

ABSTRAK

Unung Verawardina, 2020. Pengembangan Model *Flipped Blended Learning* Pada Mata Kuliah Pemrograman Visual. Disertasi Program Doktor, Pascasarjana Fakultas Teknik, Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini didasarkan atas pembelajaran menghadapi abad XXI dan Era revolusi industri 4.0 dimana pembelajaran perlu menggunakan teknologi seperti belajar terjadi dimana dan kapan saja secara fleksibel melalui *online*, maupun kombinasi pembelajaran secara *blended* perpaduan *face to face* (tatap muka) dan *online*. Kemudian juga didasari kemampuan *softskill* 4C (*Communication, Colaboration, Critical thinking* dan *Creative*). Permasalahan yang terjadi kurang optimalnya keterampilan mahasiswa dengan kemampuan tersebut, dan permasalahan lainnya berdasarkan karakteristik mata kuliah pemrograman visual yakni perlunya mahasiswa untuk menganalisis masalah, berfikir kritis dalam memahami konsep algoritma program dan mampu kreatif dalam membuat dan menghasilkan program. Untuk mengatasi persoalan tersebut maka perlu dikembangkan suatu model pembelajaran secara *blended* yang menggunakan teknologi yang memuat adanya usur revolusi industri 4.0, soft skill 4C, dan keterampilan melalui proyek yang memacu untuk berpikir tingkat tinggi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah model *Flipped Blended Learning* pada mata kuliah Pemrograman visual yang valid, praktis dan efektif.

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development* (R&D) dengan mengadopsi model ADDIE (Brncah, 2010) melalui langkah-langkah; (1) Analisis, (2) Desain, (3) *Development*, (4) Implementasi, (5) *Evaluation*.

Penelitian ini menghasilkan model *Flipped Blended Learning*, memiliki validitas, praktikalitas dan efektivitas yang telah teruji sehingga layak digunakan pada mata kuliah Pemrograman Visual. Implikasi dari penelitian ini dapat menjadi rekomendasi alternatif untuk mengoptimalkan pembelajaran secara *face to face* dan *online* yang mampu meningkatkan HOTS, *softskill* dan psikomotor.

Kata kunci: *Blended Learning*, Pemrograman Visual, HOTS, *Online* dan *Face to Face*, Pembelajaran Abad XXI.