

**PENGEMBANGAN MODEL DESAIN PESAN
*BLENDED LEARNING***

DISERTASI



OLEH

**ULFIA RAHMI
NIM: 1304345**

**Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam
mendapatkan gelar Doktor Ilmu Pendidikan**

**PROGRAM STUDI ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM DOKTOR
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2017**

ABSTRACT

Ulfia Rahmi. 2016. The Development of Message-Design Model in Blended Learning. Dissertation. Postgraduate Program, State University of Padang.

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

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

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

ABSTRAK

Ulfia Rahmi. 2016. Pengembangan Model Desain Pesan dalam *Blended Learning*. Disertasi. Program Pascasarjana Universitas Negeri Padang.

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

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

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

Kata Kunci: *desain pesan, konstruksi pesan pembelajaran, e-learning, online learnin, blended learning*

Lembar Pengesahan

Dengan persetujuan Komisi Promotor/Pembahas/Penguji telah disahkan
Disertasi atas nama :

Nama : *Ulfia Rahmi*
NIM. : 1304345

melalui ujian terbuka pada tanggal 27 Desember 2016

Direktur Program Pascasarjana
Universitas Negeri Padang



Prof. Nurhizrah Gistituati, M.Ed., Ed.D.
NIP. 19580325 199403 2 001

Ketua Program Studi/Konsentrasi

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Mawardi', is written over the text of the next block.

Prof. Dr. Z. Mawardi Effendi, M.Pd.
NIP. 19501104 197503 1 001

Persetujuan Komisi Promotor/Penguji

Nama : *Ulfia Rahmi*
NIM. : 1304345

Komisi Promotor/Penguji

Prof. Dr. Z. Mawardi Efendi, M.Pd.
(Ketua Promotor/Penguji)

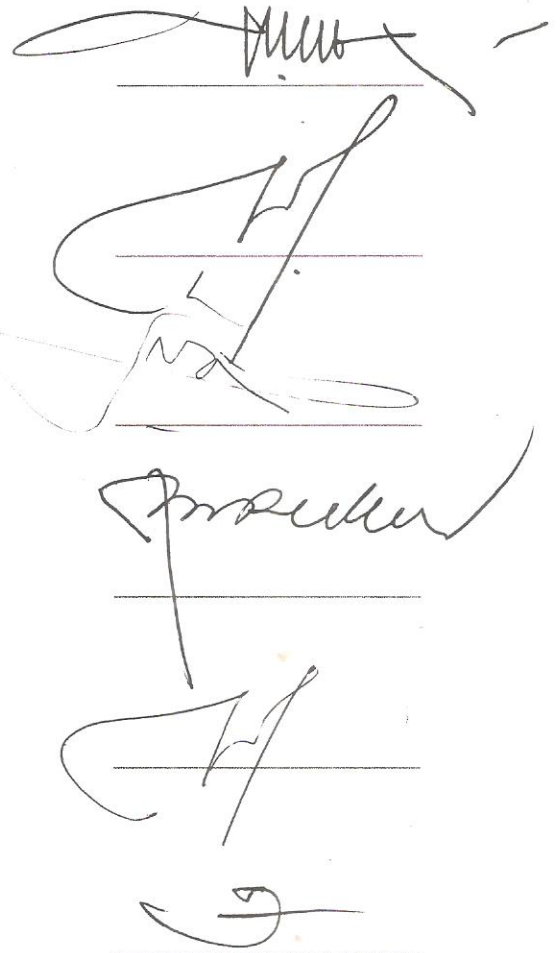
Prof. Drs. H. Mohd. Ansyar, Ph.D.
(Promotor/Penguji)

Dr. Jasrial, M.Pd.
(Promotor/Penguji)

Prof. Dr. Kasman Rukun, M.Pd.
(Pembahas/Penguji)

Prof. Nurhizrah Gistituati, M.Ed., Ed.D.
(Pembahas/Penguji)

Prof. Dr. Anik Gufron, M.Pd.
(Penguji dari Luar)



SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, disertasi dengan judul Pengembangan Model Desain Pesan *Blended Learning* adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik baik di Universitas Negeri Padang maupun di perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, penilaian dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan Tim Promotor: Prof. Dr. Z. Mawardi Effendi, M. Pd., Prof. Drs. Mohd. Ansyar, Ph. D. Dan Dr. Jasrial, M. Pd., serta Tim Pembahas: Prof. Dr. Kasman Rukun, M.Pd. dan Prof. Nurhizrah Gistituati, M.Ed. Ed. D. serta Prof. Dr. Anik Ghuftron, M.Pd (UNY).
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan naskah sesuai dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, Januari 2017
Saya yang Menyatakan,



Ulfia Rahmi
1304345

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah mengajarkan ilmu pengetahuan kepada hamba-Nya sehingga dengan izinNya, peneliti dapat menyelesaikan disertasi berjudul Pengembangan Model Desain Pesan *Blended Learning*. Shalawat beriring salam peneliti kirimkan kepada Nabi Muhammad SAW sebagai junjungan alam sekaligus menjadi rahmat bagi sekalian makhluk Allah SWT.

Disertasi ini ditulis untuk memenuhi persyaratan menuju perolehan gelar Doktor Ilmu Pendidikan (S3) dalam program studi Ilmu Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Negeri Padang. Disertasi ini dibimbing dan diarahkan oleh Komisi Promotor/Penguji dari dalam dan luar Universitas Negeri Padang. Atas bimbingan dan arahan tersebut, peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Phil Yanuar Kiram sebagai rektor UNP masa bakti 2011-2015 dan Prof. Ganefri, Ph.D. masa bakti 2015-2019 yang telah memberikan kesempatan berharga kepada penulis untuk mengikuti pendidikan di Program Pascasarjana Universitas Negeri Padang
2. Prof. Nurhizrah Gistituati, M.Ed. Ed.D. sebagai Direktur Pascasarjana UNP sekaligus Pembahas dan Penguji yang telah membantu, memfasilitasi, dan sigap terhadap masalah-masalah yang penulis hadapi. Penulis berterima kasih atas sumbangan pikiran, saran, dan masukan untuk kesempurnaan disertasi penulis dalam rangka penyelesaian studi.
3. Prof. Dr. Z. Mawardi Effendi, M.Pd. sebagai Ketua Program Studi Program Doktor sekaligus ketua Promotor/Penguji yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan disertasi.
4. Prof. Drs. Mohd. Ansyar, Ph.D. sebagai promotor/Penguji yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dan memotivasi penulis dalam penyelesaian disertasi.
5. Dr. Jasrial, M.Pd. sebagai Promotor/Penguji yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dan memotivasi penulis dalam penyelesaian disertasi.
6. Prof. Dr. Kasman Rukun, M.Pd. sebagai Pembahas/Penguji yang telah menyumbangkan pikiran, saran dan masukan untuk kesempurnaan disertasi penulis dalam rangka penyelesaian studi.

7. Prof. Dr. Anik Gufron, M. Pd. sebagai Pembahas/Penguji Luar UNP dari Universitas Negeri Yogyakarta (UNY). Terima kasih telah bersedia menjadi penguji dan memberikan sumbang pikirannya dalam rangka menyempurnakan disertasi penulis.
8. Tim Validator Prof. Dr. Abizar, Prof. Dr. Kasman Rukun, M.Pd, Prof. Dr. Agustina, M.Hum, Dr. Ramalis Hakim, M.Pd, Dr. Darmansyah, S.T., M.Pd, Dr. Alwen Bentri, M.Pd, dan Dr. Abna Hidayati, M.Pd yang telah memberikan masukan dan arahan terhadap kesempurnaan produk pengembangan penulis.
9. Pimpinan Pascasarjana Direktorat, Wakil Direktorat 1 dan Wakil Direktorat II beserta seluruh staf pengajar Program Pascasarjana UNP yang telah memfasilitasi dan membimbing penulis dalam menyelesaikan program doktor.
10. Pimpinan Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) UNP yang telah memberikan ijin melakukan penelitian
11. Pimpinan Program Studi Teknologi Pendidikan (TP) Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan (KTP) FIP UNP yang telah memberikan ijin melakukan penelitian, beserta staf pengajar yang bersedia berdiskusi dengan penulis dalam rangka penyelesaian studi.
12. Terima kasih juga kepada Drs. H. Nasrullah Dt. Tambiro Dirajo (Papa) dan Hj. Elidarwati (Mama); H. Jahidin (Ayah Mertua) dan Hj. Asnimar (Ibu Mertua) yang selalu mendorong dan mendoakan dengan penuh kasih sayang kesuksesan anak-anaknya, khususnya demi kelancaran studi penulis.
13. Terkhusus terima kasih diucapkan kepada Azrul, M.Pd. (Suami) yang selalu sabar, ikhlas, siaga dan penuh kasih sayang membantu penulis, berdiskusi, serta memecahkan masalah yang penulis hadapi khususnya dalam penyelesaian program doktor Ilmu Pendidikan.
14. Bapak/Ibu Kayawan PPs UNP dan teman-teman angkatan 2013.

Semoga pembelajaran, perhatian, bimbingan, arahan, dan panutan yang Bapak/Ibu berikan menjadi amal ibadah yang pahalanya tidak terputus-putus sampai akhir masa. Amin Ya Rabbal ‘Alamin.

Padang, Januari 2017
Penulis,

Ulfia Rahmi

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRACT	i
ABSTRAK	ii
LEMBARAN PENGESAHAN.....	iii
PERSETUJUAN KOMISI PROMOTOR/PENGUJI.....	iv
SURAT PERNYATAAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	14
C. Tujuan Penelitian	15
D. Spesifikasi Produk	15
E. Pentingnya Pengembangan	17
F. Asumsi dan Keterbatasan	10
G. Defenisi Operasional	22
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian tentang Ilmu Pendidikan.....	23
B. Kajian Teoretis.	28
1. Hakikat Belajar.....	28
2. Desain Pesan Pembelajaran.....	31
3. Konsep Utama Desain Pesan Pembelajaran.....	43
4. <i>Blended Learning</i>	64
5. Model Pengembangan.....	85
6. Kriteria Desain Pesan dalam <i>Blended Learning</i>	87

Halaman

C. Kajian Praksis Pendidikan mengenai Desain Pesan dan <i>Blended Learning</i>	90
D. Kerangka Berpikir	91
E. Penelitian yang Relevan	92

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	98
B. Prosedur Pengembangan	100
C. Uji Coba Produk	106
D. Subjek Uji Coba	109
E. Jenis Data	109
F. Instrumen Pengumpulan Data	110
G. Teknik Analisis Data	114

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN

A. Paparan Proses Pengembangan dan Bukti-buktinya	118
1. Analisis	118
2. Desain	151
3. Pengembangan	172
4. Implementasi	174
5. Evaluasi	198
B. Penyajian Data Uji Coba	198
1. Validasi	198
2. Praktikalitas	200
3. Efektivitas	201
C. Analisis Data	203
1. Data Validasi	203
2. Data Praktikalitas	209
3. Data Efektivitas	224

Halaman

D. Revisi Produk.....	228
1. Buku Model Desain Pesan dalam <i>Blended Learning</i>	229
2. Bahan Ajar Teori Belajar dan Pembelajaran.....	232
3. Media Presentasi Teori Belajar dan Pembelajaran	234
4. <i>E-Learning</i> Teori Belajar dan Pembelajaran.....	234
5. Silabus dan SAP Teori Belajar dan Pembelajaran	235
E. Pembahasan.....	236
F. Keterbatasan Penelitian.....	259

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Simpulan	260
B. Implikasi.....	261
C. Saran.....	262

DAFTAR RUJUKAN..... 265

LAMPIRAN..... 276

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
1. Perkembangan <i>Online Learning</i> dari Waktu ke Waktu	3
2. Tipe Tahap yang Mempengaruhi Desain Pesan	44
3. Proses Belajar dan Pembelajaran	47
4. Model <i>Blended Learning</i>	75
5. Kerangka Berpikir	91
6. Prosedur R&D Desain Pesan dalam <i>Blended Learning</i>	100
7. Desain Uji Coba Produk Pengembangan Model Desain Pesan dalam <i>Blended Learning</i>	107
8. Pilihan Sumber dan Aktivitas yang ditawarkan oleh <i>e-learning</i>	141
9. Bangunan Filosofi dan Teori Model Desain Pesan dalam <i>Blended Learning</i>	150
10. Model Morrison, Kemp dan Ross	152
11. Model Desain Pesan dalam <i>Blended Learning</i>	158
12. Persebaran Materi/ Konten Ajar Teori Belajar dan Pembelajaran	161
13. Bagan Persebaran Materi dan Tugas pada Mata Kuliah Teori Belajar dan Pembelajaran	162
14. Susunan Pesan Dengan Pengorganisasian Vertikal	164
15. Susunan Pesan Dengan Pengorganisasian Vertikal	165
16. penyajian pesan yang familiar dengan mahasiswa ke pesan yang belum diketahui/ konten baru	166
17. penyajian pesan yang familiar dengan mahasiswa ke pesan yang belum diketahui/ konten baru	166
18. tampilan Deskripsi Mata Kuliah pada <i>E-Learning</i>	175
19. tampilan Strategi Perkuliahan pada Media Presentasi	176
20. tampilan Tugas Perkuliahan pada Media Presentasi	177
21. tampilan Orientasi Perkuliahan pada <i>E-Learning</i>	178
22. tampilan Pertemuan II pada <i>E-Learning</i>	180
23. tampilan Pertemuan III dan IV pada <i>E-Learning</i>	182
24. tampilan Pertemuan V dan VI pada <i>E-Learning</i>	185
25. tampilan Pertemuan VII dan VIII pada <i>E-Learning</i>	187

	Halaman
26. tampilan Pertemuan XI pada <i>E-Learning</i>	191
27. tampilan Pertemuan XII pada <i>E-Learning</i>	191
28. tampilan Pertemuan XIII pada <i>E-Learning</i>	193
29. tampilan Pertemuan XIV pada <i>E-Learning</i>	194
30. tampilan Pertemuan XIV pada <i>E-Learning</i>	196
31. Grafik Tingkat Validasi Produk Pengembangan Desain Pesan dalam <i>Blended Learning</i>	199
32. Grafik Uji Praktis Produk Pengembangan Desain Pesan dalam <i>Blended Learning</i>	200
33. Aktivitas Mahasiswa Selama Satu Semester	225
34. Persebaran Data Kelas A pada Teori Belajar dan Pembelajaran	226
35. Persebaran Data Kelas B pada Teori Belajar dan Pembelajaran	227
36. Perbandingan Penggunaan Warna Hijau dan Biru pada <i>Background</i> Buku Model Desain Pesan dalam <i>Blended Learning</i>	231
37. Perbandingan Desain Sampul buku model desain pesan dalam <i>Blended Learning</i>	231
38. Contoh Tanggapan yang Bersifat Konstruktivis	248
39. Foto <i>mindmap</i> / tugas mahasiswa kelas A	257
40. Foto <i>mindmap</i> / tugas mahasiswa kelas B	258

DAFTAR TABEL

	Halaman
1. Langkah Mendesain Pesan Pembelajaran Model Morrison, Kemp dan Ross...	51
2. Kriteria Penilaian Desain Pesan dalam <i>Blended Learning</i>	89
3. Tahap Pengembangan Desain Pesan Pembelajaran dalam <i>Blended Learning</i>	101
4. Langkah Eksperimen.....	108
5. Jenis Data Pengembangan Model Desain Pesan dalam <i>Blended Learning</i>	109
6. Kategori Validitas.....	115
7. Interpretasi Indeks ICC	115
8. Kategori Praktis	116
9. Jadwal Pengembangan Model Desain dalam <i>Blended Learning</i>	151
10. Matrik Perbandingan Analisis Kebutuhan Belajar.....	156
11. Matrik Perbandingan Model Desain Pesan Model Kemp dengan Desain Pesan dalam <i>Blended Learning</i>	158
12. Komposisi pelaksanaan <i>Blended Learning</i> pada Mata Kuliah Teori Belajar dan Pembelajaran.....	163
13. Tabulasi Rekap Uji Validasi Model Desain Pesan dalam <i>Blended Learning</i>	199
14. Tabulasi Rekap Uji Praktis Model Desain Pesan dalam <i>Blended Learning</i> .	200
15. Daftar Nama Validator dan Bidang Keahliannya	204
16. Hasil Validasi Buku Model.....	205
17. Hasil Validasi Bahan Ajar.....	206
18. Hasil Validasi Media Presentasi	207
19. Hasil Validasi <i>E-Learning</i>	208
20. Hasil Validasi Silabus dan SAP	209
21. Hasil Praktikalitas Bahan Ajar Kelompok Kecil	210
22. Hasil Praktikalitas Bahan Ajar Kelompok Sedang	212
23. Hasil Praktikalitas Bahan Ajar Kelompok Besar	213
24. Hasil Praktikalitas Media Presentasi Kelompok Kecil	214
25. Hasil Praktikalitas Media Presentasi Kelompok Sedang	216

	Halaman
26. Hasil Praktikalitas Media Presentasi Kelompok Besar.....	218
27. Hasil Praktikalitas <i>E-Learning</i> Kelompok Kecil	219
28. Hasil Praktikalitas <i>E-Learning</i> Kelompok Sedang	222
29. Hasil Praktikalitas <i>E-Learning</i> Kelompok Besar.....	224
30. Hasil Uji Normalitas Nilai Kelas A dan B.....	227
31. Uji Homogenitas Nilai Kelas A dan B.....	228
32. Hasil Uji T Nilai kelas A dan B	228
33. Revisi Produk Awal Buku Model Desain Pesan dalam <i>Blended Learning</i> ..	229
34. Revisi Produk Awal Bahan Ajar Teori Belajar dan Pembelajaran	232
35. Revisi Produk Awal Media Presentasi Teori Belajar dan Pembelajaran	234
36. Revisi Produk Awal <i>E-Learning</i> Teori Belajar dan Pembelajaran	235
37. Revisi Produk Awal Silabus Teori Belajar dan Pembelajaran dari Validator	235
38. Revisi Produk Awal Silabus Teori Belajar dan Pembelajaran Hasil Uji Praktis	235

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
1. Kisi-kisi Instrumen Pre research	276
2. Instrumen Preresearch	277
3. Instrumen <i>Judgement Validity</i> Pakar terhadap Instrumen Pre Research.....	284
4. Hasil <i>Judgement Validity</i> Pakar terhadap Instrumen PreResearch	286
5. Surat Izin Melakukan Observasi	287
6. Surat Izin Uji Coba Instrumen.....	288
7. Surat Izin Melakukan Penelitian	289
8. Surat Tugas Validator.....	290
9. Surat Keterangan telah Melakukan Penelitian	292
10. Hasil Penelitian Awal.....	293
11. Komentar mahasiswa terhadap perkuliahan Teori Belajar dan Pembelajaran Semester Januari Juni 2015	296
12. Hasil wawancara dengan mahasiswa MKDK mengenai perkuliahan <i>online</i> yang dilakukan oleh dosen.....	303
13. Hasil wawancara mengenai pengembangan <i>blended learning</i>	304
14. Hasil wawancara dengan dosen yang sudah menggunakan <i>e-learning</i> ...	306
15. Daftar Nama Dosen Pengguna <i>E-Learning</i> UNP	307
16. Kisi-kisi Instrumen Validasi Buku Model Desain Pesan dalam <i>Blended Learning</i>	308
17. Instrumen Validasi Buku Model Desain Pesan dalam <i>Blended Learning</i>	309
18. <i>Judgement Validity</i> Pakar terhadap Instrumen Buku Model Desain Pesan dalam <i>Blended Learning</i>	314
19. Hasil validasi Buku Model Desain Pesan dalam <i>Blended Learning</i>	316
20. Kisi-kisi Instrumen Validasi Desain Pesan Bahan Ajar Teori Belajar dan Pembelajaran	317
21. Instrumen Validasi Desain Pesan Bahan Ajar Teori Belajar dan Pembelajaran	318
22. <i>Judgement Validity</i> Pakar terhadap Instrumen Validasi Desain Pesan Bahan Ajar Teori Belajar dan Pembelajaran.....	321

Halaman

23. Hasil validasi Desain Pesan Bahan Ajar Teori Belajar dan Pembelajaran.....	322
24. Kisi-kisi Instrumen Validasi Desain Pesan <i>E-Learning</i> Teori Belajar dan Pembelajaran	324
25. Instrumen Validasi Desain Pesan <i>E-learning</i> Teori Belajar dan Pembelajaran.....	325
26. <i>Judgement Validity</i> Pakar terhadap Instrumen ValidasiDesain Pesan <i>E-learning</i> Teori Belajar dan Pembelajaran.....	328
27. Hasil Validasi Desain Pesan <i>E-Learning</i> Teori Belajar dan Pembelajaran.....	330
28. Kisi-kisi Instrumen Validasi Desain Pesan Media Presentasi Teori Belajar dan Pembelajaran.....	331
29. Instrumen Validasi Desain Pesan Media PresentasiTeori Belajar dan Pembelajaran	332
30. <i>Judgement Validity</i> Pakar terhadap Instrumen ValidasiDesain Pesan Media Presentasi Teori Belajar dan Pembelajaran	335
31. Hasil validasi Desain Pesan Media PembelajaranTeori Belajar dan Pembelajaran.....	337
32. Kisi-kisi Instrumen Validasi Silabus dan SAPTeori Belajar dan Pembelajaran untuk MengaplikasikanMedia Pembelajaran Yang dikembangkan BerdasarkanBuku Model Desain Pesan Dalam <i>Blended Learning</i>	338
33. Instrumen Validasi Silabus dan SAPTeori Belajar dan Pembelajaran	339
34. <i>Judgement Validity</i> Pakar terhadap Instrumen ValidasiSilabus dan SAP Teori Belajar dan Pembelajaran.....	342
35. Hasil validasi Silabus dan SAP Teori Belajar danPembelajaran	345
36. Hasil Validasi dan Reliabilitas Instrumen Praktismelalui Uji Coba Instrumen dengan Mahasiswa.....	346
37. Instrumen Praktis	349

Halaman

38. Praktikalitas Desain Pesan Bahan Ajar Teori Belajar dan Pembelajaran pada Uji Coba Kelompok Kecil	359
39. Praktikalitas Desain Pesan Media Presentasi Teori Belajar dan Pembelajaran pada Uji Coba Kelompok Kecil	360
40. Praktikalitas Desain Pesan <i>E-Learning</i> Teori Belajar dan Pembelajaran pada Uji Coba Kelompok Kecil	361
41. Praktikalitas Desain Pesan Bahan Ajar Teori Belajar dan Pembelajaran pada Uji Coba Kelompok Sedang	362
42. Praktikalitas Desain Pesan Media Presentasi Teori Belajar dan Pembelajaran pada Uji Coba Kelompok Sedang	363
43. Praktikalitas Desain Pesan <i>E-Learning</i> Teori Belajar dan Pembelajaran pada Uji Coba Kelompok Sedang	364
44. Praktikalitas Desain Pesan Bahan Ajar Teori Belajar dan Pembelajaran pada Uji Coba Lapangan	365
45. Praktikalitas Desain Pesan Media Presentasi Teori Belajar dan Pembelajaran pada Uji Coba Lapangan	367
46. Praktikalitas Desain Pesan <i>E-Learning</i> Teori Belajar dan Pembelajaran pada Uji Coba Lapangan	369
47. Grafik Validasi	371
48. Grafik Praktikalitas	372
49. Hasil Observasi Praktikalitas Silabus dan SAP Teori Belajar dan Pembelajaran	373
50. Hasil Observasi Kegiatan Perkuliahan Per Pertemuan	374
51. Penilaian Portofolio Tugas Mingguan Mahasiswa	375
52. Instrumen Efektivitas	377
53. Validitas dan Reliabilitas Soal Tes	381
54. Analisis Data Efektivitas	382
55. Buku Model Desain Pesan <i>Blended Learning</i>	383

Halaman

56. Bahan Ajar Teori Belajar dan Pembelajaran
57. Media Presentasi Teori Belajar dan Pembelajaran
58. *Printscreens* Halaman *E-Learning* pada seksi Mata Kuliah Teori Belajar dan Pembelajaran
59. Silabus dan SAP Mata Kuliah Teori Belajar dan Pembelajaran
60. *Printscreens* Kegiatan *E-Learning* pada seksi Mata Kuliah Teori Belajar dan Pembelajaran
 1. Kegiatan Belajar *E-Learning* mengenai Behaviorisme
 2. Kegiatan Belajar *E-Learning* mengenai Kognitivisme
 3. Kegiatan Belajar *E-Learning* mengenai Konstruktivisme
 4. Diskusi mengenai Humanisme
 5. Diskusi mengenai Sosiokultural
 6. Diskusi mengenai Sibernetik
 7. Diskusi mengenai Kecerdasan Majemuk
 8. Diskusi mengenai Gaya Belajar

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kualitas pendidikan Indonesia masih rendah dibandingkan negara-negara lain. *Human Development Index* (HDI) 2014 memaparkan bahwa negara Indonesia berada pada urutan 108 dari 147 negara. Dari empat kategori (*very high human development, high human development, medium human development* dan *low human development*), Indonesia berada pada kategori medium, artinya masih jauh tertinggal dari negara-negara lain. Rendahnya kualitas pendidikan, disebabkan tidak tersentuhnya setiap warga negara oleh pendidikan yang bisa menyebabkan semakin banyaknya jumlah pengangguran yang selalu dikeluhkan.

Terkait dengan hal itu, permasalahan pendidikan di Indonesia dapat dikategorikan menjadi tiga permasalahan, yaitu kualitas, pemerataan dan relevansi pendidikan (Fattah, 2012: 80-84). Artinya, upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia dapat dilakukan dengan meminimalisir permasalahan tersebut. Ternyata, dalam meminimalisir permasalahan tersebut tidak semudah yang diperkirakan banyak orang. Ketika mengatasi masalah kualitas, malah muncul permasalahan pemerataan. Sebaliknya, ketika mengupayakan meminimalisir masalah pemerataan, pada saat yang sama juga muncul permasalahan kualitas. Berbagai upaya sudah dilakukan pemerintah, masyarakat dan sekolah seperti pengembangan kurikulum, kerjasama dengan

Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM) dan revisi kebijakan. Pada tingkat perguruan tinggi, masalah pemerataan tersebut setara dengan peningkatan kuantitas untuk meningkatkan partisipasi perguruan tinggi dalam pembangunan. Namun karena berbagai faktor yang mempengaruhi, permasalahan tersebut belum tuntas sampai sekarang. Ini bisa berarti bahwa ketiga masalah tersebut perlu ditanggulangi sekaligus atau serentak.

Tiga masalah utama pendidikan di Indonesia tersebut sesungguhnya dapat diatasi dengan meningkatkan kualitas pembelajaran. Meskipun pembelajaran berada pada tataran mikro, namun menentukan kemajuan pendidikan. Alasannya ialah karena pembelajaran adalah inti pendidikan. Sebagai inti pendidikan, yang perlu dan penting dilakukan, adalah mewujudkan suasana belajar yang melibatkan pengembangan potensi peserta didik agar mereka mampu membelajarkan diri masing-masing untuk meningkatkan kualitas sumber daya dari masing-masing manusia. Hal ini juga termaktub dalam UU nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Salah satunya yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran ialah proses pembelajaran berbasis teknologi, karena anak-anak usia sekolah sangat menyenangi teknologi. Hal ini sudah diprediksi oleh Tilaar (2004) bahwa

tantangan baru dalam dunia pendidikan adalah proses pendidikan yang telah mengglobal dan membawa masyarakat berada pada budaya *ciber*, sehingga teknologi tidak saja berperan untuk mempermudah pekerjaan manusia, tetapi juga mempengaruhi pembelajaran.

Selain itu, kemajuan teknologi menawarkan media dan sumber belajar yang melimpah dan mudah diakses, lebih fleksibel dan bervariasi. Setelah munculnya teknologi komputer dan jaringan internet dalam pembelajaran, belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja. Jika sebelumnya pengiriman materi pembelajaran untuk belajar mandiri dalam bentuk *print out*, pengoptimalan komputer dan internet dalam pembelajaran dapat mempermudah distribusi materi dengan menggunakan *email* atau dapat diunduh pada *website* tertentu yang sudah disediakan (*online learning*). Masa mendatang tidak mungkin lagi mengelak dari *online learning*. Hal ini diprediksi Cristenses (2011:99), 50% program sekolah akan disampaikan melalui *online*. Data lain menunjukkan masa depan *online learning* dan perkembangannya dari waktu ke waktu, dapat dilihat pada Gambar 1.



Diadopsi dari <http://www.knewton.com/blended-learning/>

Gambar 1. Perkembangan *online learning* dari waktu ke waktu

Gambar 1 memperlihatkan bahwa pertumbuhan dan perkembangan *online learning* dari tahun ke tahun semakin meningkat. Misalnya pertumbuhan *online* di perguruan tinggi pada tahun 2003 hanya menggunakan 10% namun hingga tahun 2014 sudah mencapai 50%. Ini membuktikan pertumbuhan *online learning* yang sangat pesat termasuk di Universitas Negeri Padang sebagai salah satu perguruan tinggi di Indonesia yang memfasilitasi civitas kampus dengan *online learning* berupa layanan internet 24 jam, portal akademik, *e-learning*, *webmail* dan *webpage* perguruan tinggi. Prediksi Cristenses (2011:99) yang menyatakan bahwa 50% program sekolah akan disampaikan melalui *online* sangat mungkin sekali. Hal ini disebabkan karena perkembangan *online learning* yang menawarkan berbagai variasi media pembelajaran dan fleksibilitas waktu serta tempat.

Namun, penelitian Bersin (2004:xvi) menemukan bahwa *online learning* juga memiliki kelemahan-kelemahan tertentu. Yang jelas, *online learning* tidak dapat menggantikan pertemuan tatap muka, sebab seorang pendidik yang profesional tidak akan pernah digantikan oleh benda apapun. Teknologi hanya berperan sebagai alat untuk memfasilitasi pendidik membelajarkan peserta didik. Hal ini melahirkan pembelajaran yang mencampurkan pembelajaran *online* dengan pembelajaran tatap muka yang disebut dengan *Blended Learning*. *Blended Learning* menutupi kekurangan pertemuan tatap muka dan sebaliknya, pertemuan tatap muka dapat menutupi kelemahan *online learning*.

Selama ini, dalam merancang sistem pembelajaran yang menggunakan *blended learning* selalu difokuskan pada sintaks pembelajaran, bahan ajar yang digunakan, media pembelajaran dan sistem penilaiannya. Namun, ada satu hal yang sangat penting yang sering terabaikan, yaitu konten atau muatan atau pesan pembelajaran *blended learning*. Misalnya penelitian Kurniawati (2012) yang berjudul Pengembangan Model Pembelajaran *Blended Learning* pada Mata Pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) Kelas XI di SMK Negeri 2 Purwodadi. Pada penelitian tersebut, fokus pengembangan model *blended learning* adalah pada penyusunan silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang disusun dengan memperhatikan komponen perangkat pembelajaran, komponen dan karakteristik model *blended learning*, serta kunci evaluasi penerapan model *blended learning*. Pengembangan yang dilakukan oleh Kurniati tersebut didasarkan pada komponen model pembelajaran yang dikemukakan oleh Joyce, Weil, dan Calhoun (2009), yaitu dari sintaks, sistem sosial, prinsip reaksi dan sistem pendukung. Artinya, pengembangan model *blended learning* terfokus pada pengembangan komponen model pembelajaran, tanpa memperhatikan konten desain pesan pembelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik.

Penelitian desain pesan menjadi penting ketika peneliti juga melakukan penelitian dalam *blended learning*. Pertama, pengembangan model *blended learning* pada mata kuliah Desain Pembelajaran Berbasis Komputer di program studi Teknologi Pendidikan UNP tahun 2013. Hasil penelitian

terfokus pada komponen model pembelajaran. Sedangkan penelitian kedua formulasi strategi penerapan *blended learning* dalam implementasi kurikulum di program studi Teknologi Pendidikan UNP tahun 2014-2015. Hasil penelitian memformulasikan jumlah pertemuan tatap muka dan *online learning* dalam penerapan *blended learning*. Penelitian ketiga adalah daya serap materi oleh mahasiswa melalui penerapan *blended learning* dalam implementasi kurikulum di program studi Teknologi Pendidikan UNP tahun 2015. Penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penerapan *blended learning*, namun dari hasil penelitian tersebut peneliti melihat perlu penyajian materi atau pesan pembelajaran khusus untuk penyajian melalui *blended learning*. Dari ketiga hasil penelitian tersebut dalam proses pembelajaran, terutama terkait pemrosesan informasi oleh peserta didik, yaitu perlu model desain pesan pembelajaran untuk menyajikan materi pembelajaran yang mengikuti prinsip-prinsip desain pesan *blended learning*.

Selain ketiga penelitian tersebut, penelitian lainnya dalam *blended learning* juga ditemukan permasalahan yang sama. Pendidik dan perancang media pembelajaran cenderung memindahkan secara utuh (*copy paste*) materi yang terdapat pada buku ke dalam media yang dipilih. Misalnya, Ma'mur, Warsono, Eko Suyanto (2011) dalam penelitiannya melakukan langkah pengembangan materi dengan menginput materi, tidak didesain mengikuti prinsip desain pesan. Hal itu tentu saja menjadi kesalahan besar berdasarkan kajian prinsip-prinsip desain pesan, karena sangat berbeda daya ketahanan

membaca seseorang pada buku teks dan bahan ajar dibanding membaca *website/screen*.

Dengan mempertimbangkan ketahanan membaca yang sangat berbeda, perlu dirancang pesan pembelajaran sehingga peserta didik dengan cepat dan mudah memaknai pesan pembelajaran tersebut. Hal ini juga telah dibuktikan oleh Tuncer and Bahadır (2014) dalam penelitiannya yang menyimpulkan bahwa membaca materi yang dicetak lebih efisien dari pada membaca pada layar komputer. Saat sekarang dibutuhkan pesan pembelajaran yang mampu mempertahankan motivasi membaca dan motivasi belajar supaya peserta didik mampu menuntaskan bacaan dan memaknai pesan yang disampaikan. Berdasarkan itu, perlu memaksimalkan muatan konten desain pesan/materi pembelajaran untuk meningkatkan relevansi pembelajaran dengan kebutuhan peserta didik di luar lingkungan belajar sebagai syarat bagi mereka mengembangkan pengalaman dan pengembangan selanjutnya. Prinsip desain pesan sangat penting digunakan dalam mengembangkan materi pembelajaran, karena desain pesan bukan hanya mempertimbangkan bagaimana membuat pesan pembelajaran tetapi juga supaya mudah dipahami peserta didik. Materi pembelajaran yang mudah dipahami peserta didik mampu mempertahankan motivasi mereka belajar pada materi tahapan berikutnya.

Pesan pembelajaran perlu disesuaikan dengan kebutuhan lingkungan pembelajaran dan pengembangannya berpedoman pada prinsip-prinsip desain pesan. Pesan yang tidak disesuaikan dengan prinsip-prinsip desain pesan

pembelajaran mengakibatkan muatan kognitif pada pesan tersebut akan berlebihan (*overloaded*) dan mengakibatkan peserta didik tidak terlibat penuh dalam pembelajaran, kurang termotivasi, dan bingung dalam proses pembelajaran sehingga mahasiswa kurang tertarik dengan apa yang mereka pelajari. Pada *blended learning* yang sudah diterapkan, hal ini kurang diperhatikan sehingga muncul masalah-masalah *overloaded* dan tumpang tindih atau replikasi yang tidak perlu antara materi yang disampaikan pada pertemuan tatap muka dan materi *online learning*.

Pada sisi lain, masalah yang muncul adalah tampilan visual pesan pembelajaran, yaitu kurang menariknya pesan yang disampaikan melalui presentasi tatap muka dan *website* pembelajaran. Penyebabnya adalah pesan tersebut dikembangkan kurang mengikuti prinsip-prinsip desain pesan, sehingga kurang menarik, menantang, menyenangkan, dan memotivasi serta kurang memberikan ruang gerak yang cukup bagi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, berprakarsa, berkreativitas dan mandiri sesuai dengan bakat, minat, perkembangan fisik dan psikologi peserta didik. Kustandi dan Kusumawirasti (2013:149) mengungkapkan hal yang senada bahwa pengolahan materi ajar/ pesan pembelajaran pada sistem *e-learning* sering terabaikan.

Penyelenggaraan pembelajaran menggunakan *blended learning* agar dapat berjalan sesuai harapan, pesan pembelajaran dirancang sesuai prinsip-prinsip desain pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Fleming dan Levie (1993), prinsip desain pesan pembelajaran terdiri dari prinsip

motivasi, persepsi, psikomotor, belajar, konsep belajar, penyelesaian masalah dan pengembangan sikap. Penerapan semua prinsip ini disarankan oleh Wang and Shen (2011) dalam artikelnya yang berjudul *Message Design for Mobile Learning: Learning Theories, Human Cognition and Design Principles*. Penggunaan prinsip desain pesan didasari oleh tuntutan masyarakat berbasis pengetahuan yang semakin berkembang dan kemajuan yang dramatis dalam teknologi *mobile*. Namun, untuk mencapai potensi *mobile learning* secara penuh, Wang and Shen (2011) melihat penting dikembangkan pedagogi dan desain pesan pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan lingkungan pembelajaran. Artinya, dalam pengoptimalan penggunaan teknologi dalam pembelajaran perlu diperhatikan prinsip desain pesan pada konten yang terdapat dalam media yang digunakan.

Desain pesan pembelajaran merupakan bagian yang penting dalam pembahasan mengenai desain pembelajaran, namun jarang atau bahkan tidak dilakukan. Misalnya, seperti apa pesan pembelajaran akan disampaikan kepada peserta didik agar mereka tidak hanya memaknai konten pembelajaran, tetapi juga untuk mengembangkan diri setiap pendidik dan peserta didik. Hal yang sama juga dikemukakan oleh Morrison, Ross dan Kemp (2004) bahwa selama ini, dalam mendesain sistem pembelajaran, desain pesan merupakan komponen yang penting dalam sistem pembelajaran namun terabaikan. Selama ini fokus pengembang pembelajaran terpusat pada tiga hal, yaitu (a) mendefinisikan masalah dan konten, (b) mendefinisikan karakteristik peserta didik, (c) menspesifikkan tujuan, dan (d) mendefinisikan strategi

pembelajaran (Morrison, Ross dan Kemp, 2004: 174). Padahal, desain pesan/konten/materi pembelajaran ini sangat berperan dalam (a) meningkatkan motivasi belajar peserta didik, (b) meningkatkan kemampuan belajar mandiri peserta didik untuk mengkonstruksi pengetahuan, dan (c) mengurangi kebingungan peserta didik karena materi tumpang tindih dan kurang menarik. Dengan begitu, akan tercipta suasana belajar dan proses pembelajaran seperti yang termaktup dalam PP nomor 32 tahun 2013 bahwa proses pembelajaran yang terjadi harus pembelajaran yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, memberikan ruang gerak yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologi peserta didik, termasuk dalam penerapan *blended learning*.

Berdasarkan hal itu, desain pesan pembelajaran harus fokus untuk pengembangan kemampuan peserta didik untuk memproses informasi atau konten (Bishop, 2014:376), menjadi pengetahuan yang dikonstruksi (*knowledge construction*) dari pada sekadar memahami saja sehingga bisa memperlihatkan respon perilaku positif. Dalam hal ini, pesan atau konten dalam pembelajaran berperan sebagai alat pengembangan diri pendidik dan peserta didik. Sehubungan dengan hal itu, tugas pendidik, menurut Ausubel (1968), yaitu (a) menyusun situasi belajar, (b) memilih materi yang tepat untuk peserta didik, (c) menyajikannya secara terorganisir (Slavin, 1994:230), dan (d) menghindari hafalan dan lebih menekankan pada memaknai materi (Slavin, 2006:190). Berdasarkan hal itu, karena sangat pentingnya mendesain

pesan pembelajaran untuk menghindari materi yang tumpang tindih dan menghindari hafalan maka dibutuhkan konten (pesan) pembelajaran yang memfasilitasi peserta didik untuk mampu melakukan belajar bagaimana belajar (*learning how to learn*) dan mengembangkan diri melalui, *discovery learning*, *generative learning*, dan *independent learning*. Artinya kegiatan belajar yang dilakukan untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar bagaimana belajar, melalui percobaan-percobaan kecil atau kegiatan lain yang mengoptimalkan partisipasi peserta didik seperti *discovery learning*, sehingga dari kegiatan belajar tersebut peserta didik mampu menemukan hubungan atau keterkaitan antara pengetahuan sebelumnya dan pengetahuan yang sedang dipelajari (*generative learning*). Dengan proses seperti itu diarahkan agar setiap peserta didik menjadi peserta didik yang mandiri (*independent learners*).

Kegiatan belajar tersebut memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengkonstruksi makna atau pengetahuan (*knowledge construction*) dari pesan pembelajaran yang diberikan berdasarkan pengetahuan awal (*prior knowledge*) menjadi pengalaman belajar. Hal ini berkaitan dengan pendapat Molenda dan Boling (2007), bahwa pembelajaran fokus pada optimalisasi sistem komunikasi pembelajaran dengan menemukan cara yang paling efektif untuk membantu peserta didik mengkonstruksi pengetahuan. Harapan seperti itu diwujudkan dengan desain pesan pembelajaran. Mendesain pesan perlu memenuhi prinsip koherensi (keterkaitan) dan kohesi (hubungan) (Mayer, 2012: 85;171). Urutan materi

mempertimbangkan urutan baik horizontal dan vertikal. Penyajian materi secara vertikal dan horizontal menurut Ornstein dan Hunkins (2013:156) bahwa pesan yang disajikan tersebut mempertimbangkan cakupan, urutan, pengintegrasian, artikulasi keseimbangan dan kesinambungan antara materi. Jadi, dalam mengembangkan materi pembelajaran perlu mempertimbangkan saran-saran tersebut agar pesan dapat dimaknai peserta didik, sehingga pesan bukan hanya berperan sebagai penambah pengetahuan, tetapi juga sebagai alat untuk mengembangkan diri peserta didik dan membantu peserta didik mengubah diri dari sebagai penerima pesan menjadi pengkonstruksi pesan menuju pencapaian *constructed knowledge*.

Sehubungan dengan hal itu, Seels (1996), menemukan dalam penelitiannya tentang a *conceptual framework and procedure for message design* yang menunjukkan bahwa desain pesan pembelajaran harus menarik perhatian dan menghasilkan pembelajaran dengan memfasilitasi persepsi, pemahaman, dan retensi peserta didik tentang yang dipelajarinya. Ini berarti bahwa penelitian menunjukkan perlu: (a) mengembangkan kerangka kerja konseptual desain pesan; (b) mengembangkan prosedur sistematis desain pesan; dan (c) menyediakan satu dasar pengembangan sistem pendukung kinerja. Artinya, dalam mengembangkan desain pesan *blended learning* dapat merujuk kepada hasil penelitian Seels tersebut, bahwa diperlukan kerangka kerja desain pesan *blended learning*.

Selain itu, desain pesan *blended learning* ini perlu diperhatikan dari dimensi media cetak dan media digital. Sehubungan dengan penelitian

pengembangan ini, model desain pesan yang diperlukan adalah desain pesan dalam dua dimensi tersebut, karena berdasarkan survey *online* Bersin (2004:xvi) terhadap 8.000 lebih perusahaan profesional dengan 1.214 responden menemukan bahwa tidak semua pembelajaran bisa dilakukan menggunakan *website* (media digital). Hasil penelitian Bersin ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan *website* (*online learning*) yang dilakukan sebelumnya tidak sepenuhnya memberikan keuntungan karena penelitian Bersin menjelaskan bahwa responden bosan dengan *online learning* dan merasa sendiri karena pernyataan dari respondennya mengungkapkan *no dunnot, no coffee and no fellow student to chat*. Dengan kata lain, inovasi pembelajaran perlu mempertahankan pertemuan tatap muka meskipun hanya menggunakan bahan ajar (media cetak). Oleh sebab itu, perlu digabungkan kelebihan masing-masing jenis pembelajaran agar menyatu antara keduanya melalui *blended learning*.

Namun pada pelaksanaannya, seperti telah disinggung pada bagian terdahulu, ditemukan kelemahan dalam pengembangan *website* untuk pembelajaran *online* yaitu seringnya memindahkan materi secara utuh dari buku teks ke dalam media presentasi dan *website*. Padahal, daya tahan peserta didik membaca pesan pada *website* dibandingkan dengan buku teks sangat berbeda (Tuncer and Bahadır, 2014). Sebaliknya, Pradnyawati, Suparta, dan Sariyasa (2014) menemukan bahwa desain visual seperti diagram, grafik ataupun video pada penerapan model *cooperative learning* berbantuan *blended learning* meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Jadi dapat disimpulkan

bahwa dalam mendesain pesan *blended learning* perlu mempertimbangkan dari tampilan fisik pesan, pada pertemuan tatap muka dan *online learning*.

Oleh sebab itu, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran perancang pesan dan perancang pembelajaran perlu memahami bagaimana mendesain pesan pembelajaran agar semua potensi pada *blended learning* dapat dioptimalkan. Untuk itu, dalam *blended learning* perlu dikembangkannya hal tersebut di atas, baik secara substansi dan visual, model desain pesan *blended learning* karena belum tersedia model desain pesan *blended learning* dan perangkat pembelajaran yang membantu pendidik memfasilitasi peserta didiknya memaknai dan mengkonstruksi pesan pembelajaran. Hasil pengembangan tersebut divalidasi, dilakukan uji praktis dan efektif karena sebuah produk pengembangan, menurut Akker (1999) harus valid, praktis dan efektif.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan di atas, masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana bentuk model desain pesan *blended learning* yang dapat membantu pendidik memfasilitasi peserta didiknya memaknai dan mengkonstruksi pesan pembelajaran?
2. Apakah model desain pesan *blended learning* tersebut valid, praktis dan efektif?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah:

1. Menemukan model desain pesan *blended learning* yang dapat membantu pendidik memfasilitasi peserta didiknya memaknai dan mengkonstruksi pesan (konten) pembelajaran.
2. Menemukan model desain pesan *blended learning* yang valid, praktis dan efektif.

D. Spesifikasi Produk

Berdasarkan permasalahan dan tujuan penelitian ini, spesifikasi produk desain pesan *blended learning*, adalah:

1. Buku model
 - a. Buku model sebagai pedoman dalam merancang pesan/materi/konten pembelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik. Buku model ini berisi definisi desain pesan, landasan desain pesan, pentingnya desain pesan, manfaat dan tujuan desain pesan, prinsip-prinsip desain pesan, langkah-langkah dalam mendesain pesan *blended learning*, aturan-aturan desain pesan untuk media cetak dan media *online*, dimensi pesan dan contoh-contoh desain pesan.
 - b. Buku model memiliki ukuran kertas B5, sampul memiliki komposisi berwarna biru dengan ilustrasi pendukung, isi dengan warna latar hijau, ukuran huruf Segoi UI 12 pt

2. Perangkat pembelajaran pada mata kuliah Teori Belajar dan Pembelajaran yang valid, praktis dan efektif dalam *blended learning*. Perangkat pembelajaran terdiri dari silabus dan SAP, bahan ajar, media pembelajaran untuk pertemuan tatap muka berupa media presentasi, media pembelajaran untuk *online learning* berupa *website* (*e-learning* UNP). Perangkat pembelajaran tersebut dikembangkan berdasarkan model desain pesan *blended learning* yang sudah valid.
 - a. Silabus mencantumkan identitas mata kuliah, capaian pembelajaran, *softskills*, delapan materi pokok, kegiatan pembelajaran, strategi pembelajaran, tugas, penilaian dan sumber bacaan. Sedangkan SAP mencantumkan identitas mata kuliah, kompetensi utama dan pendukung, pokok bahasan dan sub pokok bahasan pertemuan tertentu, kegiatan pembelajaran berupa skenario pembelajaran, evaluasi dan sumber bacaan.
 - b. Bahan Ajar memiliki ukuran kertas B5, sampul memiliki komposisi berwarna hijau dengan ilustrasi pendukung, isi dengan warna latar putih, huruf Times New Roman ukuran 12 pt, dilengkapi dengan *mindmapping*, ilustrasi yang relevan dengan materi, latihan dan lembar respon untuk mahasiswa pada setiap bab.
 - c. Media Presentasi Pembelajaran didesain dengan tema gambar latar *learn* memiliki tranparansi 80%, huruf calibri dengan ukuran bervariasi. Setiap awal penyajian materi, media presentasi

menampilkan *wordly* yaitu susunan kata/ bank kata yang tersusun secara acak. Kata-kata tersebut relevan dengan materi yang dibahas.

- d. *e-learning* memiliki kode seksi 201520040070-Teori Belajar Dan Pembelajaran. Halaman utama menampilkan *wordly* yaitu susunan kata/ bank kata yang tersusun secara acak. Kata-kata tersebut relevan dengan materi teori belajar dan pembelajaran. Materi disajikan dan dipilih berdasarkan urutan pertemuan yang ada pada silabus, sehingga materinya berurutan (tidak acak) untuk memudahkan mahasiswa menemukan materi atau kegiatan belajar yang akan mereka ikuti. Beberapa materi disertai dengan video penelitian pakar dan setiap pertemuan dilengkapi dengan tugas mingguan dan forum diskusi.

E. Pentingnya Pengembangan

1. Potensi *blended learning* di perguruan tinggi sangat besar dalam mencapai tujuan mata kuliah, tujuan program studi dan tujuan perguruan tinggi. Potensi tersebut didukung oleh fasilitas kampus yang memadai untuk melakukan pembelajaran virtual/ *online learning*. Namun, diyakini bahwa teknologi tidak akan pernah menggantikan peran pendidik (pedagogi) (Bersin, 2004). Mahasiswa abad XXI harus beradaptasi dengan kemajuan teknologi dan mempertahankan sisi humanis melalui pertemuan tatap muka.
2. Bagi pendidik sebagai panduan dalam mengembangkan *blended learning* sesuai prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran karena potensi *blended learning* mestinya didukung oleh berbagai komponen pembelajaran.

Kemp, Ross dan Morrison (2004) berargumen bahwa selama ini, dalam mendesain sistem pembelajaran, desain pesan merupakan komponen yang penting dalam sistem pembelajaran, namun terabaikan. Agar potensi *blended learning* efektif sangat penting mendesain pesan mengikuti prinsip-prinsip dan aturan mengenai hal tersebut. Sehingga model desain pesan ini bisa menjadi panduan bagi pendidik dalam menyajikan pesan khususnya dalam lingkungan *blended learning*.

3. Bagi peserta didik, bahwa desain pesan ini sangat berperan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, meningkatkan kemampuan membaca peserta didik dan mengurangi kebingungan mereka karena materi tumpang tindih dan tidak menarik. Hal ini sangat penting dilakukan, karena menurut Slavin (1994:229) pendidik tidak boleh memberikan pengetahuan kepada peserta didik, tetapi peserta didik itu sendiri yang mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri. Oleh sebab itu, dibutuhkan model desain pesan pembelajaran untuk membantu peserta didik mengkonstruksi pesan/konten/materi menjadi pengetahuan baru, memaknai materi, serta memproses informasi melalui *learning how to learn*, *discovery learning*, *generative learning* agar peserta didik mampu menjadi *independent learning*.
4. Bagi perancang media pembelajaran, bahan ajar, buku teks, modul, *website* pembelajaran, model desain pesan yang valid, praktis dan efektif ini berfungsi sebagai panduan dalam mengembangkan pesan pembelajaran sesuai prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran.

F. Asumsi dan Keterbatasan

1. Asumsi

- a. Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang memiliki interaktivitas yang tinggi antara peserta didik dengan pendidik, peserta didik dengan pesan pembelajaran, peserta didik dengan peserta didik lainnya dan peserta didik dengan lingkungannya. Interaktivitas tersebut dapat diwadahi oleh media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan prinsip desain pesan pembelajaran. Media pembelajaran kurang berfungsi optimal tanpa desain pembelajaran yang mendukung. Oleh sebab itu, pesan pembelajaran yang tertuang pada media pembelajaran harus sesuai/senada dengan yang tertuang dalam desain pembelajaran
- b. Interaksi edukatif yang kuat dapat didukung oleh fasilitas yang disediakan oleh universitas, baik secara manual atau virtual. Interaktivitas pada kegiatan pembelajaran secara langsung seperti penggunaan buku teks, bahan ajar, modul, dan bahan tayang yang digunakan oleh dosen. Sedangkan secara virtual seperti penggunaan *website* kampus, portal akademik, *webmail*, *e-learning*, *wifi* dan penggunaan laboratorium komputer baik di program studi, fakultas dan universitas. Tersedia berbagai sumber belajar cetak dan digital yang digunakan secara manual dan virtual, masih perlu mempertahankan pertemuan tatap muka di kelas karena aspek humanis dalam pembelajaran tidak dapat ditinggalkan. Oleh sebab itu,

perlu mengkombinasikan pertemuan tatap muka dan *online learning* yang dikenal dengan istilah *blended learning*.

- c. Peneliti memilih *e-learning* yang disediakan oleh universitas untuk *online learning* dengan pertimbangan; terintegrasi dengan sistem lembaga, legalitas, mahasiswa terdaftar secara otomatis, *back up data* dan kemungkinan dosen menggunakan *e-learning* lebih banyak jika dibandingkan dengan pengembangan website pribadi.
- d. Sebagian mahasiswa sudah familiar dengan penggunaan TIK dalam proses perkuliahan, baik menggunakan perangkat komputer maupun penggunaan perangkat mobile karena mereka sehari-harinya berinteraksi dengan peralatan tersebut. Hal tersebut sangat memungkinkan bagi mereka melakukan belajar dengan sistem jarak jauh, memungkinkan bagi mereka untuk mendapatkan pengetahuan tentang apa saja di mana saja dan kapan saja.
- e. Mahasiswa dari aspek pembelajaran, masih membutuhkan pendekatan pedagogi dalam proses pengembangan potensi diri mereka. Meskipun familiar dengan penggunaan teknologi, mahasiswa masih perlu dikontrol melalui pertemuan tatap muka. Tanpa kontrol yang kuat mahasiswa bisa kehilangan kontrol dan mengakibatkan tujuan pembelajaran tidak tercapai.
- f. *Blended learning* menggabungkan kelebihan pada tatap muka dengan kelebihan pada *online learning*. Penerapan *blended learning* dilakukan dalam rangka optimalisasi pemanfaatan teknologi dalam

perkuliahan. Oleh sebab itu, *blended learning* memberikan ruang seluas-luasnya kepada mahasiswa berinteraksi dengan teknologi secara mandiri tanpa mengabaikan aspek pedagogi.

- g. Mahasiswa memiliki pengalaman awal mengenai cara belajar dan perbedaan individual dalam belajar. Mata kuliah Teori Belajar dan Pembelajaran menjadi wadah bagi mereka mengenal teori-teori yang terkait dengan bagaimana manusia belajar. Pengalaman mahasiswa dapat dikembangkan/dikonstruksi ketika mereka difasilitasi dan diberi ruang seluas-luasnya dengan kegiatan belajar yang relevan dengan pengalaman mereka sebelumnya.

2. Keterbatasan

- a. Secara umum, model desain pesan *blended learning* ini dapat digunakan pada model *blended learning* manapun. Namun dalam implementasi perangkat pembelajarannya, model ini yang dikembangkan khusus untuk peserta didik di perguruan tinggi, belum untuk peserta didik pada tingkat dasar dan menengah serta peserta didik yang berkebutuhan khusus. Jadi perlu dilakukan penelitian dan pengembangan desain pesan untuk peserta didik pada pendidikan dasar dan menengah serta peserta didik dengan berkebutuhan khusus. Terdapat perbedaan antara penyajian pesan pada pendidikan dasar, menengah dan tinggi. Apalagi ketika dibandingkan dengan pendidikan khusus, peserta didiknya memiliki kekhususan fungsi indra dalam menerima pesan.

- b. Sistem pendukung seperti perangkat pembelajaran yang dikembangkan terbatas pada mata kuliah Teori Belajar dan Pembelajaran, terbatas pada *blended learning* tipe *face-to-face drive model* karena cocok dengan aturan pertemuan 75-80%. Perlu pengembangan desain pesan untuk model *blended learning* lainnya.

G. Defenisi Operasional

Penelitian ini memiliki beberapa istilah yang perlu didefenisikan agar tidak memiliki peluang ditafsirkan berbeda. Istilah-istilah tersebut adalah:

1. Model adalah pedoman atau acuan dalam melakukan kegiatan yang memiliki prosedur kerja yang sistematis
2. Desain pesan pembelajaran adalah perancangan yang dilakukan dalam mengembangkan media pembelajaran dengan memperhatikan prinsip-prinsip desain pesan. Pesan dalam penelitian ini adalah materi atau konten pembelajaran yang tertuang dalam bentuk fisik pada media pembelajaran yang dipilih.
3. *Blended learning* adalah kombinasi pembelajaran tatap muka dengan *online learning*. Pesan dalam *blended learning* bermakna konten. Konten disampaikan melalui proses dan perangkat pembelajaran. Secara fisik, konten dapat terlihat pada perangkat pembelajaran, namun proses juga mengandung pesan karena proses pembelajaran itu sendiri merupakan konten pembelajaran.