

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN *BLENDED LEARNING*
PADA MATAKULIAH KONSEP TEKNOLOGI INFORMASI
DI PERGURUAN TINGGI DIAN CIPTA CENDIKIA
LAMPUNG**

Oleh :

Muhammad Ma'mur, Warsono, Eko Suyanto.

FKIP Unila, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung

Email : mc.moore.mail@gmail.com

081279427981

Abstract : Developing blended learning model in konsep teknologi informasi learning at dian cipta cendikia lampung higher educations.The purpose of this research is to a.) Generate a Blended learning model That learning approach that integrates teacher center approach and distance learning using online learning resources that will be applicable to subjects Concept College of Information Technology at DCC LAMPUNG. b.) An increase in the achievement of students on the use of e-Learning in DCC LAMPUNG Universities c.) to be attractive for students on the use of e-Learning in DCC Lampung Higher Educations.Methods of research and development is done by following the steps Borg and Gall research to move to seven step because the study is still small. Data obtained using a questionnaire and a test instrument then the data were analyzed by descriptive and t test. Results from this study we can conclude that a) Blended learning model suitable to apply to DCC LAMPUNG Higher Educations, b) use of e-learning as learning resources that improve achievement for students, the results of the t test found that the real level $\alpha = 5\% = 0,005$ with value = 0.004, the t-test showed that H_0 is rejected (significantly different p-value $< \alpha$), c) Interesting for students in blended learning indicated the ease of downloading the course, following the forums and chat with a more flexible and longer (not restricted) so that students can learn independently any where and anytime through e-learning but not eliminate face-to-face meetings.

Keywords: ATutor, instructional media, Blended Learning, Online, Model.

Abstrak : Pengembangan model pembelajaran *blended learning* pada matakuliah konsep teknologi informasi Di perguruan tinggi Dian Cipta Cendikia Lampung Tujuan penelitian ini adalah untuk a.) Menghasilkan model pembelajaran *Blended learning* yaitu pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan pembelajaran tradisional tatap muka dan pembelajaran jarak jauh yang menggunakan sumber belajar *online* yang akan di terapkan pada matakuliah Konsep Teknologi Informasi pada Perguruan Tinggi DCC LAMPUNG. b.) Adanya peningkatan prestasi belajar mahasiswa atas digunakannya *e-Learning* di Perguruan Tinggi DCC LAMPUNG. c.) Adanya kemenarikan bagi mahasiswa atas digunakannya *e-Learning* di Perguruan Tinggi DCC LAMPUNG. Metode penelitian dan pengembangan ini dilakukan dengan mengikuti langkah penelitian Borg and Gall

sampai langkah ke tujuh karena penelitian ini masih berskala kecil. Data diperoleh dengan menggunakan instrument angket dan test kemudian data dianalisis secara deskriptif dan uji t. Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa. a) model pembelajaran Blended Learning yang cocok untuk diterapkan pada perguruan Tinggi DCC Lampung, b) Pemanfaatan e-learning sebagai sumber belajar yang meningkatkan prestasi bagi siswa, dari hasil uji t didapat bahwa taraf nyata $\alpha = 5\% = 0,005$ dengan value = 0,004, maka uji t menunjukkan bahwa H_0 ditolak (berbeda nyata $p\text{-value} < \alpha$), c) Adanya kemenarikan bagi mahasiswa dalam pembelajaran *blended learning* terindikasi dari adanya kemudahan dalam mendownload matakuliah, mengikuti *forum* dan *chatting* dengan waktu yang lebih fleksibel dan lebih lama (tidak dibatasi) sehingga mahasiswa dapat belajar mandiri dimanajuga dan kapan saja melalui media pembelajaran e-learning tanpa harus meniadakan pertemuan tatap muka.

Kata kunci : Atutor, media pembelajaran, Blended Learning, Online, Model.

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Perguruan tinggi DCC LAMPUNG merupakan salah satu perguruan tinggi yang mencetak Sumber Daya Manusia berbasis Teknologi Komputer dan Bahasa Inggris. Seiring dengan bertambahnya jumlah mahasiswa pada Perguruan Tinggi DCC LAMPUNG ini maka bertambah pula jumlah jam mengajar pada tiap-tiap dosen baik itu dosen tetap maupun dosen luar biasa. Namun yang menjadi persoalan adalah semakin banyak jumlah jam mengajar dosen maka semakin sedikit pula waktu yang disisakan oleh dosen untuk memberikan konsultasi dengan mahasiswa dikarenakan kesibukan dosen mengajar di berbagai tempat, sehingga banyak sekali mahasiswa

merasa kesulitan untuk melakukan konsultasi tatap muka dengan dosen mereka.

Pembelajaran yang masih digunakan pada Perguruan Tinggi DCC LAMPUNG saat ini masih menggunakan pendekatan *teacher center* atau masih berorientasi pada guru. Media pembelajaran yang digunakan juga belum bervariasi, dosen hanya menggunakan media apa adanya. Media internet yang disediakan oleh pihak lembaga belum digunakan secara optimal oleh mahasiswa, mereka lebih sering memanfaatkan media tersebut untuk membuka facebook serta media lain yang sifatnya kurang menunjang kegiatan pembelajaran. Strategi yang

digunakan dosen dalam melakukan proses pembelajaran dalam kesehariannya saat ini adalah dengan menjelaskan kembali secara langsung materi perkuliahan yang sudah tertuang di dalam modul kemudian diadakan sedikit tanya jawab sisanya adalah dengan memberi tugas kepada mahasiswa untuk mengerjakan latihan yang ada di modul sehingga pola pembelajaran terasa kurang efektif. Perlu adanya perubahan strategi pembelajaran yang dapat menjawab kebutuhan tersebut di atas misalnya dengan dibuatnya *e-learning* sebagai salah satu media pembelajaran agar mahasiswa dan dosen tidak hanya dapat berkomunikasi langsung hanya pada saat perkuliahan tatap muka, tetapi dapat menggunakan media *elearning* sebagai media pembelajaran. Kita ketahui bahwa saat ini sudah banyak software *e-learning* siap pakai dan gratis yang dapat *download* setiap saat di internet seperti *moodle*, *efront*, *atutor* dan lain-lain.

Menurut *Oblinger, D.G President and CEO EDUCAUSE (2009)* “Dimasa mendatang, banyak tantangan yang dihadapi untuk bertahan, seperti biaya, akses, retensi, dan tingkat

kelulusan. Era digital menawarkan peluang-peluang baru (misalnya, *online learning*) serta ancaman (misalnya, persaingan dari penyedia layanan lain). Teknologi Informasi adalah alat yang dapat membantu mengatasi tantangan ini, tetapi juga dapat mengubah cara kita membingkai masa depan.”

Definisi di atas dapat dijelaskan bahwa untuk dapat bertahan dalam menghadapi tantangan dalam dunia pendidikan saat ini maka kita mesti mengikuti perkembangan Teknologi Informasi agar kita mendapat peluang yang sama dalam berkompetisi di dunia pendidikan.

Hadirnya *e-learning* di kampus maka sebaiknya tidak serta-merta meninggalkan pendekatan tatap muka yang sudah berjalan, akan tetapi *e-learning* lebih diperhitungkan sebagai pelengkap dari pendekatan yang sudah ada, sehingga terbentuklah strategi pembelajaran campuran (*blended learning strategy*). Perpaduan antara kedua metode ini pada kalangan pendidik telah mampu mempercepat peningkatan kemajuan dalam menerapkan teori pembelajaran

khususnya untuk kalangan remaja dan dewasa, di mana pendidik hanya membutuhkan waktu yang singkat untuk mengajar, bahkan lebih banyak berfungsi sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran.

Menurut (Soekartawi, 2007:69). Di Indonesia pemanfaatan *e-learning* memang diperlukan dalam membangun sektor pendidikan. Khususnya dalam kaitannya dengan masalah pemerataan dan akses pendidikan. Pengalaman di negara-negara lain, baik di Asia, Australia, Eropa dan Amerika membuktikan bahwa *e-learning* memang sangat membantu menyelesaikan pendidikan di negara-negara tersebut .

Uraian di atas dapat jelaskan bahwa dengan *e-learning*, rutinitas dosen mengajar sehari-hari dapat terbantu dan juga dapat menghemat waktu serta biaya, sehingga dosen dapat berinteraksi dengan mahasiswa melalui media tersebut tanpa batasan jarak dan waktu. Selain itu pembelajaran menggunakan *e-Learning* juga dapat digunakan untuk mengatasi jarak dan waktu komunikasi antara dosen dan mahasiswa. Salah satu alternatif yang mungkin dilakukan adalah dengan

menggunakan *e-learning* sebagai alat bantu untuk bisa mengurangi masalah yang dihadapi saat ini, sehingga perkuliahan tatap muka dapat berlangsung dengan efektif. maka diperlukan *need assesment* untuk mengetahui apakah *e-learning* dapat menunjang pola pembelajaran tatap muka yang dilakukan di perguruan tinggi DCC LAMPUNG.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka peneliti berupaya mengembangkan model pembelajaran *blended learning*, yang diharapkan mampu menjawab tuntutan kebutuhan bagi dosen dan mahasiswa, berupa terbangunnya suatu sistem pembelajaran berbasis teknologi informasi di Perguruan tinggi DCC LAMPUNG.

2. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah

- a. Menghasilkan model pembelajaran *Blended learning*
Model Pembelajaran *Blended Learning* adalah model penggabungan antara pembelajaran tradisional tatap

muka dan pembelajaran menggunakan media *e-learning* yang diharapkan mahasiswa akan lebih aktif mengikuti perkuliahan secara mandiri dan sudah memahami isi materi saat melaksanakan perkuliahan tatap muka.

b. Peningkatan prestasi belajar mahasiswa dengan dimanfaatkannya *e-Learning* pada Perguruan Tinggi DCC LAMPUNG

c. Kemenarikan bagi mahasiswa atas dimanfaatkannya *E-Learning* di Perguruan Tinggi DCC LAMPUNG

Mahasiswa yang sudah terdaftar dapat login ke website e-learning setiap saat dan dapat mengikuti forum diskusi kuliah sehingga diharapkan menjadi ketertarikan tersendiri terhadap perkuliahan.

I. KAJIAN PUSTAKA

Menyadari bahwa di internet dapat ditemukan berbagai informasi yang dapat diakses secara lebih mudah kapan saja dan di mana saja, maka pemanfaatan internet menjadi suatu

kebutuhan. Terdapat berbagai literatur yang tersedia Soekartawi (2002:56) dan terdapat beberapa kelebihan *e-learning*, antara lain :

- 1) Tersedianya fasilitas moderating di mana guru dan siswa dapat berkomunikasi secara mudah melalui fasilitas internet secara reguler atau kapan saja kegiatan berkomunikasi itu dilakukan dengan tanpa dibatasi jarak, tempat dan waktu.
- 2) Guru dan siswa dapat menggunakan bahan ajar atau petunjuk belajar yang terstruktur dan terjadual melalui internet, sehingga keduanya bisa saling menilai sampai seberapa jauh bahan ajar yang telah dipelajari.
- 3) Siswa dapat belajar atau *me-review* bahan ajar setiap saat dan di mana saja kalau diperlukan mengingat bahan ajar tersebut telah tersimpan di komputer.
- 4) Bila siswa memerlukan tambahan informasi yang berkaitan dengan bahan ajar yang dipelajarinya ia dapat melakukan akses di internet secara mudah.

- 5) Baik guru maupun siswa dapat melakukan diskusi melalui internet yang dapat diikuti dengan jumlah peserta yang banyak sehingga menambah ilmu pengetahuan dan wawasan yang lebih luas.
- 6) Berubahnya peran siswa yang bisanya pasif menjadi aktif.
- 7) Relatif lebih efisien. Misalnya bagi yang tinggal jauh dari perguruan tinggi atau sekolah konvensional, bagi yang sibuk bekerja atau bagi yang berada di luar daerah dan sebagainya.

Beberapa software yang dipakai untuk sistem *e-learning* di antaranya *Atutor*, *Efront*, *Moodle* dan lain-lain. Begitu banyak kemudahan yang ditawarkan oleh software ini sehingga mereka mendapatkan manfaat dengan melakukan *sharing* informasi dan kemudahan melakukan kolaborasi. Selain kemudahan dalam penggunaan, ketiga-tiganya bersifat *open source/freeware*, sehingga wajar apabila penggunaanya dari waktu ke waktu semakin meningkat. Namun demikian banyak software-software tersebut memiliki beberapa

kemudahan, kelebihan, dan kekurangannya untuk itu sebelum kita memilih software LMS penulis perlu membandingkan diantaranya agar LMS yang digunakan untuk selanjutnya tepat guna sesuai harapan. Penggunaan *Atutor* untuk *e-Learning* *Braintutor* terbukti handal dalam mengelola puluhan ribu user dengan tingkat akses yang sangat tinggi. *Atutor* termasuk pioneer dalam mengadopsi berbagai standard *e-Learning*.

II. METODE PENELITIAN

1. Desain Penelitian

Penelitian pengembangan Model Pembelajaran Blended Learning pada Matakuliah Konsep Teknologi Informasi yang akan diterapkan pada Perguruan Tinggi DCC Lampung ini dimaksudkan agar terjadi perubahan pendekatan pembelajaran dari pendekatan *Teacher Center* menjadi *student center* dimana mahasiswa lebih leluasa mendapatkan bahan ajar melalui berbagai media sehingga diharapkan mahasiswa akan lebih aktif dan kreatif dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Dikembangkannya model pembelajaran *Blended Learning* ini tidak menghilangkan proses pembelajaran tatap muka tetapi memadukan antara pembelajaran berbasis *e-learning* dengan pembelajaran tatap muka.

Langkah – langkah utama dalam melaksanakan penelitian dan pengembangan pendidikan yaitu 1) Penelitian dan pengumpulan informasi, 2) Perencanaan, 3) Pengembangan bentuk awal produk (model teoritis/hipotesis), 4) Uji lapangan produk Awal 5) Revisi produk awal untuk menghasilkan produk utama, 6) Uji lapangan produk utama 7) Revisi produk operasional untuk menghasilkan produk akhir, 8) Uji lapangan operasional, 9) Revisi Produk akhir, 10) Diseminasi dan implementasi produk akhir (Gall and Borg, 1979: 626). Dalam hal ini peneliti hanya menggukan sampai pada langkah ke tujuh karena hanya pada penelitian berskala kecil.

2. Tempat dan Waktu Penelitian

- a. Penelitian ini dilakukan di Perguruan Tinggi DCC lampung

dari awal hingga akhir semester Ganjil 2009/2010

- b. Pengembangan ini dilakukan di Perguruan Tinggi DCC lampung dari awal hingga akhir semester Ganjil 2010/2011

3. Langkah –langkah Penelitian

Penelitian pengembangan model pembelajaran *Blended Learning* ini memiliki beberapa langkah sebagai berikut:

- a. Penelitian Pendahuluan dan pengumpulan Informasi
Penelitian pendahuluan dilakukan untuk mengetahui kebutuhan belajar terkait dengan rencana pembuatan *model blended Learning* DCC lampung. Sedangkan pengumpulan informasi adalah menggali informasi –informasi mengenai potensi baik dari segi mahasiswa, dosen dan sarana dan prasarana yang memungkinkan untuk menerapkan model pembelajaran hasil pengembangan dan dijabarkan pada latarbelakang penelitian ini.
- b. Perencanaan Pengembangan Model

Berdasarkan analisis penelitian pendahuluan dan kajian teoritik, mulai merancang desain Blended Learning yang mencakup: 1) Merumuskan tujuan pembelajaran dan garis besar program 2) Mendesain Model Pembelajaran *Blended Learning* DCC

- c. Mengembangkan Produk awal yaitu menginstall atutor, sewa hosting membuat user, menginput materi kuliah
- d. Uji Empirik Produk Awal.
Uji Empirik pada produk awal yaitu melakukan evaluasi dan validasi terhadap produk awal pembelajaran *Blended Learning* oleh Ahli Materi dan Ahli Media dan mahasiswa.
- e. Revisi produk awal untuk menghasilkan produk utama
Berdasarkan hasil pada langkah ke empat, dilakukan revisi produk awal Pembelajaran *Blended Learning* sesuai dengan saran dan masukan baik melalui evaluator ahli maupun mahasiswa (calon pengguna)
- f. Uji Empirik Produk utama

Uji Empirik Produk utama adalah merupakan evaluasi skala terbatas untuk mengetahui efektifitas dan daya tarik produk *Pembelajaran Blended Learning*.

- g. Revisi produk utama untuk menghasilkan produk operasional.
Meningat penelitian ini terbatas hanya pada skala kecil maka langkah penelitian ini dilakukan hanya sampai langkah ke 7, langkah 8, 9 dan 10 hanya dilakukan untuk penelitian skala besar.

III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

A. Analisis Instruksional

Sesuai dengan langkah-langkah penelitian, pada tahap pertama diperoleh hasil Analisis Instruksional. Menurut Dick and Carey(2001:61), analisis instruksional adalah suatu prosedur yang apabila diterapkan pada suatu tujuan instruksional akan menghasilkan identifikasi kemampuan-kemampuan bawahan berupa tugas-tugas pokok untuk

mencapai tujuan instruksional itu sendiri. Analisis Instruksional merupakan peta kompetensi serta jabaran indikator-indikatornya. Peta Kompetensi dibuat berdasarkan analisis kebutuhan materi Konsep Sistem Informasi.

B. Pengembangan Garis–Garis Besar Model Pembelajaran Blended Learning

Pada tahap ini dihasilkan Garis-garis Besar Model Pembelajaran Blended Learning untuk matakuliah Konsep Teknologi Informasi . Adapun komponen – komponen yang ada pada Garis – Garis Besar Model Pembelajaran Blended Learning yaitu: 1) Nama Matakuliah, 2) Topik, 3) Deskripsi Singkat Program, 4) Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar, 5) Materi, 6) Strategi Program, dan 7).Estimasi Waktu. Pada Deskripsi singkat program samapai dengan pokok bahasan dan sub pokok bahasan disesuaikan dengan kurikulum Matakuliah Konsep Teknologi Informasi yang berlaku dan analisis Instruksional yaitu : Data dan Permasalahannya, Sejarah

Perkembangan Komputer dan Strategi Pendukungnya serta Sistem Bilangan. Sedangkan strategi program merupakan strategi yang digunakan untuk menyampaikan pesan berupa Teks, Gambar dll.

C. Pengembangan Model

Pada tahap ini dijelaskan pengembangan model Pembelajaran *Blended Learning* adalah sebagai berikut: pada tahap awal dosen melakukan registrasi untuk menjadi *member/anggota* pada *e-learning*, setelah mendapatkan login *user* dan *password* maka dosen melakukan login dan membuat permohonan untuk menjadi instruktur kepada admin, setelah mendapat persetujuan dari *admin* maka dosen akan membuat matakuliah, *forum*, *chatting* dan lain-lain sesuai fasilitas yang ada pada *e-learning Atutor*. Mahasiswa juga akan melakukan hal yang sama untuk registrasi *member/anggota* dan setelah mendapatkan *user* dan *password* mahasiswa dapat login untuk masuk ke materi kuliah Konsep Sistem Informasi yang dibuat oleh dosen sebelumnya. Mahasiswa yang berhasil

login dan masuk ke matakuliah yang bersangkutan maka dapat melakukan download, chatting, konsultasi pada forum dan lain-lain. Mahasiswa kemudian mempersiapkan materi yang didapat dari download melalui e-learning dan bisa mengambil dari berbagai sumber sebagai tambahan lalu mempersiapkannya untuk melakukan presentasi melalui pembelajaran tatap muka di kelas bersama dosen, selain presentasi mahasiswa melakukan quis, mid dan Uas pada pembelajaran tatap muka di kelas.

D. Instalasi Atutor

Dari persiapan yang telah dilakukan seperti yang telah dipaparkan maka didapat domain dengan nama <http://www.mc-learning.co.cc> dengan alasan domain ini masih dalam tahap uji coba belum digunakan secara resmi untuk keperluan kampus sedangkan untuk membuat domain resmi memerlukan beberapa prosedur serta persiapan dokumen resmi.

E. Validasi Produk Pembelajaran Blended Learning.

Validasi merupakan evaluasi terhadap produk awal yang berhasil dikembangkan untuk melihat aspek kebenaran isi, tampilan dan keterlaksanaan(user friendly) yang melibatkan satu orang ahli materi, tiga orang ahli media dan mahasiswa.

F. Hasil Efektifitas Produk

Dari uji efektifitas produk yang dikembangkan berupa tes formatif menggunakan instrument tes yang sama pada kedua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol

Hasil Uji t untuk 2 Sample dapat dilihat pada tampilan seperti dibawah ini

yaitu sebagai berikut:

Two-Sample T-Test and CI: X1;X2		
Two-sample T for X1 vs X2		
	N	Mean
	StDev	SE
	Mean	
X1	30	77,17
	4,63	0,85
X2	30	72,89
	6,28	1,1

Dengan Ketentuan sebagai berikut:

$H_0 : \mu_{\text{Elearning}} = \mu_{\text{Tatap muka(konvensional)}}$

$H_1 : \mu_{\text{Elearning}} \neq \mu_{\text{Tatap muka(konvensional)}}$

Karena P-Value = 0,004 maka pada taraf nyata $\alpha = 5\% = 0,05$, maka Uji t menunjukkan bahwa H_0 ditolak (berbeda nyata P-Value $< \alpha$), sehingga dapat dikatakan bahwa pembelajaran menggunakan E-Learning lebih baik dari pembelajaran dengan pola tatap muka (konvensional) pada taraf nyata 5%.

2. Pembahasan

A. Pengembangan Media

Pembelajaran Blended Learning

Pengembangan Media Pembelajaran Blended Learning diawali dengan kegiatan Analisis Instruksional, Pengembangan Garis-garis Besar Pembelajaran Blended Learning, Pengembangan Model Pembelajaran Blended Learning dan Instalasi software e-learning Atutor versi 1.6.1. Dari Hasil evaluasi produk awal maka diperoleh produk utama setelah direvisi berdasarkan saran dsam masukan dari ahli Materi, Ahli Media dan Uji kelompok kecil

B. Karakteristik Media Pembelajaran yang dikembangkan

Model Pembelajaran Blended Learning memiliki beberapa karakteristik yaitu : Model ini menggunakan e-learning sebagai media pembelajaran yang berisi materi pembelajaran Konsep Teknologi Informasi yang dapat didownload dimana dan kapan saja, tersedia modul forum diskusi, chatting dll yang dapat memudahkan dosen maupun mahasiswa dalam berinteraksi dengan materi kuliah maupun antara dosen dengan mahasiswa . dan setelah diujicobakan maka diketahui bahwa Pembelajaran menggunakan model Blended Learning yang dikembangkan memiliki kemenarikan yang baik.

C. Keunggulan Produk Hasil

Pengembangan.

Keunggulan dari Produk hasil penelitian pengembangan yaitu: 1) Isi Materi sesuai dengan Kurikulum, 2) Materi yang diberikan sudah dalam bentuk *softcopy* sehingga memudahkan mahasiswa untuk mendownload dan mengedit sesuai kebutuhan Presentasi saat

Pembelajaran Tatap Muka.3). Dosen dengan mudah dapat melakukan update materi sehingga materi kuliah tidak ketinggalan jaman. 4). Mahasiswa cenderung lebih mandiri saat melaksanakan pembelajaran.

D. Keterbatasan Produk Hasil Pengembangan

Selain memiliki keunggulan produk hasil penelitian dan pengembangan ini juga memiliki keterbatasan yang dapat diuraikan antara lain: 1). Harus ada Komputer dan Internet untuk mendownload materi 2). Beberapa materi hasil download seperti materi pengkodean pada matakuliah Konsep Teknologi Informasi akan menjadi kesulitan bagi mahasiswa untuk mencernanya bagi mahasiswa yang butuh penjelasan lebih lanjut. 3). Pembelajaran menggunakan Blended Learning hanya dapat dilaksanakan pada Perguruan Tinggi yang memiliki Sarana dan Prasarana yang mendukung.

E. Keterbatasan Penelitian Pengembangan

Keterbatasan dari Penelitian Pengembangan ini adalah belum diuji

Efisiensi Produk sehingga belum dapat diperkirakan berapa lama waktu yang diperlukan untuk men-download materi hingga menghasilkan presentasi materi kuliah serta biaya yang dibutuhkan untuk melakukan download materi, forum dan chatting menggunakan e-learning.

V. KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

1. Kesimpulan

- a. Dari hasil penelitian ini maka didapat sebuah model pembelajaran Blended Learning yang cocok untuk diterapkan pada perguruan Tinggi DCC Lampung. Penelitian pengembangan Model Pembelajaran Blended Learning ini telah merubah pendekatan pembelajaran dari pendekatan yang berpusat pada guru (*Teacher Center*) menjadi pendekatan pada siswa (*student center*) dimana mahasiswa lebih leluasa mendapatkan bahan ajar melalui berbagai media, mengikuti perkuliahan online melalui forum diskusi dan chatting antar mahasiswa dan juga dosen

- menggunakan e-learning, sehingga mahasiswa lebih aktif dan kreatif dalam melaksanakan proses pembelajaran. Dikembangkannya model pembelajaran *Blended Learning* ini tidak menghilangkan proses pembelajaran yang ada tetapi memadukan antara pembelajaran berbasis *e-learning* dengan pembelajaran tradisional tatap muka.
- b. Dengan dimanfaatkannya e-learning sebagai sumber belajar maka terjadi peningkatan prestasi belajar bagi mahasiswa
 - c. Adanya kemenarikan bagi mahasiswa dalam pembelajaran *blended learning* terindikasi dari adanya kemudahan dalam mendownload matakuliah, mengikuti *forum* dan *chatting* dengan waktu yang lebih fleksibel dan lebih lama (tidak dibatasi) sehingga mahasiswa dapat belajar mandiri dimanajuga dan kapan saja melalui media pembelajaran e-learning ini.
- a. Diperlukan adanya keseriusan bagi pihak Kampus DCC Lampung dalam menerapkan model Pembelajaran Blended Learning ini agar hasil yang didapat optimal.
 - b. Dosen sebaiknya melakukan revisi secara berkala pada matakuliah yang diampunya.
 - c. Mahasiswa diharapkan dapat memanfaatkan Teknologi e-learning secara optimal sebagai media pembelajaran.
 - d. Diperlukan *Bandwidth* yang cukup untuk memenuhi kebutuhan perkuliahan *e-Learning* mahasiswa agar mudah dalam melakukan *browsing* dan *download*.
 - e. Perlu adanya petugas yang bertanggung jawab secara menyeluruh dalam penggunaan media *e-Learning* agar teknologi informasi yang disediakan baik hardware maupun *software* dapat digunakan secara optimal
 - f. Perlu disiapkannya petugas ahli materi yang mengawasi pemanfaatan modul elektronik

2. Saran

sehingga modul yang ada dapat diupdate setiap saat.

- g. Perlu dilakukan sosialisasi dan training khusus kepada seluruh dosen dan mahasiswa agar dapat turut serta dalam menggunakan teknologi internet dan menggunakan media *e-Learning* dalam melaksanakan perkuliahan yang dikemas dalam model pembelajaran *Blended Learning*.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (1996). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Anonimous,
[http://en.wikipedia.org/wiki/Anonymous_\(group\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Anonymous_(group)), 2000
- Bullen, M., 2001 *E-learning and the Internalization Education, Malaysian Journal of Educational Technology, 1(1) 3*
- Coughlan, D & Brannick, T. (2001) *Doing Action Research in Your Own Organization, Biddles Ltd. Guildford, Surrey, Great Britain*
- Depdiknas, 2005 *Rencana Strategis (RENSTRA) Departemen Pendidikan Nasional 2005-2009*, Depdiknas. Jakarta.
- Djamarah, Syaiful B dan Zain, Aswan, *Strategi Belajar Mengajar*, Rineka Cipta Jakarta, 2002
- Emzir, 2010, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, PT. Raja Grafindo Persada, 2010, Jakarta
- European jurnal blended learning,
http://www.euodl.org/?tag=34,issue_7, volume 2004, march 2004
- Furchan, Arief, *Pengantar Penelitian dalam Pendidikan*, Usaha Nasional Surabaya , 1982
- Harjanto, *Perencanaan Pengajaran*, PT. Rineka Cipta, Jakarta, 2006
- Harun, Jamaluddin dan Baharuddin Aris, *Mendesain pembelajaran Berbasis Web: Perspektif anak didik dalam Jurnal Teknodik Komunikasi dan Informasi Pendidikan*, Jakarta , 2002
- Hardjito, *Internet untuk Pembelajaran dalam Jurnal Teknodik : No.10/VI/Teknodik/Oktober/2002*. Depdiknas Pusat Teknologi Komunikasi dan Informasi Pendidikan, Jakarta , 2002
- Kadir, A., *Pengenalan Sistem Informasi*, Andi Offset.Yogyakarta. 2007
- Nasution, S, *Metode Research (Penelitian Ilmiah)*, PT. Bum Aksara,2006
- Nugraha, WA. 2008 *E-Learning vs i-Learning IlmuKomputer.com* download tanggal 20 Feb 2008

- <http://ilmukomputer.com/2007/11/27/e-learning-vs-ilearning/>
- Riduwan. 2004 *Metode dan Teknik Menyusun Tesis*, Alfabeta Bandung
- Sanjaya, Wina, 2006 *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Penerbit Kencana Media Predana Grup
- Soekartawi, 2003, *Prinsip dasar e-Learning: Teori dan Aplikasinya di Indonesia* dalam www.pustekkom.com. Jurnal Teknodik, Edisi 12 Oktober 2003
- Sunarwan, 1991, *Pendekatan Sistem dalam Pendidikan*, Sebelas maret University Press, Surakarta.
- Uno, Hamzah B., 2007, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*, Bumi Aksara
- Unesco, <http://e-learning.connect-asia.org/>,2002
- Wahono, RS. 2006 *Pengantar E-Learning dan Pengembangannya*, IlmuKomputer.com download tanggal 20 Feb 2008