

ABSTRACT

The Development of Message-Design Model in Blended Learning

By: Ulfia Rahmi

The purpose of development of message-design model in blended learning is to assist teachers in facilitating learners to define and construct messages/content/learning materials. Researcher finds designing learning problems as the ignorance of message frequently. This problem occurs because teachers just focus on syntax and learning support systems, including innovative learning design such as e-learning, online learning, blended learning and mobile learning. These phenomena affect on learners' interest to follow lecturing as a result, they do not have sufficient knowledge to construct learning message.

The development of message-design model in blended learning follows ADDIE model. Data are collected by using questionnaires, observations, interviews and tests to understand and apply the principles of learning message design. Data are analyzed by quantitative and qualitative methods in order to produce book of message-design model in blended learning and learning devices. The products are tested validity by experts, practical test by user and effectiveness test through students' learning outcomes.

The result of development consists of (1) messages-design model in blended learning book, and (2) The learning devices of Learning Theory comprising (a) materials, (b) media presentation, (c) e-learning, and (d) syllabus and SAP which is valid, practical and effective. Model book can be used by learning designer, learning consultant, and lecturer/educator in helping learners to define and construct learning message so learners are able to generalitation learning and being independent learners.

ABSTRAK

Pengembangan Model Desain Pesan dalam *Blended Learning*

Oleh: Ulfia Rahmi

Tujuan pengembangan model desain pesan dalam *blended learning* adalah membantu pendidik memfasilitasi peserta didiknya memaknai dan mengkonstruksi pesan/konten/materi pembelajaran. Peneliti menemukan masalah bahwa dalam mendesain pembelajaran sering mengabaikan desain pesan karena terfokus pada sintaks dan sistem pendukung pembelajaran, termasuk desain pembelajaran inovatif seperti *e-learning*, *online learning*, *blended learning* dan *mobile learning*. Hal ini berdampak terhadap ketertarikan peserta didik untuk mengikuti perkuliahan sehingga pada akhirnya mereka kurang mampu mengkonstruksi pesan pembelajaran.

Pengembangan model desain pesan dalam *blended learning* mengikuti model ADDIE. Data dikumpulkan melalui angket, observasi, wawancara dan tes untuk memahami dan menerapkan prinsip desain pesan pembelajaran. Data dianalisis menggunakan metode kuantitatif dan kualitatif sehingga diperoleh buku model desain pesan dalam *blended learning* dan perangkat pembelajaran. Produk tersebut diuji validitasnya oleh pakar, uji praktis oleh penggunaan uji efektivitas melalui hasil belajar peserta didik.

Hasil pengembangan terdiri dari (1) buku model desain pesan dalam *blended learning*, dan (2) perangkat pembelajaran Teori Belajar dan Pembelajaran yang terdiri dari (a) bahan ajar, (b) media presentasi, (c) *e-learning*, dan (d) silabus dan SAP yang valid, praktis dan efektif. Buku model dapat digunakan desainer pembelajaran, konsultan pembelajaran, dan dosen/ pendidik dalam membantu peserta didik memaknai dan mengkonstruksi pesan pembelajaran sehingga mereka memiliki kemampuan menggeneralisasi pembelajaran dan menjadi peserta didik yang mandiri (*independent learners*).