

# KURIKULUM BERBASIS MODEL BLENDED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN SOFTSKILL MAHASISWADI PERGURUAN TINGGI

*by Nisaul Barokati Seliro Wangi*

---

**Submission date:** 08-Jun-2023 10:04AM (UTC+0200)

**Submission ID:** 2111623500

**File name:** Paper\_TING.pdf (1.29M)

**Word count:** 4574

**Character count:** 30554



## KURIKULUM BERBASIS MODEL *BLENDED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN *SOFTSKILL* MAHASISWADI PERGURUAN TINGGI

<sup>1</sup>Nisaul Barokati Selirowangi, <sup>2</sup>Pardamean Daulay, <sup>3</sup>Suparti  
[nisa@unisda.ac.id](mailto:nisa@unisda.ac.id)

<sup>1</sup>Universitas Islam Darul Ulum Lamongan, <sup>2,3</sup>Universitas Terbuka

### Abstrak

Artikel ini bertujuan untuk menggambarkan perkembangan blended learning kurikulum berbasis model ADDIE untuk meningkatkan keterampilan softskill mahasiswa. Artikel ini ditulis berdasarkan tinjauan konseptual dari beberapa literatur yang terkait dengan model pembelajaran blended. Artikel ini dimulai dengan fenomena yang terjadi pada pendidikan tinggi, dimana mahasiswa memperoleh pendidikan dalam bentuk pengetahuan yang khas dari disiplin ilmu yang dipelajari. Namun terlepas dari disiplin ilmu pengetahuan, siswa juga membutuhkan soft skill seperti keterampilan berpikir, keterampilan belajar dan keterampilan hidup sehingga siap terjun di masyarakat. Keterampilan lunak ini biasanya diperoleh dari pelatihan yang bersifat khusus. Tetapi proses aktual dari belajar juga merupakan potensi signifikan untuk meningkatkan soft skill. Karena itu artikel menawarkan model pembelajaran blended learning yang menggunakan kombinasi web-bahan pengajaran berbasis dan tatap muka. Melalui model ini, kurikulum dapat dikembangkan agar lebih terbuka sehingga siswa dapat meningkatkan soft skill. Model pengembangan pembelajaran yang dipilih untuk model ini adalah model ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi). Model ini adalah salah satu model yang menjadi panduan dalam mengembangkan pembelajaran yang efektif, dinamis dan mendukung pembelajaran itu sendiri sehingga dapat membantu dosen.

**Kata Kunci:** Soft Skill, Blended Learning, Model ADDIE, Mahasiswa

Temu Ilmiah Nasional Guru

### PENDAHULUAN

Masalah kurikulum dan model pembelajaran merupakan wacana yang terus berkembang seiring dengan perkembangan zaman. Dalam mengembangkan rancangan pembelajaran, perlu dikaji kecenderungan pembelajaran masa depan berkaitan dengan strategi dan isi pembelajaran. Kecenderungan perkembangan strategi pembelajaran telah mengubah pendekatan pembelajaran tradisional ke arah pembelajaran masa depan yang disebut sebagai abad pengetahuan – bahwa pebelajar dapat belajar: *di mana saja*,

artinya pebelajar dapat belajar di kelas, di perpustakaan atau di rumah; *kapan saja*, tidak sesuai yang dijadwalkan sekolah bisa pagi, siang sore atau malam; *dengan siapa saja*, pebelajar memperoleh sumber belajar melalui dosen, dosen lain, pakar, praktisi atau masyarakat; *melalui apa saja*, pebelajar dapat belajar melalui internet, CD ROM, radio, televisi, laboratorium, dan pengalaman langsung. Sedangkan keterampilan akan berkomunikasi, keterampilan emosional, keterampilan berbahasa, keterampilan

berkelompok, memiliki etika dan moral, santun dan keterampilan spiritual.

Sementara itu, permintaan dunia kerja terhadap kriteria calon pekerja dirasa semakin tinggi. Dunia kerja tidak hanya memprioritaskan pada kemampuan akademik (*hard skills*) yang tinggi, tetapi juga memperhatikan kecakapan dalam hal nilai-nilai yang melekat pada seseorang atau sering dikenal dengan aspek *soft skills*. Kemampuan ini dapat disebut juga dengan kemampuan non teknis yang tentunya memiliki peran tidak kalah pentingnya dengan kemampuan akademik. *Soft skills* sangat diperlukan keberadaannya dimulai dari proses perekrutan atau seleksi karyawan hingga tentunya pada saat bekerja. Keseimbangan antara kemampuan *hard skills* dan *soft skills* sangat diperlukan dalam dunia pekerjaan. Jika kemampuan *hard skills* saja yang dimiliki maka akan tersingkir oleh lulusan yang mempunyai kemampuan *soft skills*. Menurut Elfindri dkk (2011: 67), *soft skills* bisa berupa keterampilan akan berkomunikasi, keterampilan emosional, keterampilan berbahasa, keterampilan berkelompok, memiliki etika, moral, santun dan keterampilan spiritual.

Hasil penelitian Hendri (2009:16) dalam Nisaul (2012:5) menyatakan bahwa pengembangan pembelajaran penggabungan (*blended*) berbasis *web platform opensource* matakuliah Komputer Pembelajaran S1 Jurusan Teknologi Pembelajaran Universitas Negeri Malang dapat digunakan dalam matakuliah lainnya, dengan catatan melakukan evaluasi menyeluruh serta dukungan kebijakan pada implementasi pembelajaran. Proses pembelajaran penggabungan (*blended*) juga telah dikembangkan di Eropa Akademi Online (EOA) bekerja sama dengan Jean Monnet-Ketua Ilmu Politik Universitas Cologne dan mitra lainnya untuk program

pascasarjana pada Program Studi Ilmu Humaniora dan Ilmu Sosial di Uni Eropa Studi pembelajaran elektronik yang menyambung pada internet (*online*) (<http://www.masterstudies.co.id>). Dengan pembelajaran *blended learning* keterampilan generik mahasiswa meningkat. Selain itu, kemampuan komunikasi dan kerjasama mahasiswa juga semakin baik. Model pembelajaran penggabungan (*blended*) dianggap memberikan solusi dalam pengembangan model pembelajaran pada institusi yang masih menerapkan pembelajaran tradisional sebagai tolok ukur aktivitas.

Artikel ini merupakan wacana konseptual yang bertujuan untuk menggambarkan pengembangan kurikulum berbasis kurikulum *blended learning* dengan model ADDIE untuk meningkatkan *soft skill* siswa. Sebelum sampai pada tawaran model pembelajaran *blended learning*, pembahasan dalam artikel ini diawali dengan paparan seputar peranan *soft skill* bagi mahasiswa dan lulusan perguruan tinggi sesuai dengan permintaan dunia kerja saat ini.

## PEMBAHASAN

### 1. *Soft Skills*

Menurut Elfindri dkk (2011: 67), *soft skills* merupakan keterampilan dan kecakapan hidup, baik untuk sendiri, berkelompok, atau bermasyarakat, serta dengan Sang Pencipta. Dengan mempunyai *soft skills* membuat keberadaan seseorang akan semakin terasa di tengah masyarakat. Keterampilan akan berkomunikasi, keterampilan emosional, keterampilan berbahasa, keterampilan berkelompok, memiliki etika dan moral, santun dan keterampilan spiritual. Sedangkan menurut Iyo Mulyono (2011: 99), “*soft skills* merupakan komplemen dari *hard skills*. Jenis keterampilan ini merupakan bagian dari

kecerdasan intelektual seseorang, dan sering dijadikan syarat untuk memperoleh jabatan atau pekerjaan tertentu”.

Aribowo sebagaimana dikutip oleh Illah Sailah (2008: 17), menyebutkan soft skills sebagai keterampilan seseorang dalam berhubungan dengan orang lain (termasuk dengan dirinya sendiri). Atribut soft skills, dengan demikian meliputi nilai yang dianut, motivasi, perilaku, kebiasaan, karakter dan sikap. Atribut soft skills ini dimiliki oleh setiap orang dengan kadar yang berbeda-beda, dipengaruhi oleh kebiasaan berfikir, berkata, bertindak dan bersikap. Namun, atribut ini dapat berubah jika yang bersangkutan mau merubahnya dengan cara berlatih membiasakan diri dengan hal-hal yang baru.

Dari berbagai definisi tersebut dapat dirumuskan bahwa pada dasarnya *soft skills* merupakan kemampuan yang sudah melekat pada diri seseorang, tetapi dapat dikembangkan dengan maksimal dan dibutuhkan dalam dunia pekerjaan sebagai pelengkap dari kemampuan *hard skills*. Keberadaan antara *hard skills* dan *soft skills* sebaiknya seimbang, seiring, dan sejalan. Pembelajaran *soft skills* sangatlah penting untuk diberikan kepada mahasiswa sebagai bekal mereka terjun ke dunia kerja dan industri, khususnya bagi sekolah kejuruan yang mencetak lulusannya siap pakai di dunia kerja karena tuntutan dunia kerja lebih menekankan pada kemampuan *soft skills*.

Penanaman *soft skills* merupakan aspek penting dalam menghasilkan lulusan yang mampu bersaing dan berdayaguna dalam pekerjaannya. Oleh karena itu, diperlukan kajian pola-pola integrasi *soft skills* dan *hard skills* dalam pembelajaran dengan berbagai strateginya. Perkembangan informasi dan komunikasi, pesatnya perkembangan ilmu

pengetahuan dan teknologi serta perubahan struktur ketenagakerjaan di era global memerlukan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) yang handal.

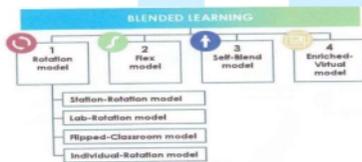
Kualitas yang dimaksud adalah SDM yang mempunyai daya saing secara terbuka dengan negara lain, adaptif dan antisipatif terhadap berbagai perubahan dan kondisi baru, terbuka terhadap perubahan, mampu belajar bagaimana belajar (*learning how to learn*), *multi-skilling*, mudah dilatih ulang, serta memiliki dasar-dasar kemampuan luas, kuat, dan mendasar untuk berkembang di masa yang akan datang. Kay (2008) menganalisis perkembangan yang akan terjadi di abad 21 dan mengidentifikasi kompetensi apa yang diperlukan dan menjadi tugas pendidikan untuk mempersiapkan warga negara dengan kompetensi tersebut.

Terdapat lima kondisi atau konteks baru dalam kehidupan berbangsa, yang masing-masing memerlukan kompetensi tertentu. Kondisi tersebut antara lain kondisi kompetisi global (perlu kesadaran global dan kemandirian), kondisi kerjasama global (perlu kesadaran global, kemampuan bekerja sama, penguasaan ITC), pertumbuhan informasi (perlu melek teknologi, *critical thinking* & pemecahan masalah), perkembangan kerja dan karier (perlu *critical thinking* & pemecahan masalah, inovasi & penyempurnaan, dan, fleksibel & adaptable), perkembangan ekonomi berbasis pelayanan jasa, *knowledge economy* (perlu melek informasi, *critical thinking* dan pemecahan masalah). Oleh karena itu, lembaga pendidikan harus mempersiapkan siswa dengan kemampuan kesadaran global, watak kemandirian, kemampuan bekerja sama secara global, kemampuan menguasai ITC, kemampuan melek teknologi, kemampuan intelektual yang ditekankan pada *critical thinking* dan kemampuan memecahkan

masalah, kemampuan untuk melakukan inovasi & menyempurnakan, dan memiliki pengetahuan dan ketrampilan yang bersifat fleksibel & adaptabel.

## 2. Kurikulum Model blended learning

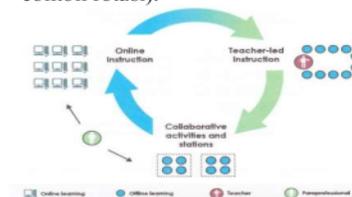
Dalam upaya mengembangkan model pembelajaran blended learning (BL), Innosight Institut (2012) mengidentifikasi model-model yang muncul, telah diidentifikasi lebih dari 80 program penerapan BL di pada sekolah-sekolah di Amerika. Selain itu, pada November 2011 sebanyak 100 ahli pendidikan mengadakan pertemuan selama pra-konferensi *International Association for K-12 Online Learning's (INACOL) Virtual School Symposium* dengan menyimpulkan adanya taksonomi model BL. Ada empat model BL yang menjadi dasar kategorisasi mayoritas program BL yang saat ini sedang populer di sektor pendidikan dasar dan menengah disajikan sebagai berikut.



Berikut ini adalah definisi setiap model dan sub-model yang mengikutinya, serta satu contoh untuk setiap model.

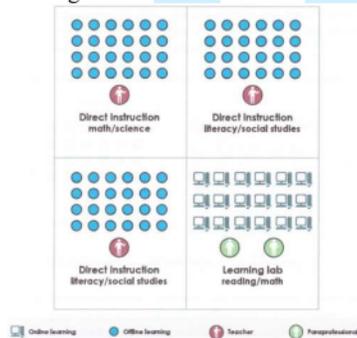
1. **Rotation Model** – sebuah program dalam suatu mata pembelajaran (misalnya, matematika) yang meminta mahasiswa untuk berotasi *dalam sebuah jadwal yang telah ditetapkan oleh dosen* di antara modalitas belajar, setidaknya salah satunya adalah pembelajaran daring. Modalitas lainnya bisa dalam bentuk pembelajaran grup kecil atau grup satu kelas, proyek kelompok, tutoring individu, serta tugas/ujian tertulis.

- a. **Station Rotation** – sebuah model Rotation dalam suatu mata pembelajaran (misalnya, matematika) yang meminta mahasiswa untuk berotasi dalam sebuah jadwal yang telah ditetapkan oleh dosen di antara modalitas belajar berbasis kelas. Rotasi ini mencakup setidaknya satu stasiun untuk pembelajaran daring (*online*), sementara stasiun lainnya bisa dalam bentuk pembelajaran grup kecil atau grup satu kelas, proyek kelompok, tutoring individu, serta tugas/ujian tertulis. Beberapa bentuk penerapannya ialah dengan memindahkan seluruh mahasiswa dalam satu kelas ke berbagai jenis aktivitas lain secara bersama-sama, sedangkan bentuk lainnya bisa dalam bentuk pembagian kelas menjadi kelompok-kelompok kecil atau rotasi satu per satu. Model Station Rotation ini berbeda dari model Individual Rotation sebab mahasiswa berotasi melewati semua stasiun, tidak hanya beberapa stasiun saja menurut jadwal masing-masing stasiun. Contoh: KIPP LA Empower Academy menyediakan setiap ruang kelas TK dengan 15 unit komputer. Dalam satu hari belajar, dosen merotasi mahasiswa-mahsiswanya melewati pembelajaran daring, pembelajaran kelompok kecil, dan penugasan individu. Gambar berikut menunjukkan salah satu stasiun rotasi di sekolah tersebut (masing-masing rotasi berbeda-beda di setiap mata pembelajaran; gambar ini hanya menunjukkan satu contoh rotasi).



- b. **Lab Rotation** - sebuah model Rotation dalam suatu mata pembelajaran (misalnya, matematika) yang meminta mahasiswa untuk berotasi dalam sebuah jadwal yang telah ditetapkan oleh dosen di dalam lokasi yang terbatas oleh dinding-dinding sekolah. Setidaknya salah satu di antara ruangan yang digunakan adalah Laboratorium Belajar yang memanfaatkan pembelajaran daring, sedang ruang kelas lainnya berfungsi sebagai modalitas belajar lainnya. Model Lab Rotation berbeda dengan Station Rotation sebab mahasiswa diajak berotasi di dalam satu area sekolah, bukan hanya berotasi di satu ruang kelas untuk sebuah pembelajaran *blended* atau mata pembelajaran tertentu.

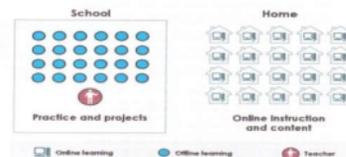
Contoh: Di Rocketship Education, mahasiswa berotasi dari ruang kelasnya ke lab belajar setiap hari selama dua jam untuk memperdalam pembelajaran matematika mereka dan melanjutkan aktivitas membaca lewat pembelajaran daring.



- c. **Flipped Classroom** - sebuah model Rotation dalam suatu mata pembelajaran (misalnya, matematika) yang meminta mahasiswa untuk berotasi *dalam suatu jadwal tetap* antara praktik (atau proyek) belajar tatap muka bersama dosen di sekolah selama jam belajar standar dan penyampaian isi dan materi belajar secara

daring atas mata pembelajaran yang sama dari suatu lokasi yang jauh (biasanya rumah) di luar jam sekolah. Media penyampaian isi dan materi belajar adalah secara daring yang membedakan Flipped Classroom dengan mahasiswa yang mengerjakan tugas secara daring di malam hari. Model Flipped Classroom ini berkesesuaian dengan ide dasar BL yang menyertakan elemen kendali mahasiswa atas waktu, tempat, jalur, dan/atau kecepatan sebab model ini membolehkan mahasiswa memilih sendiri lokasi penerimaan instruksi secara daring dan mengendalikan kecepatan belajar mereka dalam koridor elemen daring.

Contoh: Di Stillwater Area Public Schools yang berlokasi di sepanjang sungai St. Croix di Minnesota, mahasiswa kelas 4-6 di kelas matematika menggunakan alat yang tersambung dengan Internet setelah jam sekolah di lokasi yang mereka tentukan sendiri untuk menonton video pembelajaran asinkron berdurasi 10-15 menit, lalu menjawab beberapa pertanyaan lewat Moodle. Di sekolah, mereka mempraktikkan apa yang sudah dipelajari lewat video bersama dosennya secara tatap muka.

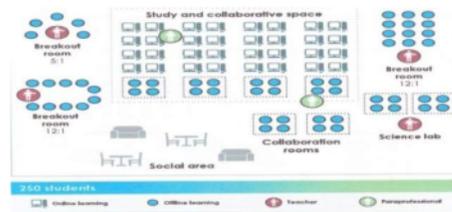


2. **Model Flex** – sebuah program yang memanfaatkan Internet sebagai media penyampai isi pembelajaran, sedangkan mahasiswa bergerak menurut jadwal dinamis yang disusun oleh masing-masing individu di antara modalitas belajar, dan

dosen bersiap sedia di lokasi yang sama dengan mahasiswa. Dalam hal ini, dosen atau orang dewasa lainnya bersiap memberikan dukungan secara tatap muka kapanpun mahasiswa membutuhkan bantuan melalui aktivitas seperti kelompok diskusi kecil, proyek kelompok, dan tutoring individu. Pada praktiknya, beberapa program memberikan layanan bantuan tatap muka dalam porsi besar, sedangkan lainnya tidak memberikan banyak bantuan. Misalnya, beberapa model flex menyediakan dosen tersertifikasi untuk memberikan layanan tatap muka yang membantu pembelajaran daring setiap harinya, sedangkan lainnya tidak banyak menyediakan bantuan secara tatap muka. Meski demikian, program lainnya memiliki kombinasi penyusunan staf yang berbeda-beda. Variasi-variasi ini menjadi suatu penanda khas yang akan menjelaskan setiap bentuk model Flex.

Contoh: Di San Fransisco Flex Academy, penyedia layanan belajar daring, K-12, Inc., menyediakan kurikulum dan materi pembelajaran, sedangkan dosen penyedia bantuan tatap muka menggunakan sebuah *dashboard* data untuk memberikan intervensi dan suplemen di setiap jam sekolah untuk mata pembelajaran inti. Dosen-dosen yang berjaga di belakang layar (*teachers-of-record*) untuk mata pembelajaran inti juga bertindak sebagai dosen tatap muka. (Banyak di antara kelas mata pembelajaran elektif (*elective courses*) yang memakai jasa para dosen dari K12, Inc. yang bekerja hanya sebagai dosen jaga (*teachers-of-record*) tanpa melayani pertemuan tatap muka. Kelas-kelas elektif ini tergolong model *Self-Blend* yang akan dibahas di bagian berikutnya dalam artikel ini.)<sup>12</sup> Gambar 10

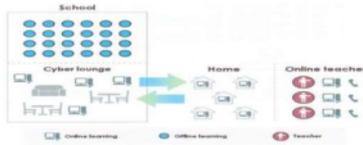
menunjukkan model yang diterapkan oleh San Fransisco Flex Academy.



3. **Model *Self-Blend*** – merujuk pada sebuah skenario yang membebaskan mahasiswa untuk memilih satu kelas atau lebih yang diadakan secara daring sepenuhnya sebagai pelengkap kelas-kelas tradisional mereka dengan dosen jaga yakni dosen daring. Mahasiswa bisa mengambil kelas-kelas daringnya di sekolah atau di luar sekolah. Model ini berbeda dengan pembelajaran daring utuh (*full-time*) dan model *Enriched-Virtual* (definisi di bagian berikutnya) sebab model ini tidak memberikan pengalaman belajar yang sepenuhnya kepada mahasiswa. Mahasiswa melakukan *self-blend* (mencampur model pembelajaran atas inisiatif sendiri) antara kelas-kelas daring di kampus dengan pembelajaran tatap muka bersama dosen. Contoh: Quakertown Community School District (QCSD) di Pennsylvania memberi kesempatan kepada mahasiswa di kelas 6-12 untuk mengambil satu kelas daring atau lebih. Sebelum mengambil kelas tersebut, seluruh mahasiswa diharuskan mengikuti orientasi pembelajaran *cyber*. Kelas-kelas daring itu didesain asinkron dan mahasiswa dapat melaksanakannya pembelajaran kapan pun selama jam pembelajaran. QCSD telah menyediakan “*cyber lounges*” yang menjadi tempat mahasiswa untuk belajar secara daring di sekolah, tetapi mereka juga boleh menyelesaikan pekerjaannya di lokasi lain yang mereka

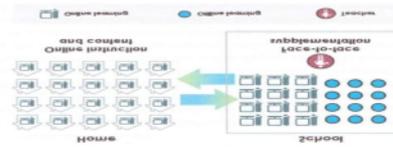


inginkan. Dosen juga bertindak sebagai dosen kelas daring, dan sebagian besar di antaranya juga mengajar di kelas secara tatap muka di QCSO.



4. **Model *Enriched-Virtual*** – sebuah pengalaman belajar di sekolah seutuhnya yang membolehkan mahasiswa dalam suatu mata pembelajaran (misalnya, matematika) untuk membagi waktunya antara mengikuti pembelajaran di sekolah dan belajar mandiri di suatu tempat terpisah dengan penyampaian isi dan materi secara daring. Sebagian besar model *Enriched-Virtual* bermula sebagai program pembelajaran daring seutuhnya, lalu berupaya mengembangkan program BL untuk memberi mahasiswa pengalaman belajar di sekolah. Model ini berbeda dengan model *Flipped Classroom* sebab dalam model ini mahasiswa tidak banyak mengikuti pembelajaran di sekolah setiap minggunya. Model ini juga berbeda dengan model *Self-Blend* sebab model ini memberikan pengalaman belajar di sekolah seutuhnya, bukan sekedar kelas-per-kelas.

Contoh: Di Albuquerque eCADEMY, mahasiswa kelas 8-12 bertatap muka dengan dosennya pada pertemuan pertama di sebuah ruangan kelas. Setelah itu, mereka bisa meneruskan aktivitas belajarnya di lokasi terpisah, jika mereka mau, selama mereka bisa tetap menjaga nilai rata-rata mata pembelajaran di tingkat “C”.<sup>14</sup> Gambar 12 menunjukkan model *Enriched-Virtual* yang diterapkan di eCADEMY.



#### Model Kurikulum Soft Skill Berbasis BL Menggunakan ADDIE

Secara konsep, pengembangan model *blended learning* didasarkan pada model pembelajaran menurut Srisakdi (2006), dalam buku pedoman pengembangan bahan ajar berbasis Web terbitan Departemen Pendidikan nasional, membagi model pembelajaran secara umum menjadi empat kelompok. Seperti dapat dilihat pada Tabel di bawah ini.

Tabel 1. 1 Model-model Pembelajaran

| Persentase Bahan Ajar Berbasis Web | Model                  | Deskripsi   |
|------------------------------------|------------------------|---|
| 0%                                 | Tradisional            | Pembelajaran tanpa memanfaatkan fasilitas online. Perangkat pembelajaran dibawa dikelas dan pembelajaran berbasis tatap muka.   |
| 1-29%                              | Web facilitated        | Pemanfaatan web dalam proses pembelajaran untuk membantu peningkatan pe gunaan bahan ajar yang tidak terpelembi dalam proses tatap muka (penambahan materi tambahan melalui web). Pemanfaatannya lebih banyak pada pengumpulan tugas. |
| 30-79%                             | Blended                | Proses pembelajaran yang menggunakan kombinasi antara bahan ajar berbasis web dan tatap muka. Porci pembelajaran online lebih besar dari tatap muka. Dalam proses pembelajaran, interaksi (forum diskusi) lebih banyak dilakukan.     |
| 100%                               | On-line atau elearning | Seluruh proses pembelajaran melalui online. Tidak ada pembelajaran tatap muka.  |

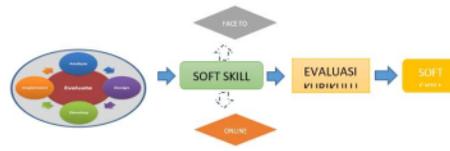
Pada pengembangan pembelajaran berbasis blended dipakai hitungan dalam satu semester ada 5 bulan efektif, maka masa tatap muka dilakukan dalam 2 hingga 3 minggu. Sisa 4 bulan 1 minggu mahasiswa akan belajar mandiri dengan pembelajaran berbasis web dan ujian semester. Dalam masa belajar mandiri (4 bulan 1 minggu), mahasiswa akan berkumpul dan bertemu beberapa kali dengan dosen di web atau bertemu langsung sesuai jadwal yang telah ditentukan. Proses tatap muka ditujukan untuk memfasilitasi setiap permasalahan yang dihadapi mahasiswa selama proses belajarnya. Pengembangan blended juga mengarah pada bahan ajar yang digunakan. Bahan ajar yang digunakan salah satunya berupa modul dalam kemasan elektronik. Dalam pembelajaran blended, selain bahan ajar modul elektronik, dalam proses belajarnya mahasiswa juga memanfaatkan bahan ajar berbasis web.

Pengembangan bahan ajar yang lain adalah pemanfaatan media atau teknologi merupakan salah satu ciri dalam proses pembelajaran berbasis web, diantaranya pemanfaatan teks, audio, video, dan multimedia adalah untuk pengayaan materi untuk berlatih dan untuk penguatan mahasiswa dalam mempelajari salah satu topik.

Metode pembelajaran yang digunakan adalah metode pembelajaran mandiri dan metode pembelajaran kolaborasi yang menggunakan fasilitas teknologi informasi dan komunikasi. Strategi interaksi dalam pengembangan pembelajaran blended memiliki dasar ragam obyek belajar dalam setiap babak pembelajaran, dirancang dan ditentukan pola interaksi atau strategi belajar yang dapat ditempuh mahasiswa.

Salah satu model pengembangan media yang memperhatikan tahapan-tahapan dasar desain pengembangan media yang sederhana dan mudah dipahami adalah model ADDIE. Menurut Molenda (2003), model ADDIE adalah istilah sehari-hari yang digunakan untuk menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan pembelajaran. ADDIE merupakan singkatan yang mengacu pada proses-proses utama dari proses pengembangan sistem pembelajaran yaitu: *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Beberapa alasan pemilihan model ADDIE antara lain:

1. Model ADDIE adalah model yang memberikan kesempatan untuk melakukan evaluasi dan revisi secara terus menerus dalam setiap fase yang dilalui, sehingga produk yang dihasilkan menjadi produk yang valid dan reliabel,
2. Model ADDIE sederhana tapi implementasinya sistematis



Model ADDIE adalah desain model pembelajaran yang sistematis dan terdiri dari lima tahap. Tahap ini meliputi desain keseluruhan proses pembelajaran melalui cara yang sistematis.

### 1. Tahap Analisa (*Analyze*)

Pada tahap analisis biasanya meliputi pelaksanaan analisis kebutuhan, identifikasi masalah, dan merumuskan tujuan (Reiser & Dempsey, 2002:19). Pada tahap analisis, pengembang mengidentifikasi kesenjangan antara kondisi pembelajaran soft skill saat ini seperti keterampilan bahasa, keterampilan generik, keterampilan mengolah angka, sopan santun, tanggung jawab, dan sebagainya. Pada tahap ini juga dilakukan analisis tujuan sesuai dengan kebutuhan yang ingin dicapai. Tahap analisis merupakan suatu proses mendefinisikan apa yang akan dipelajari pembelajar. Maka untuk mengetahui atau menentukan apa yang harus dipelajari, kita harus melakukan beberapa kegiatan, diantaranya adalah melakukan analisis kebutuhan, mengidentifikasi masalah, dan melakukan analisis tugas. Oleh karena itu keluaran (*output*) yang akan dihasilkan adalah berupa karakteristik pembelajar, identifikasi kesenjangan, identifikasi kebutuhan dan analisis tugas yang rinci berdasarkan kebutuhan. Tahap analisa terdiri dari 2 tahap, yaitu: 1) analisis kerja (*performance analysis*), pengembang menganalisis keterampilan, pengetahuan dan motivasi belajar mahasiswa pada proses pembelajaran, 2) analisis kebutuhan (*need analysis*), pada langkah ini pengembang menganalisis kebutuhan dan permasalahan belajar, yaitu

berupa materi yang relevan, web pembelajaran, media presentasi pembelajaran, strategi pembelajaran, motivasi belajar, dan kondisi belajar.

## 2. Tahap Desain (*Design*)

Pada tahap desain terdiri dari perumusan tujuan umum yang dapat diukur, mengklasifikasikan pebelajar menjadi beberapa tipe, memilih aktivitas pembelajaran, dan memilih media (Reiser & Dempsey, 2002:19). Pada tahap desain, pengembang merencanakan tujuan pembelajaran, proses penilaian, kegiatan pembelajaran dan isi pembelajaran. Tujuan biasanya ditetapkan untuk tiga domain, yaitu kognitif (berpikir), psikomotor (gerak), dan afektif (sikap). Pertimbangan lain dalam tahap proses ini meliputi kegiatan memilih media dan memilih strategi pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran berbasis penggabungan (*blended*).

Pada tahap ini yaitu mendesain bahan ajar soft skill sedemikian rupa dengan merumuskan tujuan pembelajaran baik umum maupun khusus. Selanjutnya mengembangkan butir-butir tes atau soal untuk mengukur tingkat kemajuan mahamahasiswa dan tingkat pencapaian tujuan yang telah dirumuskan, dan yang terakhir mengembangkan strategi pembelajaran. Pengembangan pembelajaran berbasis penggabungan (*blended*) ini juga didesain dengan memperhatikan prinsip-prinsip desain pesan agar dapat menarik perhatian mahamahasiswa. Setelah itu menentukan kapan pembelajaran online, tatap muka dan offline dengan materi soft skill yang telah disiapkan oleh dosen.

## 3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan meliputi menyiapkan material untuk pebelajar dan pengajar sesuai dengan spesifikasi produk

yang dikembangkan (Reiser & Dempsey, 2002:19). Pada tahap pengembangan, yaitu mengembangkan produk sesuai dengan materi dan tujuan yang akan disampaikan dalam pembelajaran. Begitu pula dengan lingkungan belajar lain yang akan mendukung proses pembelajaran, semuanya harus disiapkan dalam tahap ini.

## 4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi meliputi pengiriman atau penggunaan produk pengembangan untuk diaplikasikan dalam proses pembelajaran yang sudah didesain sedemikian rupa pada tahap desain (Reiser & Dempsey, 2002:19). Pada tahap ini dimulai dengan menyiapkan pelatihan instruktur atau pengajar, serta menyiapkan peralatan belajar dan lingkungan yang dikondisikan. Setelah semuanya sudah tersedia maka desainer bisa mengimplementasikan produk yang dikembangkan ke dalam proses pembelajaran. Langkah-langkah mengintegrasikan soft skill dalam kurikulum adalah sebagai berikut:

- a. Masukkan pada masing-masing sesi pembelajaran *soft skills* apa yang akan dihasilkan. Setelah kompetensi dirumuskan, dapat memasukkan bagaimana cara pembelajaran yang menumbuhkan *soft skills*.
- b. Rencana metoda operasional yang perlu dilaksanakan mahasiswa, baik pada masing-masing sesi ajar, maupun pada beberapa pertemuan.
- c. Lakukan uji coba pada suatu kelas atau sekelompok mahasiswa. Lakukan pengamatan-pengamatan terhadap mahasiswa agar kemudian kita bisa melihat antara sebelum dan sesudah dilakukan uji coba daapt menghasilkan perbedaan yang nyata. Jika para dosen ingin mempraktekan suatu kaedah penelitian tindakan kelas, maka secara objektif



mesti pula diukur seberapa berubah *soft skills* mahasiswa dengan adanya salah satu perlakuan *treatment* yang diberikan.

- d. *Review* hasil uji coba untuk perbaikan. Sebuah proses penerapan metode menerapkan *soft skills* tidaklah semudah membalik telapak tangan. Kita perlu sabar, dan selalu memperbaiki bagaimana sebaiknya antara satu tahap ke tahap perbaikan pembelajaran.
- e. Finalisasi metoda pembelajaran. Setelah dilakukan cara berulang, maka kemudian dapat dituliskan dalam bentuk *teaching manual* sebuah pembelajaran. Berisikan secara lengkap isi bahan ajar, metode mengajarkan, aspek *soft skills* dan metode mengajarkannya. (Elfindri dkk, 2011: 137).

### 5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap evaluasi meliputi dua bentuk evaluasi, yaitu evaluasi formatif dan sumatif, dan kemudian dilakukan revisi apabila diperlukan (Reiser & Dempsey, 2002:19). Evaluasi yang dilaksanakannya pada penelitian pengembangan kali ini yaitu evaluasi formatif pada tiap fase pengembangan, dan evaluasi sumatif pada akhir fase pengembangan yang selanjutnya dilakukan revisi untuk mengetahui apakah produk pengembangan sudah valid untuk diaplikasikan dalam pembelajaran. Pada tahap evaluasi, desainer melakukan evaluasi terhadap model pengembangan yang meliputi Isi/materi, media pembelajaran yang dikembangkan, serta evaluasi terhadap efektifitas dan keberhasilan media yang dikembangkan. Pada langkah dilakukan klarifikasi data yang didapat dari angket berupa tanggapan dari mahasiswa, serta tanggapan terhadap kompetensi, pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dimiliki

mahasiswa setelah mengikuti pembelajaran yang menggunakan pengembangan pembelajaran berbasis penggabungan (*blended*). Jika kompetensi, pengetahuan, keterampilan, dan sikap mahasiswa mengalami perubahan menjadi lebih baik, maka pengembangan pembelajaran berbasis penggabungan (*blended*) ini dinyatakan berhasil. Dan apabila tidak ada perubahan sama sekali atau semakin menurun hasil yang dicapai, maka perlu dilakukan perbaikan kembali sampai ada peningkatan *soft skill* pada mahasiswa.

### PENUTUP

Kurikulum PBBL (pembelajaran berbasis *blended learning*) akan membangun jembatan antara konteks pembelajaran yang bersifat *teaching-based, instructor-mediated* ke arah konteks pembelajaran yang bersifat *learning-based*. Keuntungan yang akan diperoleh dapat menyediakan sumber-sumber belajar bagi mahasiswa yang berpeluang untuk mengembangkan setiap individu mencapai kemampuan optimal dalam keterampilan *hard skill* dan *soft skill*. Oleh karena itu diperlukan model kurikulum *blended learning* untuk meningkatkan *soft skill* mahasiswa. Model pengembangan pembelajaran yang paling tepat untuk PBBL ini adalah model ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi) karena model ini dapat memandu mengembangkan pembelajaran yang efektif, dinamis dan suportif sehingga dapat membantu dosen dalam pengelolaan pembelajaran dengan baik.

### DAFTAR PUSTAKA

- Klein, G.A. dan Weitzenfeld, J. 1978. Improvement of Skills for Solving Ill-defined Problems. *Educational Psychologist*. 13, 31-41.

- Marzano, R.J. 1992. *A Different Kind of Classroom: Teaching with Dimensions of Learning*. Alexandria: Association for Supervision and Curriculum Development.
- Marzano, R.J., Brandt, R.S., Hughes, C.S., Jones, V.F., Presseisen, B.Z., Rankin, S.C., dan Suhor, C. 1988. *Dimension of Thinking: A Framework for Curriculum and Instruction*. Alexandria: Association for Supervision and Curriculum Development.
- Marzano, R.J., Pickering, D., dan McTighe, J. 1993. *Assessing Student Outcomes: Performance Assessment Using the Dimensions of Learning Model*. Alexandria: Assosiation for Supervision and Curriculum Development.
- Miarso, Y. 1988. *Survei Model Pengembangan Instruksional*. Pusat Antar Universitas - Universitas Terbuka.
- Negash, S. and M.V. Wilcox, "Synchronous Hybrid e-Learning: Teaching Complex Information System Classes Online," *Proceedings of the 18th Annual International Information Resources Management Association Conference*, Vancouver, British Columbia, Canada, 2007.
- Newell, A. dan Simon, H.A. 1972. *Human Problem Solving*. New York: Prentice-Hall.
- Nisaul, 2012. Tesis:pascasarjana universitas negeri malang
- Polya, G. 1957. *How to Solve it*. New York: Doubleday.
- Ranganathan, S., S. Negash and M.V. Wilcox. 2007. "Hybrid Learning: Balancing Face-to-Face and Online Class Sessions," *Proceedings of the Tenth Annual Conference of the Southern Association for Information Systems*, Jacksonville, Florida.
- Reigeluth, C.M. (Ed.) 1983. *Instructional-design Theories and Models: An Overview of Their Current Status*. Hillsdale, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Publishers.
- Royer, J.M. 1979. Theories of the Transfer of Learning. *Educational Psychologist*, 14, 33-69.
- Seels, B.B dan Richey, R.C. 1994. *Instructional Technology: The Definition and Domains of The Field*. Washington, DC: Association for Educational Communications and Technology.
- Simon, H.A. 1978. Information-processing Theory of Human Problem Solving. Dalam Estes, W.K. (Ed.). 1978. *Handbook of Learning and Cognitive Process: Human Information Processing*. Vol. 5. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates Publisher, 271-295
- Snelbecker, G.E. 1974. *Learning Theory, Instructional Theory, and Psycho-educational Design*. New York: McGraw-Hill Book Company.
- Staker, H dan Horn, M. 2012. *Classifying K-12 Blended Learning*. Inno Sight Institute.
- Sternberg, R.J. 1999. *Cognitive Psychology*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Tennyson, R.D. 1989. *Cognitive Science and Instructional Technology: Improvements ini Higher Order Thinking Strategies*. Dalam Simonson, M.R. dan Frey, D. (Ed.). 1989. *Proceeding of Selected Research Paper Presentations at the 1989 Convention the Association for Educational Communications and Technology in Dallas (Texas)*, 153-173`.
- Thorne, Kaye. 2003. *Blended Learning: How to integrate online & traditional learning*. London: Kagan Page Limited.
- Travers, R.M.W. 1982. *Essentials of Learning*, 5th Edition. New York: Macmillan Publishing Coy, Inc.



- Vesta, F.J. dan Walls, R.T. 1967. Transfer of Object-function in Problem Solving. *American Educational Research Journal*, 4(3), 207-215.
- Walter, F.B. 1980. *Becoming a Better Problem Solver*. Ohio: Ohio Department of Education Columbus.
- White, R.T. 1976. Research into Learning Hierarchies. *Review of Educational Research*, 43(3), 361-376.
- Wikipedia, the free encyclopedia. Blended Learning. ([www.wikipedia.com](http://www.wikipedia.com), diakses tanggal 29 agustus 2010)
- Witrock, M.C. dan Cook, H. 1975. Transfer of Prior Learning to Verbal Instruction. *American Educational Research Journal*, 12(2), 147-156



# KURIKULUM BERBASIS MODEL BLENDED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN SOFTSKILL MAHASISWADI PERGURUAN TINGGI

---

## ORIGINALITY REPORT

---

19%

SIMILARITY INDEX

16%

INTERNET SOURCES

10%

PUBLICATIONS

5%

STUDENT PAPERS

---

## MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

---

1%

★ [dhonnypergerakan.blogspot.com](http://dhonnypergerakan.blogspot.com)

Internet Source

---

Exclude quotes  On

Exclude matches  Off

Exclude bibliography  On

# KURIKULUM BERBASIS MODEL BLENDED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN SOFTSKILL MAHASISWADI PERGURUAN TINGGI

---

GRADEMARK REPORT

---

FINAL GRADE

**/0**

GENERAL COMMENTS

**Instructor**

---

PAGE 1

---

PAGE 2

---

PAGE 3

---

PAGE 4

---

PAGE 5

---

PAGE 6

---

PAGE 7

---

PAGE 8

---

PAGE 9

---

PAGE 10

---

PAGE 11

---

PAGE 12

---