Teknologi Pendidikan
358

LAPORAN AKHIR

PENELITIAN PRODUK TERAPAN

MODEL INSTRUMEN PENILAIAN *BLENDED LEARNING* DI PERGURUAN TINGG

Dr. Alwen Bentri, M.Pd./ 0022076106
Dr. Abna Hidayati, M.Pd./ 0026018301
Dr. Ulfia Rahmi, M. Pd./ 0024058702

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2018

HALAMAN PENGESAHAN

Judul	:	Model Instrument Evaluasi Blended Learning dalam Implementasi Kurikulum di Perguruan Tinggi
Peneliti/Pelaksana		
Nama Lengkap	:	Dr. Alwen Bentri, M.Pd
Perguruan Tinggi	:	Universitas Negeri Padang
NIDN	:	0022076106
Jabatan Fungsional	:	Lektor Kepala
Unit	:	FIP - Jurusan Kurikulum Teknologi Pendidikan
Nomor HP	:	08126628167
Alamat surel (e-mail)	:	alwenbentri@fip.unp.ac.id

Anggota Peneliti

NO	Nama	NIDN	Jabatan
1	Dr. Ulfia Rahmi, M.Pd	0024058702	Anggota Pengusul 1
2	Dr. Abna hidayati, S.Pd, M.pd	0026018301	Anggota Pengusul 2

Anggota Peneliti Mahasiswa

NO	Nama	NIM/TM	Prodi
1	YUSNI IRNA	14004055/2014	Teknologi Pendidikan
2	ILHAM RIDHO SAPUTRA	14004068/2014	Teknologi Pendidikan

Tahun Pelaksanaan	:	Tahun ke 1 dari rencana 2 tahun
Biaya Tahun Berjalan	:	Rp 40.000.000,00
Biaya Keseluruhan	:	Rp 97.820.000,00

Mengetahui,
Dekan FIP

(Dr. Alwen Bentri, M.Pd)
NIP/NIK 196107221986021002

Padang, 6 Desember 2018
Ketua,

(Dr. Alwen Bentri, M.Pd)
NIP/NIK 196107221986021002

Menyetujui,
Ketua LP2M UNP

(Prof. Dr. Rusdinal, M.Pd.)
NIP/NIK 196303201988031002

RINGKASAN

Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan instrumen penilaian *blended learning* dalam rangka akuisisi pengetahuan, sikap dan psikomotor. Model ini dibutuhkan sebagai referensi bagi dosen ketika melakukan pembelajaran yang menggabungkan pembelajaran tatap muka dengan *online learning* tersebut. Dengan adanya instrumen penilaian ini penerapan *blended learing* dinilai dan dievaluasi sesuai dengan proses yang dilakukan. Artinya, pembelajaran tatap muka penilainnya dilakukan secara langsung, sedangkan penilaian *online learning* dilakukan juga secara *virtual.* Tujuan atau target khusus adalah; 1) Untuk menghasilkan instrumen penilaian *blended learning* di Perguruan Tinggi, dan 2) mengetahui validitas, dan praktikalitas instrumen tersebut. Penelitian ini dilakukan di Program Studi Teknologi Pendidikan FIP UNP. Penelitian ini adalah R&D dengan model ADDIE. Pada tahun pertama kegiatan penelitian ini dimulai dengan melakukan analisis kebutuhan yang terdiri dari analisis tujuan perkuliahan, materi perkuliahan, kemampuan awal mahasiswa dan menganalisis bentuk penilaian yang sudah dilakukan dalam menerapkan *blended learning* pada mata kuliah Teori Belajar dan Pembelajaran. Hasil analisis tersebut memberikan informasi terkait kebutuhan dosen, mahasiswa dan fasilitas pendukung dalam penyelenggaaan penilaian *blended learning.* Informasi tersebut membantu tim peneliti mendesain instrumen penilaian dan kemudian dikembangkan sesuai rancangan yang telah dibuat. Kegiatan berikutnya memvalidasi hasil pengembangan tersebut. penilaian dua validator diperoleh rata-rata 4,9 dan 4,5 yang bermakna sangat valid. Validitas instrumen juga dilakukan dengan ujicoba kepada pengguna untuk mengetahui validitas, reliabilitas, indeks kesukaran, daya beda. Luaran wajib penelitian ini pada tahun pertama ini adalah 1) model intrumen penilaian *blended learning* di perguruan tinggi yang valid, dan praktis pada *one to one group* dan *small group*, 2) artikel ilmiah yang dipublikasikan pada jurnal jurnal internasional.

DAFTAR ISI

RINGKASAN i
DAFTAR ISI ii
DAFTAR TABEL iii
DAFTAR GAMBAR iv
DAFTAR LAMPIRAN v
BAB 1 PENDAHULUAN 1
- **A. Latar Belakang** 1
- **B. Permasalahan Penelitian** 3
- **C. Urgensi Penelitian** 4

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA 5
- **A. *Blended Learning*** 5
- **B. Pengembangan Instrumen Penilaian** 6
- **C. Pengembangan Instrumen Penilaian *Blended Learning*** 8
- **D. Kriteria Pengembangan Model Instrumen Evaluasi** 10
- **E. Peta Jalan Penelitian** 12

BAB 3 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN 13
- A. **Tujuan Penelitian** 13
- B. **Manfaat Penelitian** 13

BAB 4 METODE PENELITIAN 15
- **A. Jenis Penelitian** 15
- **B. Lokasi Penelitian** 16
- **C. Populasi dan Sampel** 16
- **D. Objek Penelitian dan Sumber Data** 16
- **E. Teknik Analisis Data** 18
- **F. Diagram Alur Penelitian** 18

BAB 5 HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI 19
- **A. Hasil** 19
- **B. Pembahasan** 47
- **C. Luaran yang Dicapai** 56

BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN 57
DAFTAR PUSTAKA 58
LAMPIRAN-LAMPIRAN 60

BAB 1
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Evaluasi pendidikan adalah kegiatan pengendalian, penjaminan, dan penetapan mutu pendidikan terhadap berbagai komponen pendidikan pada setiap jalur, jenjang, dan jenis pendidikan sebagai bentuk pertanggung jawaban penyelenggaraan pendidikan. (PP no 32 tahun 2013 pasal 1 ayat 25). Oleh sebab itu, setiap program pendidikan perlu dilakukan evaluasi termasuk program pembelajaran (implementasi kurikulum) agar dapat diketahui bahwa program tersebut efektif atau tidak. Seperti yang tercantum dalam PP nomor 32 tahun 2013 pasal 77Q ayat 1 bahwa evaluasi Kurikulum merupakan upaya mengumpulkan dan mengolah informasi dalam rangka meningkatkan efektifitas pelaksanaan Kurikulum pada tingkat nasional, daerah, dan satuan pendidikan. Program pembelajaran yang dievaluasi dapat diketahui mutu dari program yang diselenggarakan.

Abad 21 berbagai program pembelajaran inovatif lahir untuk meningkatkan proses dan hasil pembelajaran. Salah satunya pembelajaran yang mengkombinasikan pertemuan tatap muka di kelas dengan pembelajaran jarak jauh berbasis *online learning* yang lebih sering dikenal dengan istilah *blended learning. Online learning* belum bisa dilakukan sepenuhnya karena terdapat nilai-nilai yang masih perlu dipertahankan yang hanya diperoleh melalui interaksi langsung di dalam kelas. Hal ini memberikan peluang bagi *blended learning* agar dapat menggabungkan kelebihan *online learning* dengan tatap muka serta menutupi kekurangan *online learning* dengan tatap muka dan

menutupi kekurangan tatap muka dengan *online learning.* Misalnya yang sudah peneliti lakukan pada mata kuliah Teori Belajar dan Pembelajaran, yaitu penerapan *blended learning*.

Penerapan *blended learning* pada mata kuliah Teori Belajar dan Pembelajaran dilakukan dengan formula *online learning* 43,53% dan formula pertemuan tatap muka 56,*47%.* Formula tersebut diperoleh dari 1) hasil penelitian tahun 2014-2015 yang berjudul Formulasi Penerapan Strategi *Blended Learning* dalam Implementasi Kurikulum di program studi Teknologi Pendidikan FIP UNP (Bentri, 2015), dan 2) hasil penelitian tahun 2015 yang berjudul Daya Serap Kemampuan Mahasiswa dengan Penerapan *Blended Learning* di program studi Teknologi Pendidikan FIP UNP (Hidayati, 2015) dan 3) penelitian tahun 2015-2016 tentang Desain Pesan *Blended Learning* di Perguruan Tinggi (Rahmi, 2016). Namun pada saat penerapan formula yang ditemukan tersebut, terdapat kendala dalam melakukan penilaian dan evaluasi setelah *blended learning* diterapkan. Karena pembelajaran dilakukan secara perpaduan antara tatap muka dengan *online learning* maka penilaian yang dilakukan juga harus sesuai dengan setiap kegiatan yang mahasiswa lakukan selama mengikuti perkuliahan. Pada penerapan *blended learning* dalam mata kuliah Teori Belajar dan Pembelajaran penilaian dan evaluasi dilakukan melalui *online* dan ujian langsung di kelas. Ujian Tengah Semester dilakukan di kelas yaitu melakukan ujian di dalam ruang kelas dengan metode *openbook*, sedangkan Ujian Akhir Semester dilakukan secara *online* dengan mengirimkan

makalah melalui *e-mail* masing-masing mahasiswa ke *e-mail* dosen pengampu mata kuliah.

Peneliti merasa kurang puas dengan penilaian dan evaluasi seperti yang telah dilakukan karena keterbatasan instrumen dan panduan pengembangan instrumen untuk melakukan penilaian dan evaluasi. Idealnya, penilaian dan evaluasi tidak saja dilakukan melalui Ujian Tengah Semester dan Ujian Akhir Semester tetapi dapat dilakukan sepanjang proses pembelajaran dan setiap kegiatan mahasiswa dapat dinilai dan dievaluasi. Untuk itu, peneliti ingin merumuskan model instrumen evaluasi yang tepat digunakan ketika melakukan penilaian dan evaluasi *blended learning* yang diterapkan agar pembelajaran inovatif seperti *blended learning* dapat menjamin mutu pembelajaran maka diperlukan evaluasi yang tepat.

B. Perumusan Masalah

Peneliti merasa kurang puas dengan penilaian dan evaluasi seperti yang telah dilakukan pada penerapan *blended learning* sebelumnya. Kekurangpuasan tersebut dilandasi karena keterbatasan instrumen dan panduan pengembangan instrumen untuk melakukan penilaian dan evaluasi sehingga hanya melakukan penilaian terfokus pada Ujian Tengah Semester dan Ujian Akhir Semester saja. Oleh sebab itu, berikut rumusan masalah penelitian ini:

1. Bagaimana kebutuhan intrumen terhadap *blended learning*
2. Bagaimana kebutuhan instrumen sesuai dengan karakteristik mata kuliah
3. Bagaimana kebutuhan kemampuan mahasiswa mengikuti pola penilaian
4. Bagaimana bentuk model intrumen penilaian *blended learning* yang valid

5. Bagaimana bentuk model intrumen penilaian *blended learning* yang praktis pada 3 kelompok, *one to one group, small group, and field group.*
6. Bagaimana bentuk model intrumen penilaian *blended learning* yang efektif.

C. Urgensi Penelitian

Pentingnya penelitian mengembangkan instrumen penilaian *blended learning* ini didasari pentingnya evaluasi itu sendiri. Seperti yang disebutkan pada PP no 32 tahun 2013 pasal 1 ayat 25 bahwa evaluasi pendidikan adalah kegiatan pengendalian, penjaminan, dan penetapan mutu pendidikan terhadap berbagai komponen pendidikan pada setiap jalur, jenjang, dan jenis pendidikan sebagai bentuk pertanggung jawaban penyelenggaraan pendidikan. Artinya, setiap program baru dan inovatif perlu dievaluasi agar dapat diidentifikasi efektivitas dari program tersebut. Selain itu, penilaian dalam pembelajaran tidak mungkin tidak mengakuisisi domain kognitif, afeksi dan psikomotor.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

A. Blended Learning

Smaldino (2007:44) mengemukakan bahwa *blended learning* adalah mencampurkan dan pengaturan pembelajaran yang divariasikan dengan sesuai dan tepat untuk memenuhi kebutuhan belajar dari mahasiswa. Artinya, pencampuran antara *online learning* dengan pertemuan tatap muka dilakukan ketika pencampuran memang dibutuhkan sesuai kebutuhan mahasiswa dan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Graham (2005:5) menegaskan bahwa pengkombinasian pembelajaran yang dilakukan adalah pengkombinasian sistem pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran berbantuan komputer. antara kedua pendapat ini memang berbeda, Graham (2005) menyebutnya pengkombinasian dengan pembelajaran berbasis komputer namun Smaldino (2007) lebih spesifik ke pengekombinasian dengan *online learning. Online learning* merupakan bagian dari pembelajaran berbantuan komputer namun perbedaan antara keduanya terletak pada penggunaan jaringan. Ketika pembelajaran berbantuan komputer menggunakan jaringan maka lebih tepat menyebutnya dengan pembelajaran *online,* dan ketika tidak melibatkan jaringan maka termasuk ke dalam pembelajaran berbasis komputer. kemudian, Watson (2008:2) menegaskan bahwa *blended learning, combining the best element of online and face-to-face education.* Watson secara spesifik menyebutkan bahwa pengkombinasian antara *online learning* dan pertemuan tatap muka

merupakan pengkombinasian elemen terbaik dari kedua pembelajaran tersebut. Artinya kelemahan pada pertemuan tatap muka ditutupi oleh elemen terbaik *online learning,* begitu juga sebaliknya bahwa kelemahan pada *online learning* dilengkapi dengan kelebihan pertemuan tatap muka.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa *blended learning* merupakan pengkombinasian pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran berbantuan komputer sesuai dengan kebutuhan mahasiswa melalui elemen terbaik dari masing-masing pembelajaran.

B. Pengembangan Instrumen Penilaian

Evaluasi merupakan kegiatan yang melibatkan kegiatan mengukur dan menilai (Arikunto, 2009:3). Evaluasi terdiri dari proses menentukan tingkat kesuksesan individu atau program yang dijalankan sesuai dari data yang didapatkan dan kemudian data tersebut sebagai dasar untuk mengambil kebijakan (Brown and Green, 2011; 138). Artinya, kegiatan evaluasi dalam kegiatan pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk mengungkap taraf keberhasilan pembelajaran, khususnya untuk mengukur hasil belajar mahasiswa. Melalui evaluasi dapat diketahui efektivitas proses pembelajaran dan tingkat pencapaian tujuan yang telah ditetapkan. Proses evaluasi ini berfungsi untuk mengukur hasil outcome dari pembelajaran yang telah dilakukan. Selain itu proses evalusi juga berfungsi untuk mengukur tingkat keberhasilan program pembelajaranyang telah didesain. Dari proses evaluasi ini dapat melihat perbandingan mahasiswa yang lulus dan tidak lulus. Jika perbandingan mahasiswa yang lulus lebih

banyak dibandingkan mahasiswa yang tidak lulus maka pembelajaran ini dianggap berhasil. Sedangkan untuk melakukan pengukuran tingkat keberhasilan siswa dapat dilakukan dengan menggunakan instrumen tes dan non tes (Morrison, Ross and Kemp, 2004: 268-301). Oleh sebab itu, evaluasi merupakan laporan (akhir) dari proses pembelajaran khususnya laporan tentang kemajuan prestasi belajar mahasiswa melalui proses pengukuran dan penilaian. Penilaian dan evaluasi secara otomatis merupakan pertanggungjawaban dosen dalam pelaksanaan proses perkuliahan.

Pelaksanaan penilaian yang tepat dan benar dilakukan menggunakan isntrumen evaluasi, yang mengharuskan dilakukan penyusunan instrumen penilaian tersebut. Bertujuan untuk menilai keberhasilan program dan hasil belajar. Menilai dan mengevaluasi pembelajaran mahasiswa dengan syarat mereka menyelesaikan pembelajaran serta melihat kesalahan-kesalahan dan peninjauan kembali beberapa fase dari perencanaan dan langkah pembelajara yang telah dilakukan yang membutuhkan perbaikan. Oleh sebab itu, penilaian harus sejalan dengan tujuan awal pembelajaran dan proses pembelajaran yang terjadi.

Menurut Morrison, Ross dan Kemp (2004:308) evaluasi dilakukan dalam dua tahap, yaitu formatif dan sumatif. Proses evaluasi sangat terkait dengan proses pengukuran dan penilaian, oleh sebab itu, untuk melakukan evaluai formatif dan sumatif, penilaian tentu saja menilai proses dan hasil.

C. Pengembangan Instrumen Penilaian *Blended Learning*

Penilaian dalam lingkungan *blended learning* tentu saja mencakup penilaian yang biasa dilakukan dalam pertemuan tatap muka, kemudian ditambahkan dengan penilaian pembelajaran *online*. Palloff dan Pratt (2009:59) menuliskan bahwa perlu mempertimbangkan prinsip-prinsip berikut untuk melakukan penilaian belajar *online,* yaitu: 1) desain penilaian yang berpusat kepada peserta didik mencakup refleksi diri, 2) desain dan cakupan tingkatan rubrik untuk melakukan penilaian berkontribusi untuk diskusi, tugas, proyek dan kolaborasi dari itu semua, 3) mencakup penilaian kolaboratif melalui kertas kerja yang dipublish bersama dengan komentas dari peserta didik lain, 4) mendorong peserta didik untuk mengembangkan keterampilan dan memberikan umpan balik dengan memberikan pedoman bagaimana memberikan umpan balik yang baik, 5) gunakan teknik penilaian yang sesuai dengan konteks dan menyelaraskannya dengan tujuan pembelajaran, 6) desain penilaian harus jelas, mudah dipahami dan memungkinkan untuk dilakukan dalam lingkungan *online* dan 7) memintai pendapat peserta didik sebagai masukan bagaimana melakukan seharusnya penilaian dilakukan.

Selanjutnya, Gaytan (2005) mengungkapkan bahwa dalam pembelajaran *online* harus dirancang penilaian yang jelas, mudah dimengerti dan kemungkinan bisa untuk dapat dilakukan di lingkungan *online.* Gaytay juga menunjukkan sejumlah teknik yang efektif yang dapat digunakan untuk membuat penilaian belajar *online,* diantaranya: 1)

menyediakan penilaian biasa, berkomunikasi terus menerus dengan umpan balik kepada peserta didik sebagai sarana untuk menambah penilaian dalam pembelajaran itu sendiri, 2) masukkan interaksi yang dinamis yang didefenisikan dengan menggunakan kerja kelompok, kolaborasi dan interaksi tingkat tinggi melalui diskusi, 3) memodifikasi alat penilaian tradisional seperti esai, jawaban pertanyaan dari diskusi dan proyek-proyek yang memerlukan demonstrasi akuisisi dan kemampuan memecahkan masalah dan 4) penggunaan penilaian alternatif seperti penilaian berbasis kinerja, penilaian otenti dan penggunaan e-portofolio (Palloff dan Pratt, 2009).

Rasmussen dan Northrup (1999) memberikan indikator untuk penggunaan setiap bentuk penilaian. Yaitu penilaian kinerja, penilaian otentik dan penilaian portofolio (Palloff dan Pratt, 2009: 42). Penilaian kinerja memungkinkan pendidik untuk mengamati peserta didik dalam menerapkan keterampilan dalam setiap tindakan mereka. Hasilnya dapat berupa produk atau karya yang dihasilkan atau dikembangkan oleh peserta didik. Kegiatan mereka di *fishbowl and wiki* atau pada halaman web yang dibangun secara sosial merupakan sarana yang baik dimana semua hal ini dapat dilakukan. Kemudian penilaian otentik, memungkinan peserta didik untuk bekerja dalam kondisi yang sama dengan menggunakan bahan yang sama seperti mereka dalam dunia nyata. Kegiatan simulasi dan penggunaan studi kasus yang nyata adalah sarana penilaian otentik yang dapat dilakukan. Selanjutnya penilaian portofolio, penilaian ini memungkinkan peserta didik

untuk menunjukkan kemajuan dari waktu ke waktu melalui tampilan kertas kerja, proyek, pekerjaan rumah, jurnal atau entri di blog dan sejenisnya yang disimpan secara elektronik. Presentasi atau demonstrasi akumulasi pembelajaran dapat ditambah dengan e portofolio dan review yang dilakaukan dalam diskusi dengan pendidik.

D. Kriteria Pengembangan Model Instrumen Evaluasi

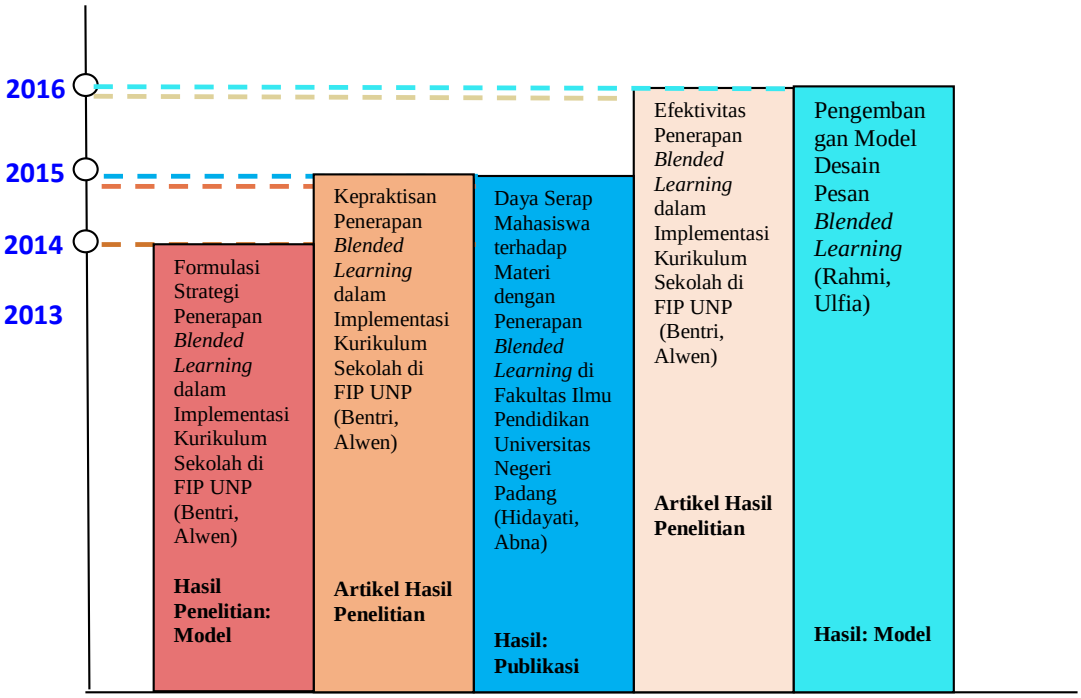
Instrumen dikatakan valid, menurut Nieven (1999), apabila strategi tersebut merefleksikan pengetahuan (validitas isi) dan komponen-komponen produk tersebut harus konsisten satu sama lain (validitas konstruk). Selanjutnya suatu instrumen dikatakan praktis apabila instrumen tersebut apabila dapat digunakan (*usable*). Kemudian suatu intrumen dikatakan efektif apabila memberikan hasil sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan oleh pengembang.

Berkaitan kepraktisan dalam penelitian pengembangan, Akker (1999:10) menyatakan kepraktisan mengacu pada tingkat pengguna dan pakar lain, mempertimbangkan apakah instrumen dapat digunakan dalam mengevaluasi pembelajaran yang melakukan *blended learning*. Untuk mengukur kepraktisan, dilakukan dengan melihat apakah mahasiswa mempertimbangkan bahwa materi mudah dan dapat digunakan oleh dosen dan efektif bagi pembelajaran mahasiswanya. Sedangkan menurut Akker (1999) keefektifan mengacu pada tingkatan bahwa pengalaman dan hasil intervensi konsisten dengan tujuan yang dimaksud. Ini berarti bahwa

keefektifan suatu instrumen dilihat dari potensial efek dari pemakaian instrumen tersebut pada penerapan *blended learning* pada mata kuliah Analisis Kurikulum Pendidikan Dasar berupa kualitas hasil belajar, sikap, dan motivasi peserta didik. Plomp (2007) menyatakan bahwa validitas dilakukan melalui penilaian pakar, praktikalitas melalui penilaian pakar dan pengguna dan efektifitas melalui uji coba lapangan. Jadi, validasi dilakukan melalui pertimbangan pakar mencakup validasi konten, pendukung dan tampilan. Sedangkan kepraktisan dapat dinilai dari peserta didik sebagai pengguna dan oleh pakar, tentang konten, pendukung dan tampilan. Sehingga keefektifan dilihat dari potensial efek yang berupa kualitas hasil belajar, sikap dan motivasi peserta didik melalui percobaan.

E. Peta Jalan Penelitian

Karya ilmiah yang mendukung penelitian ini, yang berfungi sebagai peta jalan (*roadmap*) penelitian adalah sebagai gambar 1 berikut:



Gambar 1. Road Penelitian Model Instrumen Penilaian *Blended Learning*

BAB 3

TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Tujuan jangka panjang penelitian ini adalah menemukan instrumen penilaian *blended learning* agar menjadi panduan bagi dosen ketika melakukan pembelajaran yang menggabungkan pembelajaran tatap muka dengan *online learning* tersebut. Dengan ditemukan instrumen penilaian ini diharapkan agar penerapan *blended learing* dievaluasi sesuai dengan proses yang dilakukan. Berikut rincian tujuan dan target pertahun.

Tahun 1

1. Menganalisis kebutuhan intrumen terhadap *blended learning*
2. Menganalisis kebutuhan instrumen sesuai dengan karakteristik mata kuliah
3. Menganalisis kebutuhan kemampuan mahasiswa mengikuti pola penilaian
4. Menganalisis bentuk model intrumen penilaian *blended learning* yang valid
5. Menghasilkan model intrumen penilaian *blended learning* yang praktis pada 3 kelompok, *one to one group,* dan *small group..*

Tahun II

Menghasilkan bentuk model intrumen penilaian *blended learning* yang efektif.

B. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, manfaat penelitian model instrumen penilaian *blended learning* adalah:

1. Bagi dosen sebagai pengguna instrumen penilaian pada saat penyelenggaraan *blended learning* sebagai panduan pelaksanaan penilaian baik untuk kegiatan tatap muka di kelas, maupun untuk kegiatan virtuao/ *online learning.*
2. Bagi mahasiswa sebagai panduan dalam menilai diri sendiri (*self assessment*) dan menilai sejawat (*peer assessment*).
3. Bagi fakultas, unit pengembang pembelajaran, penjaminan mutu, dan universitas sebagai dasar untuk pengembangan instrumen penilaian penyelenggaraan *blended learning* pada mata kuliah lain.

BAB 4

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan dianggap relevan untuk mencari/menemukan instrumen penilaian *blended learning* dalam rangka akuisisi pengetahuan, sikap dan psikomotor. Tujuannya agar tercapai tuntutan evaluasi seperti yang telah diamanatkan PP Nomor 32 Tahun 2013. Pengembangan ini dimulai dari analisis kebutuhan, mendesain model instrumen evaluasi dan mengembangan instrumen yang telah didesain tersebut. Kemudian pada tahap pengembangan ini akan dilakukan fase; validasi, praktikalitas dan efektifitas. Setelah hasil pengembangan valid, praktis dan efektif maka selanjutnya diimplementasikan dan kemudian hasil implementasi ini akan dievaluasi.

Dalam pengembangan instrumen penilaian *blended learning* ini digunakan model ADDIE. Ada lima tahapan yang ditawarkan oleh model ini, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation.* Model ini memberikan perangkat panduan yang dinamis serta fleksibel dalam mengembangkan sebuah kurikulum yang efektif, yang dimulai dari melakukan analisis terhadap konten yang akan dikembangkan, mendesain, mengembangkan produk, yakni kurikulum, melakukan implementasi terhadap kurikulum serta melakukan evaluasi.

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di program studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan tahun 2018 sampai 2019.

C. Populasi dan Sampel

Populasi Penelitian adalah mahasiswa program studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan tahun 2018 sampai 2019. Sampel penelitian adalah mata kuliah yang telah menerapkan *blended learning.*

D. Objek Penelitian dan Sumber Data

Objek penelitian adalah instrumen penilaian dengan data penilaian yang valid oleh pakarnya, pendapat pengguna dan hasil belajar mahasiswa. Sumber data penelitian adalah pakar, dosen dan mahasiswa yang aktif pada seksi mata kuliah Teori Belajar dan Pembelajaran. Kemudian, metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah penilaian, observasi, angket dan tes. Sedangkan teknik pengumpulan data dengan format penilaian, panduan observasi, kuisioner dan lembaran soal. Validasi data akan dilakukan oleh pakar dan kemudian dilakukan *focus discussion group (*FGD*)* dengan cara mendiskusikan hasil validasi dengan pakar dan pengguna.

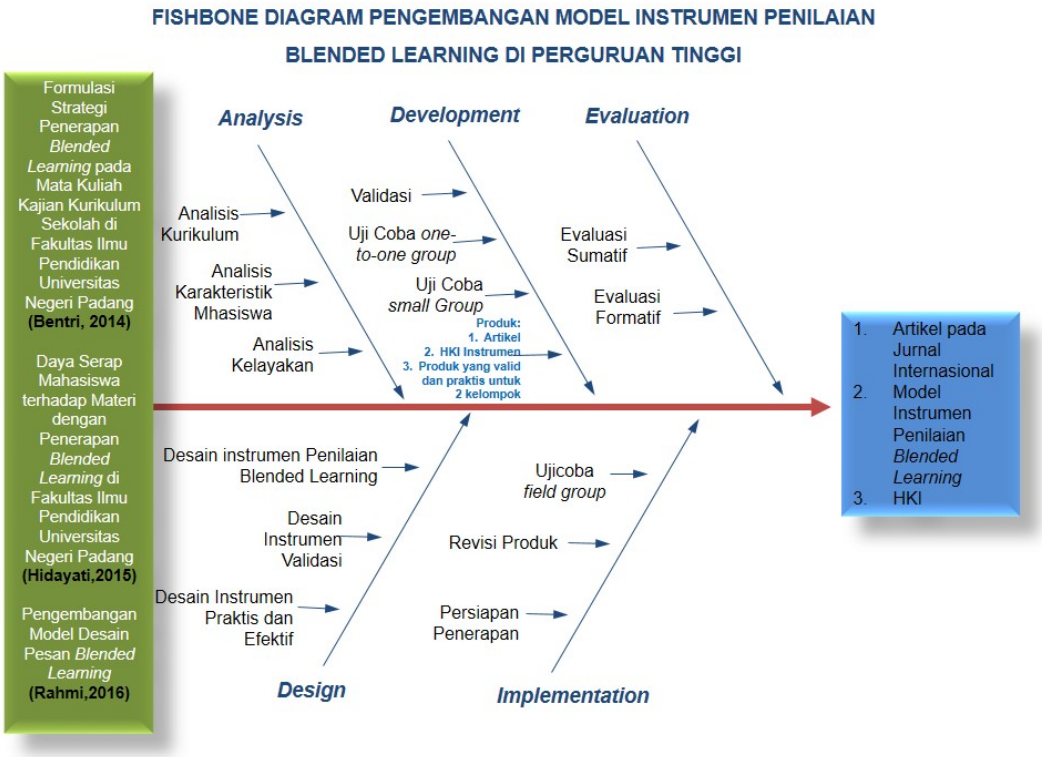
E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data deskriptif. Analisis tersebut dijabarkan dengan mendeskripsikan kevalidan, kepraktisan dan keefektifitasan menggunakan instrumen yang telah dikembangkan pada mata kuliah Teori Belajar dan Pembelajaran.

1. Analisis validitas instrumen penilaian *blended learning* dilakukan dengan menganalisis data yang dikumpulkan dari pakar dan FGD.
2. Analisis angket kepraktisan dan lembar pengamatan instrumen penilaian *blended learning* dalam mata kuliah Teori Belajar dan Pembelajaran melalui angket kepraktisan dan FGD
3. Analisis keefektifan instrumen penilaian *blended learning* dalam mata kuliah Teori Belajar dan Pembelajaran dengan menganalisis hasil tes.

F. Diagram Alur Penelitian

Tahapan mencari/menemukan instrumen penilaian *blended learning* ini jika diterjemahkan ke dalam *fishbone diagram* dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 2. *Fishbone* Pengembangan Model Instrumen Penilaian *Blended Learning di Perguruan Tinggi*

BAB 5

HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI

A. Hasil

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sesuai dengan tahapan model pengembangan yang digunakan ditemukan hasil sebagai berikut:

1. Hasil analisis kebutuhan instrumen terhadap *blended learning*

Analisis kebutuhan instrumen terhadap *blended learning* sangat erat kaitannya dengan analisis kurikulum pada langkah pengembangan ADDIE. Kurikulum program studi Teknologi Pendidikan memiliki struktur mata kuliah wajib, keahlian dan pilihan. Pada saat menganalisis jenis penilaian dan instrumen serta teknik yang akan digunakan, terdapat beberapa pertimbangan yang muncul. Pertama, jika proses penilaian dilakukan secara eksklusi berada di tangan pendidik (dosen atau guru), maka sulit untuk melihat bagaimana mahasiswa dapat diberdayakan dan mengembangkan keterampulan pengaturan diri yang diperlukan untuk mempersiapkan mahasiswa untuk kemampuan mereka belajar mandiri dan belajar di luar lingkungan sekolah (Boud, 2000). Kedua, ada asumsi bahwa ketika dosen mengirimkan informasi umpan balik kepada mahasiswa, pesan-pesan ini dengan mudah dapat diterjemahkan ke dalam tindakan-tindakan nyata. Namun, ada bukti kuat bahwa pesan umpan balik tersebut sering komplek dan memiliki tingkat kesukaran tinggi untuk dijelaskan. Mahasiswa membutuhkan kesempatan secara aktif membangun pengetahuan dan

pengalaman baru dari pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki sebelumnya (Ivanic, Clark, & Rimmershaw, 2000; Higgins, Hartley, & Skelton, 2001). Ketiga, umpan balik dari proses kognitif hanya melibatkan tranfer informasi yang cenderung mengabaikan cara umpan balik berinteraksi dengan motivasi dan keyakinan. Umpan balik baik yang mengatur dan diatur oleh motivasi. Penelitian tentang umpan balik eksternal terbukti mempengaruhi bagaimana tanggapan mahasiswa tentang diri sendiri baik positif maupun negatif dan apa dan bagaimana mahasiswa belajar (Dweck, 1999).

Hasil analisis instrumen penilaian untuk *blended learning,* terdapat tiga jenis penilaian, yaitu penilaian diri, penilaian sejawat, dan penilaian pendidik. Berikut penjelasan masing-masing penjelasan jenis penilaian:

1. Penilaian diri

   Penilaian diri merupakan kemampuan mahasiswa untuk mengikuti, menganalisis, dan menilai penampilan mereka sendiri berdasarkan kriteria dan untuk menentukan bagaimana mereka dapat memperbaikinya (Collage, 2006). Penilaian *blended learning* melibatkan proses kolaboratif dimana kondisi internal dan eksternal terus-menerus dilakukan penilaian (Akyol dan Garrison, 2011). Selain itu, juga diuraikan tiga dimensi metakognisi yang melibatkan pengetahuan, pemantauan, dan motivasi yang terkait dengan proses penyelidikan, disiplin akademik, dan harapan. Pemantauan dimensi kognitif menyiratkan kesadaran dan kemauan untuk merefleksikan

proses pembelajaran. Pengaturan metakognisi berfokus pada dimensi tindakan dari pengalaman belajar. Ini melibatkan kerja strategi untuk mencapai hasil pembelajaran yang bermakna. Pada pelaksanaan penilaian harus mempertimbangkan kemampuan dan pengalaman yang diperlukan untuk menilai diri mereka sendiri dengan tepat. Dengan demikian, bentuk penilaian ini tidak dapat berdiri sendiri dan harus menyertakan penilaian lain seperti penilaian sejawat adan penilaian guru. Meskipun begitu, menurut Brown (2004) penilaian diri ini merupakan proses kunci untuk membantu mahasiswa merefleksi, memahami, mengambil tindakan dan tanggung jawab untuk pembelajaran atau kegiatan yang telah mereka lakukan .

2. Penilaian sejawat

Penilaian sejawat merupakan jenis penilaian yang memungkinkan satu mahasiswa dapat menilai mahasiswa lainnya dalam satu pembelajaran/perkuliahan. Penilaian sejawat juga juga memberikan data yang dapat digunakan dalam menetapkan nilai individu dalam suatu tim. Penilaian *blended learning* yang efektif semua mahasiswa menjadi peserta didik dan pendidik. Jadi, semua peserta belajar terlibat dalam memberikan masukan pada desain, fasilitas, dan arahan proses pembelajaran. Penilaian sejawat menurut Langan dan Wheater (2003) berdampak pada kurang percayanya mahasiswa dalam proses, kemampuan mahasiswa untuk memberikan umpan balik sangat berarti dan tekanan dari sejawat untuk memberikan penilaian sesuai dengan

permintaan mereka. Meskipun begitu, penilaian sejawat memberikan mahasiswa kesempatan yang lebih banyak dan lebih otentik untuk belajar dari teman-teman mahasiswa lainnya. Misalnya melihat, mengkritik karya masing-masing serta berpotensi mengurangi beban kerja guru.

3. Penilaian Dosen

Penilaian dari dosen selama ini cenderung mengarah dan terbatas pada kegiatan-kegiatan penilaian sumatif tingkat tinggi seperti ujian tengah semester dan ujian akhir. Peran dosen dalam *blended learning* untuk memberikan penilaian yang sedang berlangsung dan bermakna untuk membantu mahasiswa mengembangkan keterampilan metakognitif yang diperlukan dan strategi untuk mengambil tanggung jawab untuk pembelajaran yang mereka ikuti. Dengan demikian, dosen dalam *blended learning* harus menempatkan penekanan yang lebih besar dari pada pelaksanaan penilaian formatif.

Nicol dan Macfarlane (2006) mengembangkan tujuh prinsip penilaian yang baik, yaitu:

a. Membantu menjelaskan kerja yang baik, artinya berorientasi tujuan, kriteri, dan standar.
b. Memfasilitasi pengembangan penilaian diri an refleksi dalam pembelajaran
c. Memberikan informasi berkualitas kepada mahasiswa tentang pembelajaran mereka

d. Mendorong dialog dosen dan sejawat di lingkungan belajar
e. Mendorong motivasi mahasiswa
f. Memberikan kesempatan untuk menutup kesenjangan antara kinerja saat dan yang diinginkan
g. Memberikan informasi kepada dosen yang dapat digunakan untuk pembelajaran

Pengintegrasian teknologi dalam pelaksanaan penilaian *blended learning* dapat memvariasikan dan kolaborasi seperti blog, wiki, dan aplikasi jaringan sosial dalam pendidikan tinggi dapat memberikan kesempatan untuk mahasiswa memperkuat prinsip-prinrip penilaian yang baik ini. Tren penerapan teknologi dan internet untuk meningkatkan kreatifitas, berbagi informasi, dan terutama, kolaborasi diantara mahasiswa.

2. Hasil analisis kebutuhan instrumen sesuai dengan karakteristik mata kuliah

Analisis kebutuhan instrumen sesuai dengan karakteristik mata kuliah sangat erat kaitannya dengan analisis karakteristik peserta didik pada langkah pengembangan ADDIE.

Proses analisis kebutuhan dimulai dengan tujuan akhir penelitian ini. Cara kerja dapat dimulai dari berfokus pada tujuan penelitian tersebut atau bekerja mundur dari hasil yang diinginkan. Kemudian dilakukan pemilihan aktivitas, tugas, teknik penilaian yang sesuai dengan tujuan atau hasil yang diinginkan. Banyak bentuk aktivitas, tugas, dan teknik penilaian yang dapat

dilakukan, tetapi dipilih yang paling relevan dan sesuai dengan estimasi waktu. Oleh sebab itu, karakteristik organisasi materi pada kurikulum mempengaruhi aktivitas penilaian *blended learning* yang dipilih. Beberapa aktivitas, tugas, dan teknik penilaian juga mempertimbangkan tingkat kesulitan dan komplisitas materi.

Penetapan konten, materi, pokok bahasan, tema dan tugas harus disatukan dengan kegiatan belajar yang relevan agar konten kurikulum bisa menjadi pengetahuan dan pengalaman siswa. Artinya, setiap materi ajar perlu dilengkapi kegiatan aktif siswa mempelajari konten kurikulum sehingga materi dan kegiatar belajar merupakan satu kesatuan yang integral dalam setiap proses pembelajaran. Implikasi hal ini adalah bahwa penilaian dan teknik penilaian *blended learning* sesuai dengan aktivitas pembelajaran.

Penilaian otentik yang dimaksud dapat dikembangkan berdasarkan kerangka pada gambar 4 bawah ini.

TABLE 2.1 Summation of the Five-Dimensional Conceptual Framework for Authentic Assessment

Dimension	Question	Description
Assessment Task	What do you have to do?	Needs to be relevant and valued to both the student and others; it should be complex and requires authentic content or prior knowledge and the integration of knowledge from multiple areas.
Physical or Virtual context	Where do you have to do it?	Needs to be relevant and include scaffolding and relevant information and resources and takes consideration of time.
Social Context	With whom do you have to do it?	Should be similar to a context that takes place outside of school and include both collaborative and individual aspects.
Assessment Result or Form	What is the result of your efforts?	Should include a product or performance that demonstrates relevant competencies across an array of tasks and the work should be presented to others.
Assessment Criteria	How will what you have done be judged?	The criteria/standards should be explicitly provided prior to beginning the task.

Source: Adapted from Gulikers et al. (2004).

Pada saat menganalisis kebutuhan instrumen juga dilakukan pertimbangan terkait dengan mata kuliah lain dan tentu saja mengkaji hubungan antar tujuan pembelajaran pertemuan. Apakah hubungan tersebut memiliki implikasi untuk perkuliahan. Jika ada, seperti apa hubungannya. Susunan hubungan tersebut bisa saja berurutan sehingga pencapaian satu tujuan mengarah pada pencapaian tujuan perkulihan atau mata kuliah lain. Tumpang tindih dari tugas dan aktivitas sangat memungkinkan jika tidak dilakukan secara hati-hati dan teliti, sehingga perlu didesain sedemikian rupa. Terpenting dalam menganalisis karakterisitk materi perkuliahan

terhadap kebutuhannya dalam penilaian *blended learning* adalah dengan pendekatan otentik. Setiap aktivitas dan tugas dinilai dengan penilaian yang tepat, baik kegiatan *online learning* maupun tatap muka di kelas.

Penilaian yang dirancang meliputi tiga domain pembelajaran , yaitu kognitif, afeksi, dan psikomotor. Ketiga ranah konten tersebut, melalui kurikulum, harus terintegrasi dalam diri setiap mahasiswa supaya membentuk pengetahuan, pengalaman dan kompetensi mahasiswa.

Penilaian adalah salah satu pengaruh yang paling kuat pada pengajaran dan pembelajaran tetapi cenderung terlalu menekankan pada pengetahuan subjek, dan kurang pada keterampilan dan sikap, dan mengabaikan sama sekali kompetensi lintas-kurikuler yang semakin penting seperti belajar untuk belajar atau kewirausahaan. Kemajuan harus dilakukan pada pendekatan penilaian untuk memperhitungkan semua kompetensi yang dibutuhkan untuk abad ke-21. Kemudian menentukan sistem pengiriman instrumen yang paling memungkinkan dilakukan dengan kondisi mahasiswa dan lingkungan kampus.

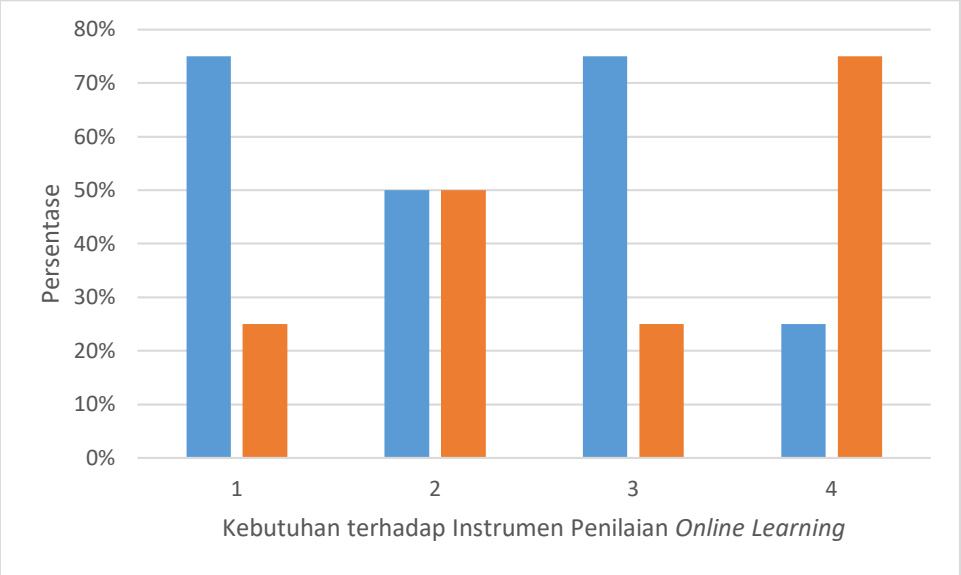
3. Hasil analisis kebutuhan dosen, kemampuan mahasiswa, dan fasilitas pendukung penilaian *blended learning* mengikuti pola penilaian

Analisis kebutuhan mahasiswa mengikuti pola penilaian *blended learning* ini sangat erat kaitannya dengan analisis kelayakan pada langkah pengembangan ADDIE. Kelayakan ditinjau dari analisis kebutuhan dosen,

kemampuan mahasiswa dan ketersediaan fasilitas dalam penyelenggaraan penilaian *blended learning*

a. Analisis Kebutuhan Dosen terhadap Intrumen Penilaian *Blended Learning*

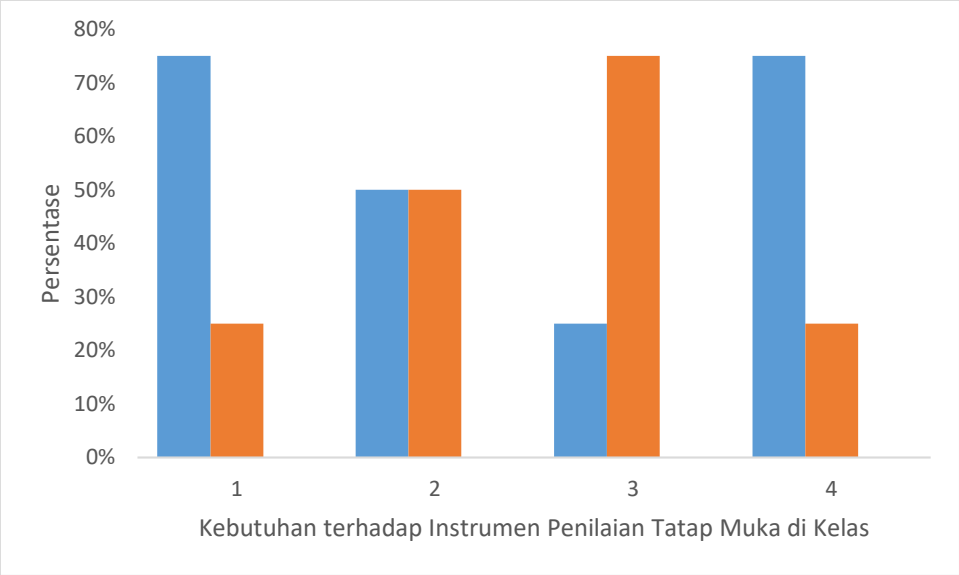
Data yang dibutuhkan dikumpulkan dari dosen dan mahasiswa. Data terkait dengan dosen berupa kebutuhan terhadap instrumen penilaian *blended learning*, meliputi instrumen penilaian *online learning* dan instrumen penilaian tatap muka di kelas.



Gambar 5. Persebaran Data Kebutuhan Dosen terhadap Instrumen Penilaian *Online Learning*

Pada dasarnya dosen membutuhkan lembar penilaian *blended learning*. Pengumpulan data terhadap kebutuhan instrumen penilaian *online learning* meliputi kebutuhan lembar penilaian diskusi online (1), lembar penilaian tugas-tugas online (2), lembar aktivitas belajar online (3), dan format rekap nilai-nilai kuis online (4). Kebutuhan terhadap

lembar penilaian diskusi online, 75% dosen membutuhkan dan 25% sangat membutuhkan instrumen tersebut. Sedangkan tidak ada yang memilih jawaban yang jarang dan tidak membutuhkan instrumen. Kebutuhan terhadap lembar penilaian tugas-tugas online 50% dosen membutuhkan dan 50% dosen lagi sangat membutuhkan lembar penilaian tugas-tugas online tersebut. Kebutuhan dosen terhadap lembar observasi aktivitas belajar online 75% membutuhkan dan 25% sangat membutuhkannya. Kebutuhan terhadap format rekap nilai kuis online 25% dosen membutuhkan dan 75% sangat membutuhkan.



Gambar 6. Persebaran Data Kebutuhan Instrumen Penilaian Tradisonal

Selanjutnya, kebutuhan lembar penilaian *blended learning* ditinjau dari kebutuhan aktivitas belajar tatap muka di kelas. Pengumpulan data terhadap kebutuhan instrumen penilaian tatap muka di kelas meliputi kebutuhan lembar penilaian diskusi tatap muka (1), lembar penilaian tugas-tugas tatap muka (2), lembar observasi aktivitas

belajar tatap muka (3), dan format rekap nilai-nilai kuis tatap muka (4). Kebutuhan terhadap lembar penilaian diskusi tatap muka di kelas. Dari data yang terkumpulkan, 75% dosen membutuhkan dan 25% sangat membutuhkan lembar penilaian diskusi di kelas. Kebutuhan terhadap lembar penilaian tugas-tugas belajar di kelas, 50% dosen membutuhkan dan 50% lagi menyatakan sangat membutuhkan. Kebutuhan terhadap lembar observasi aktivitas belajar di kelas 25% dosen membutuhkan dan 75% sangat membutuhkan instrumen tersebut. Dan untuk kegiatan kuis, 75% membutuhkan dan dan 25% sangat membutuhkan. Jadi dapat disimpulkan bahwa dosen membutuhkan pengembangan instrumen penilaian *blended learning.*

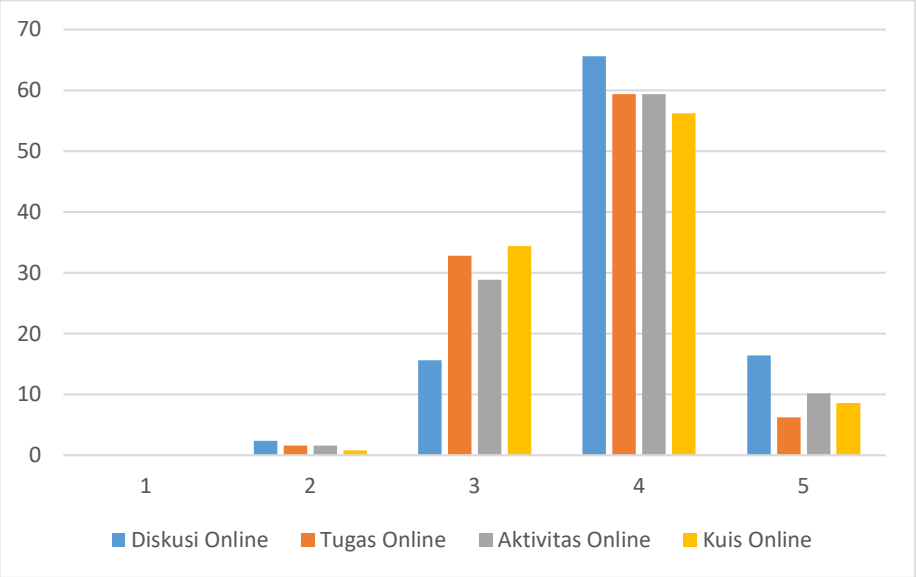
b. Analisis Kebutuhan Mahasiswa terhadap Instrumen Penilaian *Blended Learning*

Data tentang kebutuhan mahasiswa terhadap instrumen penilaian *blended learning* digali dari dua aspek, yaitu penilaian *online* dan penilaian tatap muka. Data tersebut terjadi pada tabel 1.

Tabel 1. Data Kemampuan Mahasiswa terhadap Pelaksanaan Penilaian *Blended Learning*

No	Pernyataan							
	Penilaian Online				Penilaian Tatap Muka			
1	0	0	0	0	0	0	0	0
2	2,344	1,56	1,56	0,8	0	0,8	1,56	0,8
3	15,63	32,8	28,91	34	30,5	36	21,9	28,13
4	65,63	59,4	59,38	56	61,7	58	65,6	64,84
5	16,41	6,25	10,16	8,6	7,81	5,5	10,9	6,25
total	100	100	100	100	100	100	100	100

Persebaran data terkait dengan kebutuhan dan kemampuan mahasiswa terhadap instrumen penilaian *blended learning* dapat dilihat pada gambar 7.

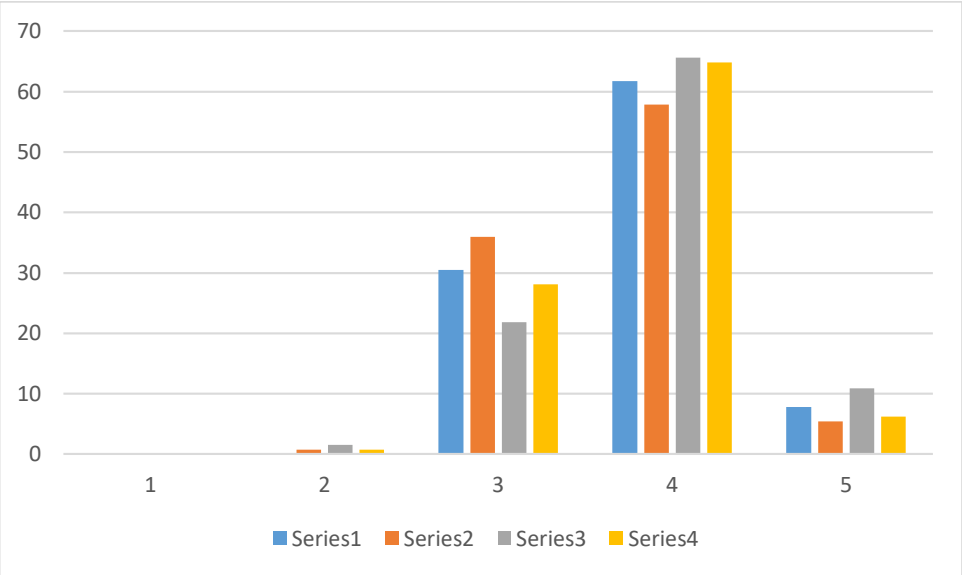


Gambar 7. Persebaran Kesiapan Mahasiswa dalam Pelaksanaan Penilaian *Online*

Gambar 7 menunjukkan bahwa mahasiswa membutuhkan penilaian *blended learning* karena penyebaran data cenderung ke kanan. Hal itu berarti bahwa banyak dari responden memberikan jawaban butuh terhadap penilaian *blended learning.* Pernyataan tersebut terdiri dari dua kolompok yaitu kesiapan mahasiswa mengikuti penilaian *online learning* dan penilaian pada kegiatan pembelajaran tatap muka. Kedua aspek tersebut digali dengan empat pernyataan, yaitu kesiapan mengikuti diskusi online, tugas-tugas online, aktivitas belajar online, dan mengikuti kuis online.

Pada bagian 1, tidak ada mahasiswa yang merespon tidak perlu untuk semua penyataan. Pada respon kurang membutuhkan (bagian 2) untuk semua pernyataan < dari 2,5%. Respon merasa kadang-kadang membutuhkan dan kadang-kadang tidak membutuhkan (bagian 3) maksimal 32,8%. Pada respon membutuhkan (bagian 4), terlihat sangat tinggi, yaitu mencapai 65,6% dari semua pernyataan. Dan responden yang sangat membutuhkan untuk keempat pernyataan mencapai 16,4%.

Sedangkan aspek pertemuan tatap muka terkait dengan diskusi di kelas, tugas-tugas dalam bentuk cetak, partisipasi dalam kegiatan pembelajaran tatap muka di kelas, dan kesiapan mengikuti kuis di kelas. Persebaran data kebutuhan mahasiswa terhadap kebutuhan penilaian *blended learning* dapat dilihat pada gambar 8.



Gambar 8. Persebaran Kesiapan Mahasiswa dalam Pelaksanaan Penilaian Tradisional

Gambar 8 menunjukkan bahwa kesiapan dan kebutuhan mahasiswa terhadap penilaian *blended learning* karena penyebaran data cenderung ke kanan. Hal itu berarti bahwa banyak dari responden memberikan jawaban butuh terhadap penilaian *blended learning*, khususnya untuk pertemuan tatap muka. Pernyataan tersebut terdiri empat pernyataan, yaitu kesiapan mengikuti diskusi tatap muka, tugas-tugas dalam bentuk cetak, keterlibatan di dalam kelas tatap muka, dan mengikuti kuis di kelas.

Pada bagian 1, tidak ada mahasiswa yang merespon tidak perlu untuk semua penyataan. Pada respon kurang membutuhkan (bagian 2) untuk semua pernyataan < dari 1,56%. Respon merasa kadang-kadang membutuhkan dan kadang-kadang tidak membutuhkan (bagian 3) maksimal 36%. Pada respon membutuhkan (bagian 4), terlihat sangat tinggi, yaitu mencapai 65,6% dari semua pernyataan. Dan responden yang sangat membutuhkan untuk keempat pernyataan mencapai 10,9%.

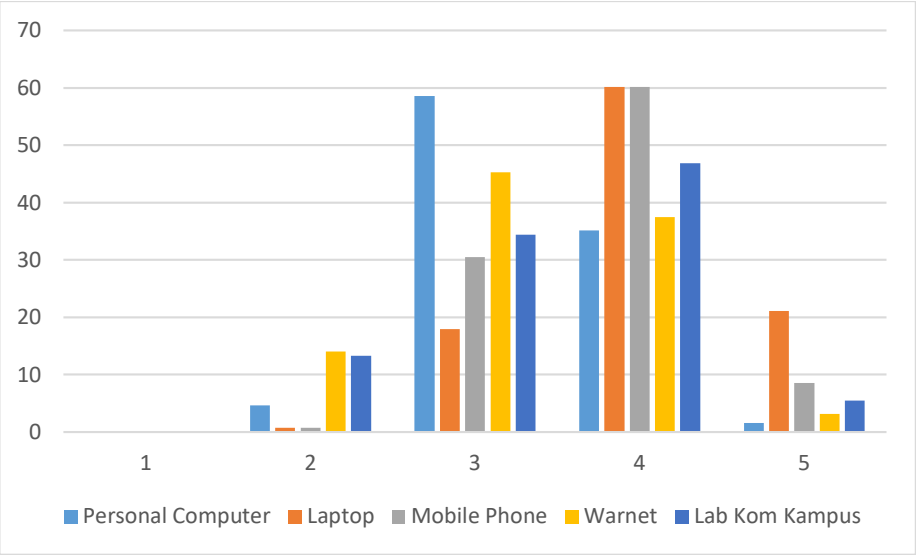
c. Analisis Kelayakan Fasilitas Pendukung Penyelenggaraan Instrumen Penilaian *Blended Learning*

Data tentang kelayakan fasilitas pendukung penyelenggaraan penilaian *blended learning* digali dari dua aspek, yaitu penilaian *online* dan penilaian tatap muka. Data tersebut terjadi pada tabel 2.

Tabel 2. Data Kesiapan Perangkat yang dimiliki Mahasiswa dalam Pelaksanaan Penilaian *Blended Learning*

No	Kesiapan Perangkat Mahasiswa							
	Penilaian Online					Penilaian F2F		
1	0	0	0	0	0	0	0	2,34
2	4,69	0,78	0,78	14,1	13,3	0,78	1,56	0,78
3	58,6	18	30,5	45,3	34,4	35,9	32	31,3
4	35,2	60,2	60,2	37,5	46,9	60,2	59,4	60,2
5	1,56	21,1	8,59	3,13	5,47	3,13	7,03	5,47
	100	100	100	100	100	100	100	100

Persebaran data terkait dengan kesiapan mahasiswa terkait dengan fasilitas yang dimiliki dalam pelaksanaan penilaian *blended learning* dapat dilihat pada gambar 9.



Gambar 9. Data Persebaran Perangkat Pendukung yang dimiliki Mahasiswa dalam Penilaian *Online*

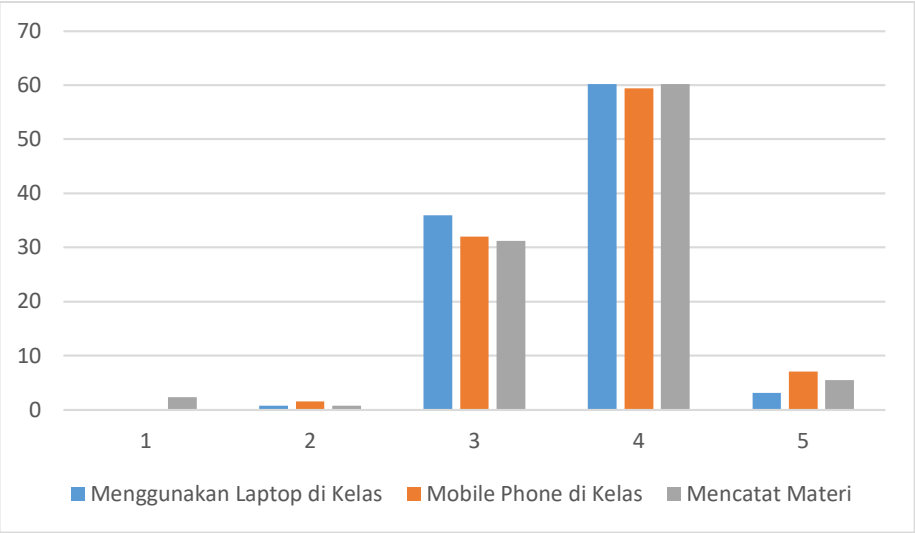
Gambar 9 menunjukkan bahwa perangkat yang dimiliki mahasiswa dalam penyelenggaraan penilaian *blended learning* karena penyebaran data cenderung ke kanan. Hal itu berarti bahwa banyak dari responden memberikan informasi bahwa mahasiswa memiliki fasilitas

dalam penyelenggaraan penilaian *blended learning.* Pernyataan tersebut terdiri dari lima pernyataan terkait kesiapan perangkat yang dimiliki mahasiswa mengikuti penilaian *online learning* dan penilaian pada kegiatan pembelajaran tatap muka. Pernyataan tersebut menggali informasi terkait perangkat yang digunakan mahasiswa seperti pemilihan penggunaan *computer personal,* laptop, *mobile phone,* warung internet (warnet), dan memanfaatkan laboratorium komputer yang disediakan oleh kampus.

Pada bagian 1, tidak ada mahasiswa yang merespon tidak menggunakan perangkat manapun dari untuk semua penyataan yang dimunculkan. Pada respon jarang menggunakan (bagian 2) untuk semua pernyataan < dari 14%. Respon merasa kadang-kadang menggunakan perangkat tertentu (bagian 3) maksimal 59%. Pada respon sering menggunakan perangkat tertentu (bagian 4), terlihat sangat tinggi, yaitu mencapai 60% dari semua pernyataan. Dan responden yang selalu menggunakan semua perangkat hanya 8,6%.

Hal ini berarti bahwa, semua mahasiswa sudah menggunakan semua perangkat meskipun setiap orang memiliki perangkat yang berbeda. Untuk kebutuhan fasilitas pendukung penyelenggaraan *blended learning* minimal memiliki satu perangkat. Namun variasi penggunaan perangkat oleh mahasiswa justru berdampak baik pada kefamiliarannya dalam penggunaan teknologi.

Sedangkan aspek pertemuan tatap muka terkait dengan penggunaan laptop dan *mobile phone* setiap kali belajar di kelas, dan keterampilan mencatat materi selama perkuliahan tatap muka berlangsung di buku catatan mahasiswa. Persebaran data fasilitas pendukung dalam pembelajaran tatap muka terhadap kebutuhan penilaian *blended learning* dapat dilihat pada gambar 10.



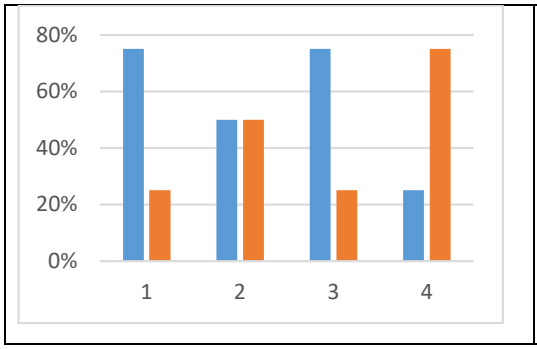
Gambar 10. Data Persebaran Perangkat Pendukung dan Kesiapan Mahasiswa dalam Penilaian *Tradisional*

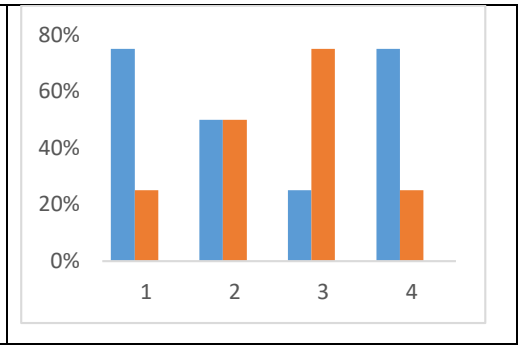
Gambar 10 menunjukkan bahwa perangkat yang dimiliki mahasiswa dalam penyelenggaraan penilaian *blended learning* khusus untuk pertemuan tatap muka karena penyebaran data cenderung ke kanan. Hal itu berarti bahwa banyak dari responden memberikan informasi bahwa mahasiswa memiliki fasilitas dalam penyelenggaraan penilaian tatap muka di kelas. Pernyataan tersebut terdiri dari tiga pernyataan terkait kesiapan perangkat yang dimiliki mahasiswa mengikuti penilaian di kelas. Pernyataan tersebut menggali informasi

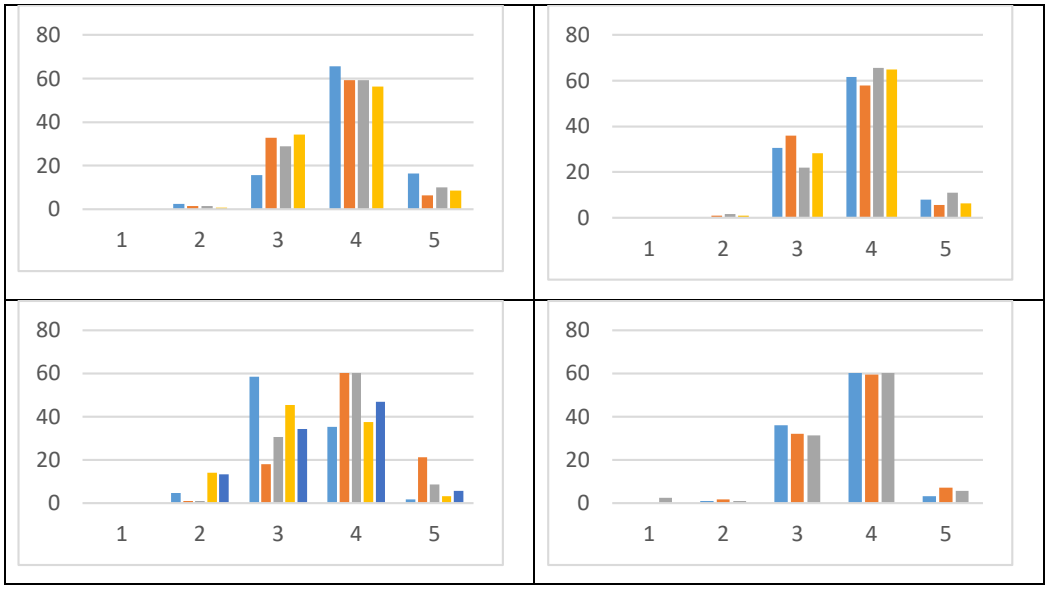
terkait penggunaan perangkat di kelas seperti laptop dan *mobile phone*, dan mencatat materi perkuliahan selama kuliah berlangsung.

Fasilitas pendukung untuk perkuliahan tatap muka baik laptop maupun *mobile phone* dimiliki dan digunakan oleh mahasiswa. Persentase data untuk kedua perangkat tersebut hampir sama, artinya mahasiswa memiliki laptop atau memiliki *mobile phone*. Sedangkan terdapat 2,3% yang tidak siap mencatat di kelas. Hal ini mengindikasikan mahasiswa membutuhkan bantuan untuk meningkatkan fasilitas dan perlengkapan belajar dalam pembelajaran tatap muka. Perlengkapan tersebut dapat berupa alat tulis kantor; buku catatan, pena, pensil, penghapus, kertas *doublefolio*, dan alat tulis kantor lainnya. Perlengkapan tersebut juga dibutuhkan saat penilaian pembelajaran tatap muka di kelas.

Rekapitulasi penyebaran data hasil analisis kebutuhan dosen, kemampuan mahasiswa, dan fasilitas pendukung penilaian *blended learning* seperti pada tabulasi berikut ini.







Penyebaran data ini dapat dimaknai bahwa mahasiswa, dosen, dan lingkungan perkuliahan berpotensi untuk pelaksanaan penilaian *blended learning* di program studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Perbandingan grafik baris **pertama** terkait analisis kebutuhan dosen terhadap penilaian *blended learning* sebagian besar responden memberikan respon baik dan mereka membutuhkan instrumen-instrumen terkait dengan aktivitas pembelajaran dan lingkungan *blended learning.* Baris **kedua** terkait kebutuhan mahasiswa terhadap penilaian *blended learning,* persebaran data didominasi arah kanan yang bermakna mahasiswa mampu, bisa, dan membutuhkan penilaian *blended learning.* Baris **ketiga** terkait fasilitas pendukung berpotensi untuk penyelenggaraan *blended learning.* Fasilitas pendukung baik untuk kegiatan tatap muka dan *online learning* dimiliki mahasiswa dan tersedia di lingkungan kampus.

4. Mendesain model intrumen penilaian *blended learning*

Mendesain model instrumen penilaian *blended learning* diawali dengan analisis domain pembelajaran, jenis instrumen, jenis penilaian, learning outcome mata kuliah, dan disimpulkan dengan instrumen *blended learning* yang dibutuhkan. Kemudian dilakukan analisis terhadap kesesuaian dari semua aspek tersebut.

Domain pembelajaran merupakan kawasan pembelajaran yang menjadi orientasi dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran terdiri dari tiga domain yaitu 1) domain kognitif yang berkenaan dengan kemampuan dan kecakapan intelektual berpikir, 2) domain afektif berkenaan dengan sikap, kemampuan dan penguasaan segi-segi emosional, yaitu perasaan, sikap, dan nilai, dan 3) domain psikomotorik berkenaan dengan suatu keterampilan atau gerakan fisik.

Jenis instrumen dikelompokkan oleh Morrison, Ross, dan Kemp (2014) menjadi penilaian tes dan non tes. Penilaian tersebut adalah:

a. Tes objektif (pilihan ganda, betul salah, menjodohkan)
b. Constructed-respons tests (jawaban singkat, essy, pertanyaan problem solving)
c. *Direct testing*
d. Analisis kajian ilmiah
e. Peringkat kinerja
f. Rubrik
g. Portofolio
h. Pameran
i. Angket/ survei
j. Wawancara
k. Observasi

Jenis penilaian, yaitu formatif dan sumatif. Penilaian formatif dikenal juga dengan penelitian proses yang berorientasi pada perbaikan

proses pembelajaran yang sedang diselenggarakan. Sedangkan penilaian sumatif merupakan penilaian akhir dari penyelenggaraan program untuk mengetahui efektivitas dari program tersebut.

Berikut analisis kebutuhan penilaian tersebut dituangkan ke dalam matrik pada tabel 3 berikut:

Tabel 3. Analisis Domain, Instrumen, Penilaian, Learning Outcome, dan Instrumen *blended Learning*

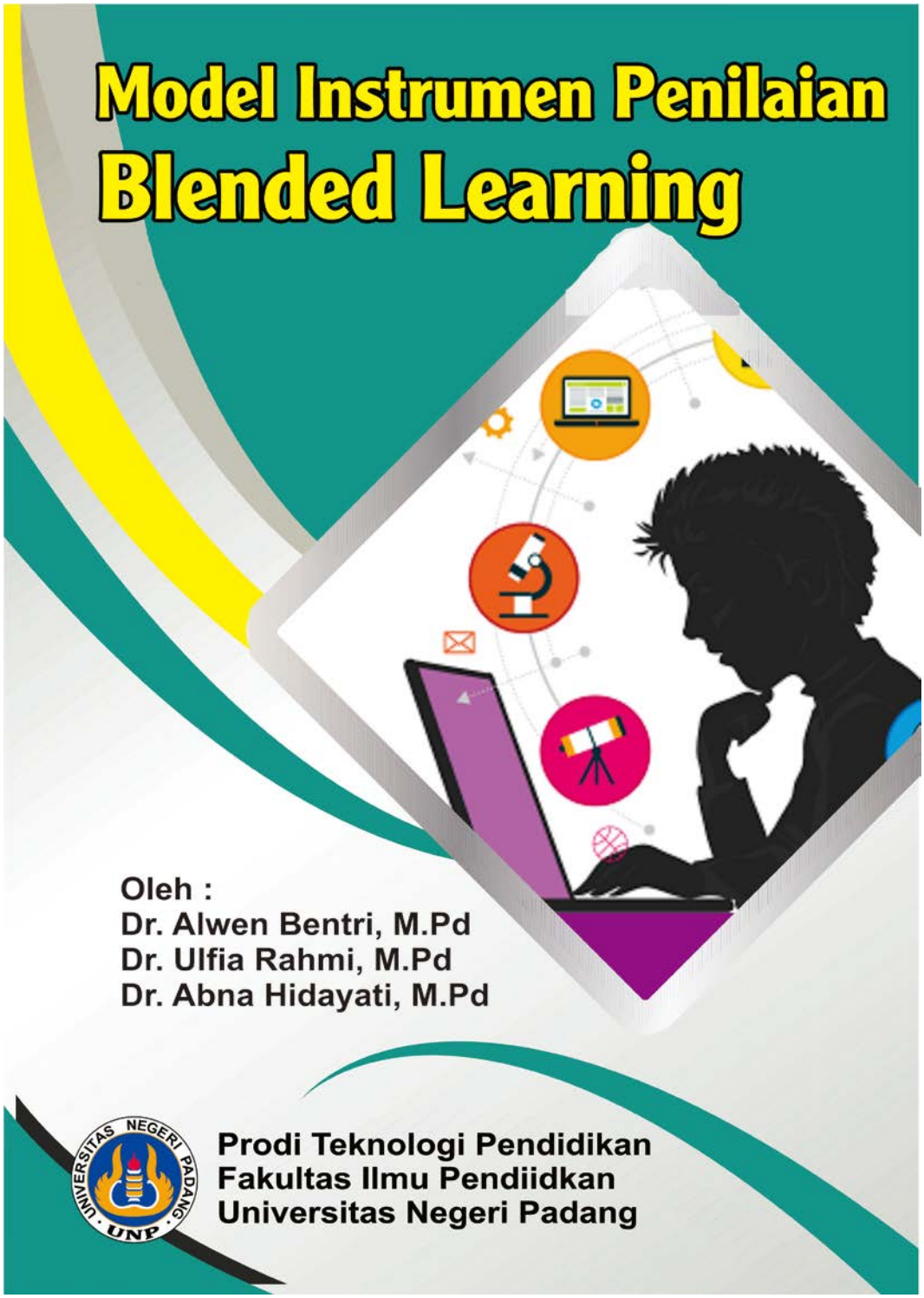
Domain	**Jenis Instrumen (Morrison, Ross, Kemp; 2014)**	**Jenis Penilaian**		**LO Mata Kuliah**	**Instrumen BL**	
		For-matif	**Su-matif**		**Instrumen F2F**	**Instrumen OL**
Kognitif	1. Tes objektif (pilihan ganda, betul salah, menjodohkan) 2. Constructed-respons tests (jawaban singkat, essy, pertanyaan problem solving)	*One to one trials* *Small group trials*	Field trials	Memahami konsep dasar teori-teori belajar dan implikasinya dalam pembelajaran	2	1
Keteram-pilan	3. *Direct testing* 4. Analisis kajian ilmiah 5. Peringkat kinerja 6. Rubrik 7. Portofolio 8. Pameran			Mahasiswa mampu mengkomunikasikan ide-ide pemahaman terhadap teori belajar	6	7
Afeksi	9. Angket/ survei 10. Wawancara 11. Observasi			Mahasiswa bekerja dengan jujur, menghargai pendapat orang lain, bekerjasama, dan memecahkan masalah	10 11	9

Pertimbangan dalam penentuan instrumen

1. Perlu relevan dan dihargai baik bagi siswa maupun yang lain; itu harus kompleks dan memerlukan konten asli atau pengetahuan sebelumnya dan integrasi pengetahuan dari berbagai bidang.
2. Perlu relevan dan mencakup perancah serta informasi dan sumber daya yang relevan dan mempertimbangkan waktu.
3. Harus serupa dengan konteks yang terjadi di luar sekolah dan mencakup aspek kolaboratif dan individual.
4. Harus mencakup produk atau kinerja yang menunjukkan kompetensi yang relevan di berbagai tugas dan pekerjaan harus disajikan kepada orang lain.
5. Kriteria / standar harus secara eksplisit diberikan sebelum memulai tugas.

5. Validasi Model Instrumen Penilaian *Blended Learning*

Model instrumen penilaian *blended learning* berupa buku panduan yang berisi landasan buku model, tujuan, jenis instrumen, teknik penilaian dan model penilaian pada masing-masing domain pembelajaran. Tampilan sampul buku model sebagai berikut



Validasi instrumen penilaian *blended learning* dilakukan dengan dua metode, yaitu validasi melalui validator dan validasi melalui ujicoba

kepada mahasiswa. Berikut data hasil validasi model instrumen penilaian *blended learning.*

No	Pernyataan	Validator 1	Validator 2
1	Daftar isi model	5	4
2	Landasan Filosofis model	5	4
3	Landasan Teoritis model	5	5
4	Landasan Yuridis model	5	4
5	Tujuan model	5	5
6	Jenis-jenis penilaian pada model	5	5
7	Teknik penilaian pada model	5	4
8	Model penilaian *blended learning* mengakomodasi tiga domain pembelajaran	4	5
9	Model penilaian *blended learning* melibatkan mode perkuliahan tatap muka	5	5
10	Model penilaian *blended learning* melibatkan mode *online learning*	5	4

Hasil validasi melalui validator memperoleh skor rata-rata 4,9 dan 4,5. Secara kualitatif, validator memberikan masukan terhadap instrumen yang telah dibuat. Berikut masukan dari validator 1 yaitu:

a. Perlu mencantumkan halaman setiap model instrumen
b. Di lembar penilaian tugas mingguan belum tercantum keterangan aspek yang dinilai, => a, b, c, d, e ...?
c. Di setiap lembar penilaian non kognitif perlu disertai dengan rubrik skor

Selanjutnya, saran dari validator 2 terkait dengan model instrumen penilaian *blended learning,* diantaranya:

a. Proporsi/ struktur SKS dan jam pelajaran antar tatap muka dan online learning
b. Jelaskan pada model apakah instrumen ini berfungsi sebagai suplemen atau komplemen
c. Buku model juga perlu mencantumkan kisi-kisi instrumen

Penilaian kognitif juga dilakukan dengan cara melakukan ujicoba tes kepada mahasiswa. Berdasarkan ujicoba tersebut dilakukan analisis soal untuk mengetahui validitas dari soal. Uji validitas ini digunakan untuk mengetahui valid tidaknya item tes. Soal yang tidak valid dibuang dan tidak digunakan dalam pelaksanaan tes/kuis. Sedangkan sial yang valid dapat digunakan. Untuk mengetahui item yang memiliki validitas tinggi setelah dilakukan analisis dengan rumus korelasi *point biserial.* Jika hasil validitas menunjukkan $r_{hitung}>r_{tabel}$ maka soal dapat dikatakan valid. Dan sebaliknya, jika $r_{hitung}<r_{tabel}$ maka tidak valid.

Berdasarkan analisis data, diperoleh validitas soal seperti tabel berikut.

Tabel 1. Validitas Butir Soal Kuis Mata Kuliah Teori Belajar dan Pembelajaran

Kelompok Soal	Frekuensi	Presentase
Valid	48	96
Tidak Valid	2	4
Jumlah	50	100

Tabel 1 menunjukkan persebaran item soal valid dan tidak valid. Dari 50 item soal terdapat 99,96% yaitu sejumlah 48 soal yang valid dan 4% yaitu sejumlah 12 soal yang tidak valid. Ini berarti bahwa 48 item soal tersebut sesuai dengan kriteria validitas sebuah soal. Item-item soal yang valid dapat dipakai untuk menguji capaian kognitif mahasiswa.

Selanjutnya uji reliabilitas dengan menggunakan rumus KR21

$$r_i = \frac{K}{(K-1)}\left(1 - \frac{M(K-M)}{K.St^2}\right)$$

Dari analisis data didapat nilai ri = 0,9918 dapat di interpretasikan bahwa nilai ri dalam skala 0,81 - 1,00 tergolong sangat tinggi

Indeks Kesukaran $P = \frac{B}{Js}$ berdasarkan anailisis dari 48 soal yag reliabel didapatkan bahwa ada 7 soal dengan kategori sukar, dan 16 buah dengan kategori sedang dan 25 buah dengan kategori mudah

Daya beda soal menggunakan rumus $D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$ berdasarkan analisi data diperoleh bahwa ada 11 buah soal denga daya beda yang baik dan 33 buah soal dengan daya beda sedang dan 4 buah soal dengan daya beda jelek

Analisis butir soal merupakan suatu prosedur yang sistematis, yang memberikan informasi-informasi yang sangat khusus terhadap butir tes yang disusun. Analisis butir soal pada dasarnya bertujuan untuk mengetahui apakah setiap item soal benar-benar baik, sehingga diperlukan analisis terhadapnya. Analisis item soal terutama dapat dilakukan untuk tes objektif. Dimana tes objektif merupakan alat evaluasi (hasil belajar mengajar) yang mengukur kepada objek-objeknya. Hal ini tidak berarti bahwa tes uraian tidak dapat dianalisis, tetapi memang dalam menganalisis butir tes uraian belum ada pedoman secara standar.

Tentang kegunaan analisis terhadap item soal pada umumnya dilakukan terhadap beberapa hal yaitu seberapa besar tingkat kesukaran pada butir/item soal; apakah butir item itu mampu membedakan

kemampuan antara siswa pandai dan kurang pandai; dan apakah butir item tersebut menggunakan distraktor yang baik atau belum.

Hal ini terkait dengan teori validasi yang terdiri dari dua jenis, yaitu validasi isi dan validasi konstruk. Validasi isi merupakan ketepatan suatu alat ukur ditinjau dari isi alat ukur tersebut. Suatu alat ukur dikatakan memiliki validitas isi apabila *isi atau materi atau bahan alat ukur tersebut betul-betul merupakan bahan yang representatif terhadap bahan pembelajaran yang diberikan.* Artinya, isi alat ukur diperkirakan sesuai dengan apa yang telah diajarkan berdasarkan kurikulum.

Validitas merupakan produk dari validasi. Validasi adalah suatu proses yang dilakukan oleh penyusun atau pengguna instrumen untuk mengumpulkan data secara empiris guna mendukung kesimpulan yang dihasilkan oleh skor instrumen. Sedangkan validitas adalah kemampuan suatu alat ukur untuk mengukur sasaran ukurnya.

Suatu alat ukur disebut memiliki validitas apabila alat ukur tersebut isinya layak mengukur objek yang seharusnya diukur dan sesuai dengan kreteria tertentu, artinya adanya kesesuaian antara alat ukur dengan fungsi pengukuran dan sasaran pengukuran. Ini sesuai dengan Encyclopedia of Educational Evaluation yang ditulis oleh Scarvia B Anderson dan disadur oleh Prof. Dr. Suharsimi Arikunto (2007, 65) bahwa A test is valid if it measures what it purpose to measure bila diartikan sebuah tes dikatakan valid apabila tes tersebut mengukur apa yang hendak diukur. Bilamana alat

ukur tidak memiliki validitas yang dapat dipertanggung jawabkan, maka data yang masuk juga sis dan kesimpulan yang ditarik juga menjadi salah.

Cara menyelidiki validitas isi alat ukur Teori Belajar dan Pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan pendapat suatu 'panel' yang terdiri dari ahli-ahli dalam bidang Teori Belajar dan ahli-ahli dalam pengukuran. Bila cara tersebut sulit untuk dilakukan, maka dapat dikerjakan dengan cara membandingkan materi alat ukur tersebut dengan bahan-bahan dalam penyusunan alat ukur, dengan analisis rasional. Apabila materi alat ukur cocok dengan materi penyusunan alat ukur, berarti alat ukur tersebut memiliki validitas isi.

Sedangkan validasi kontruk berkaitan dengan konstruksi atau konsep bidang ilmu yang akan diuji validitas alat ukurnya. *Validitas konstruk merujuk pada kesesuaian antara hasil alat ukur dengan kemampuan yang ingin diukur.* Pembuktian adanya validitas konstruk alat ukur Teori Belajar dan Pembelajaran pada dasarnya merupakan usaha untuk menunjukan bahwa skor yang dihasilkan suatu alat ukur benar-benar mencerminkan konstruk yang sama dengan kemampuan yang dijadikan sasaran pengukurannya.

Suatu alat ukur dikatakan memiliki validitas konstruk yang tinggi apabila hasil alat ukur sesuai dengan ciri-ciri tingkah laku yang diukur. Dengan kata lain, apabila diuraikan akan tampak keselarasan rincian kemampuan dalam butir alat ukur dengan rincian kemampuan yang akan diukur. Validitas kontruk dapat dilakukan dengan mengidentifikasi dan

memasangkan butir-butir soal dengan tujuan-tujuan tertentu yang dimaksudkan untuk mengungkap tingkatan aspek kognitif tertentu pula. Seperti halnya dalam validitas isi, untuk menentukan tingkatan validitas konstruk, penyusunan butir soal dapat dilakukan dengan mendasarkan diri pada kisi-kisi alat ukur.

B. Pembahasan

Teknologi digital telah mempengaruhi tranformasi pendidikan dengan sangat cepat melibatkan, membuat, dan membagikan pengetahuan. Langkah utama yang paling penting dilakukan adalah dengan memfasilitasi pembelajaran berbasis digital. Jika aktivitas pembelajaran terdiri dari tiga bagian utama, seperti kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Maka ketiganya juga harus difasilitasi dengan kegiatan berbasis digital. Termasuk kegiatan penilaian pembelajaran.

Penilaian pembelajaran kombinasi atau lebih dikenal dengan istilah *blended learning* juga perlu menyediakan fasilitas pendukung dengan tantangan signifikan terkait keterlibatan dan penilaian mahasiswa. Hanya saja, bagaimana menilai kegiatan pembelajaran itu secara otentik agar setiap aktivitas mahasiswa dapat dinilai. Oleh sebab itu, dosen perlu melibatkan mahasiswa dan menilai setiap kegiatan tersebut baik aktivitas di kelas maupun aktivitas jarak jauh.

Penilaian dalam proses pembelajaran sebagai penilaian formatif dilakukan untuk menyesuaikan kegiatan pembelajaran dalam rangka memenuhi

kebutuhan mahasiswa secara kontekstual. Oleh sebab itu, dibutuhkan sebuah model yang membantu dosen menciptakan lingkungan yang melibatkan mahasiswa dan memberikan kesempatan kepada dosen untuk memantau perkembangan mahasiswa melalui penilaian formatif berkelanjutan. Sehingga dengan model tersebut dapat memodifikasi pembelajaran agar pembelajaran yang terjadi optimal dalam penerapan teknologi dan lingkungan yang kontekstual. Perguruan tinggi selama ini telah didorong untuk mengembangkan budaya penilaian untuk memberikan bukti efektivitas program pembelajaran (Weiner, 2009). Meskipun penekanannya pada penilaian telah menghasilkan banyak literatur, legislasi, inisiatif, reformasi, dan pengembangan profesional, sebagian besar berfokus pada penilaian pembelajaran (penilaian sumatif) daripada penilaian untuk pembelajaran (penilaian formatif). Penilaian formatif umumnya didefinisikan sebagai proses yang digunakan oleh guru yang memberikan umpan balik dengan mana mereka dapat menyesuaikan belajar dan pembelajaran berkelanjutan untuk meningkatkan prestasi selama proses pembelajaran (Popham, 2008). Penilaian memberitahukan bahwa program pembelajaran perlu melakukan penyesuaian pembelajaran untuk memenuhi kebutuhan mahasiswa selama konstruksi pengetahuan (Shepard, 2005).

Penilaian formatif bukanlah konsep baru, dan setiap dosen yang menyesuaikan pembelajarannya selama pembelajaran. Penyesuaian tersebut dilakukan atas dasar bukti pemahaman dan kinerja mahasiswa menggunakan penilaian formatif (Popham, 2008; Shepard, 2005). Teknik penilaian formatif

tradisional seperti pertanyaan atau kuis siswa terbatas pada berapa banyak mahasiswa yang dinilai atau bisa sulit untuk dianalisis selama kelas. Tantangannya bahkan lebih besar dalam lingkungan online di mana ada interaksi terbatas dengan mahasiswa. Bagaimana seseorang secara akurat menilai pemahaman dan kinerja mahasiswa selama sesi kelas, khususnya dalam pengaturan terpadu dan online. Tanggapan yang menjanjikan untuk pertanyaan ini ditemukan dalam teknologi dokumen kolaboratif berbasis cloud yang baru. Teknologi semacam itu memberikan kesempatan untuk mengumpulkan dan menganalisis sekumpulan besar data dari banyak mahasiswa, kelompok, dan bagian kelas secara cepat dan akurat, terlepas dari lokasi fisik mahasiswa. Model penilaian yang dibutuhkan adalah model yang dapat mengintegrasikan teknologi pada setiap proses penilaian menciptakan lingkungan yang mencerminkan komunitas riset kolaboratif profesional di mana rekan kerja mengevaluasi karya dan ide masing-masing secara terus-menerus.

Demikian pula, dosen membuat kegiatan kelas *online* dan *blended* di mana mahasiswa menganalisis data seluruh kelas menggunakan *spreadsheet* berbasis kolaboratif, dokumen, wiki, dan presentasi kolaboratif. Kegiatan ini membantu mahasiswa mendapatkan pemahaman bahwa pembelajaran memerlukan kolaborasi, verifikasi independen, dan tinjauan sejawat.

Untuk memahami penilaian formatif dan perannya dalam *blended learning*, perlu dibedakan antara penilaian formatif dan penilaian sumatif. Penilaian sumatif umumnya merupakan tes yang digunakan untuk menentukan

nilai mahasiswa dan kinerja kelas atau sekolah. Penilaian sumatif digunakan untuk mengukur penguasaan konten atau standar yang telah ditentukan dan merupakan tulang punggung sistem akuntabilitas di semua tingkat akademis. Nilai mahasiswa, penerimaan perguruan tinggi, beasiswa, kelulusan, dan peringkat sekolah semuanya ditentukan terutama oleh penilaian sumatif. Penilaian sumatif memainkan peran penting dalam sistem akuntabilitas dan menginformasikan kebijakan pendidikan lokal, negara bagian, dan nasional (Perie, Gong, Marion, & Wurtzel, 2007). Meskipun penilaian sumatif tidak dapat diandalkan untuk akuntabilitas, penilaian ini tidak dapat digunakan untuk mendiagnosis kesenjangan antara pengetahuan mahasiswa dan kurikulum yang dimaksudkan pada saat ketika penyesuaian pembelajaran dapat dilakukan untuk menguntungkan proses perkuliahan. Penilaian sumatif menginformasikan para pemangku kepentingan mengenai apa yang mahasiswa lakukan atau tidak pelajari, tetapi tidak memberikan informasi yang akan mengubah perkuliahan saat berjalan.

Meskipun penilaian sumatif menyediakan informasi yang sangat berharga dan membantu membangun lingkungan akuntabilitas, penilai tidak memberikan dosen atau mahasiswa informasi yang diperlukan untuk meningkatkan belajar dan pembelajaran. Sebaliknya, penilaian formatif tertanam dalam instruksi dan secara langsung terkait dengan pengajaran dan pembelajaran ketika terjadi. Penilaian formatif mengidentifikasi kesenjangan dalam pemahaman dan dapat digunakan oleh guru dan siswa untuk membuat penyesuaian untuk meningkatkan pembelajaran siswa saat terjadi. Penilaian

formatif dapat sering dan memberikan guru dan siswa dengan umpan balik yang tepat waktu tentang kemajuan (Black & Wiliam, 1998, 2009; Shepard, 2005).

Banyak penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penilaian formatif dapat digunakan untuk meningkatkan keberhasilan belajar mahasiswa (Black & Wiliam, 2009, p. 10), sebagai masukan untuk perbaikan pembelajaran tergantung pada hasil penilaian. Penilaian yang dirancang dengan baik memberikan informasi untuk membuat modifikasi instruksional secara real time untuk mengatasi kebutuhan mahasiswa (Black & Wiliam, 2009; Shepard, 2005). Ada banyak teknik yang dapat digunakan untuk penilaian, seperti menanggapi pertanyaan spesifik, mengukur tingkat pemahaman yang dilaporkan sendiri, tanggapan paduan suara di mana mahasiswa diundang untuk menanggapi secara bersamaan, think – pair – share di mana dosen menilai pemahaman mahasiswa berbagi dengan kelas, menulis cepat di mana mahasiswa membuat entri jurnal sebagai tanggapan atas permintaan khusus, kartu keluar di mana mahasiswa mengajukan pertanyaan atau jawaban ketika mereka meninggalkan kelas, penilaian diri di mana mahasiswa memeriksa pemahaman mereka sendiri dengan masalah kerja atau menjawab pertanyaan di kelas, dan kuis di mana dosen mengajukan pertanyaan untuk menguji pemahaman mahasiswa (Bernackic, Ducettee, Majerichb, Stulla, & Varnumd, 2011; Fluckiger, Vigil, Pasco, & Danielson, 2010; Jahan, Shaikh, Norrish, Siddqi, & Qasim, 2013; Youssef, 2012). Semua teknik ini telah terbukti berharga dalam pengaturan ruang kelas tradisional, tetapi banyak

dari ini masih tidak memberikan instruktur dengan penilaian langsung dari kebutuhan mahasiswa.

Lingkungan *blended learning* membutuhkan penilaian secara *online* atau virtual. Ini terjadi karena *online learning* telah tumbuh secara dramatis dalam beberapa tahun terakhir dan diperkirakan akan terus berkembang di tahun-tahun mendatang. Teknologi akan memainkan peran yang semakin signifikan di masa depan untuk meningkatkan jumlah lulusan perguruan tinggi sambil menurunkan biaya pendidikan. Pertumbuhan *online learning* menarik lebih banyak mahasiswa ke perguruan tinggi, terutama mereka yang berasal dari populasi yang kurang terwakili di kampus-kampus bata dan mortir tradisional (Sturgis, 2012). Pertumbuhan *online learning* dan *blended learning* juga disertai oleh kekhawatiran yang berkembang mengenai kualitas *online learning* (Hirner & Kochtanek, 2012). Meskipun mudah untuk melihat bagaimana penilaian yang digunakan untuk mengukur pemahaman mahasiswa dalam *online learning* dan *blended learning*, lebih sulit untuk melihat bagaimana penilaian formatif unutk memperbaiki proses pembelajaran.

2009; Buchanan, 2001; Chevalier, 2011; Gok, 2011; Gambut & Franklin, 2002). Sistem seperti itu tidak hanya menyediakan informasi untuk guru, mereka meningkatkan akuntabilitas untuk siswa (Kaleta & Joosten, 2007). Meskipun sistem respon siswa telah terbukti menjadi alat penilaian formatif yang berharga, sistem saat ini tidak menyediakan sarana yang memadai untuk pertanyaan respons bebas. Mereka memiliki kemampuan input yang terbatas dan tidak dapat menerima teks kompleks, audio, video, atau tanggapan grafis

yang dapat digunakan untuk menilai tingkat pemahaman yang lebih tinggi. Beberapa penggunaan juga membutuhkan penilaian untuk dipersiapkan sebelumnya, sehingga membatasi kemampuan guru untuk membuat penilaian spontan.

Penilaian yang dilakukan secara *online* dalam *lingkungan blended learning* menawarkan fleksibelitas seperti menerima dengan segera tanggapan mahasiswa. Penilaian ini memberikan wawasan real-time ke dalam pemikiran mahasiswa dan dapat segera memperkuat pemahaman yang benar dan mengatasi kesalahpahaman. Pada penilaian *online learning* dan *blended learning*, mahasiswa mencapai pembelajaran yang signifikan dan laba yang signifikan secara statistik terlepas dari gaya belajar mahasiswa (Kowalski & Kowalski, 2013). Teknik penilaian *online learning* dan *blended learning* telah terbukti efektif. Penilaian *online* dan *blended leanring* dapat digunakan secara online atau sinkron atau kelas asynchronous.

Banyak teknik *online learning* dan *blended learning* yang direplikasi menggunakan sumber daya kolaboratif berbasis cloud. Kajian teori terhadap penilaian tersebut menunjukkan bahwa interaktif yang bersifat online dapat menumbuhkan keterlibatan mahasiswa (Gikandi, Morrow, & Davis, 2011). Sistem umpan balik online yang diintegrasikan ke dalam ruang belajar online meningkatkan keterlibatan dan kinerja siswa (Chen & Chen, 2009; Hatziapostolou & Paraskakis, 2010; van Gog, Sluijsmans, Joostenten Brinke, & Prins, 2010). Tugas yang diselesaikan dengan komputer dan tugas yang diselesaikan paper based membantu siswa tetap mengikuti perkembangan

dalam pelajaran mereka (Jordan, 2009). Pada penelitian lain juga ditemukan eksperimen dengan jejaring sosial untuk melakukan penilaian *online* atapun *blended learning* (Blue & Tirotta, 2011) dan beberapa penelitian lainnya menggunakan blog sebagai alat penilaian berbasis mahasiswa untuk menumbuhkan pembelajaran peer-to-peer reflektif (Olofsson, Lindberg, & Hauge, 2011). Umpan balik secara elektronik selama proses pembelajaran dapat berguna dalam mendorong dosen untuk membuat perubahan dalam meningkatkan *online learning* (Berridge, Penny, & Wells, 2012). Secara kolektif, penelitian-penelitian terdahulu menunjukkan bahwa umpan balik berbasis web dapat menjadi instrumen dalam meningkatkan pengalaman belajar mahasiswa.

Seperti disebutkan sebelumnya, universitas didorong untuk mengembangkan "budaya penilaian" untuk memberikan bukti pada efektivitas program pembelajaran (Weiner, 2009). Selain penilaian formatif, penilaian sumatif memberikan informasi setelah proses pembelajaran berlangsung. Penilaian akhir ini memberikan informasi apa yang mahasiswa lakukan atau tidak kuasai, tetapi penilaian ini tidak memberikan informasi yang diperlukan untuk memperbaiki strategi pembelajaran atau pembelajaran saat pembelajaran sedang terjadi. Penilaian ini dilakukan diakhir pembelajaran, hal itu lah yang menjadi penyebab hasilnya tidak membantu pengajar untuk merubah pembelajaran yang telah berlangsung.

Teknik penilaian tradisional memberikan gambaran pemahaman mahasiswa yang tidak lengkap. Banyak solusi yang kemudian dikemukakan

karena kemajuan teknologi untuk penilaian tetapi hal itu tidak secara luwes menginformasikan dosen mengenai penilaian. Masalah ini telah terjadi selama bertahun-tahun dan telah mengadopsi berbagai teknik dalam upaya untuk melakukan penilaian berkelanjutan. Misalnya, dalam metode pemodelan yang mudah ditampilkan ke seluruh kelas. Papan tulis berfungsi sebagai fokus untuk laporan tim dan diskusi kelas berikutnya (Hestenes, 2010; Wells, Hestenes, & Swachkhamer, 1995). Penilaian ini tidak menghasilkan catatan pemikiran mahasiswa. Pekerjaan mahasiswa menghilang segera setelah papan tulis dihapus. Salah satu solusinya adalah meminta mahasiswa menempatkan tanggapan mereka di atas kertas untuk diserahkan, seperti dalam penulisan cepat (Clidas, 2010; Rief, 2002) atau dalam buku catatan/ jurnal yang dipertahankan oleh para mahasiswa selama perkuliahan (Roberson & Lankford, 2010). Keduanya menghasilkan catatan yang bisa disimpan meskipun ada tantangan menilai yang efektif (Ruiz-Primo, Li, Ayala, & Shavelson, 2004).

Saat dosen beralih dan menerapkan *online learning* dan *blended learning*, yang menggabungkan aktivitas tatap muka di kelas dengan aktivitas yang dimediasi komputer, dosen membutuhkan cara-cara baru untuk menggunakan alat penilaian terbaik saat ini. Lingkungan ini menciptakan sejumlah kemungkinan baru untuk penilaian formatif dan sumatid yang memungkinkan dosen dengan cepat melihat tanggapan mahasiswa yang berarti dan menyesuaikan perkuliahan berdasarkan kebutuhan mereka. Dari hasil analisis kebutuhan yang peneliti lakukan, ada kebutuhan untuk teknik yang

menyediakan penilaian berkelanjutan yang dapat digunakan dalam konteks pembelajaran tradisional, *online leanring*, dan *blended learning*.

C. Luaran yang Dicapai

Luaran yang dicapai pada tahun 1 ini adalah artikel ilmiah yang dipublikasi pada jurnal internasional *Al-Ta'lim* dan artikel pada prosiding internasional. Sedangkan luaran tambahan HKI dan model instrumen penilaian *blended learning* di perguruan tinggi.

BAB 6

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa dosen dan mahasiswa membutuhkan instrumen penilaian *blended learing.* Dari aspek fasilitas penunjang baik yang disediakan oleh kampus maupun yang dimiliki oleh mahasiswa sudah memadai untuk penyelenggaraan instrumen penilaian *blended learning.* Artinya model instrumen penilaian *blended learning* di perguruan tinggi sangat dibutuhkan.

Berdasarkan kesimpulan tersebut, saran yang penulis ajukan adalah instrumen yang akan dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan dapat mengakomodasi tiga ranah pembelajaran dan semua kegiatan perkuliahan baik tradisional maupun virtual.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2009. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan.* Jakarta: Bumi Aksara

Akker, Jan Van Den. 1999. *Design Approaches and Tools in Education and Training*. Dordrecht:Kluwer Academic Publisher

----------.2006. Gravemeijer, Koeno. McKenney, Susan. and Nieveen, Nienke. 2006. *Educational Design Research.* Netherlands

Akyol, Z., & Garrison, D. R. (2011) Assessing metacognition in an online community of inquiry. *Internet and Higher Education, 14*(3), 183–190.

Bentri, A., Hidayati, A., & Rahmi, U. (2014). *Formulasi Strategi Penerapan Blended Learning pada Mata Kuliah Kajian Kurikulum Sekolah di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang*. Padang.

Bersin, Josh. 2004. *The Blended Learning Book; Best Practices, Proven Methodologies and Lessons Learned.* United Stated: John Wiley & Sona, Inc.

Boud, D. J. (2000). Sustainable assessment: rethinking assessment for the learning society. *Studies in Continuing Education, 22*(2), 151–167. Retrieved from http:// www.education.uts.edu.au/ostaff/staff/publications/db_28_sce_00.pdf.

Brown, Abbie & Green Timpthy. D. 2011. *The Essentials of Instructional Design; Connecting Fundamental Principles with Process and Practice.* Boston: Pearson Education, Inc.

Brown, S. (2004). Assessment for learning. *Learning and Teaching in Higher Education, 1*(1), 81–89. Retrieved from http://www2.glos.ac.uk/offload/tli/lets/lathe/issue1/articles/brown.pdf.

Dewi Salma Prawiradilaga. 2009. *Prinsip-prinsip Desain Pembelajaran.* Jakarta: Kencana

Dweck, C. (1999) *Self-theories: their role in motivation, personality and development.* Philadelphia, PA: Psychology Press.

Hidayati, A., Bentri, A., & Rahmi, U. (2015). *Daya Serap Mahasiswa terhadap Materi dengan Penerapan Blended Learning di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang*. Padang.

Higgins, R., Hartley, P., & Skelton, A. (2001). Getting the message across: The problem of communicating assessment feedback. *Teaching in Higher* Education, *6*(2), 269–274.

Ivanic, R., Clark, R., & Rimmershaw, R. (2000). What am I supposed to make of this? The messages conveyed to students by tutors' written comments. In M. R. Lea & B. Stierer (Eds.), *Student writing in higher education: New contexts* (pp. 47–65). Buckingham, UK: Open University Press.

Kaufman, Roger & English, Fenwick W. 1979. *Needs Assessment*. New Jersey: Educational Technology Publication, Inc.

MacDonald, Janet. 2008. *Blended Learning and Online Tutoring; Planning Learner Support and Activity Design.* England: GOWER HOUSE

Koç, S., Liu, X., & Wachira, P. (Eds.). (2015). *Assessment in online and blended learning environments*. IAP.

Morrison, Gary R., Ross, Steven M., and Kemp, Jerrold E.. 2004. *Designing Effective Instruction.* USA: John wiley & Sons, Inc.

Nieveen, Nienke. 1999. *Prototyping to Reach Product Quality*. Dordrecht:Kluwer Academic Publisher

Palloff, Rena M dan Pratt, Keith. 2009. *Assesing the Online Learner.* San Fransisco: John Wiley & Sons, Inc

Peraturan Pemerintah no 32 tahun 2013 tentang Standar Nasional Pendidikan. Download

Plomp, Tjeerd & Nieveen, Nienke. 2010. *An Introduction to Educational Design Research.* Proceeding of the seminar conducted at the East China Normal University, Shanghai (China), November 23-26, 2007

Rahmi, U. (2016). *Pengembangan Model Desain Pesan Blended Learningi*. Universitas Negeri Padang.

Rusman, dkk. 2011. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi; Mengembangkan Profesonalitas Guru*. Jakarta: Rajawali Press

Thorne, Kaye. 2003. *Blended Learning: How to Integrate Online and Traditional Learning.* Great Britain and United States:British Library

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1. Artikel untuk Publikasi Jurnal Internasional (accepted)

Lampiran 2. Draf Abstrak unutk Publikasi Prosiding Internasional (submitted)

Lampiran 3. Model Penilaian *Blended Learning* di Perguruan Tinggi

Lampiran 4. Pemetaan Instrumen Penilaian *Blended Learning* di Perguruan Tinggi

Lampiran 5. Instrumen Analisis Kebutuhan

Lampiran 6. Tabulasi Data Analisis Kebutuhan

Lampiran 7. HKI

AL-TA'LIM JOURNAL, xx (x), 20xx, (xx-xx)

(Print ISSN 1410-7546 Online ISSN 2355-7893)
Available online at http://journal.tarbiyahiainib.ac.id/index.php/attalim

An Analysis of Digital Talent Readiness in Blended Learning Assessments as The University

Received: 05th April 2016; Revised: 06th April 2016; Accepted: 19 th July 2016
Permalink/DOI: http://dx.doi.org/10.15548/.....

Alwen Bentri
Universitas Negeri Padang, Indonesia
E-mail: alwenbentri@fip.unp.ac.id

Ulfia Rahmi*)
Universitas Negeri Padang, Indonesia
E-mail: ulfia@fip.unp.ac.id

Abna Hidayati
Universitas Negeri Padang, Indonesia
E-mail: abnahidayati@fip.unp.ac.id

*) Corresponding Author

Abstract: The aim of this article was written to investigate the level of digital talent readiness in blended learning at university. This was done to answer the future challenges, namely the application of blended learning in university. The assessments available so far were face-to-face assessments in classroom and online learning assessments which is not available yet. This research is a descriptive study through the component analysis procedure of blended learning assessments, compiling instruments, instrument validation, instrument distribution, tabulation process, and data interpretation. Data was collected in the Education Technology study program at Padang State University on July-December 2018 semester. The sample selection was done randomly. The results of the study showed that digital talent has potential and requires blended learning. The implication is instructional designers in drawing blended learning also designing and developing blended learning assessments in order to accommodate all learning activities and domains.

Keywords: digital talent, blended learning, assessments

How to Cite: Bentri, Rahmi, Abna (2019). doi: http://dx.doi.org/10.15548/.....

INTRODUCTION:

Digital talent requires self-development of various aspects ranging from hard digital skills and soft digital skills so that they are able to survive in the digital age (Eshet, 2004). Digital talent is a human resource and it better known as digital learners (Pellerin, 2013). Digital talent in learning in higher education consists of learning technology developers, lecturers, and students. This digital learner is a type of learning that is always connected and seeking information from many sources. Digital learners are very visual, prefer and hold visual content such as understanding images, sounds and videos rather than text. Digital learners are happy to interact with content and other learning digitally to explore and discuss information and draw their own conclusions.

This trend encourages learning by integrating technology into learning such as virtual reality that can involve fully individuals in learning. Digital learners must be supported by digital-based learning facilities and create a learning atmosphere that is most relevant to their digital lives. Integration of digital technology into learning, in the future it is predicted that technology in the future can replace the position of lecturers. Digital technology allows each learner to learn independently and collaboratively anywhere and anytime. Even so, in the aspect of education that tends to reduce

values to students, it is still needed to maintain face-to-face meetings in class. Three learning domains, cognitive and psychomotor can be accommodated through learning based digital technology, while affection is recommended with direct meetings because it is more effective and efficient.

Therefore, blended learning is needed which combines the best things in online learning with the best at face-to-face meetings in classroom (Bersin, 2004; Güzer & Caner, 2014; Watson, 2008). The many advantages offered by blended learning have emerged various studies such as the development of learning models (Bentri, Zen, & Rahmi, 2014; Rahmi, 2013; Soler, Soler, & Araya, 2017), learning media (Crompton & Burke, 2017; Dewi, 2014; Kerres & Witt, 2003), blended learning messages (Rahmi, Mawardi Effendi, & Ansyar, 2017), the effectiveness of implementing blended learning (Bentri, Hidayati, & Rahmi, 2016; Gambari, AI; Shittu, A. T; Ogunlade, OO; Osunlade, 2017). A lot of blended learning has been carried out, including evaluating the implementation of blended learning (Hubackova & Semradova, 2016), but the blended learning assessments instrument is still rarely studied by the researcher. Hence, it is necessary to investigate the readiness of digital talent in the implementation of blended learning, with the purpose is to find the answers to instruments such as what is needed and readiness to take part in the blended learning assessments.

METHOD:

This research is a descriptive study through the component analysis procedure of blended learning assessments, compiling instruments, instrument validation, instrument distribution, tabulation process, and data interpretation. The instrument used was a questionnaire with the results of validity and reliability. Data was collected at the Education Technology Study Program at Padang State University on July-December 2018 semester. The sample selection was done randomly. The data obtained was analyzed by quantitative data analysis..

RESULTS AND DISCUSSIONS

Analysis of digital talent readiness in blended learning assessments in higher education includes the needs of lecturers for blended learning assessments, the ability of students toward blended learning assessments, and the readiness of student facilities in conducting blended learning.

a. Lecturers Needs Analysis of Blended Learning Assessments

Data related to lecturers is in the form of the need for blended learning assessments, including online learning assessments and face-to-face assessments in classroom.

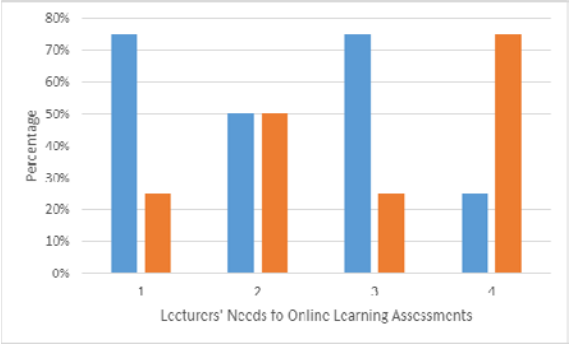


Figure 1. Data on Distribution of Lecturers' Needs for Online Learning Assessments

Basically lecturers need a blended learning assessments sheet. Data collection on the needs of online learning assessments includes the needs of online discussion assessments sheets (1), online assignment assessments sheets (2), online learning activity sheets (3), and online quiz values recap format (4). The need for an online discussion assessments sheet, 75% of lecturers need and 25% are in desperate need of the instrument. Whereas no one chooses answers that are rare and do not

need instruments. The need for online assignment assessments sheets 50% of lecturers need and 50% more lecturers really need the online task assessments sheet. The need for lecturers on the online learning activity observation sheet 75% requires and 25% really needs it. The need for an online quiz value recap format of 25% of lecturers requires and 75% is in need.

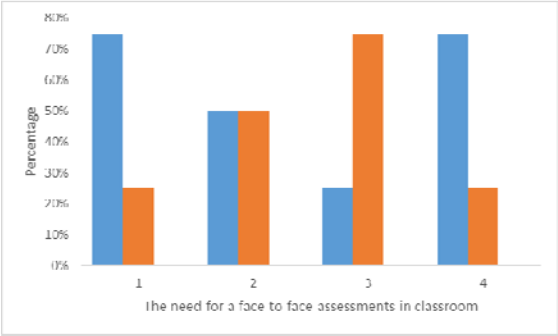


Figure 2. Spread Data of Lecturer Needs for Traditional Assessments

Furthermore, the needs of the blended learning assessments sheet are viewed from the needs of face-to-face learning activities in class. Data collection on the needs of face-to-face assessments in the class includes the need for face-to-face discussion assessments sheets (1), face-to-face assessments sheets (2), face-to-face learning activity observation sheets (3), and face-to-face quiz grades (4). The need for assessments sheets for face-to-face discussions in class. From the data collected, 75% of lecturers need and 25% really need a discussion sheet in class. The need for assessments sheets for classroom learning assignments, 50% of lecturers need and 50% said that they are in desperate need. The need for a learning activity observation sheet in the class of 25% lecturers requires and 75% is in desperate need of the instrument. And for quiz activities, 75% need and 25% really need it. It can be concluded that lecturers need the development of blended learning assessments.

The beliefs of lecturers have an assessments of influence classroom practices (Brown, Hui, Flora, & Kennedy, 2011) and the concept of teacher assessments is important because they shape the use of assessments practices (Harris & Brown, 2009). Directors' conceptions of assessments consider its effects (Remesal, 2011). Resectors are reflected in the differing practices of assessments by level of schooling (Brown, Lake, & Matters, 2011). Therefore, the lecturers' need for a blended learning assessments can influence learning held with a blended lerning system. In conclusion, every learning activity needs to be recorded the development of the learning domain, including cognitive, affection, and psychomotor students.

b. Analysis of Students Needs for Blended Learning Assessments

Data on student needs for the blended learning assessments instrument are explored from two aspects, namely online assessments and face-to-face assessments. The data occurs in table 1.

Table 1. Data on Students Readiness in the Implementation of Blended Learning Assessments

No	Statemet							
	Online Assessments				Face-to-face Assessments			
1	0	0	0	0	0	0	0	0
2	2,344	1,56	,56	0,8	0	0,8	1,56	0,8
3	15,63	32,8	28,91	34	30,5	36	21,9	28,13
4	65,63	59,4	59,38	56	61,7	58	65,6	64,84
5	16,41	6,25	10,16	8,6	7,81	5,5	10,9	6,25
total	100	100	100	100	100	100	100	100

The data distribution related to students needs for the blended learning assessments can be seen in Figure 3.

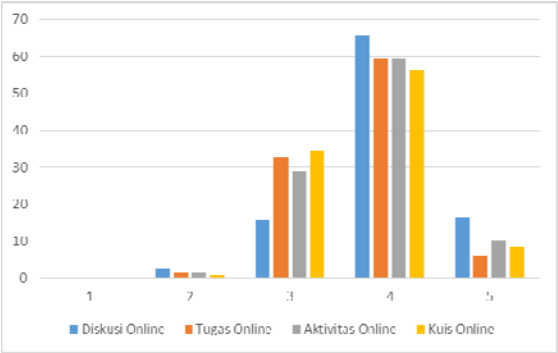


Figure 3. Data on Student Readiness in the Implementation of Online Assessments

Figure 3 shows that students need an online learning assessments because the data spread tends to the right. It means that many respondents gave a need for answers to blended learning. The statement consists of two groups, namely the readiness of students to take online learning assessments and assessments in face-to-face learning activities. The two aspects were explored with four statements, namely readiness to take part in online discussions, online assignments, online learning activities, and online quizzes.

In part 1, there is no student responds unnecessarily to all statements. In responding it, there is less need (part 2) for all statements <from 2.5%. Response feels sometimes in need and sometimes does not need (part 3) a maximum of 32.8%. In response to need (section 4), it looks very high, reaching 65.6% of all statements. And respondents who are in desperate need for all four statements reached 16.4%.

Meanwhile, the aspects of face-to-face meetings are related to class discussions, printed assignments, participation in face-to-face learning activities in class, and readiness to take quizzes in class. The data distribution of students needs for the needs of blended learning can be seen in Figure 4.

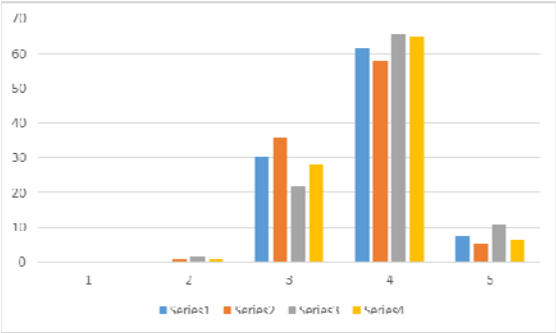


Figure 4. Data Distribution on Student Readiness in the Implementation of Traditional Assessments

Figure 4 shows that the readiness and needs of students for blended learning because the spread of data tends to the right. This means that many of the respondents provided a need for answers to blended learning, especially for face-to-face meetings. The statement consisted of four statements, namely readiness to attend face-to-face discussions, print assignments, involvement in face-to-face classes, and quizzes in class.

In part 1, there is no student responds unnecessarily to all statements. In response there is less need (part 2) for all statements <than 1.56%. The response feels sometimes needs and sometimes does not need (part 3) a maximum of 36%. In response to need (section 4), it looks very high, reaching 65.6% of all statements. And respondents who are in desperate need for all four statements reached 10.9%.

The perspective on assessments presents the collage of students as responsible for their own learning and they have to obtain the necessary qualifications in order to access different educational levels (Opre, 2015). As with learning, student readiness is also needed in the assessments process (McGee & Reis, 2012). Actually, it is considered that this method gives students useful feedback and it facilitates their engagement in assessments through the process of self-assessments or peer assessments (Dayal & Lingam, 2015). Therefore, this

assessments is useful for lecturers, students, and institutions.

c. Feasibility Analysis of Supporting Facilities for the Implementation of Blended Learning Assessments

Data on the feasibility of supporting facilities for implementing a blended learning assessments are explored from two aspects, namely online assessments and face-to-face assessments. The data occurs in table 2.

No	Students Equipmenta Readiness							
	OnlineAssessments					F2F Assessments		
1	0	0	0	0	0	0	0	2,34
2	4,69	0,78	0,78	14,1	13,3	0,78	1,56	0,78
3	58,6	18	30,5	45,3	34,4	35,9	32	31,3
4	35,2	60,2	60,2	37,5	46,9	60,2	59,4	60,2
5	1,56	21,1	8,59	3,13	5,47	3,13	7,03	5,47
	100	100	100	100	100	100	100	100

Table 2. Data on Feasibility Analysis of Supporting Facilities for Blended Learning Assessments

The distribution of data related to the readiness of students related to facilities owned in the implementation of blended learning can be seen in Figure 5.

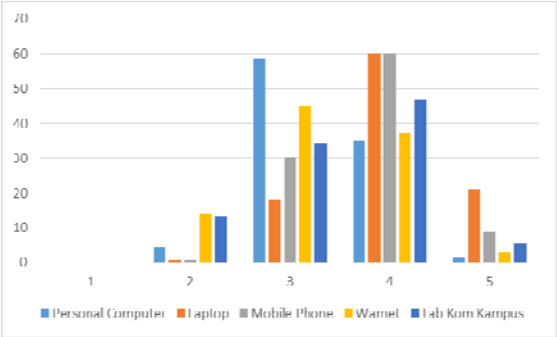


Figure 5. Data Feasibility Analysis Supporting Facilities Implementation of Online Learning Assessments

Figure 5 shows that the equipment owned by students in carrying out blended learning, the data spread tends to the right. It means that many of the respondents provide information that students have facilities in the implementation of blended learning. The statement consists of five statements related to the readiness of devices owned by students following the online learning assessments and assessments on face-to-face learning activities. The statement explores information related to devices used by students such as the selection of the use of personal computers, laptops, mobile phones, internet cafes, and utilizing computer laboratories provided by the campus.

In part 1, there is no student responds to do not use any device for all the statements raised. The response rarely uses (part 2) for all statements <of 14%. Response feels sometimes using certain devices (part 3) maximum 59%. In response to frequent use of certain devices (section 4), it looks very high, reaching 60% of all statements. And respondents who always use all devices are only 8.6%.

This means that all students have used all devices even though everyone has a different device. For the needs of supporting facilities the implementation of blended learning must have at least one device. However, variations in the use of equipment by students actually have a good impact on the familiarity in the use of technology. Besides, the aspect of face-to-face meetings related to the use of laptops and mobile phones every time in class, and skills in recording material during face-to-face lectures take place in student notebooks. Data distribution of supporting facilities in face-to-face learning on the needs of blended learning can be seen in Figure 6.

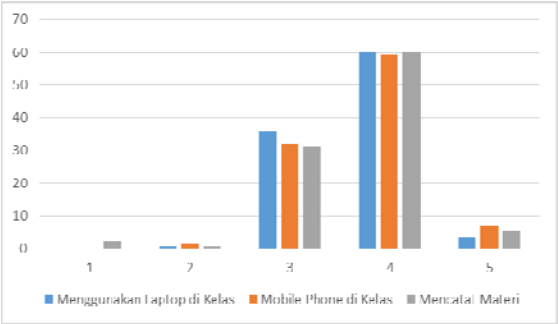


Figure 6. Data on Feasibility Analysis of Supporting Facilities for Organizing Traditional Assessments

Figure 6 shows that the devices owned by students in carrying out special blended learning for face-to-face meetings because the data distribution tends to be right. This means that many of the respondents provided information that students had facilities in conducting face-to-face assessments in class. The statement consists of three statements related to the readiness of the devices students have following the assessments in class. The statement explores information related to the use of devices in classrooms such as laptops and mobile phones, and taking note the material during the learning process.

Supporting facilities for face-to-face learning both laptops and mobile phones are owned and used by students. The percentage of data for both devices is almost the same, it means that students have a laptop or a mobile phone. While there are 2.3% who are not ready to take notes in class. This indicates that students need help to improve learning facilities and equipment in face-to-face learning. The equipment can be in the form of office stationery; notebooks, pens, pencils, erasers, double portfolio paper, and other office stationery. The equipment are also needed when assessing face-to-face learning in class.

As with learning, blended learning also needs to carry out feasibility analyzes (Rahmi, Effendi, & Ansyar, 2017). This support can come from lecturers, students, and universities (Garrison & Kanuka, 2004; Porter, Graham, Spring, & Welch, 2014). Hence, the readiness of lecturers and students means nothing without the support of the tools relevant to the implementation of blended learning.

CONCLUSIONS AND RECOMMENDATIONS

Research and studies of the digital talent readiness in the implementation of blended learning assessments are discussed from three aspects, namely lecturer readiness, student readiness, and support for the feasibility of facilities relevant to blended learning. The results of this study indicate that digital talent has potential and requires blended learning. The implication is that instructional designers in conducting blended learning and also designing and developing blended learning assessments to accommodate all learning activities and domains.

Based on the results of these studies, researchers recommend to design and develop models or frameworks for implementing learning assessments held with blended learning. Teachers / Lecturers, Instructional Designer, Learning Technology Development, and various technical personnel are needed to produce the required blended learning framework or model and according to the needs of the course.

REFERENCES

Bentri, A., Hidayati, A., & Rahmi, U. (2016). Students Absorption of Materials Through using Blended Learning in the Implementation of Curriculum. *International Journal Advances in Social Science and Humanities Alwen Bentri*, *4*(10), 1–7.

Retrieved from www.ijassh.com
Bentri, A., Zen, Z., & Rahmi, U. (2014). FORMULASI STRATEGI PENERAPAN BLENDED LEARNING DALAM IMPLEMENTASI KURIKULUM DI JURUSAN KTP FIP UNIVERSITAS NEGERI PADANG. *Penelitian Pendidikan*, *5*(1).
Bersin, J. (2004). *The Blended Learning Book*. San Francisco: John Wiley & Sons, Inc.
Brown, G. T. L., Hui, S. K. F., Flora, W. M., & Kennedy, K. J. (2011). Teachers' conceptions of assessments in Chinese contexts: A tripartite model of accountability, improvement, and irrelevance. *International Journal of Educational Research*, *50*(5–6), 307–320.
Brown, G. T. L., Lake, R., & Matters, G. (2011). Queensland teachers' conceptions of assessments: The impact of policy priorities on teacher attitudes. *Teaching and Teacher Education*, *27*(1), 210–220.
Crompton, H., & Burke, D. (2017). Research trends in the use of mobile learning in mathematics. In *Blended Learning: Concepts, Methodologies, Tools, and Applications* (pp. 2090–2104). IGI Global.
Dayal, H. C., & Lingam, G. I. (2015). Fijian Teachers' Conceptions of Assessments. *Australian Journal of Teacher Education*, *40*(8), n8.
Dewi, F. (2014). Edmodo: A social learning platform for blended learning class in higher education. *Research in Education Technology: Pedagogy and Technology Journal. SEAMEO-SEAMOLEC*, *11*(2).
Eshet, Y. (2004). Digital literacy: A conceptual framework for survival skills in the digital era. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, *13*(1), 93–106.
Gambari, A.I; Shittu, A. T; Ogunlade, O.O; Osunlade, O. R. (2017). Effectiveness Of Blended Learning And ELearning Modes Of Instruction On The Performance Of Undergraduates In Kwara State, Nigeria.pdf. *Malaysian Online Journal of Education Science*, *5*(1), 25–36.
Garrison, D. R., & Kanuka, H. (2004). Blended learning: Uncovering its transformative potential in higher education. *The Internet and Higher Education*, *7*(2), 95–105.
Güzer, B., & Caner, H. (2014). The past, present and future of blended learning: an in depth analysis of literature. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, *116*, 4596–4603.
Harris, L. R., & Brown, G. T. L. (2009). The complexity of teachers' conceptions of assessments: Tensions between the needs of schools and students. *Assessments in Education: Principles, Policy & Practice*, *16*(3), 365–381.
Hubackova, S., & Semradova, I. (2016). Evaluation of blended learning. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, *217*, 551–557.
Kerres, M., & Witt, C. De. (2003). A didactical framework for the design of blended learning arrangements. *Journal of Educational Media*, *28*(2–3), 101–113.
McGee, P., & Reis, A. (2012). Blended course design: A synthesis of best practices. *Journal of Asynchronous Learning Networks*, *16*(4), 7–22.
Opre, D. (2015). Teachers' conceptions of assessments. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, *209*, 229–233.
Pellerin, M. (2013). E-inclusion in early French immersion classrooms: Using digital technologies to support inclusive practices that meet the needs of all learners. *Canadian Journal of Education*, *36*(1), 44.
Porter, W. W., Graham, C. R., Spring, K. A., & Welch, K. R. (2014). Blended learning in higher education: Institutional adoption and implementation. *Computers &*

Education, *75*, 185–195.

Rahmi, U. (2013). *Pengembangan Model Pembelajaran Blended Learning pada Mata Kuliah Desain Pembelajaran Berbasis Komputer di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang*. Universitas Negeri Padang.

Rahmi, U. (2016). Desain Sistem Pembelajaran Blended Learning: Upaya Peningkatan Kualitas Pendidikan di Indonesia. *INSIGHT Vol 1*, 122–137.

Rahmi, U., Effendi, Z. M., & Ansyar, M. (2017). The Development of Message-Design Model in Blended Learning. *The Asian Journal of Technology Management*, *10*(1), 1.

Rahmi, U., Mawardi Effendi, Z., & Ansyar, M. (2017). The Development of Message-Design Model in Blended Learning. *The Asian Journal of Technology Management*, *10*(1), 1–9. https://doi.org/10.12695/ajtm.2017.10.1.1

Remesal, A. (2011). Primary and secondary teachers' conceptions of assessments: A qualitative study. *Teaching and Teacher Education*, *27*(2), 472–482.

Soler, R., Soler, J. R., & Araya, I. (2017). Subjects in the Blended Learning Model Design. Theoretical-Methodological elements. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, *237*, 771–777.

Watson, J. (2008). Blended Learning: The Convergence of Online and Face-to-Face Education. Promising Practices in Online Learning. *North American Council for Online Learning*.

The Models of Assessment to Accommodate Instructional Domains in Blended Learning

A Bentri[1], U Rahmi[2], A Hidayati[3], D Supendra[4]
[1, 2, 3, 4] Educational Technology, Univeristas Negeri Padang, Padang, Indonesia
Padang, Indonesia

E-mail: alwenbentri@fip.unp.ac.id;
ulfia@fip.unp.ac.id;
abnahidayati@fip.unp.ac.id
dedi.supendra@fip.unp.ac.id

Abstract

This article is written as a report of the design phase of assessment instrument models of blended learning in higher education. This study is to identify the assessment models which accomodate three instructional domains, namely: cognitive, affective, and psychomotor. It is important work to be designed and developed remembering that the massive increase of the blended learning implementation, especially in higher education and the complexity of the skills must be mastered by the undergraduate students to survive in digital era. The design stage of this research is based on the framework of ADDIE Model, states that the design should be conducted with the result of need analysis, such as: a) undertaking an inventory task, b) composing performance objectives, c) generating testing strategies, and d) considering the effectivity and effienciency of developed instruments. From the findings, then it resulted the brief design of blended learning assessment model. Therefore, the researchers embody it to be triangle formation involving self assessment, peer assessment, and lecturer assessment. This triangle model is expected to accomodate the three domain of learning in the implementation of blended learning assessment.

Keyword: ***blended learning, assessment, instructional domain***

Introduction

Blended learning is the most natural and logic evolution in the timeline of learning [1]. It constantly develops because of its own characteristics which combines the prime methods of face-to-face meeting and online learning [2]. However, in the case of conducting only purely online class without committing face-to-face session, it will lead to the negative results, for instances, the students feel bored and are difficult to maintain the motivation [3]. Therefore, blended learning has become one of the elegant solution meet the need of students and lecturers as the online learning basically facilitates the necessity of technologies and the meetings in the class will accommodate the needs of social interaction among learning society. The implementation of blended learning at the same time can be both an opportunity and a challenge to instructional designers in integrating the digital and innovation advancement with participation in the class.

The finest blended learning application is a combination between face-to-face meeting in the class and online learning which acknowledges learning contexts and the development of relevant material organisation [1], [4]. There are the number of related studies discussed these topics, such as model, media, strategy, and blended learning content development [5]-[7]. The research about blended learning has also been through blended learning assessment [8] [9]. This study evaluated the blended learning implemented. Yet, from the researcher's study roadmap [5]-[7], [10], it is necessary to possess a measurement model which accommodate the three realms of learning, especially for a course of Learning Theory (Teori Belajar dan Pembelajaran).

This model is becoming essential to be designed and developed regarding the massive implementation of blended learning, specifically in higher education and the complex skills should be owned by the students to survive in digital era. Thus, the assessment of implemented blended learning is important to be assessed and evaluated. The evaluation is a process of creating the assessment to the development and learning value in blended learning [9]. This article will discuss the process of assessment model design which accommodates three learning field namely, cognitive, affective, and psychomotor.

Methods

The design of this model refers to the stages of ADDIE, that the conducted design is based on the results of need analysis by doing several steps, such as: a) conducting a task inventory by identifying the tasks of learning goals, b) composing performance objective by adapting the learning domains with the tasks and assessment applied, c) generating testing strategies by identifying the assessment strategies in blended learning, and d) considering the effectivity and efficiency of developed instruments.

Result and Discussion

The evaluation of blended learning is an assessment process of the learning implementation. To undertake the evaluation, it is necessary to have assessment instrument in a framework of blended learning assessment model. This model covers the strategies to explore instructional process including assessment techniques both test and non-test. This instrument consists of objective test, constructed-respon tests, direct testing, scientific analysis, performance rating,

rubric, portfolio, exhibition, questionnaire, interview, and observation [11]. Based on the result of need analysis, the assessment type which will be applied to this study is multiple-choice question, short-answer question, rubric, portfolio, survey, interview, and observation. All instrument is utilised to assess the three domains of learning such as cognitive, affective, and psychomotor [12], [13]. Meanwhile, this instrument will be applied through three kinds of assessment, namely, self-assessment, peer-assessment, and lecturer-assessment [14]. The more detailed instrument and assessment types which are designed to accommodate the learning domain can be seen from the table below:

Table 1. The map of assessment of Blended Learning in Higher Education

Domain	**Types of Instruments** [11]	**Types of Assessment**			**Course Learning Objectives**	**Blended Learning Instruments**	
						Face-to-Face Instrument	**Online Learning Instrument**
Cognitive	1. Objective test (multiple choice, true-false, matching) 2. Constructed-response test (short-answer question, essay, problem-solving question)	*Self Assessment*	*Peer Assessment*	*Teacher/Lecturer Assessment*	Understanding the fundamental concepts of learning theories and it implication in learning		
						2	1
Psychomotor	3. *Direct testing* 4. Scientific analysis 5. Performance rating 6. Rubric 7. Portfolio 8. Exhibition				Students can communicate the ideas of comprehension towards learning theories	6	7
Affective	9. Survey 10. Interview 11. Observation				Students conducts the task with honest, respectful, cooperative attitudes and solves problems with others		
						10, 11	9

Table 1. attempts to describe the assessment and usable instruments applied in blended learning in higher education. The various colours and numbers in the table shows the instruments is to certain domain distinguished from the types of self-assessment, peer-assessment, and lecturer-assessment implementation. The detail explanation can be read as follows:

1. Self-assessment

   The definition of self-assessment is a kind of student's ability to follow, analyse, and assess their own performances based on the specific criteria and find out the strategies to increase the progress (Collage, 2006). The blended learning assessment involves collaborative process where internal and external condition are consistently observed and assessed [15] and the ability to maintain the student's motivation. Besides that, it is also explained three domains of metacognition involving knowledge, monitoring, and motivation which relating to the research process, academic disciplines, and expectations. The monitoring of cognitive dimension implies the awareness and willingness to reflect the learning process. Meanwhile, the setting of metacognition concentrates to psychomotor

domain of learning experiences. It involves strategy work to reach a meaningful learning result. In the utilization of assessment should consider the abilities and experiences which are needed to assess themselves appropriately. Instead of conducting it alone, this assessment shall bring the other types of assessment altogether, such as peer-assessment and lecturer-assessment. Nevertheless, this self-assessment is a key process to assist students reflecting, understanding, and taking an action and responsibility to learning or activities they are conducting.

2. Peer-assessment

Peer-assessment is a kind of assessment which allows a student to assess other students in a learning session. In addition, this type also can give a consideration to be utilised in determining one's grade in a group work, as well as level, score, quality of product and tasks of learning activities [17]. In the process of effective blended learning assessment, all students can be both students and teachers at the same time. Therefore, they can engage in giving opinion and suggestion in designs, facilities, and learning process directions. This assessment provides feedback to students on the tasks performed [18]. Nonetheless, peer-assessment give the students a greater and more authentic opportunity to learn from the other students, for example, to see and comment other students' works.

3. Lecturer-assessment

To date, lecturer-assessment inclines to lead as well as limit to the high-level summative assessment of activities, such as mid-term test and final examination. The role of lecturer in blended learning situation is to give an ongoing and meaningful assessment to assist students develop their required metacognitive skills and part of the strategies to take responsibilities in the current learning they have attended. Hence, a lecturer should put grater emphasize on summative than formative assessment. There are seven criteria of good assessment, such as: a) assisting to explain a term of goals, criteria and standard oriented works, b) facilitating development of self-assessment and reflection in a learning program, c) giving a great quality of information to students about their learning process, d) encouraging the emerge of dialogue between lecturers and students in learning environment, e) encouraging students to have high motivation, f) giving opportunities to cover the gap between an ongoing and expected work, g) giving meaningful information which can be applied in learning process to lecturers.

The technology integration in the implementation of blended learning assessment varied and collaborated among blog, wiki, and social media applications in higher education can give chances to students to strengthen the principle of good assessment. Also, the trend to engage technology and internet to increase the creativity, sharing information, and especially, collaboration among students. As the result, the researchers create a brief design of blended learning assessment model. The researchers then synthesize it into a model which comprises of self-assessment, peer-assessment, and lecturer-assessment. This triangle model can be utilised to accommodate the three learning domains to implement blended learning.

Conclusion

The assessment model of blended learning in higher education are designed to accommodate the learning domains which can be applied through self-assessment, peer-assessment, and

lecturer-assessment. There two kinds of instruments can be utilised in this study namely test and non-test. Those tests comprise of objective test, constructed-response test, direct test, scientific analysis, performance rating, rubric, portfolio, exhibition, questionnaire, interview, and observation. Based on the need analysis, certain instruments used in the blended learning are multiple-choices question, short-answer question, rubric, portfolio, survey, interview, and observation.

References

[1] K. Thorne, *Blended learning: how to integrate online & traditional learning*. Kogan Page Publishers, 2003.

[2] J. Watson, 'Blended Learning: The Convergence of Online and Face-to-Face Education. Promising Practices in Online Learning.', *North Am. Counc. Online Learn.*, 2008.

[3] J. Bersin, *The Blended Learning Book*. San Francisco: John Wiley & Sons, Inc., 2004.

[4] S. E. Smaldino, D. L. Lowther, J. D. Russell, and C. Mims, 'Instructional technology and media for learning', 2008.

[5] A. Bentri *et al.*, 'FORMULASI STRATEGI PENERAPAN BLENDED LEARNING DALAM IMPLEMENTASI KURIKULUM DI JURUSAN KTP FIP UNIVERSITAS NEGERI PADANG', *J. Penelit. Pendidik.*, vol. 5, no. 1, 2014.

[6] A. Bentri, A. Hidayati, and U. Rahmi, 'Students Absorption of Materials Through using Blended Learning in the Implementation of Curriculum', *Int. J. Adv. Soc. Sci. Humanit. Alwen Bentri*, vol. 4, no. 10, pp. 1–7, 2016.

[7] U. Rahmi, Z. M. Effendi, and M. Ansyar, 'The Development of Message-Design Model in Blended Learning', *Asian J. Technol. Manag.*, vol. 10, no. 1, p. 1, 2017.

[8] S. Hubackova and I. Semradova, 'Evaluation of blended learning', *Procedia-Social Behav. Sci.*, vol. 217, pp. 551–557, 2016.

[9] A. Harding, D. Kaczynski, and L. Wood, 'Evaluation of blended learning: analysis of qualitative data', in *Proceedings of The Australian Conference on Science and Mathematics Education (formerly UniServe Science Conference)*, 2012, vol. 11.

[10] U. Rahmi, 'Instructional Design using Blogs for Improving Learning Interactivity: A Design Case in Early Childhood Teacher Education Program'.

[11] G. R. Morrison, S. M. Ross, J. E. Kemp, and H. Kalman, *Designing effective instruction*. John Wiley & Sons, 2010.

[12] L. W. Anderson *et al.*, 'A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives, abridged edition', *White Plains, NY Longman*, 2001.

[13] C. M. Reigeluth and A. A. CARR, 'Understanding Instructional Th eory', in *Instructional-Design Theories and Models, Volume III*, Routledge, 2009, pp. 15–38.

[14] S. Koç, X. Liu, and P. Wachira, *Assessment in online and blended learning environments*. IAP, 2015.

[15] Z. Akyol and D. R. Garrison, 'Assessing metacognition in an online community of inquiry', *Internet High. Educ.*, vol. 14, no. 3, pp. 183–190, 2011.

[16] J. H. McMillan and J. Hearn, 'Student self-assessment: The key to stronger student motivation and higher achievement', *Educ. Horizons*, vol. 87, no. 1, pp. 40–49, 2008.

[17] K. J. Topping, 'Peer assessment', *Theory Pract.*, vol. 48, no. 1, pp. 20–27, 2009.

[18] M. Langan and P. Wheater, 'Can students assess students effectively? Some insights into peer-assessment', *Learn. Teach. ACTION*, vol. 2, no. 1, 2003.

[19] D. J. Nicol and D. Macfarlane-Dick, 'Formative assessment and self-regulated learning: A model and seven principles of good feedback practice', *Stud. High. Educ.*, vol. 31, no. 2, pp. 199–218, 2006.

Instrumen Penilaian Blended Learning

Oleh :
Dr. Alwen Bentri, M.Pd
Dr. Ulfia Rahmi, M.Pd
Dr. Abna Hidayati, M.Pd

Prodi Teknologi Pendidikan
Fakultas Ilmu Pendiidkan
Universitas Negeri Padang

DAFTAR ISI

A. Landasan Penilaian *Blended Learning* di Perguruan Tinggi 1
1. Landasan Filosofis 1
2. Landasan Teoritis 2
3. Landasan Yuridis 4
B. Tujuan 6
C. Jenis Instrumen 6
D. Model Penilaian *Blended Learning* 9
E. Lampiran
a. Tabel Pemetaan Materi, Domain, dan Instrumen *Blended Learning* .. 10
b. Instrumen Penilaian Kognitif 11
1) Pilihan Ganda (Kuis) 11
2) Essay 23
c. Instrumen Penilaian Psikomotor 27
1) Lembar Penilaian Tugas Mingguan 29
2) Rubrik Observasi Kegiatan Diskusi 41
d. Instrumen Penilaian Afeksi 54
1) Rubrik Observasi 54
2) Rubrik Wawancara 60

A. Landasan Penilaian *Blended Learning* di Perguruan Tinggi

1. Landasan Filosofis

Penilaian *blended learning* di perguruan tinggi dilandasi oleh conectivisme. Connectivime pertama kali diciptakan oleh Siemens (2004) saat ia menawarkan teori pembelajaran jenis baru yang menyoroti fokusnya pada 'teknologi dan pembuatan koneksi di era digital'. Kemajuan teknologi saat ini tidak dapat memungkiri bahwa teknologi telah memberi dampak pada cara orang belajar dan berinteraksi dengan lingkungan. Bertahun-tahun yang lalu, pembelajaran formal mungkin hanya dilakukan di ruang kelas dan menggunakan papan tulis. Saat ini, ada banyak pendekatan pembelajaran baru yang didukung oleh teknologi. Hal ini terkait dengan apa yang dikatakan Siemen (2004) bahwa keberadaan teori-teori belajar diharapkan sengaja dipandu oleh perubahan lingkungan sosial.

Selain itu, Chen dan Bryer (2012) mengungkapkan bahwa masalah alat digital terutama media sosial dalam lingkungan belajar yang keberatan dengan perannya terhadap bagaimana mahasiswa mengumpulkan informasi dari terhubung ke pengetahuan orang lain. Sebagai konsekuensinya, mahasiswa harus menyadari bahwa "membuat dan mempertahankan koneksi lebih penting daripada mengetahui proses pembelajaran" (Siemens, 2005). Sambungan ditekankan jauh lebih besar daripada model pembelajaran linier dan pelajar harus disediakan oleh seri pembelajaran pengalaman dan bermakna yang relevan daripada konsumsi pengetahuan abstrak '(Rudd, et. Al., 2006, p.5). Chen dan Bryer (2012) menyebutkan bahwa dalam lingkungan jaringan sosial ini, peran dosen pada dasarnya sangat penting. Dosen tidak hanya membantu mahasiswa untuk 'menentukan, menghasilkan, atau menetapkan konten, tetapi juga membangun jalur pembelajaran dan membuat koneksi dengan sumber daya pengetahuan yang tersedia dan baru (Anderson dan Dron, 2011). New Media Consortium (2007) menambahkan bahwa dosen perlu terlibat dengan dunia mahasiswa secara sengaja dan berusaha untuk mengintegrasikan alat dan tugas digital yang relevan dengan permintaan masyarakat jaringan saat ini. Oleh karena itu, dalam teori konektivitas ini, dapat dilihat bahwa media sosial sebagai teknologi dapat diterapkan untuk membangun hubungan di antara mahasiswa dan dengan bantuan dosen untuk menemukan sumber informasi

yang tepat. Implikasi teori connectivism terhadap media sosial dapat dicontohkan dengan mengambil salah satu pendekatan yang berkaitan dengan teori ini seperti Lingkungan Belajar Pribadi.

Connectivisme adalah integrasi dari prinsip-prinsip yang dieksplorasi oleh kekacauan, jaringan, dan kompleksitas dan teori self-organisation. Belajar adalah proses yang terjadi dalam lingkungan yang tidak sepenuhnya di bawah kendali individu. Belajar (didefinisikan sebagai pengetahuan yang dapat ditindaklanjuti) dapat berada di luar diri individu (dalam organisasi atau database), difokuskan pada menghubungkan kumpulan informasi khusus, dan koneksi yang memungkinkan mahasiswa untuk belajar lebih penting adalah lebih penting daripada kondisi pengetahuan mahasiswa.

Prinsip-prinsip konektivisme dalam pembelajaran dan pengetahuan bersandar pada keragaman pendapat. Belajar adalah proses menghubungkan mode khusus atau sumber informasi. Belajar mungkin berada di peralatan non-manusia. Kapasitas untuk mengetahui lebih banyak lebih penting daripada apa yang saat ini diketahui memelihara dan mempertahankan koneksi diperlukan untuk memfasilitasi pembelajaran berkelanjutan. Kemampuan untuk melihat hubungan antara bidang, ide, dan konsep adalah keterampilan inti. Mata uang (akurat, pengetahuan terkini) adalah maksud dari semua kegiatan pembelajaran connectivist. Pengambilan keputusan itu sendiri merupakan proses pembelajaran. Memilih apa yang harus dipelajari dan arti dari informasi yang masuk dilihat melalui lensa dari realitas yang berubah. Meskipun ada jawaban yang benar sekarang, mungkin salah besok karena perubahan dalam iklim informasi yang mempengaruhi keputusan.

2. Landasan Teoritis

Penilaian dalam lingkungan *blended learning* tentu saja mencakup penilaian yang biasa dilakukan dalam pertemuan tatap muka, kemudian ditambahkan dengan penilaian pembelajaran *online*. Palloff dan Pratt (2009:59) menuliskan bahwa perlu mempertimbangkan prinsip-prinsip berikut untuk melakukan penilaian belajar *online,* yaitu: 1) desain penilaian yang berpusat kepada peserta didik mencakup refleksi diri, 2) desain dan cakupan tingkatan rubrik untuk melakukan penilaian berkontribusi untuk diskusi, tugas,

proyek dan kolaborasi dari itu semua, 3) mencakup penilaian kolaboratif melalui kertas kerja yang dipublish bersama dengan komentas dari peserta didik lain, 4) mendorong peserta didik untuk mengembangkan keterampilan dan memberikan umpan balik dengan memberikan pedoman bagaimana memberikan umpan balik yang baik, 5) gunakan teknik penilaian yang sesuai dengan konteks dan menyelaraskannya dengan tujuan pembelajaran, 6) desain penilaian harus jelas, mudah dipahami dan memungkinkan untuk dilakukan dalam lingkungan *online* dan 7) memintai pendapat peserta didik sebagai masukan bagaimana melakukan seharusnya penilaian dilakukan.

Selanjutnya, Gaytan (2005) mengungkapkan bahwa dalam pembelajaran *online* harus dirancang penilaian yang jelas, mudah dimengerti dan kemungkinan bisa untuk dapat dilakukan di lingkungan *online*. Gaytay juga menunjukkan sejumlah teknik yang efektif yang dapat digunakan untuk membuat penilaian belajar *online,* diantaranya: 1) menyediakan penilaian biasa, berkomunikasi terus menerus dengan umpan balik kepada peserta didik sebagai sarana untuk menambah penilaian dalam pembelajaran itu sendiri, 2) masukkan interaksi yang dinamis yang didefenisikan dengan menggunakan kerja kelompok, kolaborasi dan interaksi tingkat tinggi melalui diskusi, 3) memodifikasi alat penilaian tradisional seperti esai, jawaban pertanyaan dari diskusi dan proyek-proyek yang memerlukan demonstrasi akuisisi dan kemampuan memecahkan masalah dan 4) penggunaan penilaian alternatif seperti penilaian berbasis kinerja, penilaian otenti dan penggunaan e-portofolio (Palloff dan Pratt, 2009).

Rasmussen dan Northrup (1999) memberikan indikator untuk penggunaan setiap bentuk penilaian. Yaitu penilaian kinerja, penilaian otentik dan penilaian portofolio (Palloff dan Pratt, 2009: 42). Penilaian kinerja memungkinkan pendidik untuk mengamati peserta didik dalam menerapkan keterampilan dalam setiap tindakan mereka. Hasilnya dapat berupa produk atau karya yang dihasilkan atau dikembangkan oleh peserta didik. Kegiatan mereka di *fishbowl and wiki* atau pada halaman web yang dibangun secara sosial merupakan sarana yang baik dimana semua hal ini dapat dilakukan. Kemudian penilaian otentik, memungkinan peserta didik untuk bekerja dalam kondisi yang sama dengan menggunakan bahan yang sama seperti mereka dalam dunia

nyata. Kegiatan simulasi dan penggunaan studi kasus yang nyata adalah sarana penilaian otentik yang dapat dilakukan. Selanjutnya penilaian portofolio, penilaian ini memungkinkan peserta didik untuk menunjukkan kemajuan dari waktu ke waktu melalui tampilan kertas kerja, proyek, pekerjaan rumah, jurnal atau entri di blog dan sejenisnya yang disimpan secara elektronik. Presentasi atau demonstrasi akumulasi pembelajaran dapat ditambah dengan e portofolio dan review yang dilakaukan dalam diskusi dengan pendidik.

3. Landasan Yuridis

Landasan yuridis penilaian untuk proses pembelajaran di perguruan tinggi terdapat permenristekdikti nomor 44 tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi pasal 19 bahwa standar penilaian pembelajaran merupakan kriteria minimal tentang penilaian proses dan hasil belajar mahasiswa dalam rangka pemenuhan capaian pembelajaran lulusan. Penilaian proses dan hasil belajar mahasiswa mencakup: a) prinsip penilaian; b) teknik dan instrumen penilaian; c) mekanisme dan prosedur penilaian; d) pelaksanaan penilaian; e) pelaporan penilaian; dan f) kelulusan mahasiswa.

Pada pasal 20 permenristekdikti terdapat prinsip penilaian mencakup prinsip edukatif, otentik, objektif, akuntabel, dan transparan yang dilakukan secara terintegrasi.

a. Prinsip edukatif merupakan penilaian yang memotivasi mahasiswa agar mampu memperbaiki perencanaan dan cara belajar; dan meraih capaian pembelajaran lulusan.
b. Prinsip otentik merupakan penilaian yang berorientasi pada proses belajar yang berkesinambungan dan hasil belajar yang mencerminkan kemampuan mahasiswa pada saat proses pembelajaran berlangsung.
c. Prinsip objektif merupakan penilaian yang didasarkan pada standar yang disepakati antara dosen dan mahasiswa serta bebas dari pengaruh subjektivitas penilai dan yang dinilai.
d. Prinsip akuntabel merupakan penilaian yang dilaksanakan sesuai dengan prosedur dan kriteria yang jelas, disepakati pada awal kuliah, dan dipahami oleh mahasiswa.

e. Prinsip transparan merupakan penilaian yang prosedur dan hasil penilaiannya dapat diakses oleh semua pemangku kepentingan.

Teknik penilaian terdiri atas observasi, partisipasi, unjuk kerja, tes tertulis, tes lisan, dan angket. Instrumen penilaian terdiri atas penilaian proses dalam bentuk rubrik dan/atau penilaian hasil dalam bentuk portofolio atau karya desain. Penilaian sikap dapat menggunakan teknik penilaian observasi. Penilaian penguasaan pengetahuan, keterampilan umum, dan keterampilan khusus dilakukan dengan memilih satu atau kombinasi dari berbagi teknik dan instrumen penilaian.

Pada Permendiknas No 20 tahun 2007 juga disebutkan bahwa penilaian hasil belajar peserta didik pada jenjang pendidikan dasar dan menengah harus memperhatikan prinsip-prinsip sebagai berikut :

1. Sahih, berarti penilaian didasarkan pada data yang mencerminkan kemampuan yang diukur.
2. Objektif, berarti penilaian didasarkan pada prosedur dan kriteria yang jelas, tidak dipengaruhi subjektivitas penilai.
3. Adil, berarti penilaian tidak menguntungkan atau merugikan peserta didik karena berkebutuhan khusus serta perbedaan latar belakang agama, suku, budaya, adat istiadat, status sosial ekonomi, dan gender.
4. Terpadu, berarti penilaian oleh dosen merupakan salah satu komponen yang tak terpisahkan dari kegiatan pembelajaran.
5. Terbuka, berarti prosedur penilaian, kriteria penilaian, dan dasar pengambilan keputusan dapat diketahui oleh pihak yang berkepentingan.
6. Menyeluruh dan berkesinambungan, berarti penilaian oleh dosen mencakup semua aspek kompetensi dengan menggunakan berbagai teknik penilaian yang sesuai, untuk memantau perkembangan kemampuan peserta didik.
7. Sistematis, berarti penilaian dilakukan secara berencana dan bertahap dengan mengikuti langkah-langkah baku.
8. Beracuan kriteria, berarti penilaian didasarkan pada ukuran pencapaian kompetensi yang ditetapkan.

9. Akuntabel, berarti penilaian dapat dipertanggungjawabkan, baik dari segi teknik, prosedur, maupun hasilnya.

B. Tujuan

Tujuan model penilaian *blended learning* di perguruan tinggi ini dikembangkan adalah untuk mengakomodasi domain pembelajaran terhadap semua aktivitas mahasiswa dalam perkuliahan dalam lingkungan *blended learning.* Model ini melibatkan berbagai jenis instrumen yang dapat digunakan sebagai alat dalam menilai aktivitas mahasiswa baik pada kegiatan tatap muka maupun *online learning.*

C. Jenis Instrumen

Hasil analisis instrumen penilaian untuk *blended learning,* terdapat tiga jenis penilaian, yaitu penilaian diri, penilaian sejawat, dan penilaian pendidik. Berikut penjelasan masing-masing penjelasan jenis penilaian:

1. Penilaian diri

   Penilaian diri merupakan kemampuan mahasiswa untuk mengikuti, menganalisis, dan menilai penampilan mereka sendiri berdasarkan kriteria dan untuk menentukan bagaimana mereka dapat memperbaikinya (Collage, 2006). Penilaian *blended learning* melibatkan proses kolaboratif dimana kondisi internal dan eksternal terus-menerus dilakukan penilaian (Akyol dan Garrison, 2011). Selain itu, juga diuraikan tiga dimensi metakognisi yang melibatkan pengetahuan, pemantauan, dan motivasi yang terkait dengan proses penyelidikan, disiplin akademik, dan harapan. Pemantauan dimensi kognitif menyiratkan kesadaran dan kemauan untuk merefleksikan proses pembelajaran. Pengaturan metakognisi berfokus pada dimensi tindakan dari pengalaman belajar. Ini melibatkan kerja strategi untuk mencapai hasil pembelajaran yang bermakna. Pada pelaksanaan penilaian harus mempertimbangkan kemampuan dan pengalaman yang diperlukan untuk menilai diri mereka sendiri dengan tepat. Dengan demikian, bentuk penilaian ini tidak dapat berdiri sendiri dan harus menyertakan penilaian lain seperti penilaian sejawat adan penilaian dosen. Meskipun begitu, menurut Brown

(2004) penilaian diri ini merupakan proses kunci untuk membantu mahasiswa merefleksi, memahami, mengambil tindakan dan tanggung jawab untuk pembelajaran atau kegiatan yang telah mereka lakukan .

2. Penilaian sejawat

   Penilaian sejawat merupakan jenis penilaian yang memungkinkan satu mahasiswa dapat menilai mahasiswa lainnya dalam satu pembelajaran/perkuliahan. Penilaian sejawat juga juga memberikan data yang dapat digunakan dalam menetapkan nilai individu dalam suatu tim. Penilaian *blended learning* yang efektif semua mahasiswa menjadi peserta didik dan pendidik. Jadi, semua peserta belajar terlibat dalam memberikan masukan pada desain, fasilitas, dan arahan proses pembelajaran. Penilaian sejawat menurut Langan dan Wheater (2003) berdampak pada kurang percayanya mahasiswa dalam proses, kemampuan mahasiswa untuk memberikan umpan balik sangat berarti dan tekanan dari sejawat untuk memberikan penilaian sesuai dengan permintaan mereka. Meskipun begitu, penilaian sejawat memberikan mahasiswa kesempatan yang lebih banyak dan lebih otentik untuk belajar dari teman-teman mahasiswa lainnya. Misalnya melihat, mengkritik karya masing-masing serta berpotensi mengurangi beban kerja dosen.

3. Penilaian Dosen

   Penilaian dari dosen selama ini cenderung mengarah dan terbatas pada kegiatan-kegiatan penilaian sumatif tingkat tinggi seperti ujian tengah semester dan ujian akhir. Peran dosen dalam *blended learning* untuk memberikan penilaian yang sedang berlangsung dan bermakna untuk membantu mahasiswa mengembangkan keterampilan metakognitif yang diperlukan dan strategi untuk mengambil tanggung jawab untuk pembelajaran yang mereka ikuti. Dengan demikian, dosen dalam *blended learning* harus menempatkan penekanan yang lebih besar dari pada pelaksanaan penilaian formatif.

Domain pembelajaran merupakan kawasan pembelajaran yang menjadi orientasi dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran terdiri dari tiga domain yaitu 1) domain kognitif yang berkenaan dengan kemampuan dan kecakapan intelektual

berpikir, 2) domain afektif berkenaan dengan sikap, kemampuan dan penguasaan segi-segi emosional, yaitu perasaan, sikap, dan nilai, dan 3) domain psikomotorik berkenaan dengan suatu keterampilan atau gerakan fisik.

Jenis instrumen dikelompokkan oleh Morrison, Ross, dan Kemp (2014) menjadi penilaian tes dan non tes. Penilaian tersebut adalah:

a. Tes objektif (pilihan ganda, betul salah, menjodohkan)
b. Constructed-respons tests (jawaban singkat, essy, pertanyaan problem solving)
c. *Direct testing*
d. Analisis kajian ilmiah
e. Peringkat kinerja
f. Rubrik
g. Portofolio
h. Pameran
i. Angket/ survei
j. Wawancara
k. Observasi

Jenis penilaian, yaitu formatif dan sumatif. Penilaian formatif dikenal juga dengan penelitian proses yang berorientasi pada perbaikan proses pembelajaran yang sedang diselenggarakan. Sedangkan penilaian sumatif merupakan penilaian akhir dari penyelenggaraan program untuk mengetahui efektivitas dari program tersebut.

D. Model Penilaian *Blended Learning*

Berikut analisis kebutuhan penilaian tersebut dituangkan ke dalam matrik pada tabel 3 berikut:

Tabel 1. Analisis Domain, Instrumen, Penilaian, Learning Outcome, dan Instrumen *blended Learning*

Domain	**Jenis Instrumen (Morrison, Ross, Kemp; 2014)**	**Jenis Penilaian**		**LO Mata Kuliah**	**Instrumen BL**	
		For-matif	**Su-matif**		**Instrumen F2F**	**Instrumen OL**
Kognitif	1. Tes objektif (pilihan ganda, betul salah, menjodohkan) 2. Constructed-respons tests (jawaban singkat, essy, pertanyaan problem solving)	*One to one trials* *Small group trials*	Field trials	Memahami konsep dasar teori-teori belajar dan implikasinya dalam pembelajaran	2	1
Keteram-pilan	3. *Direct testing* 4. Analisis kajian ilmiah 5. Peringkat kinerja 6. Rubrik 7. Portofolio 8. Pameran			Mahasiswa mampu mengkomunikasikan ide-ide pemahaman terhadap teori belajar	6	7
Afeksi	9. Angket/ survei 10. Wawancara 11. Observasi			Mahasiswa bekerja dengan jujur, menghargai pendapat orang lain, bekerjasama, dan memecahkan masalah	10 11	9

PEMETAAN INSTRUMEN PENILAIAN *BLENDED LEARNING* PADA MATA KULIAH TEORI BELAJAR DAN PEMBELAJARAN

Pert	Materi	Instrumen Penilaian							Ket
		Kognitif		Psikomotor			Afeksi		
		Pilihan Ganda/ Kuis	Essay	Portofolio	Rubrik diskusi f2f - ol	Rubrik observasi	Rubrik wawancara	Angket	
1	Konsep Dasar Teori Belajar dan Pembeajaran	✓		✓	✓	✓	✓	✓	
2-3	Teori Behaviorisme	✓		✓		✓	✓	✓	
4-5	Teori Kognitifvisme	✓		✓		✓	✓	✓	
6	Teori Konstruktivisme	✓		✓		✓	✓	✓	
7	Teori Humanisme	✓		✓		✓	✓	✓	
8	UTS		✓						
9	Teori Sibernetik	✓		✓		✓	✓	✓	
10	Teori Konectivisme	✓		✓		✓	✓	✓	
11	Gaya Belajar	✓		✓		✓	✓	✓	
12	Kecerdasan Majemuk	✓		✓		✓	✓	✓	
13	Locus Control	✓		✓		✓	✓	✓	
14	Teori Merril	✓		✓		✓	✓	✓	
15	Teori Gagne	✓		✓		✓	✓	✓	
16	UAS		✓		✓				

Instrumen Penilaian Kognitif

1. Kuis
   a. Konsep Dasar Teori Belajar dan Pembeajaran

Teori Belajar merupakan teori yang mempelajari .. a. cara binatang percobaan merespon stimulus yang diberikan b. cara belajar anak usia dini c. cara belajar orang dewasa d. cara belajar peserta didik atau masyarakat belajar e. cara belajar lanjut usia Jawaban: d	Fungsi Teori Belajar: a. mendeskripsikan proses belajar peserta didik b. memprediksi cara belajar manusia c. mendeskripsikan, memprediksi, menjelaskan, memandu belajar d. menjelaskan belajar dan pembelajaran e. memandu mendesain dan mengembangkan belajar Jawaban:c
Domain Kognitif hasil revisi Anderson (2001) dalam belajar dengan urutan yang benar terdiri dari: a. Membuat, Mengingat, Memahami, Menerapkan, Menganalisis, Mengevaluasi b. Mengingat, Memahami, Menerapkan, Menganalisis, Mengevaluasi, Membuat c. Memahami, Mengingat, Menerapkan, Menganalisis, Mengevaluasi, Membuat d. Menerapkan, Menganalisis, Mengevaluasi, Membuat, Mengingat, Memahami e. Mengingat, Memahami, Membuat, Menerapkan, Menganalisis, Mengevaluasi Jawaban: b	Pembelajaran adalah usaha sadar dan terencana untuk mengembangkan potensi diri peserta didik agar beriman, bertaqwa, berakhlak mulia, Adalah penjelasan mengenai pembelajaran dari... a. UU SISDIKNAS no 20 tahun 2003 b. perspektif Teknologi Pendidikan c. Teori Belajar dan Pembelajaran d. Tokoh Pendidikan di luar negeri e. UU Standar Pendidikan Nasional Jawaban: a

b. Teori Behaviorisme

Tiga hukum daam belajar yaitu hukum latihan, dampak, dan pengulangan adalah teori yang diccetuskan oleh ... a. Edward Lee Thorndike b. Ivan Petrovich Pavlov c. Burhus Frederic Skinner d. John Broadus Watson e. Albert Bandura Jawaban: a	Percobaan terhadap anjing dengan pembiasaan pemberian makanan dilakukan oleh ... a. Edward Lee Thorndike b. Ivan Petrovich Pavlov c. Burhus Frederic Skinner d. John Broadus Watson e. Albert Bandura Jawaban: b
Teori belajar sosial dengan melakukan penelitian melihat reaksi anak terhadap Bobodoll adalah percobaan dari ... a. Edward Lee Thorndike b. Ivan Petrovich Pavlov c. Burhus Frederic Skinner d. John Broadus Watson e. Albert Bandura Jawaban: e	Teori belajar *operant conditioning* dicetuskan oleh ... a. Edward Lee Thorndike b. Ivan Petrovich Pavlov c. Burhus Frederic Skinner d. John Broadus Watson e. Albert Bandura Jawaban: c

c. Teori Kognitivisme

Jean Piaget mengelompokkan perkembangan manusia menjadi a. 1 periode b. 2 periode c. 3 periode d. 4 periode e. 5 periode Jawaban: d	Teori Gestalt merupakan teori yang merekeomendasikan bahwa dalam pembelajaran ... a. belajar dengan pembiasaan b. *learning by doing* c. sebaiknya menyajikan materi secara keseluruhan daripada bagian perbagian d. belajar sepanjang hayat e. penyajian materi dengan cara yang menarik Jawaban: c
Tiga tahapan belajar yang terdiri dari enaktif, ikonik, dan simbolik adalah teori belajar dari a. Jean Piaget b. Wolfgang Kohler c. Jerome Bruner d. Kurt Koffka e. Max Wertheimer Jawaban: b	Belajar tidak bisa diamati dan terjadi di dalam diri individu adalah perbedaan pengertian belajar menurut Kognitivisme dengan teori... a. Thorndike b. Pavlov c. Skinner d. Watson e. Behaviorisme Jawaban: e

d. Teori Konstruktivisme

Prinsip belajar yang dihasilkan dari teori konstruktivisme ini adalah ... a. belajar bermakna b. belajar menghafal c. belajar membangun d. belajar pengetahuan e. belajar keterampilan Jawaban: a	Konstruktivisme kognitif dikemukakan oleh ... a. David Ausabble dan Lev Vygotsky b. David Ausuble dan Jean Piaget c. Jean Piaget dan Lev Vygotsky d. David Ausuble dan Lev Vygotsky e. Lev Vygotsky Jawaban: b
Konstruktivisme sosial dikemukakan oleh ... a. David Ausabble dan Lev Vygotsky b. David Ausuble dan Jean Piaget c. Jean Piaget dan Lev Vygotsky d. David Ausuble dan Lev Vygotsky e. Lev Vygotsky Jawaban: e	Unsur penting dalam lingkungan belajar Konstruktivisme adalah, kecuali ... a. siswa tidak perlu dikenalkan tentang dunia ilmiah b. memperhatikan pengetahuan awal siswa c. pengalaman belajar yang autentik dan bermakna d. adanya lingkungan sosial yang kondusif e. adanya dorongan agar siswa bisa mandiri Jawaban: a

e. Teori Humanisme

Tahap belajar menurut Kolb adalah sebagai berikut 1. tahap eksperimentasi aktif 2. tahap konseptualisasi 3. tahap pengalaman aktif dan reflektif 4. tahap pengalaman konkrit Urutan yang benar dari tahapan tersebut adalah a. 2, 3, 4, 1 b. 1, 2, 3, 4 c. 2, 1, 4, 3 d. 3, 2, 1, 4 e. 4, 3, 2, 1 Jawaban: e	Inti dari teori Humanisme adalah ... a. belajar terjadi apabila dirasakan langsung oleh peseta didik b. belajar adalah proses perubahan tingkah laku c. belajar adalah proses memanusiakan manusia d. belajar terjadi apabila ada intruksi dari pendidik e. belajar terjadi apablia terjadi interaksi sosial Jawaban: c
Menurut Carl Rogers, yang tidak mempengaruhi proses belajar adalah ... a. kesadaran b. kebutuhan c. penghargaan positif dari orang lain d. pekerjaan e. penghargaan positif dari diri sendiri Jawaban: d	Dalam Teori Belajar Humanisme pendidik berperan sebagai.. a. fasilitator b. satu-satunya sumber belajar c. pengajar d. penceramah e. pendakwah Jawaban: a

f. Teori Sibernetik

Teori ini lebih menekankan bagaimana kegiatan pembelajaran menjadi menarik. Artinya, mendapatkan perhatian dari peserta didik diperlukan alat bantu. Alat bantu ini sejalan dengan perkembangan teknologi informasi.Teori ini tergolong aliran …. a. Behaviorisme b. Humanistik c. Sibernetik d. Konstruktivisme e. Kognitif Jawaban: c	Teori belajar Sibernetik diturunkan dari teori induk .. a. Behaviorisme b. Humanistik c. Sibernetik d. Konstruktivisme e. Kognitif Jawaban: e
Teori belajar Sibernetik melandasi kegiatan belajar yang terkait dengan ... a. pemrosesan informasi b. pemberian stimulus dan respon c. peningkatan pemahaman d. konstruksi pengetahuan e. memanusiakan manusia Jawaban: a	Komponen pemrosesan informasi terdiri dari ... a. *sensory receptor, working memory, long term memory* b. *short term memory – long term memory* c. input – proses - output d. input – proses - outcome e. input – proses - *short term memory – long term memory* Jawaban: a

g. Teori Konectivisme

Menurut teori Konektivisme belajar adalah ... a. perubahan tingkah laku b. tingkat pemahaman c. membangun pengetahuan baru d. pemrosesan informasi e. menghubungkan sumber-sumber informasi Jawaban: e	Teori Belajar Konektivisme dikemukakan oleh a. Howard Garner b. Carl Rogers c. George Siemens dan Stephen Downes d. Jean Piaget dan Vigotsky e. Kohler dan Kurt Koffka Jawaban: c
Teori Konektivisme digunakan sebagai landasan dalam ... a. bagaimana teknologi internet memberikan kesempatan belajar kepada semua orang b. bagaimana proses interaksi antar siswa c. bagaimana pola komunikasi antar guru dan siswa d. bagaimana meningkatkan partisipasi siswa dalam menggunakan media pembelajaran e. merancang pembelajaran inovatif Jawaban: a	Bentuk pembelajaran inovasi di abad 21 yang berkembang dan dilandasi oleh teori konektivisme adalah a. *computer based instruction, interactive media* b. *online learning, mobile learning, blended learning* c. *open educational resources, interactive media* d. *multimedia learning, massive open online course (MOOC)* e. *massive open online course (MOOC), computer based instruction* Jawaban: b

h. Gaya Belajar

Gaya belajar dimaknai dengan ... a. motivasi dari dalam diri untuk belajar b. kemampuan mempertahankan minat belajar c. tingkat kecerdasan peserta didik d. kecenderungan peserta didik untuk mengadaptasi strategi belajar e. kemampuan peserta didik mengemukakan pendapat Jawaban: d	Peserta didik yang lebih banyak mengingat apa yang dilihat memiliki gaya belajar ... a. visual b. audiotory c. kinestetik d. bermakna e. menghafal Jawaban: a
Peserta didik yang lebih banyak mengingat apa yang didengar memiliki gaya belajar ... a. visual b. audiotory c. kinestetik d. bermakna e. menghafal Jawaban: b	Peserta didik yang lebih banyak mengingat apa yang dilakukan memiliki gaya belajar ... a. visual b. audiotory c. kinestetik d. bermakna e. menghafal Jawaban: c

i. Kecerdasan Majemuk

Howard Gardner pada awalnya mengemukakan ... Kecerdasan Majemuk a. 1 kecerdasan b. 2 kecerdasan c. 4 kecerdasan d. 6 kecerdasan e. 8 kecerdasan Jawaban: e	Kecerdasan peserta didik lebih meudah memahami knsep tata ruang dan bangunan disebut dengan kecerdasan a. verbal b. logika c. visual d. naturalis e. ritmik Jawaban: c
Setiap peserta didik memiliki .. a. minimal 1 kecerdasan b. minimal 5 kecerdasan c. minimal 10 kecerdasan d. memiliki keselurahan namun ada yang dominan e. tidak satu pun yang memiliki seluruh kecerdasan Jawaban: d	Kecerdasan yang baru-baru ini dikembangkan menjadi baian dari kecerdasan majemuk manusia adalah ... a. kecerdasan Intrapersonal b. kecerdasan Interpersonal c. kecerdasan naturalis d. kecerdasan eksistensial e. kecerdasan spiritual Jawaban: d

j. Locus Control

Locus of control berperan besar dalam komponen pembelajaran yaitu .. a. tujuan b. pendidik c. peserta didik d. media pembelajaran e.evaluasi Jawaban: c	Locus of control internal terkait dengan ... a. pengharapan seseorang terhadap hasil belajarnya tergantung pada penilaian dan karakteristik pribadi b. pengharapan seseorang terhadap hasil belajarnya tergantung pada penilaian dan karakteristik orang lain c. peristiwa-peristiwa yang terjadi di dalam diri individu d. peristiwa yang terjadi tidak ada hubungannya dengan tingkah laku individu e. dorongan belajar Jawaban: a
Locus of control internal memiliki karaktersitik berikut, kecuali: a. suka bekerja keras b. memiliki inisiatif c. berusaha menemukan pemecahan masalah d. memiliki persepsi akan keberhasilan e. bekerja kurang efektif Jawaban: e	Locus of control eksternal memiliki karakteristik berikut, kecuali: a. kurang memiliki inisiatif b. bekerja efektif c. sering dipengaruhi oleh lingkungan d. memiliki persepsi bahwa tidak ada hubungan usaha dengan keberhasilan e. menunggu stimulus dari lingkungan Jawaban: b

k. Teori Merril

Component Display Theory dicetuskan oleh a. David Merril b. Charles Merril c. Charles Darwin d. Carl George e. George Siemens Jawaban: a	Urutan yang benar dari tingkatan konten dalam *Component Display Theory* adalah .. a. konsep, fakta, prosedur, prinsip b. prinsip, fakta, konsep, prosedur c. prosedur, prinsip, fakta, konsep d. konsep, prosedur, prinsip, fakta e. fakta, konsep, prosedur, prinsip Jawaban: e
Urutan tingkat aktivitas belajar menurut Merril adalah sebagai berikut .. a. menemukan, menggunakan, mengingat b. menggunakan, mengingat, menemukan c. mengingat, menggunakan, menemukan d. menggunakan, menemukan, mengingat e. menemukan, mengingat, menggunakan Jawaban: c	Aplikasi Teori Merril banyak ditemukan pada... a. rancangan web b. sistem informasi c. sistem komputer d. media pembelajaran e. evaluasi pembelajaran Jawaban: d

l. Teori Gagne

Robert Gagne merumuskan ... prinsip belajar. a. 6 b. 7 c. 8 d. 9 e. 10 Jawaban: d	Dalam 9 tahapan belajar Gagne, untuk Mendapatkan perhatian siswa dilakukan dengan cara, **Kecuali** a. Memberikan informasi baru b. Memberikan kejutan atau fakta menarik c. menceritakan sesuatu yang memancing pertanyaan d. memberikan tugas rumah e. Meminta siswa mengajukan pertanyaan Jawaban: d
Menurut Gagne, penting menyampaikan tujuan pembelajaran di kelas, karena a. memotivasi peserta didik agar belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran b. agar peserta didik mengetahui tujuan pembelajaran c. tujuan pembelajaran adalah salah satu komponen pembelajaran d. tujuan pembelajaran erat kaitannya dengan penilaian e. menginformasikan tujuan pembelajaran adalah salah satu langkah penerapan rancangan pembelajaran Jawaban: a	Prosedur belajar Membuat respons yang sama pada stimulus-stimulus dengan atribut yang mirip adalah bentuk belajar Gagne a. *problem solving* b. *concept learning* c. *discrimination learning* d. *verbal chaining learning* e. *behaviour chaining learning* Jawaban: b

2. Essay
   a. Soal UTS

UJIAN TENGAH SEMESTER
TEORI BELAJAR DAN PEMBELAJARAN

Petunjuk!

1. Bacalah soal dengan teliti dan teliti
2. Jawablah soal sesuai dengan apa yang diminta oleh soal
3. Jawaban ditulis pada kertas *doublefolio*
4. Waktu 100 menit
5. Berbuang curang berarti gagal pada UTS ini

Soal

1. Jelaskanlah empat fungsi Teori Belajar dan Pembelajaran bagi Saudara sebagai calon Pengembang Teknologi Pembelajaran! **(15 poin)**
2. Jawablah pertanyaan di bawah ini **(20 poin)**
   a. Jelaskanlah pengertian belajar menurut:
      1) Behavioristik
      2) Kognitivistik
      3) Konstruktivistik
   b. Jelaskan perbedaan peranan guru dalam penerapan masing-masing teori tersebut!
3. Jelaskanlah tiga hukum belajar menurut Thorndike dan bagaimana implikasi masing-masing hukum belajar tersebut dalam pembelajaran! Berikan contoh pada masing-masing hukum tersebut! **(10 poin)**
4. Jelaskanlah empat tahap perkembangan manusia menurut Piaget dan bagaimana implikasi teori tersebut dalam pembelajaran! Berikan contoh! **(10 poin)**
5. Jelaskan implikasi penerapan teori Gestalt dalam pengembangan media pembelajaran! Berikan contoh! **(15 poin)**
6. Jika saudara akan membelajarkan siswa dengan *meaningfull learning*, jelaskan apa yang perlu disiapkan oleh guru agar terjadi belajar bermakna (Ausubel)! **(15 poin)**
7. Menurut Vygotsky belajar bermakna dilakukan dengan interaksi sosial langsung. Apakah menurut teori ini, belajar bermakna tidak dapat dilakukan sendiri? Jika YA, atau TIDAK jelaskanlah! **(15 poin)**

~ Selamat Bekerja ~
Semoga Kita Semua terhindar dari Segala Kecurangan

b. Soal UAS

UJIAN AKHIR SEMESTER
TEORI BELAJAR DAN PEMBELAJARAN

Petunjuk!

1. Bacalah soal dengan teliti dan jawablah sesuai dengan apa yang diminta oleh soal
2. Tidak dibenarkan menggunakan sumber lain baik cetak dan non cetak serta tidak bekerja sama selama ujian
3. Telepon Seluler, Tablet, Laptop dan perangkat komunikasi lain disimpan di tas. Kemudian tas diletakkan di depan kelas
4. Waktu ujian 75 menit

Soal

1. Jelaskanlah pengertian belajar menurut teori belajar berikut dan berikan contoh masing-masingnya: **(20 poin)**
   a. Behavioristik
   b. Kognitivistik
   c. Humanistik
   d. Sosiokultural

2. Bagaimana mengembangan Zone of Proximal Development (ZPD) siswa? Saudara dapat memilih salah satu materi pada mata pelajaran atau mata kuliah untuk menjelaskannya. **(20 poin)**

3. Dapatkah teori belajar Humanistik diterapkan pada pembelajaran berbasis komputer. Jika **YA** berikan alasan, dan jika **TIDAK** kemukakanlah kemungkinan kendala dalam penerapannya! **(20 poin)**

4. Kemukakanlah kendala-kendala dalam penerapan teori belajar Sibernetik pada: **(20 poin)**
   a. Andragogi
   b. Pedagogi

5. Tidak ada satu proses yang ideal untuk segala situasi dan yang cocok untuk siswa. Jelaskan pernyataan tersebut.

6. Jelaskanlah istilah-istilah berikut: **(20 poin)**
   a. *Learning Style* VS *Teaching Style*
   b. *Visual Learning Style* VS *Auditory Learning Style*
   c. *Multiple Intelligences* VS *IQ*
   d. *Meaningfull Learning* VS *Rote Learning*

~ Selamat Bekerja ~
Semoga Kita Semua terhindar dari Segala Kecurangan

RUBRIK PENILAIAN UJIAN AKHIR SEMESTER

TEORI BELAJAR DAN PEMBELAJARAN

Soal Nomor 1

Bobot	Deskripsi Jawaban
5	Fungsi teori: 1. Menjelaskan 2. Mendeskripsikan 3. Memprediksi 4. Memandu Fungsi Teori Belajar dan Pembelajaran bagi Pengembang Teknologi Pembelajaran adalah untuk menjelaskan, mendeskripsikan, memprediksi dan memandu penyelesaian masalah belajar, mendesain, mengembangkan, memanfaatkan, mengelola dan mengevaluasi sistem pembelajaran, strategi pembelajaran dan media pembelajaran.
4	Menjelaskan dan mengaitkan analisis jawaban dengan tiga dari empat fungsi teori Belajar dan Pembelajaran
3	Menjelaskan dan mengaitkan analisis jawaban dengan dua dan empat fungsi teori Belajar dan Pembelajaran
2	Menjelaskan dan mengaitkan analisis jawaban dengan satu dari empat fungsi teori Belajar dan Pembelajaran
1	Menjelaskan dan menganalisis fungsi Teori Belajar dan Pembelajaran dengan tidak mengaitkan dengan Pengembang Teknologi Pembelajaran

Soal Nomor 2a

Bobot	Deskripsi Jawaban
5	Hukum Belajar Thorndike: 1. *Law of effect*, artinya bahwa jika sebuah respons menghasilkan efek yang memuaskan, maka hubungan Stimulus-Respons akan semakin kuat. Sebaliknya, semakin tidak memuaskan efek yang dicapai respons, maka semakin lemah pula hubungan yang terjadi antara Stimulus-Respons Implikasinya dalam pembelajaran ketika siswa menunjukkan tindakan yang menyenangkan dalam konteks pencapaian tujuan berikan siswa pujian atau hal lainnya yang membuat siswa merasa puas sehingga mereka akan cenderung mengulanginya pada pembelajaran lain. 2. *Law of readiness*, artinya bahwa kesiapan mengacu pada asumsi bahwa kepuasan organisme itu berasal dari pendayagunaan satuan pengantar (*conduction unit*), dimana unit-unit ini menimbulkan kecenderungan yang mendorong organisme untuk berbuat atau tidak berbuat sesuatu. Jadi kesiapan mengindikaskan siswa siap untuk melakukan kegiatan belajar Implikasinya dalam pembelajaran perlu memperhatikan kesiapan siswa sebelum memulai pembelajaran agar mereka fokus terhadap kegiatan belajar yang akan dilakukan. Tanpa kesiapan dari siswa sulit untuk menyerap dan menerima pesan pembelajaran. 3. *Law of excercise*, artinya bahwa hubungan antara Stimulus dengan Respons akan semakin bertambah erat, jika sering dilatih dan akan semakin berkurang apabila jarang atau tidak dilatih.

	Implikasinya dalam pembelajaran guru perlu memberikan kesempatan sebanyak-banyak kepada siswa dalam mengemukakan pendapat, melakukan tindakan, mengikuti langkah-langkah pembelajaran dan lain sebagainya agar siswa terbiasa belajar dari apa yang mereka lakukan.
4	Menjelaskan 2 hukum belajar Thorndike dan menyertakan implikasinya dalam pembelajaran
3	1. Menjelaskan 3 hukum belajar Thorndike tanpa menyertakan implikasinya dalam pembelajaran 2. Menjelaskan 1 hukum Thorndike dengan menyertakan implikasinya dalam pembelajaran
2	Menjelaskan 2 hukum belajar Thorndike tanpa menyertakan implikasinya dalam pembelajaran
1	Menjelaskan 1 hukum Thorndike tanpa menyertakan implikasinya dalam pembelajaran

Soal Nomor 3

Bobot	Deskripsi Jawaban
5	Humanisme melihat sisi perkembangan kepribadian manusia, yaitu bagaimana manusia membangun dirinya untuk melakukan hal-hal yang positif. Kemampuan positif erat kaitannya dengan pengembangan emosi positif yang terdapat dalam domain afektif. Oleh sebab itu, dapat dikatakan bahwa teori belajar humanisme memandang bahwa belajar merupakan peningkatan kemuliaan manusia. Implikasinya dalam pembelajaran: 1. Guru sebagai fasilitator. Fasilitator sebaiknya memberi perhatian kepada penciptaan suasana awal, situasi kelompok, atau pengalaman kelas dan membantu untuk memperoleh dan memperjelas tujuan-tujuan perorangan di dalam kelas dan juga tujuan-tujuan kelompok yang bersifat umum. 2. Guru memercayai adanya keinginan dari masing-masing siswa untuk melaksanakan tujuan-tujuan yang bermakna bagi dirinya, sebagai kekuatan pendorong, yang tersembunyi di dalam belajar yang bermakna tadi. 3. Guru mencoba mengatur dan menyediakan sumber-sumber untuk belajar yang paling luas dan mudah dimanfaatkan para siswa untuk membantu mencapai tujuan mereka. 4. Guru menempatkan dirinya sebagai suatu sumber yang fleksibel untuk dapat dimanfaatkan oleh kelompok. 5. Di dalam menanggapi ungkapan-ungkapan di dalam kelompok kelas, menerima baik isi yang bersifat intelektual dan sikap-sikap perasaan, serta mencoba untuk menanggapi dengan cara yang sesuai, baik bagi individual ataupun bagi kelompok. 6. Bila cuaca penerima kelas telah mantap, fasilitator berangsur-sngsur dapat berperan sebagai seorang siswa yang turut berpartisipasi, seorang anggota kelompok, dan turut menyatakan pendangannya sebagai seorang individu, seperti siswa yang lain. 7. Guru mengambil prakarsa untuk ikut serta dalam kelompok, perasaannya, dan juga pikirannya dengan tidak menuntut dan juga tidak memaksakan, tetapi sebagai suatu andil secara pribadi yang boleh raja digunakan atau ditolak oleh siswa.

	8. Guru harus waspada terhadap ungkapan-ungkapan yang menandakan adanya perasaan yang dalam dan kuat selama belajar. 9. Sebagai seorang fasilitator, pimpinan harus mencoba mengenali dan menerima keterbatasan-keterbatasan dirinya.
4	Menjelaskan pengertian belajar menurut humanisme dengan tepat dan menjelaskan 3 implikasinya pembelajaran
3	Menjelaskan pengertian belajar menurut humanisme dengan tepat dan menjelaskan 2 implikasinya pembelajaran
2	Menjelaskan pengertian belajar menurut humanisme dengan tepat dan menjelaskan 1 implikasinya pembelajaran
1	Menjelaskan pengertian belajar menurut humanisme dengan tepat tanpa menjelaskan implikasinya pembelajaran

Soal Nomor 4

Bobot	Deskripsi Jawaban
5	Menjelaskan minimal 3 peranan guru dan memberikan contoh
4	Menjelaskan minimal 2 peranan guru dan memberikan contoh
3	Menjelaskan minimal 1 peranan guru dan memberikan contoh
2	Menjelaskan 3 peranan guru tanpa contoh
1	1. Menjelaskan 1 peranan guru dengan contoh 2. Menjelaskan 1 atau 2 tanpa contoh

Soal Nomor 5

Bobot	Deskripsi Jawaban
5	Jika siswa menjelaskan cara mengorganisir ketiga gaya belajar dan memberikan contoh masing-masingnya
4	Jika siswa menjelaskan cara mengorganisir dua gaya belajar dan memberikan contoh masing-masingnya
3	Jika siswa menjelaskan cara mengorganisir ketika gaya belajar tanpa menyertakan contoh
2	Jika siswa menjelaskan cara mengorganisir satu gaya belajar dan memberikan contoh masing-masingnya
1	Jika siswa menjelaskan salah satunya Misalnya menjelaskan gaya belajar saja atau menuliskan contoh saja

Instrumen Penilaian Psikomotor

1. Portofolio

Penilaian Portofolio Tugas Mingguan Mahasiswa menggunakan rubrik berikut:

Penilaian Tugas Mingguan					
Kriteria	Tingkat Kinerja				
	1	2	3	4	5
a. Keleng-kapan	Portofolio kurang dari 7 tugas dalam bentuk *mindmap*, tabel isian, dan laporan bacaan	Portofolio terdiri dari 8-9 tugas dalam bentuk *mindmap*, tabel isian, dan laporan bacaan	Portofolio terdiri dari 10-11 tugas dalam bentuk *mindmap*, tabel isian, dan laporan bacaan	Portofolio terdiri dari 12-14 tugas dalam bentuk *mindmap*, tabel isian, dan laporan bacaan	Portofolio menunjukkan kelengkapan dalam bentuk *mindmap*, tabel isian, dan laporan bacaan.
b. Kemajuan Kerja	Portofolio tidak menunjukkan kemajuan kerja	Portofolio menunjukkan sedikit kemajuan kerja	Portofolio kadang-kadang menunjukkan kemajuan kerja namun tidak signifikan	Portofolio menunjukkan kemajuan kerja namun tidak signifikan	Portofolio menunjukkan kemajuan kerja yang signifikan
c. Cakupan Konsep	Portofolio memperlihatkan tidak ada relevansinya dengan materi pokok dalam bentuk *mindmap*, tabel isian, dan laporan bacaan.	Portofolio memperlihatkan sedikit relevansinya dengan materi pokok dalam bentuk *mindmap*, tabel isian, dan laporan bacaan.	Portofolio kadang-kadang relevan dengan materi pokok dalam bentuk *mindmap*, tabel isian, dan laporan bacaan.	Portofolio cukup relevan dengan materi pokok dalam bentuk *mindmap*, tabel isian, dan laporan bacaan.	Portofolio memperlihatkan relevansinya dengan materi pokok dalam bentuk *mindmap*, tabel isian, dan laporan bacaan.
d. Estetika	Penyajian portofolio tidak memenuhi penilaian estetika	Penyajian portofolio menampilkan salah satu penilaian estetika	Penyajian portofolio menampilkan dua penilaian estetika	Penyajian portofolio menampilkan tiga penilaian estetika	Penyajian portofolio rapi, indah, menarik dan bersih

a. Konsep Dasar Teori Belajar dan Pembeajaran

LEMBAR PENILAIAN TUGAS MINGGUAN

Nama Mata Kuliah : Konsep Dasar Teori Belajar dan Pembelajaran
Tanggal :
Nama Dosen :

No	Nama	Aspek yang diamati				Jumlah
		a	b	c	d	

Tanda tangan Dosen

b. Teori Behaviorisme

LEMBAR PENILAIAN TUGAS MINGGUAN

Nama Mata Kuliah : Teori Belajar Behaviorisme dan implementasinya
Tanggal :
Nama Dosen :

No	Nama	Aspek yang diamati				Jumlah
		a	b	c	d	

Tanda tangan Dosen

c. Teori Kognitivisme

LEMBAR PENILAIAN TUGAS MINGGUAN

Nama Mata Kuliah : Teori Belajar Kognitivisme dan Implementasinya
Tanggal :
Nama Dosen :

No	Nama	Aspek yang diamati				Jumlah
		a	b	c	d	

Tanda tangan Dosen

d. Teori Konstruktivisme

LEMBAR PENILAIAN TUGAS MINGGUAN

Nama Mata Kuliah : Teori Belajar Konstruktivisme dan Implementasinya
Tanggal :
Nama Dosen :

No	Nama	Aspek yang diamati				Jumlah
		a	b	c	d	

Tanda tangan Dosen

e. Teori Humanisme

LEMBAR PENILAIAN TUGAS MINGGUAN

Nama Mata Kuliah : Teori Belajar Humanisme dan Implementasinya
Tanggal :
Nama Dosen :

No	Nama	Aspek yang diamati				Jumlah
		a	b	c	d	

Tanda tangan Dosen

f. Teori Sibernetik

LEMBAR PENILAIAN TUGAS MINGGUAN

Nama Mata Kuliah : Teori Belajar Sibernetik dan Implementasinya
Tanggal :
Nama Dosen :

No	Nama	Aspek yang diamati				Jumlah
		a	b	c	d	

Tanda tangan Dosen

g. Teori Konektivisme

LEMBAR PENILAIAN TUGAS MINGGUAN

Nama Mata Kuliah : Teori Belajar Konektivisme dan Implementasinya
Tanggal :
Nama Dosen :

No	Nama	Aspek yang diamati				Jumlah
		a	b	c	d	

Tanda tangan Dosen

h. Gaya Belajar

LEMBAR PENILAIAN TUGAS MINGGUAN

Nama Mata Kuliah : Gaya Belajar dan Implementasinya
Tanggal :
Nama Dosen :

No	Nama	Aspek yang diamati				Jumlah
		a	b	c	d	

Tanda tangan Dosen

i. Kecerdasan Majemuk

LEMBAR PENILAIAN TUGAS MINGGUAN

Nama Mata Kuliah : Kecerdasan Majemuk dan Implementasinya
Tanggal :
Nama Dosen :

No	Nama	Aspek yang diamati				Jumlah
		a	b	c	d	

Tanda tangan Dosen

j. Locus Control

LEMBAR PENILAIAN TUGAS MINGGUAN

Nama Mata Kuliah : Teori Belajar Konstruktivisme dan Implementasinya
Tanggal :
Nama Dosen :

No	Nama	Aspek yang diamati				Jumlah
		a	b	c	d	

Tanda tangan Dosen

k. Teori Merril

LEMBAR PENILAIAN TUGAS MINGGUAN

Nama Mata Kuliah : Teori Merril dan Implementasinya
Tanggal :
Nama Dosen :

No	Nama	Aspek yang diamati				Jumlah
		a	b	c	d	

Tanda tangan Dosen

l. Teori Gagne

LEMBAR PENILAIAN TUGAS MINGGUAN

Nama Mata Kuliah : Teori Gagne dan Implementasinya
Tanggal :
Nama Dosen :

No	Nama	Aspek yang diamati				Jumlah
		a	b	c	d	

Tanda tangan Dosen

2. Rubrik
   a. Diskusi Tatap Muka dan *online learning*

LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN DISKUSI PER PERTEMUAN

Nama Topik Kuliah : Konsep Dasar Belajar dan Pembelajaran
Tanggal :
Nama Dosen :
Mode Belajar :

No	Nama	Aspek yang diamati					Ket
		a	b	c	d	e	

atatan:
Beri tanda centang (√) pada aspek yang tampak terjadi atau tanda silan (X) jika tidak tampak terjadi. Kemudian beri keterangan tambahan bagaimana terjadinya.

a. Aktif dalam belajar
b. Motivasi belajar
c. Pemaknaan konsep
d. Pemecahan masalah
e. Sikap komunikasi

Tanda tangan Dosen

Ket.
OL = *online e-learning*
F2F= tatap muka

LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN DISKUSI PER PERTEMUAN

Nama Topik Kuliah : Teori Belajar Behaviorisme
Tanggal :
Nama Dosen :
Mode Belajar :

No	Nama	Aspek yang diamati					Ket
		a	b	c	d	e	

atatan:
Beri tanda centang (√) pada aspek yang tampak terjadi atau tanda silan (X) jika tidak tampak terjadi. Kemudian beri keterangan tambahan bagaimana terjadinya.

f. Aktif dalam belajar
g. Motivasi belajar
h. Pemaknaan konsep
i. Pemecahan masalah
j. Sikap komunikasi

Tanda tangan Dosen

Ket.
OL = *online e-learning*
F2F= tatap muka

LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN DISKUSI PER PERTEMUAN

Nama Topik Kuliah : Teori Belajar Kognitivisme
Tanggal :
Nama Dosen :
Mode Belajar :

No	Nama	Aspek yang diamati					Ket
		a	b	c	d	e	

atatan:
Beri tanda centang (√) pada aspek yang tampak terjadi atau tanda silan (X) jika tidak tampak terjadi. Kemudian beri keterangan tambahan bagaimana terjadinya.

k. Aktif dalam belajar
l. Motivasi belajar
m. Pemaknaan konsep
n. Pemecahan masalah
o. Sikap komunikasi

Tanda tangan Dosen

Ket.
OL = *online e-learning*
F2F= tatap muka

LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN DISKUSI PER PERTEMUAN

Nama Topik Kuliah : Teori Belajar Konsrtuktivisme
Tanggal :
Nama Dosen :
Mode Belajar :

No	Nama	Aspek yang diamati					Ket
		a	b	c	d	e	

atatan:
Beri tanda centang (√) pada aspek yang tampak terjadi atau tanda silan (X) jika tidak tampak terjadi. Kemudian beri keterangan tambahan bagaimana terjadinya.

p. Aktif dalam belajar
q. Motivasi belajar
r. Pemaknaan konsep
s. Pemecahan masalah
t. Sikap komunikasi

Tanda tangan Dosen

Ket.
OL = *online e-learning*
F2F= tatap muka

LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN DISKUSI PER PERTEMUAN

Nama Topik Kuliah : Teori Belajar Humanisme
Tanggal :
Nama Dosen :
Mode Belajar :

No	Nama	Aspek yang diamati					Ket
		a	b	c	d	e	

atatan:
Beri tanda centang (√) pada aspek yang tampak terjadi atau tanda silan (X) jika tidak tampak terjadi. Kemudian beri keterangan tambahan bagaimana terjadinya.

u. Aktif dalam belajar
v. Motivasi belajar
w. Pemaknaan konsep
x. Pemecahan masalah
y. Sikap komunikasi

Tanda tangan Dosen

Ket.
OL = *online e-learning*
F2F= tatap muka

LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN DISKUSI PER PERTEMUAN

Nama Topik Kuliah : Teori Sibernetik
Tanggal :
Nama Dosen :
Mode Belajar :

No	Nama	Aspek yang diamati					Ket
		a	b	c	d	e	

atatan:
Beri tanda centang (√) pada aspek yang tampak terjadi atau tanda silan (X) jika tidak tampak terjadi. Kemudian beri keterangan tambahan bagaimana terjadinya.

z. Aktif dalam belajar
aa. Motivasi belajar
bb. Pemaknaan konsep
cc. Pemecahan masalah
dd. Sikap komunikasi

Tanda tangan Dosen

Ket.
OL = *online e-learning*
F2F= tatap muka

LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN DISKUSI PER PERTEMUAN

Nama Topik Kuliah : Teori Konektivisme
Tanggal :
Nama Dosen :
Mode Belajar :

No	Nama	Aspek yang diamati					Ket
		a	b	c	d	e	

atatan:
Beri tanda centang (√) pada aspek yang tampak terjadi atau tanda silan (X) jika tidak tampak terjadi. Kemudian beri keterangan tambahan bagaimana terjadinya.

ee. Aktif dalam belajar
ff. Motivasi belajar
gg. Pemaknaan konsep
hh. Pemecahan masalah
ii. Sikap komunikasi

Tanda tangan Dosen

Ket.
OL = *online e-learning*
F2F= tatap muka

LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN DISKUSI PER PERTEMUAN

Nama Topik Kuliah : Gaya Belajar
Tanggal :
Nama Dosen :
Mode Belajar :

No	Nama	Aspek yang diamati					Ket
		a	b	c	d	e	

atatan:
Beri tanda centang (√) pada aspek yang tampak terjadi atau tanda silan (X) jika tidak tampak terjadi. Kemudian beri keterangan tambahan bagaimana terjadinya.

jj. Aktif dalam belajar
kk. Motivasi belajar
ll. Pemaknaan konsep
mm. Pemecahan masalah
nn. Sikap komunikasi

Tanda tangan Dosen

Ket.
OL = *online e-learning*
F2F= tatap muka

LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN DISKUSI PER PERTEMUAN

Nama Topik Kuliah : Kecerdasan Majemuk
Tanggal :
Nama Dosen :
Mode Belajar :

No	Nama	Aspek yang diamati					Ket
		a	b	c	d	e	

atatan:
Beri tanda centang (√) pada aspek yang tampak terjadi atau tanda silan (X) jika tidak tampak terjadi. Kemudian beri keterangan tambahan bagaimana terjadinya.

oo. Aktif dalam belajar
pp. Motivasi belajar
qq. Pemaknaan konsep
rr. Pemecahan masalah
ss. Sikap komunikasi

Tanda tangan Dosen

Ket.
OL = *online e-learning*
F2F= tatap muka

LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN DISKUSI PER PERTEMUAN

Nama Topik Kuliah : Locus of Control
Tanggal :
Nama Dosen :
Mode Belajar :

No	Nama	Aspek yang diamati					Ket
		a	b	c	d	e	

atatan:
Beri tanda centang (√) pada aspek yang tampak terjadi atau tanda silan (X) jika tidak tampak terjadi. Kemudian beri keterangan tambahan bagaimana terjadinya.

tt. Aktif dalam belajar
uu. Motivasi belajar
vv. Pemaknaan konsep
ww. Pemecahan masalah
xx. Sikap komunikasi

Tanda tangan Dosen

Ket.
OL = *online e-learning*
F2F= tatap muka

LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN DISKUSI PER PERTEMUAN

Nama Topik Kuliah : Teori David Merril (Instructional Design Theory)
Tanggal :
Nama Dosen :
Mode Belajar :

No	Nama	Aspek yang diamati					Ket
		a	b	c	d	e	

atatan:
Beri tanda centang (√) pada aspek yang tampak terjadi atau tanda silan (X) jika tidak tampak terjadi. Kemudian beri keterangan tambahan bagaimana terjadinya.

yy. Aktif dalam belajar
zz. Motivasi belajar
aaa. Pemaknaan konsep
bbb. Pemecahan masalah
ccc. Sikap komunikasi

Tanda tangan Dosen

Ket.
OL = *online e-learning*
F2F= tatap muka

LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN DISKUSI PER PERTEMUAN

Nama Topik Kuliah : Teori Gagne
Tanggal :
Nama Dosen :
Mode Belajar :

No	Nama	Aspek yang diamati					Ket
		a	b	c	d	e	

atatan:
Beri tanda centang (√) pada aspek yang tampak terjadi atau tanda silan (X) jika tidak tampak terjadi. Kemudian beri keterangan tambahan bagaimana terjadinya.

ddd. Aktif dalam belajar
eee. Motivasi belajar
fff. Pemaknaan konsep
ggg. Pemecahan masalah
hhh. Sikap komunikasi

Tanda tangan Dosen

Ket.
OL = *online e-learning*
F2F= tatap muka

b. Tugas Akhir

Instrumen Penilaian Afeksi

1. Rubrik observasi
   a. Konsep Dasar Teori Belajar dan Pembelajaran

Topik Bahasan :
Tanggal :
Nama Dosen :

Kelp	Keterampilan Ilmiah				Sikap Ilmiah				Ket
	K1	K2	K3	K4	S1	S2	S3	S4	
1									AB = amat baik, melibatkan semua anggota B = amat baik, melibatkan 3-4 anggota C = cukup melibatkan 2 anggota D = kurang, melibatkan 1 anggota
2									
3									
4									
5									
6									

Catatan	Catatan
K1 = mengunakan alat K2 = melakukan pengamatan K3 = merumuskan pemecahan masalah K4 = mengkomunikasikan hasil	S1 = bekerja sama S2 = menghargai pendapat S3 = berani berpendapat S4 = antusias

   b. Teori Behaviorisme

Topik Bahasan :
Tanggal :
Nama Dosen :

Kelp	Keterampilan Ilmiah				Sikap Ilmiah				Ket
	K1	K2	K3	K4	S1	S2	S3	S4	
1									AB = amat baik, melibatkan semua anggota B = amat baik, melibatkan 3-4 anggota C = cukup melibatkan 2 anggota D = kurang, melibatkan 1 anggota
2									
3									
4									
5									
6									

Catatan	Catatan
K1 = mengunakan alat K2 = melakukan pengamatan K3 = merumuskan pemecahan masalah K4 = mengkomunikasikan hasil	S1 = bekerja sama S2 = menghargai pendapat S3 = berani berpendapat S4 = antusias

c. Teori Kognitivisme

Topik Bahasan :									
Tanggal :									
Nama Dosen :									
Kelp	**Keterampilan Ilmiah**				**Sikap Ilmiah**				**Ket**
	K1	K2	K3	K4	S1	S2	S3	S4	
1									AB = amat baik, melibatkan semua anggota B = amat baik, melibatkan 3-4 anggota C = cukup melibatkan 2 anggota D = kurang, melibatkan 1 anggota
2									
3									
4									
5									
6									
Catatan K1 = mengunakan alat K2 = melakukan pengamatan K3 = merumuskan pemecahan masalah K4 = mengkomunikasikan hasil					Catatan S1 = bekerja sama S2 = menghargai pendapat S3 = berani berpendapat S4 = antusias				

d. Teori Konstruktivisme

Topik Bahasan :									
Tanggal :									
Nama Dosen :									
Kelp	**Keterampilan Ilmiah**				**Sikap Ilmiah**				**Ket**
	K1	K2	K3	K4	S1	S2	S3	S4	
1									AB = amat baik, melibatkan semua anggota B = amat baik, melibatkan 3-4 anggota C = cukup melibatkan 2 anggota D = kurang, melibatkan 1 anggota
2									
3									
4									
5									
6									
Catatan K1 = mengunakan alat K2 = melakukan pengamatan K3 = merumuskan pemecahan masalah K4 = mengkomunikasikan hasil					Catatan S1 = bekerja sama S2 = menghargai pendapat S3 = berani berpendapat S4 = antusias				

e. Teori Humanisme

Topik Bahasan :
Tanggal :
Nama Dosen :

Kelp	Keterampilan Ilmiah				Sikap Ilmiah				Ket
	K1	K2	K3	K4	S1	S2	S3	S4	
1									AB = amat baik, melibatkan semua anggota B = amat baik, melibatkan 3-4 anggota C = cukup melibatkan 2 anggota D = kurang, melibatkan 1 anggota
2									
3									
4									
5									
6									

Catatan	Catatan
K1 = mengunakan alat K2 = melakukan pengamatan K3 = merumuskan pemecahan masalah K4 = mengkomunikasikan hasil	S1 = bekerja sama S2 = menghargai pendapat S3 = berani berpendapat S4 = antusias

f. Teori Sibernetik

Topik Bahasan :
Tanggal :
Nama Dosen :

Kelp	Keterampilan Ilmiah				Sikap Ilmiah				Ket
	K1	K2	K3	K4	S1	S2	S3	S4	
1									AB = amat baik, melibatkan semua anggota B = amat baik, melibatkan 3-4 anggota C = cukup melibatkan 2 anggota D = kurang, melibatkan 1 anggota
2									
3									
4									
5									
6									

Catatan	Catatan
K1 = mengunakan alat K2 = melakukan pengamatan K3 = merumuskan pemecahan masalah K4 = mengkomunikasikan hasil	S1 = bekerja sama S2 = menghargai pendapat S3 = berani berpendapat S4 = antusias

g. Teori Konectivisme

Topik Bahasan :									
Tanggal :									
Nama Dosen :									
Kelp	**Keterampilan Ilmiah**				**Sikap Ilmiah**				**Ket**
	K1	K2	K3	K4	S1	S2	S3	S4	
1									AB = amat baik, melibatkan semua anggota B = amat baik, melibatkan 3-4 anggota C = cukup melibatkan 2 anggota D = kurang, melibatkan 1 anggota
2									
3									
4									
5									
6									
Catatan K1 = mengunakan alat K2 = melakukan pengamatan K3 = merumuskan pemecahan masalah K4 = mengkomunikasikan hasil					Catatan S1 = bekerja sama S2 = menghargai pendapat S3 = berani berpendapat S4 = antusias				

h. Gaya Belajar

Topik Bahasan :									
Tanggal :									
Nama Dosen :									
Kelp	**Keterampilan Ilmiah**				**Sikap Ilmiah**				**Ket**
	K1	K2	K3	K4	S1	S2	S3	S4	
1									AB = amat baik, melibatkan semua anggota B = amat baik, melibatkan 3-4 anggota C = cukup melibatkan 2 anggota D = kurang, melibatkan 1 anggota
2									
3									
4									
5									
6									
Catatan K1 = mengunakan alat K2 = melakukan pengamatan K3 = merumuskan pemecahan masalah K4 = mengkomunikasikan hasil					Catatan S1 = bekerja sama S2 = menghargai pendapat S3 = berani berpendapat S4 = antusias				

i. Kecerdasan Majemuk

Topik Bahasan :									
Tanggal :									
Nama Dosen :									
Kelp	**Keterampilan Ilmiah**				**Sikap Ilmiah**				**Ket**
	K1	K2	K3	K4	S1	S2	S3	S4	
1									AB = amat baik, melibatkan semua anggota B = amat baik, melibatkan 3-4 anggota C = cukup melibatkan 2 anggota D = kurang, melibatkan 1 anggota
2									
3									
4									
5									
6									
Catatan K1 = mengunakan alat K2 = melakukan pengamatan K3 = merumuskan pemecahan masalah K4 = mengkomunikasikan hasil					Catatan S1 = bekerja sama S2 = menghargai pendapat S3 = berani berpendapat S4 = antusias				

j. Locus of Control

Topik Bahasan :									
Tanggal :									
Nama Dosen :									
Kelp	**Keterampilan Ilmiah**				**Sikap Ilmiah**				**Ket**
	K1	K2	K3	K4	S1	S2	S3	S4	
1									AB = amat baik, melibatkan semua anggota B = amat baik, melibatkan 3-4 anggota C = cukup melibatkan 2 anggota D = kurang, melibatkan 1 anggota
2									
3									
4									
5									
6									
Catatan K1 = mengunakan alat K2 = melakukan pengamatan K3 = merumuskan pemecahan masalah K4 = mengkomunikasikan hasil					Catatan S1 = bekerja sama S2 = menghargai pendapat S3 = berani berpendapat S4 = antusias				

k. Teori Merril

Topik Bahasan :									
Tanggal :									
Nama Dosen :									
Kelp	**Keterampilan Ilmiah**				**Sikap Ilmiah**				**Ket**
	K1	K2	K3	K4	S1	S2	S3	S4	
1									AB = amat baik, melibatkan semua anggota B = amat baik, melibatkan 3-4 anggota C = cukup melibatkan 2 anggota D = kurang, melibatkan 1 anggota
2									
3									
4									
5									
6									
Catatan K1 = mengunakan alat K2 = melakukan pengamatan K3 = merumuskan pemecahan masalah K4 = mengkomunikasikan hasil					Catatan S1 = bekerja sama S2 = menghargai pendapat S3 = berani berpendapat S4 = antusias				

l. Teori Gagne

Topik Bahasan :									
Tanggal :									
Nama Dosen :									
Kelp	**Keterampilan Ilmiah**				**Sikap Ilmiah**				**Ket**
	K1	K2	K3	K4	S1	S2	S3	S4	
1									AB = amat baik, melibatkan semua anggota B = amat baik, melibatkan 3-4 anggota C = cukup melibatkan 2 anggota D = kurang, melibatkan 1 anggota
2									
3									
4									
5									
6									
Catatan K1 = mengunakan alat K2 = melakukan pengamatan K3 = merumuskan pemecahan masalah K4 = mengkomunikasikan hasil					Catatan S1 = bekerja sama S2 = menghargai pendapat S3 = berani berpendapat S4 = antusias				

2. Rubrik wawancara

LEMBAR WAWANCARA UNTUK MAHASISWA
1. Apakah mengerti dengan materi yang dipelajari: 2. Apakah dapat mengaitkan dengan kehidupan sehari-hari? 3. Bagaimana kaitannya dengan belajar yang selama ini dilakukan?

a. Konsep Dasar Teori Belajar dan Pembelajaran
b. Teori Behaviorisme
c. Teori Kognitifvisme
d. Teori Konstruktivisme
e. Teori Humanisme
f. Teori Sibernetik
g. Teori Konectivisme
h. Gaya Belajar
i. Kecerdasan Majemuk
j. Locus Control
k. Teori Merril
l. Teori Gagne

KISI-KISI INSTRUMEN ANALISIS KEBUTUHAN INSTRUMEN PENILAIAN *BLENDED LEARNING*

Kebutuhan terhadap instrumen penilaian *blended learning* (**Dosen**)	Kebutuhan terhadap instrumen penilaian *online learning*	Saya membutuhkan lembar penilaian diskusi online
		Saya membutuhkan lembar penilaian tugas-tugas online
		Saya membutuhkan lembar observasi aktivitas belajar online
		Saya membutuhkan format rekap nilai-nilai quis online
	Kebutuhan terhadap instrumen penilaian *tatap muka di kelas*	Saya membutuhkan lembar penilaian diskusi di kelas
		Saya membutuhkan lembar penilaian tugas-tugas di kelas
		Saya membutuhkan lembar observasi aktivitas belajar di kelas
		Saya membutuhkan format rekap nilai-nilai quis di kelas
Kesiapan Mahasiswa mengikuti penilaian *blended learning* (**Mahasiswa**)	Kesiapan Mahasiswa mengikuti penilaian *online learning*	Saya mengikuti kegiatan diskusi online
		Saya mampu mengerjakan tugas-tugas online
		Saya terlibat aktif dalam aktivitas belajar di online learning
		Saya mengikuti kuis online
	Kesiapan Mahasiswa mengikuti penilaian *tatap muka di kelas*	Saya mengikuti kegiatan diskusi di kelas
		Saya mengerjakan tugas-tugas dalam bentuk cetak (*print out*)
		Saya terlibat aktif dalam aktivitas belajar di kelas
		Saya mengikuti kuis di kelas
Kesiapan Perangkat yang dimiliki mahasiswa mengikuti penilaian *blended learning* (**Mahasiswa**)	Kesiapan Perangkat yang dimiliki mahasiswa mengikuti penilaian *online learning*	Saya mengakses halaman e-learning (*online learning*) di komputer personal
		Saya mengakses halaman e-learning (*online learning*) di laptop
		Saya mengakses halaman e-learning (*online learning*) di mobile phone
		Saya mengakses halaman e-learning (*online learning*) di warung internet
		Saya mengakses halaman e-learning (*online learning*) di laboratorium kampus
	Kesiapan Perangkat yang dimiliki mahasiswa mengikuti penilaian *tatap muka di kelas*	Saya menggunakan laptop setiap kali belajar di kelas
		Saya mengoptimalkan *mobile phone* selama belajar di kelas
		Saya mencatat materi perkuliahan di buku catatan

INSTRUMEN ANALISIS KEBUTUHAN TERHADAP INSTRUMEN PENILAIAN *BLENDED LEARNING* PROGRAM STUDI TP FIP UNP

Asalammualaikum Wr. Wb

Saya mendo`akan semoga Saudara selalu dalam lindungan Allah SWT. Sebelumnya saya mau mengucapkan terima kasih karena telah bersedia menyediakan waktu untuk mengisi instrumen tentang analisis kebutuhan mahasiswa terhadap penilaian *blended learning* yaitu pembelajaran yang mengkombinasikan pertemuan tatap muka dan *online learning* di Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Saya mengharapkan Saudara bersedia untuk mengisi instrumen ini dengan sebaik-baiknya. Data Saudara dan isian ini akan dijamin peneliti dan tidak akan mempengaruhi nilai saudara. Atas kesediaan dan partisipasi yang Saudara berikan, saya mengucapkan terimakasih.

Padang, Agustus 2018

Alwen Bentri

INSTRUMEN KESIAPAN MAHASISWA MENGIKUTI PENILAIAN *BLENDED LEARNING* PROGRAM STUDI TP FIP UNP

Nama Mahasiswa :

NIM :

Mata Kuliah :

Saudara dapat mencantumkan tanda (√) pada salah kolom skala penilaian. Penilaian ini didasarkan atas kondisi Saudara selama mengikuti perkuliahan yang mengkombinasikan pertemuan tatap muka dengan *online learning* di Program Studi Teknologi Pendidikan FIP UNP.

SL = Selalu
S = Sering
K = Kadang-kadang
J = Jarang
TP = Tidak Pernah

No.	Pernyataan	SL	S	K	J	TP
	Kegiatan Awal Pembelajaran					
1	Saya mengikuti kegiatan diskusi online					
2	Saya mampu mengerjakan tugas-tugas online					
3	Saya terlibat aktif dalam aktivitas belajar di online learning					
4	Saya mengikuti kuis online					
5	Saya mengikuti kegiatan diskusi di kelas					
6	Saya mengerjakan tugas-tugas dalam bentuk cetak (*print out*)					
7	Saya terlibat aktif dalam aktivitas belajar di kelas					
8	Saya mengikuti kuis di kelas					

Padang, Agustus 2018

(Tanda Tangan)

INSTRUMEN KESIAPAN PERANGKAT YANG DIMILIKI MAHASISWA DALAM PENILAIAN *BLENDED LEARNING* PROGRAM STUDI TP FIP UNP

Nama Mahasiswa :

NIM :

Mata Kuliah :

Saudara dapat mencantumkan tanda (√) pada salah kolom skala penilaian. Penilaian ini didasarkan atas kondisi Saudara selama mengikuti perkuliahan yang mengkombinasikan pertemuan tatap muka dengan *online learning* di Program Studi Teknologi Pendidikan FIP UNP.

SL = Selalu
S = Sering
K = Kadang-kadang
J = Jarang
TP = Tidak Pernah

No.	Pernyataan	SL	S	K	J	TP
	Kegiatan Awal Pembelajaran					
1	Saya mengakses halaman e-learning (*online learning*) di komputer personal					
2	Saya mengakses halaman e-learning (*online learning*) di laptop					
3	Saya mengakses halaman e-learning (*online learning*) di mobile phone					
4	Saya mengakses halaman e-learning (*online learning*) di warung internet					
5	Saya mengakses halaman e-learning (*online learning*) di laboratorium kampus					
6	Saya menggunakan laptop setiap kali belajar di kelas					
7	Saya mengoptimalkan *mobile phone* selama belajar di kelas					
8	Saya mencatat materi perkuliahan di buku catatan					

Padang, Agustus 2018

(Tanda Tangan)

INSTRUMEN ANALISIS KEBUTUHAN DOSEN TERHADAP INSTRUMEN PENILAIAN *BLENDED LEARNING* PROGRAM STUDI TP FIP UNP

Asalammualaikum Wr. Wb

Saya mendo`akan semoga Bapak/Ibu selalu dalam lindungan Allah SWT. Sebelumnya saya mau mengucapkan terima kasih karena telah bersedia menyediakan waktu untuk mengisi instrumen tentang analisis kebutuhan terhadap instrumen penilaian *blended learning* yaitu pembelajaran yang mengkombinasikan pertemuan tatap muka dan *online learning* di Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Saya mengharapkan Bapak/Ibu bersedia untuk mengisi instrumen ini dengan sebaik-baiknya. Data Bapak/Ibu dan isian ini akan dijamin peneliti dan tidak akan mempengaruhi nilai kinerja Bapak/Ibu. Atas kesediaan dan partisipasi yang diberikan, saya mengucapkan terimakasih.

Padang, Agustus 2018

Alwen Bentri

INSTRUMEN ANALISIS KEBUTUHAN DOSEN TERHADAP INSTRUMEN PENILAIAN *BLENDED LEARNING* PROGRAM STUDI TP FIP UNP

Nama :

Mata Kuliah :

Bapak/Ibu dapat mencantumkan tanda (√) pada salah kolom skala penilaian. Penilaian ini didasarkan atas kebutuhan Bapak/Ibu selama mengikuti perkuliahan yang mengkombinasikan pertemuan tatap muka dengan *online learning (blended learning)* di Program Studi Teknologi Pendidikan FIP UNP.

SL = Selalu
S = Sering
K = Kadang-kadang
J = Jarang
TP = Tidak Pernah

No.	Pernyataan	SL	S	K	J	TP
Kegiatan Awal Pembelajaran						
1	Saya membutuhkan lembar penilaian diskusi online					
2	Saya membutuhkan lembar penilaian tugas-tugas online					
3	Saya membutuhkan lembar observasi aktivitas belajar online					
4	Saya membutuhkan format rekap nilai-nilai quis online					
5	Saya membutuhkan lembar penilaian diskusi di kelas					
6	Saya membutuhkan lembar penilaian tugas-tugas di kelas					
7	Saya membutuhkan lembar observasi aktivitas belajar di kelas					
8	Saya membutuhkan format rekap nilai-nilai quis di kelas					

Padang, Agustus 2018

(Tanda Tangan)

Tabulasi kesiapan mahasiswa mengikuti penilai blended learning

Repon	Item							
den	1	2	3	4	5	6	7	8
1	4	5	4	4	4	3	5	4
2	3	4	4	4	3	2	3	4
3	4	4	3	3	3	4	4	4
4	4	4	4	4	3	4	4	4
5	4	3	3	4	4	4	4	4
6	4	3	4	5	4	3	4	3
7	5	4	4	3	4	4	2	4
8	3	4	4	4	3	4	4	4
9	4	4	4	3	3	3	4	4
10	4	4	5	4	4	4	4	4
11	4	3	4	5	4	4	3	4
12	3	4	4	4	5	4	4	3
13	5	5	4	4	5	4	4	4
14	5	4	3	4	4	5	3	3
15	5	4	4	4	3	4	4	5
16	3	4	4	4	3	4	4	4
17	4	4	4	4	3	4	4	4
18	4	4	3	3	3	3	4	4
19	4	4	4	4	3	4	5	4
20	4	3	3	3	3	4	4	3
21	2	4	3	4	4	3	4	3
22	4	3	4	4	4	3	4	4
23	4	3	4	4	4	3	4	4
24	4	3	2	4	4	3	4	3
25	3	3	4	4	3	4	4	3
26	4	3	4	3	3	4	4	3
27	4	4	4	4	4	4	3	3
28	5	4	3	3	4	5	4	4
29	4	3	4	4	4	5	5	4
30	4	3	4	3	3	3	4	4
31	5	3	5	3	3	3	4	4
32	4	3	4	3	3	4	4	5
33	5	4	4	4	4	4	3	4
34	5	4	5	4	4	4	3	4
35	4	4	4	3	4	3	4	4
36	4	4	4	3	3	3	4	3
37	4	4	4	4	4	3	4	4
38	4	4	3	4	4	4	4	4
39	3	3	3	4	3	4	5	4
40	3	4	4	5	4	4	3	3
41	4	5	4	4	4	3	4	4
42	4	5	5	4	3	3	4	3
43	5	5	5	4	4	3	4	3
44	5	4	5	3	3	4	4	4
45	5	4	4	3	4	4	4	4
46	4	4	4	4	4	4	4	4

47	4	4	3	4	4	3	3	3
48	4	4	4	4	4	3	3	3
49	4	4	3	4	5	3	3	3
50	3	3	3	3	4	4	4	4
51	2	4	3	4	4	3	3	4
52	4	3	4	5	4	4	4	4
53	4	3	5	3	3	3	3	4
54	4	3	4	3	3	3	4	4
55	4	4	4	3	4	4	4	4
56	4	5	4	3	4	4	3	4
57	5	4	4	4	4	3	3	3
58	5	4	4	4	4	3	3	4
59	4	4	4	4	5	3	4	4
60	4	4	4	4	4	3	4	3
61	4	2	4	4	4	4	4	4
62	4	4	4	3	5	4	4	5
63	3	3	4	3	5	4	3	4
64	3	3	3	4	5	3	3	3
65	4	3	4	3	4	3	3	4
66	4	2	3	3	3	4	4	4
67	4	3	3	3	4	4	4	4
68	4	4	3	3	4	3	4	4
69	5	5	3	4	4	3	4	4
70	3	3	3	4	4	3	4	5
71	4	3	4	3	5	4	4	5
72	4	3	4	4	4	3	5	5
73	5	3	3	5	4	4	5	4
74	4	4	3	4	4	4	5	3
75	3	4	5	3	3	4	4	4
76	4	4	3	4	4	4	4	3
77	4	4	3	4	4	4	3	3
78	4	4	3	4	4	3	4	3
79	4	4	3	4	3	4	4	4
80	4	3	4	4	4	4	4	4
81	3	3	4	4	4	4	5	4
82	4	4	4	3	4	4	5	4
83	3	4	5	4	4	4	4	4
84	4	4	5	5	3	4	4	4
85	4	5	4	5	4	3	4	4
86	4	5	4	5	3	4	4	4
87	4	4	4	4	4	4	5	4
88	5	4	4	3	4	4	2	4
89	4	4	3	4	4	4	3	3
90	4	4	2	3	4	3	4	4
91	4	4	3	3	4	4	3	3
92	3	4	3	3	4	5	4	3
93	4	3	4	4	4	5	5	4
94	4	3	4	4	3	4	5	4
95	4	4	4	4	4	3	5	4
96	5	4	4	4	4	3	4	4

97	5	4	5	3	4	4	4	4
98	4	4	3	3	5	4	4	4
99	4	4	4	4	5	4	4	3
100	4	3	4	3	4	4	5	3
101	4	3	5	3	4	4	4	3
102	5	3	4	3	4	4	3	3
103	2	4	4	3	3	3	4	4
104	3	4	4	4	4	3	3	4
105	4	4	4	4	3	3	4	4
106	3	3	3	4	4	4	4	3
107	4	4	3	3	3	4	4	3
108	4	3	3	4	4	4	4	2
109	3	4	4	3	3	4	4	3
110	4	3	4	4	4	5	4	3
111	4	4	4	4	3	4	3	4
112	4	4	4	4	4	4	4	4
113	5	4	4	5	4	4	4	4
114	5	3	4	5	4	4	4	4
115	4	4	4	3	3	3	4	5
116	4	4	4	2	4	3	4	3
117	4	4	3	4	3	4	4	3
118	3	4	4	4	3	4	4	4
119	4	4	3	5	4	4	3	4
120	4	4	3	4	3	3	3	5
121	4	4	3	3	4	4	3	4
122	3	4	4	4	4	3	4	4
123	4	3	5	4	4	3	4	4
124	4	3	4	4	4	3	4	4
125	4	4	4	3	4	4	3	3
126	4	3	4	4	3	5	4	3
127	4	4	3	4	3	4	4	4
128	4	3	4	4	4	4	4	4
Rata-ra	3,961	3,72	3,781	3,7	3,77	3,7	3,86	3,75
	99	93	95	93	95	93	96,5	93,75

No	Pernyataan							
	Penilaian Online				Penilaian Tatap Muka			
1	0	0	0	0	0	0	0	0
2	2,344	1,56	1,56	0,8	0	0,8	1,56	0,8
3	15,63	32,8	28,91	34	30,5	36	21,9	28,13
4	65,63	59,4	59,38	56	61,7	58	65,6	64,84
5	16,41	6,25	10,16	8,6	7,81	5,5	10,9	6,25
total	100	100	100	100	100	100	100	100

REPUBLIK INDONESIA
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka pelindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan	:	EC00201857968, 7 Desember 2018
Pencipta		
Nama	:	**Dr. Alwen Bentri, M.Pd., Dr. Ulfia Rahmi, M.Pd., , dkk**
Alamat	:	Jl. Asra Tunggul Hitam, Padang, Padang, Sumatera Barat, 25171
Kewarganegaraan	:	Indonesia
Pemegang Hak Cipta		
Nama	:	**Dr. Alwen Bentri, M.Pd., Dr. Ulfia Rahmi, M.Pd., , dkk**
Alamat	:	Jl. Asra Tunggul Hitam, Padang, Padang, 3, 25171
Kewarganegaraan	:	Indonesia
Jenis Ciptaan	:	**Karya Tulis (Artikel)**
Judul Ciptaan	:	**The Models Of Assessment To Accomodate Instructional Domains In Blended Learning**
Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia	:	1 Oktober 2018, di Padang
Jangka waktu pelindungan	:	Berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.
Nomor pencatatan	:	000127596

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.
Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

a.n. MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA
DIREKTUR JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL

Dr. Freddy Harris, S.H., LL.M., ACCS.
NIP. 196611181994031001

LAMPIRAN PENCIPTA

No	Nama	Alamat
1	Dr. Alwen Bentri, M.Pd.	Jl. Asra Tunggul Hitam, Padang
2	Dr. Ulfia Rahmi, M.Pd.	Jl. Bronco Tunggul Hitam, Padang
3	Dr. Abna Hidayati, M.Pd.	Lubuk Lintah, Padang
4	Dedi Supendra, S.Pd., M.A.	Desa Pakasai Padusunan, Pariaman

LAMPIRAN PEMEGANG

No	Nama	Alamat
1	Dr. Alwen Bentri, M.Pd.	Jl. Asra Tunggul Hitam, Padang
2	Dr. Ulfia Rahmi, M.Pd.	Jl. Bronco Tunggul Hitam, Padang
3	Dr. Abna Hidayati, M.Pd.	Lubuk Lintah, Padang
4	Dedi Supendra, S.Pd., M.A.	Desa Pakasai Padusunan, Pariaman