juga pada tingkat universitas untuk mendorong mendorong para dosen agar melaksanakan pembelajaran berbasis internet (*blended learning*) dengan mengadopsi pengembangan model pembelajaran ini. Dengan demikian para dosen dapat merencanakan dan melaksanakan pem-

belajaran *blended learning* secara efektif. Dengan mengadopsi model pembelajaran *blended learning* ini akan mendorong tercapainya target FKIP UISU yang tertuang dalam rencana strategis, yaitu pada tahap reposisi dan konsolidasi sebesar 65%, tahap pemantapan dan mandiri sebesar 60%, dan tahap penguatan dan perluasan sebesar 85% prodi melaksanakan proses pembelajaran dengan metode dan teknik pengajaran berbasis teknologi komunikasi dan informasi.

C. SIMPULAN

1. Kesimpulan

Dengan mengacu pada hasil penelitian yang diperoleh selama proses pengembangan model pembelajaran *blended learning* pada mata kuliah PKn dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

Proses penelitian dan pengembangan yang dilaksanakan ini telah menghasilkan draf model pembelajaran *blended learning* mata kuliah PKn pendekatan konstruktivistik pada mata kuliah teknik pemesinan CNC baik dalam bentuk cetak maupun digital yang dikemas dalam sistem manajemen pembelajaran (LMS) dengan aplikasi program edmodo.

Draf model pembelajaran *blended learning* mata kuliah PKn ini terdiri dari model prosedural dan model fisik. Model

prosedural merupakan hasil konstruksi dari kajian teori yang diwujudkan dalam bentuk gambar. Model prosedural yang berhasil dikembangkan terdiri dari model tentang langkah-langkah pengembangan perangkat pembelajaran *blended learning*.

Untuk mendapatkan model pembelajaran yang diharapkan, diperlukan langkah-langkah pengembangan selanjutnya seperti evaluasi (formatif) agar kelebihan dan kelemahan model pembelajaran ini dapat diketahui.

2. Saran

Mengingat keberadaan dan penerapan model pembelajaran *blended learning* pada mata kuliah PKn ini berimplikasi pada banyak hal, maka perlu dikembangkan kebijakan pada tingkat universitas tentang berbagai aturan yang memungkinkan diterapkannya model ini, seperti adanya perubahan terhadap redefinisi tentang kehadiran dosen dan mahasiswa di kelas. Jika selama ini yang dimaksud dengan kehadiran dosen di kelas adalah kehadiran atau keberadaan mahasiswa dan dosen secara fisik di kelas pada waktu yang telah dijadwalkan. Tetapi, dengan adanya kegiatan pembelajaran *blended learning* ini, kehadiran fisik bukan menjadi ukuran melainkan kunjungan mahasiswa ke "kelas online" yang

EduTech, Tahun 16, Vol.16, No.3, Oktober 2017

ditunjukkan oleh log aktivitas mereka di kelas online dapat dijadikan parameter bagi kehadiran mereka.

D. DAFTAR PUSTAKA

- Al Said. Khalel.M, 2015, Students' Perceptions of Edmodo and Mobile Learning and their Real Barriers Towards Them, *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, April 2015, Volume 14, issue 2.
- Blayone. Todd J.B, Oostveen.Roland van, Barber.Wendy, Guiseppe.Maurice Di, dan Childs. Elizabeth, 2017, Democratizing Digital Learning: Theorizing The Fully Online Learning Community Model, *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 2017, Vol. 14 (13).
- Borg, W. R, dan Gall, M. D, 2007, Educational Research An introduction, New York: Longman.
- Creswell. John W, & V.L, Piano Clark,2008, *Educational Research, Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research*, New Jersey: Prentice .
- Dick, Walter, Lou Carey, James O Carey,2005, *The Systematic Design of Instruction*, Sixth Edition, Boston: Pearson Education, Inc.

- Erwin. Muhammad, 2010. *Pendidikan Kewarganegaraan Republik Indonesia*, PT Refika Aditama, Bandung.
- Fakultas Kependidikan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sumatera Utara, 2015, *Rencana Strategis*, Lembaga Penjamin Mutu FKIP UISU, Medan.
- Firmansyah. Beny Hari, 2015, Pengembangan Blended Learning Berbasis Schoology. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan*. Malang, 14 Nopember 2015.
- Kader. Nasreen Shaleh, 2017, The Effectiveness of Blended Learning in Improving Students' Achievement in Third Grade's Science in Bani Kenana. *Journal of Education and Practice*. Vol.7, No.35, hal 109.
- Kintu. Muginye Justice, Zhu. Chang, dan Kagambe. Edmond, 2017, Blended Learning Effectiveness: The Relationship Between Student Characteristics, Design Features and Outcomes, *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 2017, Vol.14 (7).
- Keengwe.Jared, 2017, *Handbook of Research on Digital Content, Mobile Learning, and Technology Integration Models in Teacher Education*, IGI Global, University of North Dakota USA.
- Lalima, Dangwal. Kiran Lata, 2017, Blended Learning: An Innovative Approach, *Universal Journal of Educational Research*, Vol 5(1), hal129-136.
- Rivera. Jennifer Hall, 2017, The Blended Learning Environment: A Viable Alternative for Special Needs Students, *Journal of Education and Training Studies* Vol. 5, No. 2, February 2017.
- Salata. Tina L, 2017, Increasing a Sense of Place Using Blended Online and On Site Learning. *Journal of Sustainability Education*, Vol. 12, February 2017.
- Solera. Rebeca, Solera. Juan Ramon, Arayab. Isabel, 2017, Subjects in The Blended Learning Model Design. Theoretical Methodological Elements, *Journal Social and Behavioral Sciences*, 237, 2017, (771 – 777).
- Wang. Jing, Cherkassky.Vladimir L, dan Just. Marcel Adam, 2017, Predicting the Brain Activation Pattern Associated With the Propositional Content of a Sentence: Modeling Neural Representations of Events and States, *Journal Human Brain Mapping*. Wiley Periodicals, Inc.