

DESAIN *BLENDED LEARNING* DENGAN MODEL ASSURE PADA MATA KULIAH PENGANTAR EKONOMI MAKRO

Aditya Dewantari ¹⁾

¹⁾ Manajemen Transportasi Udara, STTKD Yogyakarta
Aditya.dewantari@gmail.com

Abstrak

Seorang pengajar harus selalu peka akan perubahan kondisi dan kebutuhan pembelajaran guna untuk menciptakan suatu kondisi belajar yang efektif dan efisien. Melihat fenomena yang terjadi di lapangan, bahwa ditengah kemajuan teknologi informasi dan komunikasi seperti sekarang, salah satu persoalan klasik yang selalu dijumpai adalah masih ada kalangan mahasiswa yang menganggap bahwa belajar sebagai aktivitas yang tidak menyenangkan. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi sebenarnya adalah sebuah peluang yang dapat dimanfaatkan untuk menunjang pembelajaran.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang mengembangkan desain pembelajaran Blended Learning dengan model ASSURE pada mata kuliah pengantar ekonomi makro. Setelah dikembangkan desain pembelajaran ini diterapkan dan mendapatkan hasil bahwa desain pembelajaran yang dikembangkan dengan memadukan antara pembelajaran dikelas dan online learning ini mendapat tanggapan positif dari mahasiswa dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Pengembangan dan penerapan desain pembelajaran berbasis Blended Learning dengan model ASSURE pada mata kuliah pengantar ekonomi makro ini sangat sesuai dengan karakteristik mahasiswa dan juga sebagai pemanfaatan kemajuan teknologi dalam pendidikan. Pengembangan dan penerapan desain pembelajaran berbasis Blended Learning dengan model ASSURE pada mata kuliah pengantar ekonomi makro dapat meningkatkan keaktifan belajar mahasiswa yang diamati melalui observasi. 39% mahasiswa menunjukkan tingkat keaktifan yang sangat baik, 55,5% baik, dan 5,5% cukup baik. Hasil belajar mahasiswa juga mengalami peningkatan yang signifikan sebesar 42,8%.

Kata kunci: Pembelajaran, Blended Learning, ASSURE

Pendahuluan

Hal yang paling menentukan berhasil atau tidaknya suatu pendidikan adalah bagaimana proses pembelajaran dilakukan. Menurut Hamalik [1] pembelajaran adalah merupakan suatu kombinasi yang tersusun dari unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan. Pembelajaran bertujuan untuk mencapai hasil belajar yang maksimal melalui berbagai upaya yang sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Pembelajaran harus terjadi secara efektif, efisien dan inovatif. Pembelajaran yang efektif membutuhkan perencanaan yang cermat dan menekankan pentingnya belajar.

Ditengah kemajuan teknologi informasi dan komunikasi seperti sekarang, salah satu persoalan klasik yang selalu dijumpai adalah masih ada kalangan mahasiswa yang menganggap bahwa belajar sebagai aktivitas yang tidak menyenangkan, dimana mereka harus duduk berjam-jam dengan mencurahkan perhatian dan pikiran pada suatu pokok bahasan, baik yang sedang disampaikan dosen maupun yang sedang dihadapi di meja belajar. Mereka tidak dapat menemukan kesenangan dalam belajar. Bagi kebanyakan mahasiswa yang bermotivasi rendah, kegiatan belajar hampir selalu dirasakan sebagai beban daripada sebagai upaya aktif untuk memperdalam ilmu. Mereka tidak menemukan kesadaran untuk mengerjakan keseluruhan tugas-tugas kuliah. Banyak diantara mereka

yang menganggap, mengikuti perkuliahan tidak lebih dari sekedar rutinitas untuk mengisi daftar presensi, mencari nilai, melewati jalan yang ditempuh tanpa diiringi kesadaran untuk menambah wawasan maupun menambah keterampilan. Mereka cenderung bermain-main. Kemajuan alat-alat teknologi komunikasi yang seharusnya membantu mereka dalam belajar, mereka manfaatkan hanya sebatas sebagai media bersosialisasi dengan teman sebaya mereka

Menurunnya gairah belajar, selain disebabkan oleh ketidaktepatan metode dengan materi perkuliahan, bisa juga terjadi dari peran dosen yang kurang antisipatif dan adaptif, juga kurang inovatif dalam melaksanakan proses perkuliahan. Dosen secara umum masih banyak yang menerapkan pola-pola perkuliahan dengan cara konvensional yakni mengawali perkuliahan dengan suatu konsep secara abstrak dan mahasiswa diminta untuk menghafalkannya. Pengemasan strategi penyampaian perkuliahan masih kurang kreatif dan inovatif. Sebagaimana sencerung tidak bisa melihat peluang kemajuan teknologi yang dapat membantu dan memudahkan dosen dalam menyampaikan materi perkuliahan dikelas.

Berdasarkan kondisi yang demikian, maka solusi yang dirasa tepat adalah merancang suatu desain pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi mahasiswa dan mendesain strategi penyampaian dalam kelas dengan memanfaatkan kemajuan teknologi dengan menggunakan media yang menarik bagi mahasiswa. Sehingga diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar dan dapat meningkatkan motivasi mahasiswa dalam proses perkuliahan yang berujung pada peningkatan hasil belajar. Salah satu alternatifnya adalah dengan merancang desain *Blended Learning* dengan menggunakan model ASSURE yang akan diimplementasikan pada mata kuliah pengantar ekonomi makro. Pemilihan model ASSURE dalam pengembangan desain *Blended Learning* ini dikarenakan model ASSURE menyediakan proses sistematis untuk menciptakan suatu pengalaman belajar bagi mahasiswa. Selain itu model ASSURE sangat tepat untuk mengintegrasikan penggunaan media dan teknologi dalam perkuliahan.

Tujuan penelitian ini antara lain: (1) Mengembangkan desain pembelajaran berbasis *Blended Learning* dengan model ASSURE pada mata kuliah pengantar ekonomi makro; (2) Mengimplementasikan desain pembelajaran berbasis *Blended Learning* dengan model ASSURE pada mata kuliah pengantar ekonomi makro.

Landasan Teori dan Pengembangan Hipotesis

Desain Pembelajaran

Desain pembelajaran dapat dimaknai dari berbagai sudut pandang, misalnya sebagai disiplin, sebagai ilmu, sebagai sistem, dan sebagai proses. Sebagai disiplin, desain pembelajaran membahas berbagai penelitian dan teori tentang strategi serta proses pengembangan pembelajaran dan pelaksanaannya. Sebagai ilmu, desain pembelajaran merupakan ilmu untuk menciptakan spesifikasi pengembangan, pelaksanaan, penilaian, serta pengelolaan situasi yang memberikan fasilitas pelayanan pembelajaran dalam skala makro dan mikro untuk berbagai mata pelajaran pada berbagai tingkatan kompleksitas. Sebagai sistem, desain pembelajaran merupakan pengembangan sistem pembelajaran dan sistem pelaksanaannya termasuk sarana serta prosedur untuk meningkatkan mutu belajar.

Sementara itu desain pembelajaran sebagai proses menurut Syaiful [2] adalah pengembangan pengajaran secara sistematis yang digunakan secara khusus teori-teori pembelajaran untuk

menjamin kualitas pembelajaran. Pernyataan tersebut mengandung arti bahwa penyusunan perencanaan pembelajaran harus sesuai dengan konsep pendidikan dan pembelajaran yang dianut dalam kurikulum yang digunakan. Dengan demikian dapat disimpulkan desain pembelajaran adalah praktek penyusunan media teknologi komunikasi dan isi untuk membantu agar dapat terjadi transfer pengetahuan secara efektif antara guru dan peserta didik. Proses ini berisi penentuan status awal dari pemahaman peserta didik, perumusan tujuan pembelajaran, dan merancang "perlakuan" berbasis-media untuk membantu terjadinya transisi. Idealnya proses ini berdasar pada informasi dari teori belajar yang sudah teruji secara pedagogis dan dapat terjadi hanya pada siswa, dipandu oleh guru, atau dalam latar berbasis komunitas

Blended Learning

Istilah *blended learning* terdiri atas dua kata, yaitu *blended* dan *learning*. Kata *blend* berarti campuran, dan *learning* memiliki makna umum yaitu belajar. Dengan demikian, *blended learning* mengandung makna pola pembelajaran yang mengandung unsur pencampuran atau penggabungan antara satu pola dengan pola lainnya. Cheung & Hew [3] menjelaskan *blended learning* sebagai kombinasi antara *face to face learning* dan *online learning*. Adapun definisi *blended learning* digambarkan seperti gambar berikut.



Gambar 1. *Blended Learning*

Gambar di atas mengandung makna bahwa *blended learning* menggambarkan sebuah kesempatan yang mengintegrasikan inovasi dan keuntungan teknologi pada pembelajaran online dengan interaksi dan partisipasi dari keuntungan pembelajaran tatap muka. Aspek yang digabungkan dalam *blended learning* tidak hanya mengkombinasikan *face-to-face* dan *online learning* saja tetapi juga dapat berbentuk apa saja, seperti: metode, media, sumber, lingkungan ataupun strategi pembelajaran.

Thorne [4] 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

Sedangkan Bersin [5] mendefinisikan *blended learning* sebagai:

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.

Berdasarkan pendapat tersebut, *blended learning* sebagai kombinasi karakteristik pembelajaran tradisional dan lingkungan pembelajaran elektronik.

Model ASSURE

Model ASSURE merupakan suatu model yang merupakan sebuah formulasi untuk Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) atau disebut juga model berorientasi kelas. Model ini terdiri atas enam langkah kegiatan yaitu [6]:

- a. Analisis Pelajar
Ada tiga hal yang harus di analisis oleh seorang pendidik untuk menemukan kebutuhan belajar peserta didiknya yaitu karakteristik umum, mendiagnosis kemampuan awal pebelajar, dan gaya belajar.
- b. Menyatakan Tujuan
Menyatakan tujuan adalah tahapan ketika menentukan tujuan pembelajaran baik berdasarkan buku atau kurikulum. Tujuan pembelajaran akan menginformasikan apakah yang sudah dipelajari anak dari pengajaran yang dijalankan. Menyatakan tujuan harus difokuskan kepada pengetahuan, kemahiran, dan sikap yang baru untuk dipelajari.
- c. Pemilihan Metode, media dan bahan
Ada tiga hal penting dalam pemilihan metode, bahan dan media yaitu menentukan metode yang sesuai dengan tugas pembelajaran, dilanjutkan dengan memilih media yang sesuai untuk melaksanakan media yang dipilih, dan langkah terakhir adalah memilih dan atau mendesain media yang telah ditentukan.
- d. Penggunaan Media dan bahan
Terdapat lima langkah bagi penggunaan media yang baik yaitu, preview bahan, sediabahan, siapkan lingkungan, pelajar dan pengalaman pembelajaran.
- e. Partisipasi Pelajar
Sebelum pelajar dinilai secara formal, pelajar perlu dilibatkan dalam aktivitas pembelajaran seperti memecahkan masalah, simulasi, kuis atau presentasi.
- f. Penilaian dan Revisi
Sebuah media pembelajaran yang telah siap perlu dinilai untuk menguji keberkesanan dan dampak pembelajaran. Penilaian yang dimaksud melibatkan beberapa aspek diantaranya menilai pencapaian pelajar, pembelajaran yang dihasilkan, memilih metode dan media, kualitas media, penggunaan guru dan penggunaan pelajar

Hasil dan Pembahasan

Deskripsi Singkat Prosedur Penelitian Pengembangan

Berdasarkan pendekatan penelitian dan pengembangan, terdapat 6 fase yang dilakukan. Fase tersebut diuraikan seperti dibawah ini dan sesuai dengan pendekatan *Desain Based Research* (DBR).

Fase pertama, yaitu melakukan identifikasi masalah. Kegiatan yang dilakukan untuk menemukan

masalah berkaitan dengan proses pembelajaran khususnya pada mata kuliah pengantar ekonomi makro dimulai dari (1) observasi awal terhadap pelaksanaan pembelajaran ekonomi makro pada prodi D.IV Manajemen Transportasi Udara; (2) pengamatan karakteristik mahasiswa pada kelas tersebut; (3) wawancara dengan mahasiswa yang difokuskan kepada harapan mereka pada pembelajaran ekonomi makro; dan (4) mengidentifikasi terlebih dahulu solusi apa yang bisa dilakukan peneliti untuk mengatasi berbagai masalah yang muncul dalam proses pembelajaran ekonomi tersebut.

Fase kedua, merumuskan desain *blended learning* dengan model ASSURE pada mata kuliah pengantar ekonomi makro. Setelah mengetahui permasalahan yang ada, maka dilakukan perumusan produk pengembangan yaitu menciptakan suatu desain pembelajaran untuk mewujudkan situasi pembelajaran ekonomi yang menyenangkan dan dapat melatih mahasiswa untuk tetap aktif belajar baik di rumah maupun di sekolah. Untuk mencapai hal tersebut, dirancang sebuah desain konseptual *blended learning* pada mata kuliah ekonomi makro dengan menggunakan model ASSURE dalam penyusunannya yaitu analisis, menyatakan tujuan, pemilihan metode, media dan bahan, penggunaan media dan bahan, partisipasi pelajar, dan penilaian dan revisi. Desain konseptual pembelajaran yang dikembangkan tertuang dalam silabus dan Satuan Acara Perkuliahan(SAP).

Fase ketiga, kegiatan dalam menyusun draf pengembangan perangkat pembelajaran ini melewati beberapa tahapan, antara lain adalah: (1) mengembangkan desain konseptual *blended learning* pada mata kuliah pengantar ekonomi makro dengan model ASSURE yang tertuang dalam silabus dan Satuan Acara Perkuliahan (2) penyusunan produk. Wujud akhir dari produk *blended learning* untuk pelaksanaan pembelajaran pengantar ekonomi makro dengan model ASSURE ini berupa perangkat pembelajaran yaitu silabus, dan SAP yang sudah siap untuk diuji cobakan kepada subjek uji coba.

Fase keempat, uji coba produk yang dibagi menjadi dua bagian kegiatan yaitu pratindakan dan tindakan yang dilakukan pada kelas mata kuliah pengantar ekonomi makro prodi D.IV Manajemen Transportasi Udara, STTKD Yogyakarta.

Fase kelima, evaluasi kelayakan desain *Blended Learning* dengan model ASSURE pada mata kuliah pengantar ekonomi makro. Pada fase ini dilakukan analisis terhadap hasil kegiatan uji coba yaitu berupa tanggapan dari subjek uji coba terhadap produk pembelajaran, untuk mengetahui apakah produk yang sudah di kembangkan sesuai dengan tujuan penelitian.

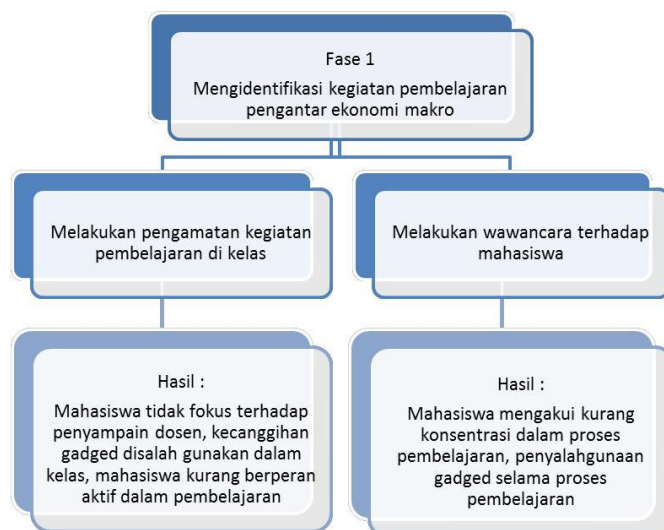
Fase keenam, mengkomunikasikan hasil uji coba pengembangan desain *Blended Learning* dengan model ASSURE pada mata kuliah pengantar ekonomi makro kepada para dosen.

Deskripsi Desain *Blended Learning* dengan Model ASSURE pada Mata Kuliah Pengantar Ekonomi Makro.

1. Identifikasi Masalah dan Asesmen Kebutuhan

Tahap identifikasi masalah dan asesmen kebutuhan ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana persiapan, proses pembelajaran, hasil belajar, karakteristik mahasiswa, dan masalah-masalah yang muncul dalam proses pembelajaran pengantar ekonomi makro. Berikut gambaran proses identifikasi

dan assesmen kebutuhan terhadap desain *blended learning* dengan model ASSURE pada mata kuliah pengantar ekonomi makro.



Gambar 3 Identifikasi masalah dan assesmen kebutuhan pembelajaran ekonomi

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di STTKD Yogyakarta khususnya pada mata kuliah pengantar ekonomi makro program studi D.IV Manajemen Transportasi Udara, dalam proses pembelajaran didapati bahwa mahasiswa tidak 100% fokus terhadap materi yang disampaikan oleh dosen, kecanggihan teknologi dan komunikasi saat ini disalahgunakan oleh sebagian mahasiswa, kemudahan akses informasi yang begitu cepat dan luas tidak dipergunakan secara tepat untuk mendukung proses pembelajaran yang berlangsung sehingga kontribusi mahasiswa pada proses pembelajaran masih kurang maksimal.

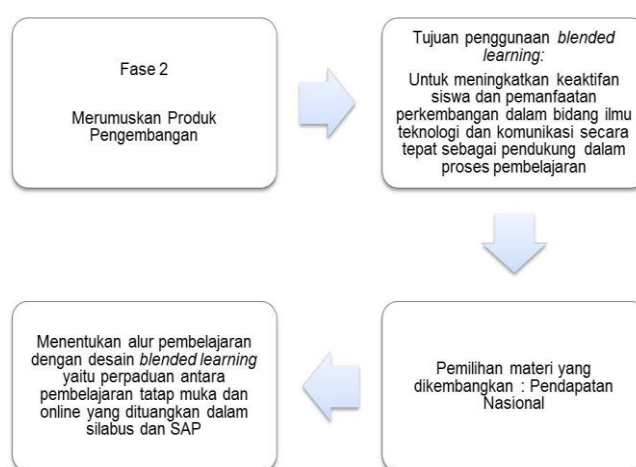
Selain melakukan observasi, juga dilakukan wawancara terhadap mahasiswa, mereka menyadari bahwa sebagian besar anggota kelas bersikap pasif terhadap pembelajaran yang berlangsung, yang dimaksudkan disini adalah mahasiswa kurang memberikan *feed back* kepada dosen. Pemberian materi yang cukup padat menyebabkan mereka merasa jenuh dan mencari kesibukan lainnya dengan memainkan handphone yang mereka bawa, baik itu digunakan untuk mengakses informasi diluar materi pembelajaran maupun berinteraksi di media sosial.

Setelah memperoleh berbagai informasi dari hasil wawancara dan observasi pembelajaran di kelas, peneliti mencari solusi dari masalah-masalah yang terjadi di lapangan. *Blended learning* menjadi pilihan untuk mengatasi masalah-masalah tersebut. Karena model pembelajaran ini dirasa mampu untuk menjawab permasalahan yang ada. Untuk masalah padatnya materi yang diberikan dan kejenuhan yang timbul dapat dijawab dengan model ini karena pembelajaran tidak hanya dilakukan di dalam kelas namun pembelajaran dapat dilakukan fleksibel dimanapun mahasiswa berada karena pembelajaran ini merupakan perpaduan antara pembelajaran tatap muka dan pembelajaran jarak jauh (*online*). Untuk masalah keaktifan siswa, model ini akan

membantu mahasiswa untuk aktif belajar bukan hanya di dalam kelas tapi dimana saja mereka berada. Dan untuk masalah penyalahgunaan kemajuan teknologi dan informasi yang begitu pesat mahasiswa dapat memanfaatkan hal tersebut untuk mengakses materi pembelajaran, diskusi pembelajaran, pengumpulan tugas, dan kuis melalui *smartphone* yang mereka miliki.

2. Merumuskan Produk Pengembangan Desain *Blended Learning* dengan Model ASSURE pada Mata Kuliah Pengantar Ekonomi Makro.

Pembuatan pengembangan desain *blended learning* dengan model ASSURE pada Mata Kuliah Pengantar Ekonomi Makro disusun berdasarkan kebutuhan proses pembelajaran dan digambarkan sebagai berikut.



Gambar 4 Rumusan Produk Pengembangan

Pada tahap awal yaitu menentukan tujuan penggunaan *blended learning* pada mata pelajaran pengantar ekonomi makro. Tujuan ini nanti yang dapat mengukur apakah pembelajaran yang dilakukan berhasil atau tidak. Tujuan dari penggunaan *blended learning* ini adalah untuk mengatasi permasalahan kepadatan materi yang akan disampaikan, meningkatkan keaktifan mahasiswa dan pemanfaatan perkembangan iptek secara tepat untuk menunjang proses pembelajaran. Pada tahap kedua, yaitu menentukan materi yang akan diambil dalam penelitian ini yaitu mengenai pendapatan nasional. Dalam penelitian ini, penyampaian materi pendapatan nasional akan disampaikan dengan menggunakan *blended learning* yang dalam penyusunan desainnya mengacu pada model ASSURE karena materi pendapatan nasional merupakan salah satu materi yang terdapat dalam mata kuliah pengantar ekonomi makro yang padat akan teori dan pembahasan.

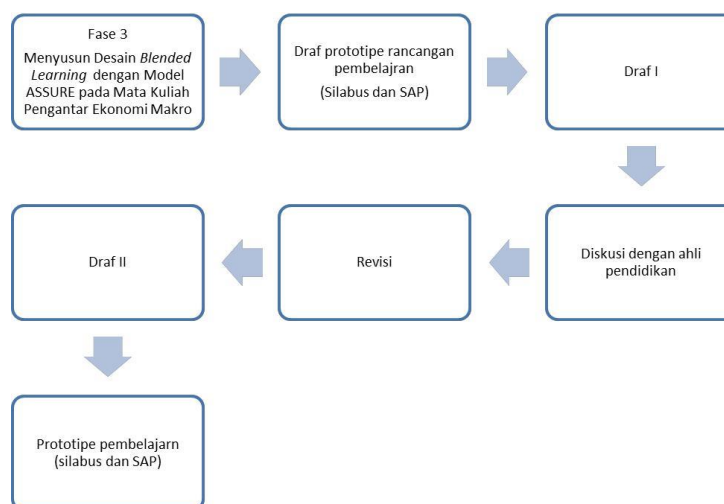
Pada tahap ketiga, yaitu merumuskan alur pelaksanaan pembelajaran *blended learning*. Alur pelaksanaan pembelajaran ini memadukan antara pembelajaran tatap muka di kelas dengan pembelajaran jarak jauh atau secara *online* yang dapat dilihat dalam gambar berikut.

Gambar 5 Alur Pembelajaran *Blended Learning*

Pada pembelajaran tatap muka yang dilakukan di dalam ruang kelas kegiatan pembelajaran yang dilakukan adalah penyampaian materi oleh dosen, penjelasan materi oleh dosen, diskusi kelompok, dan tanya jawab untuk menguji pemahaman mahasiswa terhadap materi yang telah diterima. Kemudian pada pembelajaran jarak jauh/*online*, pembelajaran akan dibantu dengan menggunakan aplikasi pembelajaran *online* yaitu edmodo dimana aplikasi ini memfasilitasi pembelajaran jarak jauh antara dosen dan seluruh anggota kelas tanpa harus menunggu jadwal pertemuan tatap muka yang terjadwalkan. Kegiatan pembelajaran dapat terus berlangsung diluar kelas, kapanpun dan dimanapun menggunakan bantuan aplikasi pembelajaran edmodo. Adapun kegiatan pembelajaran yang dapat dilakukan dengan menggunakan aplikasi ini antara lain sharing materi, tukar pendapat, tugas, dan kuis.

3. Penyusunan Produk Pengembangan Desain *Blended Learning* dengan Model ASSURE pada Mata Kuliah Pengantar Ekonomi Makro.

Penyusunan produk pengembangan desain *blended learning* dengan model ASSURE pada mata kuliah pengantar ekonomi makro ini terdiri beberapa tahapan yang disusun sebagai berikut :

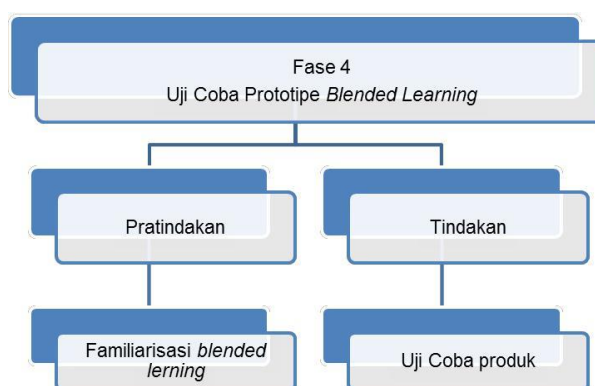
Gambar 6 Alur Penyusunan Desain *Blended Learning* dengan Model ASSURE pada Mata Kuliah Pengantar Ekonomi Makro

Setelah menyusun Silabus dan RPS kemudian dilakukan diskusi dengan ahli pendidikan untuk

menyempurnakan desain pembelajaran yang telah dirancang, dari hasil diskusi tersebut ahli pendidikan menyarankan untuk penambahan frekuensi diskusi online untuk meningkatkan keaktifan mahasiswa dalam pembelajaran, dan melatih mahasiswa untuk berfikir kritis. Setelah mendapatkan masukan dari ahli pendidikan, produk yang telah dikembangkan tersebut direvisi dan hasil revisi tersebut siap untuk diujicobakan ke lapangan.

4. Uji Coba Produk Pengembangan Desain *Blended Learning* dengan Model ASSURE pada Mata Kuliah Pengantar Ekonomi Makro.

Kegiatan uji coba pengembangan desain *Blended Learning* ini dibagi menjadi dua tahap yang digambarkan sebagai berikut.



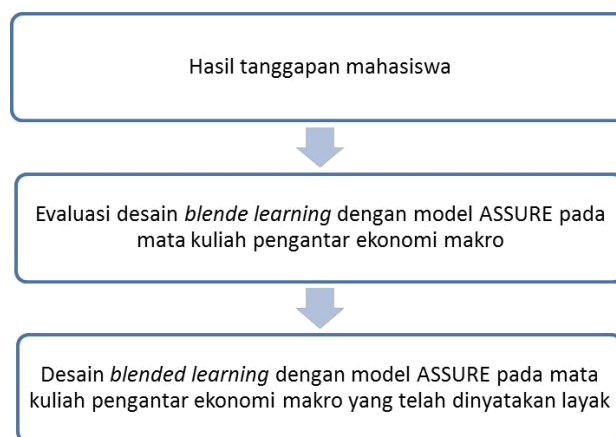
Gambar 7 Tahapan Ujicoba Desain *Blended Learning* dengan Model ASSURE pada Mata Kuliah Pengantar Ekonomi Makro

Kegiatan ujicoba pengembangan desain *blended learning* dibagi menjadi dua bagian yaitu pada pratindakan dan tindakan. Pada tahap pratindakan, familiarisasi *blended learning* dengan menjelaskan siklus pembelajaran dan pengenalan edmodo sebagai aplikasi pendukung dalam pembelajaran ini.

Tahap berikutnya pada fase ujicoba ini adalah tahap tindakan, yaitu mengujicobakan produk yang telah dikembangkan yaitu desain *blended learning* dengan model ASSURE pada mata kuliah pengantar ekonomi makro yang diujicobakan pada 36 mahasiswa prodi D.IV Manajemen Transportasi Udara. Pembelajaran ini berlangsung selama 4X50 menit tatap muka dikelas ditambah waktu bebas diskusi diluar jam pembelajaran, pada pokok bahasan Pendapatan Nasional, dengan menggunakan bantuan berupa Silabus dan SAP yang telah disusun sesuai dengan desain *Blended Learning* yang dalam penyusunannya mengacu pada model ASSURE. Setelah proses ini selesai, peneliti membagikan angket kepada mahasiswa guna penyempurnaan produk.

5. Evaluasi Kelayakan Pengembangan Desain *Blended Learning* dengan Model ASSURE pada Mata Kuliah Pengantar Ekonomi Makro

Evaluasi kelayakan disini bertujuan untuk mengetahui sudah layak atau tidaknya desain pembelajaran yang telah dikembangkan, dengan melibatkan mahasiswa untuk memberikan tanggapan tentang proses pembelajaran yang sudah berlangsung. Berikut tahapan-tahapan pada fase 5.



Gambar 8 Evaluasi Kelayakan desain *Blended Learning* dengan model ASSURE pada mata kuliah pengantar ekonomi makro

Setelah melalui fase ujicoba, hasil tanggapan diperoleh melalui instrumen penelitian diisi oleh mahasiswa untuk mengetahui layak tidaknya pengembangan desain *blended learning*. Berikut ini hasil pengisian instrumen oleh subjek coba. Hasil uji coba yang telah dilakukan dengan hasil sebagai berikut:

Dari hasil uji coba yang dilakukan bahwa semua subjek coba pada fase ini memberikan respon positif dan menyatakan bahwa desain *Blended Learning* dengan model ASSURE pada mata kuliah pengantar ekonomi makro sangat layak untuk diterapkan. Mahasiswa juga antusias pada saat pembelajaran dengan *blended learning* yang telah dikembangkan.

Subjek coba juga memberikan tanggapan yang menyatakan bahwa pembelajaran ini menyenangkan dan mempermudah mereka dalam memahami materi pengantar ekonomi makro khususnya pendapatan nasional. Ketercapaian nilai hasil *post test* mahasiswa pun menunjukkan bahwa pemahaman mahasiswa atas materi yang disampaikan meningkat sebesar 42.8% dibandingkan nilai hasil *Pre test*.

Selain hasil nilai *post test* tersebut dapat dilihat bahwa, keaktifan belajar mahasiswa juga meningkat *blended learning* ini, 39% mahasiswa menunjukkan tingkat keaktifan yang sangat baik, 55,5% baik, dan 5,5% cukup baik. Bukan hanya aktifitas belajar mahasiswa didalam kelas yang dapat diukur melainkan juga kegiatan belajar mahasiswa diluar kelas dapat diukur dari aktifitas pembelajaran online yang dilaksanakan.

6. Mengkomunikasikan Hasil Pengembangan Desain *Blended Learning* dengan Model ASSURE pada Mata Kuliah Pengantar Ekonomi Makro

Secara keseluruhan, penelitian dan pengembangan ini telah mencapai tujuan, yaitu menciptakan suatu kondisi pembelajaran ekonomi yang sesuai dengan desain *blended learning* dengan model ASSURE pada mata kuliah pengantar ekonomi makro. Untuk menterjemahkan pembelajaran tersebut, rancangan pembelajaran dituangkan ke dalam Silabus dan SAP.

Kesimpulan

Pengembangan dan penerapan desain pembelajaran berbasis *Blended Learning* dengan model ASSURE pada mata kuliah pengantar ekonomi makro ini sangat sesuai dengan karakteristik mahasiswa dan juga sebagai pemanfaatan kemajuan teknologi dalam pendidikan

Pengembangan dan penerapan desain pembelajaran berbasis *Blended Learning* dengan model ASSURE pada mata kuliah pengantar ekonomi makro dapat meningkatkan keaktifan belajar mahasiswa yang diamati melalui observasi. 39% mahasiswa menunjukkan tingkat keaktifan yang sangat baik, 55,5% baik, dan 5,5% cukup baik. Hasil belajar mahasiswa juga mengalami peningkatan yang signifikan sebesar 42.8%.

Daftar Pustaka

- [1] O. Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara, 2008.
- [2] S. Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: CV. Alfabeta, 2005.
- [3] C.W.S dan K. F. Hew, *Design and Evaluation of Two Blended Learning Approaches: Lesson Learned*, Australasian Journal of Educational Technology, no. 8, vol. 27, pp.1319-1337, 2011.
- [4] K. Thorne, *Blended learning: How to integrate online and traditional learning*. London: Kogan Page Publishers, 2003.
- [5] J. Bersin, *The blended learning book: Best practice, proven, methodologies, and lessons learned*. San Fransisco: Pfeiffer Publishing, 2004.
- [6] Afandi et al., *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta, 2011.