



Pengaruh Penggunaan *Blended Learning* untuk Meningkatkan Kapabilitas Keterampilan Dasar Kepramukaan Mahasiswa Tunanetra

Abdul Huda, Shodiq A.M, Mohammad Efendi, Iman Syafii, Liyennur Rahma Putri T.D.K, Phylia Gita C.C

Universitas Negeri Malang

Email: abdulhuda.plbum@yahoo.com

Abstrak: Atas dasar potensi yang masih dimungkinkan untuk dioptimalisasikan pengembangan kapabilitas mahasiswa tunanetra, maka perlu ada upaya inovatif dalam pembelajaran untuk memberikan kesempatan yang lebih luas kepada mahasiswa tunanetra lebih aktif. Terutama untuk mengembangkan inisiatif dan kreatifitasnya melalui berbagai aktifitas belajar yang memanfaatkan potensi non-visual yang dimungkinkan, diantaranya lewat implementasi model pembelajaran *blended* yang berbasis pada optimalisasi indera pendengaran, perabaan, pembau, perasa. Tujuan penelitian ini adalah menguji efektivitas penerapan pembelajaran model *blended* untuk mahasiswa tunanetra pada kegiatan Diklat Keterampilan Dasar Kepramukaan yang diselenggarakan secara rutin setiap tahun oleh Prodi PLB FIP UM. Untuk mencapai maksud tersebut, Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian eksperimen *Single Subject Research* (SSR). Diperoleh kesimpulan bahwa kadar pembelajaran Keterampilan Dasar Kepramukaan model *blended* yang dirancang pada peserta didik tunanetra, menunjukkan hasil yang sangat positif untuk meningkatkan kapabilitasnya. Implikasinya, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan para pengambil kebijakan dan para pemangku kepentingan untuk direkomendasikan sebagai opsi inovasi dalam pembelajaran anak tunanetra untuk bidang lainnya.

Kata Kunci: Blended Learning; Keterampilan Dasar Kepramukaan; Mahasiswa Tunanetra

Abstract: Based on the potential that is still possible to optimize the development of the capabilities of blind students, it is necessary to have innovative efforts in learning to provide wider opportunities for students with visual impairments to be more active. Especially to develop their initiative and creativity through various learning activities that utilize the non-visual potential that is possible, including through the implementation of a blended learning model based on optimizing the senses of hearing, touch, smell, taste. The purpose of this study was to test the effectiveness of the application of blended learning model for blind students in Scouting Basic Skills Training activities which are held regularly every year by the PLB FIP UM Study Program. To achieve this purpose, the method used in this research is a Single Subject Research (SSR) experimental research design. It was concluded that the blended level of Scouting Basic Skills learning, which was designed for blind students, showed very positive results to improve their capabilities. The implication is that the results of this study can be used as material for consideration by policy makers and stakeholders to be recommended as innovation options in learning for blind children for other fields.

Keywords: Blended Learning; Basic Scouting Skills; Blind Students

PENDAHULUAN

Untuk beralih dari model pembelajaran tatap muka atau bertemu secara langsung, lalu berubah menjadi daring (online), bisa dimulai dengan model Blended Learning (Semler, 2005). Dalam bidang Sains pembelajaran blended learning dapat meningkatkan penguasaan konsep dan penalaran Sains serta melatih peserta didik untuk mandiri dan aktif (Kusairi, 2012; Sandi, 2012).

Mempertimbangkan kondisi dan situasi terkini, pemanfaatan pelatihan keterampilan dasar kepramukaan melalui blended system bisa menjadi opsi yang terbaik, meskipun dari sisi pengembangan skill yang terkait dengan keterampilan dasar kepramukaan

barangkali tidak sebaik jika dilakukan dengan face to face communication dalam kegiatan pembelajarannya. Implikasi, adanya kewajiban mahasiswa program jurusan/program studi S1 Pendidikan Luar Biasa tanpa kecuali, harus lulus pelatihan keterampilan dasar kepramukaan (termasuk mahasiswa berkebutuhan khusus yang mempunyai hambatan penglihatan atau tunanetra), untuk mahasiswa dengan hambatan penglihatan perlu kiranya diberikan solusi ketika harus mengikuti kursus keahlian keterampilan dasar kepramukaan tersebut.

Adapun tujuan penelitian ini meliputi menganalisis kapabilitas keterampilan dasar kepramukaan mahasiswa tunanetra sebelum menggunakan model pembelajaran dengan system blended dan menganalisis kapabilitas

keterampilan dasar kepramukaan mahasiswa tunanetra setelah menggunakan model pembelajaran dengan system blended.

Esensi Pembelajaran Bagi Anak Tunanetra

Maulana (2007) menyimpulkan bahwa anak tunanetra yang kemampuannya terbatas, akan memperlihatkan banyak sekali keterlambatan dalam menguasai beberapa atau lebih konsep-konsep abstrak, akibatnya akan mempengaruhi terhadap kemampuan sosial-emosinya. Kondisi ini terjadi karena anak tunanetra kerap kali sulit membagi perhatian, walaupun demikian mereka tidak otomatis dapat dihubungkan dengan keterbelakangan mental (Volkmar et.al., 2007). Rangsangan mental serta dorongan dari lingkungan sekitar, dapat memberikan kesempatan bagi anak tunanetra untuk mengembangkan kecerdasannya. Esensi rekonstruksi pembelajaran yang inovatif bagi penyandang tunanetra, dilandasi semangat bahwa pada dasarnya penyandang tunanetra memiliki kebutuhan dasar yang sama seperti orang normal lainnya. Oleh karena itu, lewat pemberian layanan pendidikan yang relevan kondisi dan karakteristik anak tunanetra, secara tidak langsung dapat meningkatkan kepercayaan dirinya (Huebner, 2000), serta lebih berdaya guna ketika terjun di masyarakat.

Berdasarkan hasil pengamatan bahwa permasalahan yang dihadapi oleh guru dalam pembelajaran pada anak tunanetra, yakni: (1) keterbatasan kemampuan anak tunanetra dalam mobilitas menyebabkan kelancaran interaksi sosial seringkali menjadi kesulitan sendiri bagi guru untuk membelajarkan mereka secara paripurna, (2) minimnya penguasaan guru terhadap model pembelajaran inovatif menyebabkan guru tidak memiliki parameter yang jelas untuk melaksanakan dan menilai proses dan produk pembelajaran tunanetra. Secara kasat mata rata-rata problema anak tunanetra dari pengalaman social yang nampak diantaranya: referensi pengenalan lingkungan lebih banyak bersifat verbalistik, sulit melakukan asosiasi peristiwa yang tidak bisa dijangkau oleh kedua tangannya, serta kurang menguasai irama dan gaya komunikasi social yang ada di masyarakat. Menyadari berbagai keterbatasan yang dihadapi oleh anak tunanetra, maka penatalaksanaan dalam pendidikan dan habilitasnya perlu dipersiapkan sesuai dengan kebutuhannya, agar mereka mampu mengembangkan sikap, pengetahuan dan keterampilan, baik sebagai pribadi maupun anggota masyarakat dalam mengadakan hubungan timbal balik dengan lingkungan sosial, budaya dan alam sekitar, serta dapat mengembangkan kemampuan dalam secara optimal atau mengikuti pendidikan lanjutan (Kirk, 2009). Yang perlu dipahami bahwa setiap anak tunanetra membutuhkan sentuhan yang terbaik dan konsisten sesuai kebutuhan, sebab bisa jadi secara individual anak tunanetra satu dengan yang lain memang berbeda (Lusli, 2009).

Urgensi Sistem Blended Dalam Pembelajaran Tunanetra

Penggunaan sistem blended dalam pembelajaran anak tunanetra yang berbasis pada optimalisasi fungsi sentuhan, rabaan, pendengaran, dimungkinkan dapat meningkatkan kapasitas anak tunanetra secara optimal merupakan solusi yang sangat relevan. Karena melalui pembelajaran yang menggunakan sistem blended yang tepat, akan mendorong guru dalam pembelajaran yang dapat menimbulkan kegairahan belajar pada siswa. Pebelajar memperoleh stimulan yang sama, pengalaman yang sama, dan menimbulkan persepsi yang sama, meskipun sifat dan latar belakang pengalaman pebelajar berbeda. *"Blended learning combines the best aspects of online learning, structured face-to-face activities, and real world practice. Online learning systems, classroom training, and on-the-job experience have major drawbacks by themselves. The blended learning approach uses the strengths of each to counter the others' weaknesses"* (Semler, 2005). Karena pembelajaran sistem blended memberikan kemudahan yang menggabungkan berbagai cara penyampaian, model pengajaran, dan gaya pembelajaran, memperkenalkan berbagai pilihan media dialog antara fasilitator dengan orang yang mendapat pengajaran. Blended learning juga sebagai sebuah kombinasi pengajaran langsung (face-to-face) dan pengajaran online, tapi lebih daripada itu sebagai elemen dari interaksi sosial.

Pembelajaran sistem blended untuk mahasiswa tunanetra dalam KMD Kepramukaan dengan mengoptimalkan fungsi perabaan, pendengaran, pembau, dan pengecap diasumsikan dapat memperbaiki pemahamannya. Mereka dapat mengkombinasikan penggunaan indera-indera yang masih dimungkinkan, untuk saling melengkapi informasi yang diperoleh lewat persepsi indera satu dengan yang lainnya dapat meningkatkan kapabilitas mereka. Kapabilitas merupakan bentuk dari 'extremes of ability', yakni kecakapan atau kemampuan (Yuniar, 2010) lebih spesifik dengan [tingkat kemahiran yang lebih](#) dari sekedar 'mampu'. Dalam hal ini kecakapan dan keterampilan dasar bidang kepramukaan.

METODE

Target penelitian ini adalah menilai seberapa jauh efek pembelajaran model blended yang berbasis potensi indera-indera non visual efektif untuk mengembangkan kapabilitasnya (keterampilan kognitif dan sikap kooperatif) dasar kepramukaan. Untuk maksud tersebut, Penelitian ini direalisasikan dengan menerapkan metode eksperimen yang berbentuk penelitian subjek tunggal (Single Subject Research/SSR) dan menggunakan desain A-B-A, yang terdiri dari tiga tahapan kondisi yaitu kondisi baseline-1 (A1), kondisi intervensi (B), dan keadaan (kondisi)

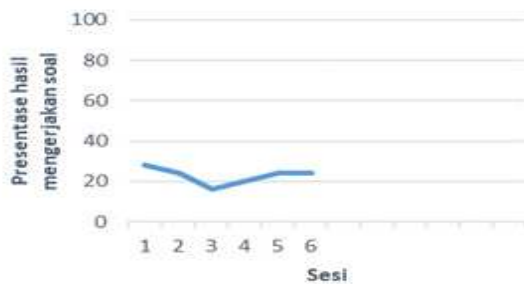
baseline-2 (A2) (Efendi, 2020). Subjek penelitian ini adalah mahasiswa penyandang tunanetra S1 prodi PLB UM. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: tes tulis, wawancara dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil Baseline A-1

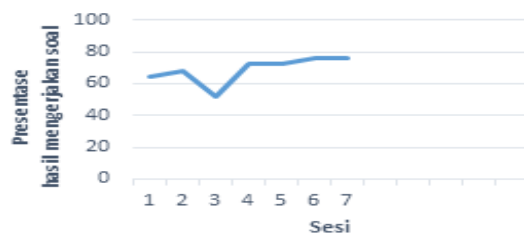
Langkah pertama dalam pengambilan data ialah melakukan pengukuran kemampuan subjek dalam mengerjakan soal materi kepramukaan sebelum diberikannya intervensi. Pengumpulan data ini disebut baseline (A-1) yang dilakukan 12 kali sesi grafik dapat dilihat pada gambar 1. .



Gambar 1. Grafik Baseline 1 (A-1)

Hasil Intervensi (B)

Setelah dilakukan fase baseline maka langkah selanjutnya adalah memberikan intervensi (B), sama halnya dengan fase baseline, fase intervensi menggunakan media buku pembelajaran pramuka dengan tulisan braille dapat dilihat pada gambar 2.



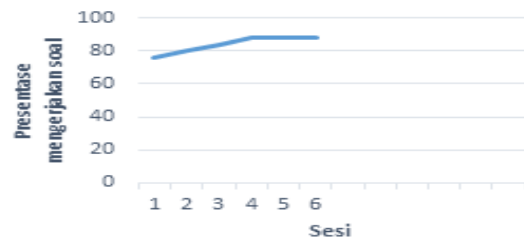
Gambar 2. Grafik Hasil Intervensi B

Hasil Baseline 2 (A-2)

Setelah dilakukannya intervensi, untuk mengetahui seberapa seberapa besar pengaruh intervensi terhadap subjek maka dilaksanakan baseline 2 sebagai fase kontrol hasil dapat dilihat pada gambar 3. Analisis data dalam kondisi memiliki komponen sebagai berikut: 1) panjang kondisi, 2) estimasi kecenderungan arah, 3) kecenderungan stabilitas, 4) jejak data, 5) level stabilitas dan rentang, 6) perubahan level.

Tabel 1. Hasil analisis dalam kondisi subjek A

Kondisi	Baseline A1	Intervensi B	Baseline A2
Panjang Kondisi	6	6	6
Estimasi kecenderungan arah	(+)	(+)	(+)
Kecenderungan Stabilitas	Variabel	Stabil	Stabil
Jejak Data	(+)	(+)	(+)
Level Stabilitas dan Rentang	Variabel 16% - 28%	Stabil 52% - 72%	Stabil 76% - 88%
Perubahan Level	24% - 28% (- 4%)	72% - 64% (+ 8%)	88% - 76% (+ 12%)



Gambar 3. Grafik Hasil Baseline 2 (A-2)

Dari seluruh analisis dalam kondisi subjek A diatas dapat dirangkum pada tabel 1. Panjang kondisi yang dilakukan ialah 6 sesi pada tahap Baseline-1 (A1), 6 sesi pada tahap Intervensi (B) dan 6 sesi pada tahap Baseline-2 (A2). Berdasarkan garis estimasi kecenderungan arah, diketahui bahwa kondisi pada tahap Baseline-1 (A1) cenderung meningkat dengan ditandai dengan simbol (+), sedangkan pada tahap Intervensi (B) kecenderungan arah menunjukkan meningkat dengan ditandai simbol (+), dan pada tahap Baseline-2 (A2) kecenderungan arah menunjukkan arah meningkat dengan ditandai simbol (+). Hasil kecenderungan stabilitas dapat diketahui jika pada kondisi Baseline-1 (A1) yaitu 50% dimana hal tersebut diartikan jika data belum stabil atau variabel. Pada kondisi Intervensi (B) dapat diketahui jika hasil kecenderungan stabilitas yaitu 83,3% dimana hal tersebut dapat diartikan jika data yang telah diambil stabil, dan hasil kecenderungan stabilitas pada kondisi Baseline-2 (A2) yaitu 83,3% dimana hal tersebut dapat diartikan data stabil.

Berdasarkan garis jejak data, diketahui jika kondisi Baseline-1 (A1) cenderung meningkat begitu pula dengan kondisi Intervensi (B) dan Baseline-2 (A2) yang juga meningkat. Level stabilitas pada kondisi Baseline-1 (A1) diketahui tidak stabil atau variabel pada rentang 16% - 28%. Sedangkan level stabilitas pada kondisi Intervensi (B) diketahui stabil pada rentang 52% - 72%, dan pada kondisi Baseline-2 (A2) diketahui stabil pada rentang 76% - 88%.

abel 2. Hasil Analisis Antar Kondisi

Perbandingan kondisi	B/A1	A2/B	
Jumlah Variabel	1	1	
Perubahan kecenderungan arah dan efeknya	(+)	(+)	(+)
Perubahan kecenderungan stabilitas	Stabil ke Variabel	Stabil ke Stabil	
Perubahan level	64% - 24%	76% - 72%	
	(+ 40%)	(+ 4%)	
Presentase overlap	0%	0%	

Pada kondisi Baseline-1 (A1) menunjukkan tanda (-) yang dimana dari tanda tersebut dapat diartikan data cenderung menurun, pada kondisi Intervensi (B) menunjukkan data (+) yang dimana hal tersebut dapat diartikan jika mengalami peningkatan selama proses pengambilan data, dan pada kondisi Baseline-2 (A2) menunjukkan tanda (+) dimana hal tersebut juga dapat diartikan dengan adanya peningkatan selama pengambilan data. Komponen analisis data antar kondisi meliputi: a) jumlah variabel yang diubah; b) perubahan kecenderungan arah dan efeknya; c) perubahan kecenderungan stabilitas; d) perubahan level; e) presentase overlap.

Jumlah variabel yang diubah dalam penelitian ini adalah satu. Perubahan kecenderungan arah kondisi Baseline-1 (A1) ke Intervensi (B) adalah meningkat. Hal ini dapat diartikan jika kondisi meningkat setelah diberikan Intervensi, sedangkan kondisi Intervensi (B) ke baseline-2 (A2) yaitu meningkat. Hal ini dapat diartikan jika setelah diberikan Intervensi kemampuan subjek tetap meningkat.

Perubahan kecenderungan stabilitas antara Baseline-1 (A1) ke Intervensi (B) dan Intervensi (B) ke Baseline-2 (A2) ialah Variabel ke Stabil ke Stabil. Kemampuan subjek pada kondisi Baseline-1 (A1) ke kondisi Intervensi (B) mengalami peningkatan yaitu sebesar 40%. Pada sesi Intervensi (B) ke kondisi Baseline-2 (A2) subjek mengalami peningkatan yaitu 4%. Presentase overlap yang terdapat dalam analisis data menunjukkan hasil sebesar 0%, hal tersebut dapat diartikan jika tidak ada data yang tumpang tindih.

Pembahasan

Penyandang tunanetra memerlukan kepekaan indera sebagai kapabilitas komunikasi social, ide dan pengalaman sebagai potensi diri, proses artistic sebagai pijkana dasar dalam industry dan modalitas ekspresi (Fajrie, Rohidi, Syakir, & Syarif, 2019). Kapabilitas tunanetra mamu ditingkatkan melalui banyak cara, salah satunya melalui pembelajaran. Pembelajaran

yang mengoptimalkan kemampuan seluruh indera melalui blended learning dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kapabilitas tunanetra.

Berdasarkan data yang telah disajikan, menunjukkan bahwa arah perubahan terhadap penggunaan blended learning cenderung positif dan stabil, yang menunjukkan peningkatan signifikan sebesar 40% pada kondisi intervensi (B) dan tetap meningkat hingga 4% pada kondisi baseline 2 (A2) yang kemudian memberikan pengaruh terhadap kapabilitas keterampilan pramuka dasar ada mahasiswa tunanetra yang meningkat. Selain meningkatkan kapabilitas mahasiswa tunanetra penggunaan blended learning juga mempengaruhi banyak aspek lainnya.

Blended learning memberikan pengaruh penguasaan konsep dan penalaran (Hermawanto, Kusairi, & Wartono, 2013). Kolaborasi antar pembelajaran tatap muka dan teknologi berbasis internet memberikan kemudahan bagi mahasiswa tunanetra dalam mengakses pembelajaran keterampilan dasar pramuka. Ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Smyth et, al (2012) yang menunjukkan bahwa aksesibilitas dan fleksibilitas blended learning lebih digemari oleh peserta didik. Kemudian diperkuat oleh pandangan peserta didik tentang keyakinan efektivitas lingkungan belajar blended learning yang menempati peringkat pertama (Dziuban, Graham, Moskal, Norberg & Silicia, 2018). Melalui penggunaan blended learning membantu peserta didik dalam belajar dan merencanakan pembelajaran mereka sendiri. Peserta didik memandang blended learning secara positif sehubungan dengan gaya belajar mereka (Akkoyunlu & Soylu, 2008). Selain itu, kemandirian juga merupakan aspek yang juga mendapatkan pengaruh penggunaan sistem blended learning (Sandi, 2012).

Secara umum, blended learning menghasilkan peningkatan keberhasilan dan kepuasan pada diri peserta didik jika dibandingkan dengan hanya pembelajaran tatap muka (Dziuban & Moska, 2011; Dzuiban et, al, 2011). Keberhasilan pembelajaran kemudian ditandai dengan prestasi yang meningkat. Temuan oleh El-Deghaidy dan Nouby (2008) menunjukkan perbedaan yang cukup signifikan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen yang menggunakan blended learning pada prestasi belajar, kelompok eksperimen menunjukkan prestasi yang lebih tinggi. El-Deghaidy dan Nouby menganggap penggunaan blended learning lebih efektif dalam hal meningkatkan sikap dan prestasi. Penelitian serupa juga dilakukan Woltering (2009) yang menemukan bahwa blended learning based problem mampu meningkatkan motivasi, kepuasan peserta didik dan hasil belajar subjektif. Lebih lanjut, kembali dibuktikan oleh Sjukur (2012) yang menemukan adanya perbedaan yang signifikan pada pembelajaran konvensional dan blended learning terhadap motivasi dan juga prestasi peserta didik. Blended learning memberikan hasil yang tinggi pada

kedua aspek yang diukur daripada pembelajaran konvensional. Pembelajaran menggunakan blended learning dianggap bermakna, menyenangkan, mendukung, fleksibel dan motivator bagi peserta didik (Güzer & Caner, 2013)

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisa dapat disimpulkan bahwa kadar pembelajaran Keterampilan Dasar Kepramukaan model *blended* yang dirancang pada peserta didik tunanetra, menunjukkan hasil yang sangat positif untuk meningkatkan kapabilitasnya.

Saran

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan para pengambil kebijakan dan para pemangku kepentingan untuk direkomendasikan sebagai opsi inovasi dalam pembelajaran anak tunanetra untuk bidang lainnya.

DAFTAR RUJUKAN

-----, Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Republik Indonesia

Akkoyunlu, B., & Soylu, M. Y. (2008). A study of student's perceptions in a blended learning environment based on different learning styles. *Journal of Educational Technology & Society*, 11(1), 183-193.

Dziuban, C., Graham, C. R., Moskal, P. D., Norberg, A., & Sicilia, N. (2018). Blended learning: the new normal and emerging technologies. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 15(1), 3.

Dziuban, C., Hartman, J., Cavanagh, T., & Moskal, P. (2011). *Blended courses as drivers of institutional transformation*. In A. Kitchenham (Ed.), *Blended learning across disciplines: Models for implementation*, (pp. 17-37). Hershey: IGI Global.

El-Deghaidy, H., & Nouby, A. (2008). Effectiveness of a blended e-learning cooperative approach in an Egyptian teacher education programme. *Computers & Education*, 51(3), 988-1006

Efendi, M. (2020). *Rancangan Penelitian Pendidikan Kontemporer*. Malang: UM Press

Fajrie, N., Rohidi, T. R., Syakir, M., & Syarif, I. (2019). Modalitas Estetis Penyandang Tunanetra dalam Distingsi Sosial-Budaya di Era Industri. In *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (PROSNAMPAS)*, 2 (1), pp. 601-611).

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.

Huebner, K. (2000). *Visual Impairment*. In Mc Holbrook & A.J. Koenig (eds.) *Foundation of Education: History & Theory of Teaching Children with Visual Impairment in Home*. New York: AFB Press.

Kirk, S.A. et. al. (2009). *Educating Exceptional Children (twelfth edition)*. New York: Houghton Mifflin Harcourt Publishing Company

Kusairi, S. (2013). Pengaruh Blended Learning terhadap Penguasaan Konsep dan Penalaran Fisika Peserta Didik Kelas X. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 9(1).

Lusli, V.L.M.M. (2009). *Helping Children With Slight Loss*. Jakarta: Mimi Institut

Maulana, M. 2007. *Mendidik Anak Autis Dan Gangguan Mental Lain Menuju Anak Cerdas Dan Sehat*. Yogyakarta: Kata Hati.

Sandi, G. (2012) Pengaruh Blended Learning Terhadap Hasil Belajar Kimia Ditinjau Dari Kemandirian Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, (45) 3, 241-251

Semler, S. (2005). *Use Blended Learning to Increase Learner Engagement and Reduce Training Cost*.

Sjukur, S. B. (2012). Pengaruh blended learning terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa di tingkat SMK. *Jurnal pendidikan vokasi*, 2(3).

Smyth, S., Houghton, C., Cooney, A., & Casey, D. (2012). Students' experiences of blended learning across a range of postgraduate programmes. *Nurse education today*, 32(4), 464-468.

Volkmar, F., Chawarska, K., Klin, A., Paul, R.. (2007). Autism spectrum disorder in the second year. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 48(2), 128-138.

Woltering, V., Herrler, A., Spitzer, K., Spreckelsen C. (2009). Blended learning positively affects students' satisfaction and the role of the tutor in the problem-based learning process: Results of a mixed-method evaluation. *Advances in Health Sciences Education*, 14(5), 725-738.

Yuniar, T. (2010). *English Dictionary*. Surabaya: Agung Media Mulia