

ANALISI KEBUTUHAN: PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BLENDED LEARNING E-POCKET BOOK

Lutfiatul Afifah¹⁾, Imas Ratna Ermawaty²⁾

¹Pendidikan Fisika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA,
Kampus B: Jl. Tanah Merdeka, Kp Rambutan, Pasar Rebo, Jakarta Timur 13830

*luthfiaaa28@gmail.com

Nomor Handphone: 081311270313

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk membuat sebuah media pembelajaran yaitu berupa *e-pocket book* yang dapat membantu Mahasiswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Menurut hasil analisis yang sudah dilakukan di kampus A dan kampus B, pembelajaran online mendapatkan presentase 56,3% dengan kriteria “dibutuhkan” pada kampus A, dan mendapatkan presentase 55,6% dengan kriteria “dibutuhkan” pada kampus B. hal ini menunjukkan mendukungnya pembelajaran blended learning di dalam kelas. Untuk analisis kelayakan *e-pocket book* Mahasiswa kampus A memberikan presentase 50% dan kampus B presentase 55,6% dengan kriteria yang sama pada kampus A dan kampus B yaitu “dibutuhkan”. Hal ini menunjukkan respon Mahasiswa sangat positif dengan diadakannya media pembelajaran berupa *e-pocket book*.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Blended Learning*, *E-Pocket Book*

Abstract

This study aims to create a learning media in the form of e-pocket book that can help students in the learning process. This study using ADDIE development model. According to the results of the analysis that has been done on the campus of A and B campus, online learning earn a percentage of 56.3% with the criteria "required" on the campus of A, and get a percentage of 55.6% with the criteria "required" on campus this shows the support B. learning blended learning in the classroom. For the analysis of the feasibility of e-campus Student A e-pocket book gives a percentage of 50% and a percentage of 55.6% B campus with the same criteria to college campuses A and B which is "required". This shows a very positive response by the holding student learning media in the form of e-pocket book

Keywords: Media Learning, *Blended Learning*, *E-Pocket Book*

PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi suatu bekal di masa depan, yang memang sangat dibutuhkan oleh setiap manusia. Pendidikan dapat disebut sebagai bekal, dikarenakan pada hakikatnya pendidikan merupakan suatu pembentukan dan pengembangan potensi diri yang nantinya akan berguna bagi kehidupan dalam jangka yang panjang. Hal tersebut sejalan dengan tujuan pendidikan nasional yang dijelaskan dalam (Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003) bahwa dinyatakan, “Pendidikan adalah 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.” [1]

Untuk membangun suatu sumber daya manusia yang berkualitas, fisika diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam hal tersebut, karena pelajaran Fisika penggabungan antara sains dan logika. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi memegang peran yang sangat penting dalam kehidupan, terutama dalam fisika.

Marhadini, Akhlis, dan Sumpono (2017: 39) berpendapat bahwa, “ilmu pengetahuan dan teknologi atau IPTEK yang berkembang mendorong berbagai upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses pembelajaran”

[2]. Manfaat teknologi sendiri sangat besar dalam dunia pendidikan, terutama dalam sistem pembelajaran, hal itu dikarenakan teknologi informasi dan komunikasi memberikan jangkauan yang luas, cepat, efektif, dan efisien terhadap penyebarluasan informasi ke berbagai penjuru dunia. Salah satu teknologi yang berkembang pesat ialah adanya *gadget* yang dinamakan dengan *smartphone*. Marhadini, Akhlis, dan Sumpono (2017: 39) dalam penelitiannya menyatakan bahwa, “menurut hasil dari *market share* pada tahun Desember 2013 seperti yang dikutip oleh Dabhi (2014:222) menunjukkan bahwa presentasi pasar *gadget* dikuasai oleh Android sebesar 81,3%” [3].

Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk kegiatan pembelajaran perguruan tinggi di Indonesia semakin meningkat dan kondusif dengan diterbitkannya Surat Keputusan Menteri Departemen Pendidikan Nasional (SK Mendiknas) tahun 2001 yang mendorong perguruan tinggi konvensional untuk menyelenggarakan pendidikan jarak jauh. Dengan diterbitkannya SK Mendiknas, maka diterapkanlah sebuah proses pembelajaran berbasis *blended learning* dalam suatu pembelajaran.

Menurut Banggur, Situmorang, dan Rusmono (2018: 153-154) berpendapat bahwa, “*blended learning* merupakan gabungan antara sistem pembelajaran tatap muka dan *online learning*” [4]. *Blended learning* dikenal juga dengan istilah *hybrid learning* dan *mixed learning*. *Blended learning* pembelajaran yang didukung oleh kombinasi efektif dari cara penyampaian, cara mengajar dan gaya pembelajaran yang berbeda. Menurut Driscoll dalam Rusman, Kurniawan, dan Riyana (2013:275), “*blended learning* juga dapat berupa pengintegrasian materi dalam format yang berbeda” [5]. Misalnya suatu program *blended learning* dimulai dengan penyampaian materi *prerequisite* secara *asynchronous*, kemudian penyampaian materi

berikutnya dilakukan melalui kelas virtual. Upaya untuk meningkatkan pembelajaran yaitu merancang suatu media pembelajaran dalam upaya memudahkan proses belajar mengajar.

Media pembelajaran online menjadi salah satu solusi untuk pembelajaran pada era industri 4.0 ini, dimana memang pembelajaran di dalam kelas harus memanfaatkan suatu kemajuan teknologi. Media pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan yang sangat dibutuhkan oleh para Mahasiswa. Media pembelajaran yang akan membangkitkan minat belajar terutama dalam pembelajaran fisika. Salah satu cara yaitu dengan adanya sebuah *e-pocket book*.

Hasbi (2015) mengatakan *Pocket Book* merupakan buku yang berisi materi pembelajaran yang disusun ringkas [6]. Kelebihan dari *e-pocket book* yaitu berisi ringkasan materi, mudah dibawa ke mana saja, dan efisien. *Pocket book* yang akan disajikan berupa sebuah aplikasi. Konten-konten *e-pocket book* ini yaitu, diantaranya: teori, gambar, video yang menjelaskan mengenai konsep materi, *quis*, *room chat* yang digunakan untuk diskusi, pembuatan tugas atau pengiriman tugas, dan papan tulis online yang akan digunakan sebagai pendukung model pembelajaran *blended learning*.

METODE

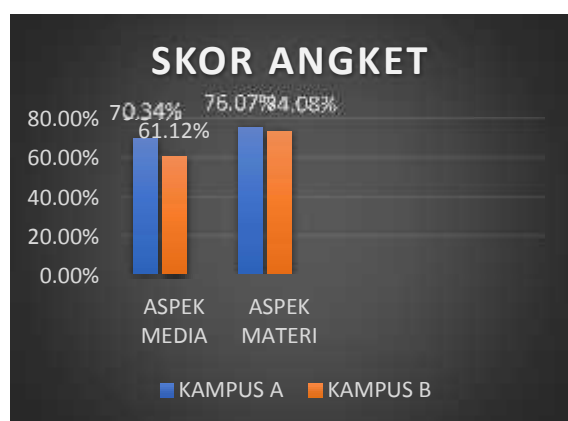
Dalam suatu penelitian, metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Sugiyono, 2009:3). Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan yang menggunakan metode *research and Development (R&D)*. penelitian ini menggunakan metode pengembangan model procedural yang dikembangkan oleh ADDIE. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data-data yang diperoleh berasal dari validator yang terdiri dari ahli materi, ahli Bahasa, dan ahli media, dan dua review

serta responden. Langkah-langkah untuk menghasilkan media pembelajaran sebagai berikut: analisis kebutuhan, rancangan pembuatan media, pengumpulan data rancangan, pemuatan desain media, pembuatan media, validasi, uji coba, dan revisi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil studi pendahuluan meliputi hasil studi pustaka dan hasil studi lapangan. Hasil studi pustaka didapatkan dari berbagai sumber bacaan yang terkait dengan penelitian ini. Hasil studi lapangan diperoleh dengan menggunakan lembar wawancara dan kuisioner yang disebarkan kepada sejumlah responden yang menjadi sample dalam studi ini dan menggunakan studi literatur. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu lembar wawancara, kuisioner dan literatur yang berkaitan dengan media pembelajaran *Blended Learning E-Pocket Book*.

Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada mahasiswa yang menempuh mata kuliah Program Studi Pendidikan Fisika, sebagian besar mahasiswa membutuhkan e-pocket book agar dapat memahami konsep materi dengan baik.



Gambar 1. Skor Angket per Aspek

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan pada kampus A didapatkan hasil rata-

rata sebesar 70,34% mengenai aspek media dan 76,07% mengenai aspek materi. Sedangkan studi pendahuluan pada kampus B didapatkan hasil rata-rata sebesar 61,12% mengenai aspek media dan 74,08% mengenai aspek materi.

Table 1. Data Angket Responden

Pertanyaan	Nilai	
	Kampus A	Kampus B
1 Penggunaan handphone dalam pembelajaran	68,8%	55,6%
2 Dibutuhkan pembelajaran online	43,8% sangat dibutuhkan n dan 66,3% dibutuhka n.	33,3% sangat dibutuhkan n dan 56,6% dibutuhka n.
3 Dibutuhkan media e-pocket book	50%	55,6
4 Aplikasi berbentuk platform mobile	93,9%	75%

Berdasarkan data di atas, Mahasiswa dominan menggunakan handphone pada saat pembelajaran di kelas. Mahasiswa juga membutuhkan pembelajaran secara online. Dengan adanya hal itu, survey Mahasiswa mendukung dengan diadakannya model pembelajaran *blended learning*, yaitu pembelajaran yang menggabungkan antara pembelajaran tatap muka dan juga pembelajaran online. Media pembelajaran yang akan disajikan

dalam penelitian ini adalah *e-pocket book*. Dimana, *e-pocket book* tersebut dibuat ke dalam bentuk aplikasi atau berbasis mobile.

PENUTUP

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan media pembelajaran yang sering digunakan Mahasiswa dalam pembelajaran yaitu handphone dengan presentase 68,8% pada kampus A dan 55,6% pada kampus B. Mahasiswa juga membutuhkan pembelajaran online yang mendukung pembelajaran blended learning dan dalam penelitian ini akan diaplikasikan dalam bentuk *e-pocket book* berbasis mobile. Dengan harapan media pembelajaran yang dikembangkan dapat menjadi salah satu sumber belajar bagi Mahasiswa serta membantu Dosen dalam kegiatan belajar mengajar

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada bu Dra. Imas Ratna Ermawaty, M.Pd. yang telah memberikan bimbingan kepada Saya, dan untuk teman-teman mahasiswa Pendidikan Fisika 2016 Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Undang-undang. 2008. *Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Transmedia Pusaka.

[2] Rusman, dkk., 2012. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Depok: PT RajaGrafindo Persada.

[3] Sumiharsono, Rady dan Hasanah, H. 2018. *Media Pembelajaran*. Jember: Pustaka Abadi.

[4] Khuluqo, Ihsana El. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Konsep Dasar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

[5] Marhadini, SAK., dkk. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Gerak Parabola untuk Siswa SMA: Unnes Physics Education Journal*.

[6] Hamka, Defrizal dan Noverta Effendi., 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Blended Learning Berbasis Edmodo Pada Mata Kuliah Fisika Dasar di Program Studi Pendidikan IPA*. Riau: Jurnal.unimed.ac.id universitas samudra.

[7] Banggur, MDV, dkk. 2018. *Pengembangan Pembelajaran Berbasis Blended Learning pada Mata Pelajaran Etimologi Multimedia*. Jakarta: Journal.unj.ac.id.

[8] Puri, Sekar Asrining. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Blended Learning pada Mata Kuliah Tailoring*. Surabaya: jurnalmahasiswa.unesa.ac.id

[9] Ash-Shiddieqy, dkk. 2015. *Pengembangan Mobile Pocket Book sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Adobe Flash Professional CS 5.5 Pada Materi Gerak Lurus SMA Kelas X*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.

[10] Salyani, Resi., dkk. 2018. *Pengembangan Buku Saku pada Materi Reaksi Reduksi Oksidasi (Redoks) di MAN Model Banda Aceh*. Banda Aceh: Jurnal Unsyiah.

[11] Syahroni, dkk., 2016. *Pengembangan Buku Saku Elektronik Berbasis Android Tentang Signal-Signal Wasit Futsal Untuk Wasit*

Futsal Di Kabupaten Pasuruan. Semarang: Universitas Negri Malang.