

# BaJET

e-ISSN.2580-9067

p-ISSN.2580-6599

Baturaja Journal of Educational Technology

---



Volume 6

Edisi 1

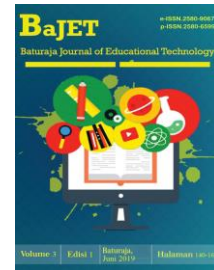
Baturaja,  
Juni 2022

Halaman 343-375



## Jurnal BAJET

( *Baturaja Journal of Educational Technology* )  
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Baturaja



<http://journal.unbara.ac.id/index.php/BAJET>

Jurnal BAJET ( *Baturaja Journal of Educational Technology* ) merupakan jurnal yang memuat artikel hasil dan kajian analitis kritis di bidang pembelajaran, media dan pendidikan dengan tujuan untuk mengeksplorasi dan mengembangkan model pembelajaran yang efektif serta media yang membantu proses pembelajaran. Jurnal ini terbit dua kali dalam satu tahun pada bulan Juni dan bulan Desember

### Dewan Redaksi:

Ketua

Anita Adesti, M.Pd.

Sekretaris

Heni Rita Susila, M.Pd.

Mitra Bestari

Dr. Rudi Susilana, M.Pd. (Universitas Pendidikan Indonesia)

Dr. Yamanto Isa, M.Pd. (Universitas Baturaja)

Dr. Seipah Kardipah, M.Pd. Pascasarjana IAIN Syekh Nurjati Cirebon

Dr. Erna Retna Safitri, M.Pd. Pascasarjana Universitas Sriwijaya

Dr. Umi Fatonah, M.Pd. Universitas Ibn. Khaldun

Dr. Zulanwar, M.Pd. Universitas Pendidikan Mandalika Mataram

Dr. Rafika Bayu Kusumandari, M.Pd. Universitas Negeri Semarang

Tim Editor :

Anita Adesti, M.Pd.

Heni Rita Susila, M.Pd.

Siti Mulyaroah, M.Pd.

### Alamat Redaksi

Sekretariat: Program Studi Teknologi Pendidikan  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Baturaja  
Jalan Ki Ratu Penghulu No 02301 Karang Sari Baturaja  
Ogan Komering Ulu– Sumatera Selatan 32113 Indonesia  
Hand phone 081377904274/, Email: anitaadesti@gmail.com

## DAFTAR ISI

Pelaksanaan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Oleh Guru di SMK YIS Martapura 343-347

**Anita Adesti, Dewi Saryani**

Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Wondershare Quizcreator* Pada Mata Pelajaran Biologi 348-353

**Edi Sutiono, Yamanto Isa, M. Salman Rusdi**

Implementasi Model Pembelajaran *Blended Learning* Oleh Guru di SMK Negeri 2 OKU Selatan 354-357

**Eriyanti, Ade Vidianti, Ranita Mukhriji**

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Biologi di Kelas XI 358-363

**Johan Eka Wijaya, Sulia Ningsih, Endang Dian Wahyuni**

Penerapan Interaksi Edukatif Oleh Guru Di SD Negeri Se-Kecamatan Martapura 364-367

**Nora Agustina, Bella Ayu Settya**

Gaya Belajar Mahasiswa Bidik Misi Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Baturaja 368-375

**Yelmi Yunarti, Arief Qosim, Meta Novianti**



Vol 6 No 1 Juni 2022 : 343-347

## Jurnal BajET

( *Baturaja Journal of Educational Technology*  
<http://journal.unbara.ac.id/index.php/BajET>



### PELAKSANAAN MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* OLEH GURU DI SMK YIS MARTAPURA

<sup>1)</sup>**Anita Adesti, M.Pd.**

Dosen Prodi Teknologi Pendidikan

Email : [anita\\_adeستي@fkip.unbara.ac.id](mailto:anita_adeستي@fkip.unbara.ac.id)

<sup>2)</sup>**Dewi Saryani**

Mahasiswa Prodi Teknologi Pendidikan

Email : [dewisariani6@gmail.com](mailto:dewisariani6@gmail.com)

#### Kata Kunci

Pelaksanaan, Model Pembelajaran, *Problem Based Learning*

#### ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pelaksanaan model pembelajaran *problem based learning* oleh guru di SMK YIS Martapura Kabupaten OKU Timur. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode deskriptif. Populasi dalam penelitian ini adalah 43 orang guru di SMK YIS Martapura Kabupaten OKU Timur. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah kuesioner dengan alat bantu berupa angket. Teknik analisis data menggunakan analisa statistik dengan rumus presentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Guru SMK YIS Martapura Kabupaten OKU Timur telah melaksanakan perencanaan kegiatan model pembelajaran dengan baik (78%). (2) Guru SMK YIS Martapura Kabupaten OKU Timur telah melaksanakan model *problem based learning* dengan sangat baik (76%). (3) Evaluasi model pembelajaran *problem based learning* telah dilakukan dengan baik (77%). Berdasarkan hasil penelitian diperoleh rekapitulasi data sebesar 78% dengan kriteria baik. Artinya, pembelajaran dengan menggunakan model *problem based learning* telah dilakukan dengan baik oleh guru di SMK YIS Martapura Kabupaten OKU Timur.

## I. PENDAHULUAN

Pendidikan tidak bisa dipisahkan dari kehidupan manusia dan secara terus-menerus menjadi suatu proses yang dialami baik secara langsung maupun tidak langsung dilalui sepanjang hidup manusia.

Salah satu tujuan Pendidikan Nasional yang tertuang dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dikatakan bahwa Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berahlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Berdasarkan teori diatas, dapat disimpulkan bahwa Jadi pendidikan dapat dimaknai sebagai proses mengubah tingkah laku anak didik menjadi manusia dewasa yang mampu hidup mandiri dan sebagai anggota masyarakat dalam lingkungan sekitar dimana individu itu berada. Proses pendidikan dapat dilakukan didalam keluarga, lingkungan masyarakat, dan sekolah. Istilah pendidikan tidak bisa lepas dengan pembelajaran di sekolah.

Berdasarkan hasil observasi yang lakukan di SMK YIS mayoritas guru telah menggunakan model *problem based learning*. Meskipun guru SMK YIS mayoritas telah menggunakan model *problem based learning* pada proses pembelajaran belum pernah dilakukan studi lebih lanjut tentang model pembelajaran *problem based learning* sehingga belum bisa melihat bagaimana pelaksanaan model *problem based learning*. Padahal untuk melihat bagaimana teknis pelaksanaan telah dijalankan atau belum dapat dilihat dari tinjauan pelaksanaan model *problem based learning*.

Menurut Winkel dalam Daryanto dan Rahardjo [1] "Pembelajaran adalah seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar peserta didik, dengan memperhitungkan kejadian-kejadian eksternal yang berperan terhadap rangkaian kejadian-kejadian internal yang berlangsung dalam peserta didik". Berdasarkan kajian teori di atas dapat disimpulkan , pembelajaran adalah seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar peserta didik.

Djamarah [2] "Model pembelajaran adalah cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan". Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah cara yang digunakan untuk mencapai tujuan.

Menurut shoimin [3] terdapat beberapa langkah-langkah persiapan guru dalam model pembelajaran *problem based learning* yaitu sebagai berikut:

- 1) Perencanaan pelaksanaan pembelajaran yaitu:
  - a. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran. Menjelaskan logistik yang dibutuhkan. Memotivasi siswa terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah yang dipilih.
  - b. Guru membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut (menetapkan topik, tugas, jadwal, dll).
- 2) Pelaksanaan pembelajaran yaitu:
  - a. Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah, pengumpulan data, hipotesis, dan pemecahan masalah.
  - b. Guru membantu siswa dalam merencanakan serta menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan dan membantu mereka berbagai tugas dengan temannya.
- 3) Evaluasi pembelajaran yaitu:

Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan.

## II. METODE PENELITIAN

Jenis dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif.

Penelitian deskriptif yang digunakan peneliti dalam penelitian ini untuk mengetahui penggunaan model pembelajaran *problem based learning* di SMK YIS Martapura Kabupaten OKU Timur.

Populasi penelitian ini adalah guru di SMK YIS Martapura Kabupaten OKU Timur. Jumlah populasi adalah 43 guru di SMK YIS Martapura Kabupaten OKU Timur. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah teknik kuesioner. Alat pengumpulan data yang akan digunakan yaitu angket, untuk alternatif jawaban angket yang disebarkan kepada responden, menggunakan skala *likert*. Menurut Sugiyono [4] "Skala *likert* merupakan skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial.

**Tabel 1** Range Skor Pilihan Jawaban Pada Angket

No	Pilihan Jawaban	Skor
1	Selalu	4
2	Sering	3
3	Kadang-Kadang	2
4	Tidak Pernah	1

Sumber : Sugiyono, 2010:135

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik deskriptif persentatif. Teknik ini digunakan karena penelitian bersifat deskriptif. Adapun rumus statistik yang digunakan menurut Sudijono [5].

$$p = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

p= Angka persentase

f= Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = Number of cases (jumlah frekuensi/banyaknya individu)

Dalam menganalisis data peneliti menjumlahkan skor jumlah selalu dan sering kemudian dikonsultasikan kepada kriteria pengambilan keputusan menurut Nurgiantoro [6] sebagai berikut:

**Tabel 2** Kriteria Penilaian

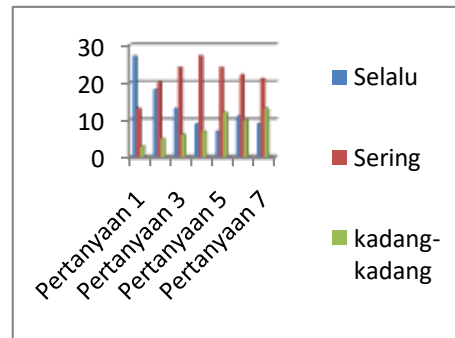
Interval presentase tingkat penguasaan	Nilai Ubahan Skala Empat		Keterangan
	1-4	D-A	
86 - 100	4	A	Baik Baik
76 - 85	3	B	Baik
56 - 75	2	C	Cukup
10 -55	1	D	Kurang

Sumber: Nurgiantoro (2010:253).

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 1) Tahap perencanaan model *problem based learning*

Berdasarkan hasil data dapat diketahui bahwa penilaian pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *problem based learning* di SMK YIS Martapura Kabupaten OKU Timur telah dilaksanakan dengan baik, hal ini dilihat dari jawaban responden yang menjawab selalu dan sering mencapai 78%. “Baik”. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari grafik berikut:



**Grafik 1** Perencanaan Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

#### 2) Tahap pelaksanaan model *problem based learning*

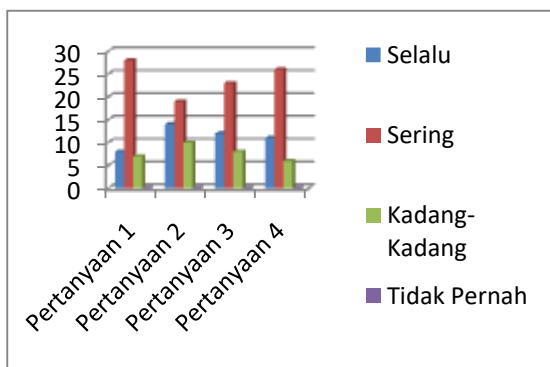
Berdasarkan hasil data dapat diketahui bahwa penilaian pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *problem based learning* di SMK YIS Martapura Kabupaten OKU Timur telah dilaksanakan dengan baik, hal ini dilihat dari jawaban responden yang menjawab selalu dan sering mencapai 76%. “Baik”. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari grafik berikut:



**Grafik 2** Pelaksanaan Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

#### 3) Tahap evaluasi ujian sistem *problem based learning*

Berdasarkan hasil data dapat diketahui bahwa penilaian pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *problem based learning* di SMK YIS Martapura Kabupaten OKU Timur telah dilaksanakan dengan baik, hal ini dilihat dari jawaban responden yang menjawab selalu dan sering mencapai 77%. “Baik”. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari grafik berikut:



**Grafik 3** Evaluasi Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penyebaran angket pada pelaksanaan model pembelajaran *problem based learning* oleh guru di SMK YIS Martapura Kabupaten OKU Timur. Diperoleh dari hasil dalam tahap perencanaan model pembelajaran *problem based* total sebesar 78 % dengan kriteria baik , tahap pelaksanaan model pembelajaran *problem based* sebesar 76% dengan kriteria baik, tahap evaluasi model pembelajaran *problem based* sebesar 77% dengan kriteria Baik. Dengan demikian dapat diketahui bahwa pelaksanaan model pembelajaran *problem based learning* oleh guru di SMK YIS Martapura Kabupaten OKU Timur berdasarkan hasil rekapitulasi data sebesar 78 % dengan kriteria Baik.

## Pembahasan

### 1. Tahap pelaksanaan pembelajaran *problem based learning*

Berdasarkan hasil data dapat diketahui bahwa perencanaan pembelajaran dengan menggunakan model *problem based learning* di SMK YIS Martapura Kabupaten OKU Timur telah dilakukan dengan baik, hal ini dilihat dari jawaban responden yang menjawab selalu dan sering mencapai 78%.

Selain itu dalam persiapan pembelajaran menggunakan model *problem based learning* oleh guru di SMK YIS Martapura Kabupaten OKU Timur terdapat beberapa aspek yang dilaksanakan dengan baik yakni diantaranya dalam menjelaskan tujuan pembelajaran sebesar 63% guru memilih selalu. Menurut peneliti hal ini perlu di pertahankan lagi, hal ini sesuai yang di sampaikan oleh Rahardjo dan Daryanto [7] bahwa “Tujuan pembelajaran adalah tujuan yang menggambarkan pengetahuan, kemampuan, keterampilan dan sikap yang harus dimiliki siswa sebagai akibat dari hasil pembelajaran yang dinyatakan dalam bentuk tingkah laku yang dapat diamati dan diukur”.

### 2. Tahap perencanaan pembelajaran *problem based learning*

Berdasarkan hasil data dapat diketahui bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* di SMK YIS Martapura Kabupaten OKU Timur telah dilaksanakan dengan baik, hal ini dilihat dari jawaban responden yang menjawab selalu dan sering mencapai 76%.

Selain itu dalam pelaksanaan pelaksanaan menggunakan model *problem based learning* oleh guru di SMK YIS Martapura Kabupaten OKU Timur terdapat beberapa aspek yang dilaksanakan dengan baik yakni diantaranya dalam mengumpulkan informasi yang sesuai dengan yang dipelajarinya sebesar 35% guru memilih selalu. Menurut peneliti hal ini perlu di pertahankan lagi, hal ini sesuai yang di sampaikan oleh Abdul [8] bahwa “informasi sebagai data yang telah diproses sedemikian rupa sehingga meningkatkan pengetahuan seseorang yang menggunakan data tersebut”.

### 3. Tahap Evaluasi pembelajaran *problem based learning*

Berdasarkan hasil data dapat diketahui bahwa penilaian pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *problem based learning* di SMK YIS Martapura Kabupaten OKU Timur telah dilaksanakan dengan baik, hal ini dilihat dari jawaban responden yang menjawab selalu dan sering mencapai 77%.

Selain itu dalam evaluasi pelaksanaan menggunakan model *problem based learning* oleh guru di SMK YIS Martapura Kabupaten OKU Timur terdapat beberapa aspek yang dilaksanakan dengan baik yakni diantaranya dalam siswa mengumpulkan data sebesar 33% guru memilih selalu. Menurut peneliti hal ini perlu di tingkatkan lagi, hal ini sesuai yang di sampaikan oleh Arikunto [9] bahwa “instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya”. Berdasarkan pendapat tersebut maka evaluasi dalam pembelajaran mutlak harus dilakukan, karena hal tersebut merupakan pedoman penting yang dilakukan guru dalam pembelajaran.

[9] Abdul. 2013. Pengantar Teknologi Informasi. Yogyakarta: Andi Offset

#### IV. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka didapat kesimpulan antara lain, sebagai berikut:

1. Perencanaan pembelajaran model *problem based learning* oleh guru di SMK YIS Martapura Kabupaten OKU Timur termasuk dalam kategori baik, hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian yang menunjukkan rata-rata persentase dari jawaban selalu dan sering sehingga mendapatkan hasil presentase yakni 78%.
2. Pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru menggunakan model *problem based learning* secara keseluruhan berjalan baik, hal ini dapat dilihat dari jawaban selalu dan sering sehingga mendapatkan hasil presentase yakni 76%.
3. Evaluasi pembelajaran menggunakan model *problem based learning* guru di SMK YIS Martapura Kabupaten OKU Timur secara keseluruhan berjalan baik, hal ini dapat dilihat dari jawaban selalu dan sering sehingga mendapatkan hasil presentase yakni 77%.

Berdasarkan pengelolaan maka dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran model *problem based learning* oleh guru SMK YIS martapura Kabupaten OKU Timur telah dilaksanakan dengan baik. Hal ini dijabarkan pada hasil penelitian tentang tahapan pelaksanaan yang dilaksanakan pada tahap perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi

#### V. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Rahardjo & Daryanto. 2012. Model Pembelajaran Inovatif. Yogyakarta: Gava Media.
- [2] Djamarah Bahri Syaiful. 2010. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta. PT. Rineka Cipta
- [3] Shoimin, Aris. 2014. 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: Ruzz Media.
- [4] Sugiyono. 2012. Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabet.
- [5] Sudijono, A. 2014. Pengantar Statistik Pendidikan. Jakarta: Rajawali Pers.
- [6] Nurgiyantoro. 2010. Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi. Yogyakarta: BPTE
- [7] Rahardjo & Daryanto. 2012. Model Pembelajaran Inovatif. Yogyakarta: Gava Media
- [8] Arikunto, Suharsimi. 2010. Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik. Jakarta: Rineka Cipta





Vol 6 No 1 Juni 2022 : 348-353

Jurnal BaJET

( Baturaja Journal of Educational Technology

<http://journal.unbara.ac.id/index.php/BaJET>



## PENGEMBANGAN MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN MENGUNAKAN APLIKASI WONDERSHARE QUIZCREATOR PADA MATA PELAJARAN BIOLOGI

Edi Sutiono, M.Pd.<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Dosen Prodi Teknologi Pendidikan

Email : [edi\\_sutiono@fkip.unbara.ac.id](mailto:edi_sutiono@fkip.unbara.ac.id)

Dr. Yamanto Isa, M.Pd.<sup>2</sup>

<sup>2</sup> Dosen Prodi Teknologi Pendidikan

Email : [yamanto\\_isa@fkip.unbara.ac.id](mailto:yamanto_isa@fkip.unbara.ac.id)

Mohamad Salman Rusdi<sup>3</sup>

<sup>3</sup> Mahasiswa Prodi Teknologi Pendidikan

Email : [salmanrusdi89@yahoo.com](mailto:salmanrusdi89@yahoo.com)

### Kata Kunci

Pengembangan, Media,  
Evaluasi.

### ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan Media Evaluasi Pembelajaran Dengan Menggunakan Aplikasi Wondershare QuizCreator Pada Mata Pelajaran Biologi Kelas XI IPA di SMA Negeri 1 Cempaka OKU Timur. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian Research and Development (R&D). Metode yang digunakan adalah metode prosedural dengan teknik pengumpulan data berupa angket. Dari hasil uji coba, ahli media memberikan nilai 85,3% dengan kategori "Baik". Ahli desain memberikan nilai 82% dengan kategori "Baik". Dan ahli materi memberikan nilai 82,1% dengan kategori "Baik". Pada uji coba produk skala perorangan dengan objek penelitian 3 orang responden yaitu peserta didik kelas XI IPA semester II diperoleh nilai 81,5% dengan kategori "Baik". Uji coba kelompok kecil dengan objek penelitian 6 orang responden memperoleh nilai 83,5% dengan kategori "Baik". Kemudian dilakukan uji coba skala besar dengan objek penelitian 26 orang responden memperoleh nilai 81,7% dengan kategori "Baik". Maka dapat peneliti simpulkan bahwa produk media evaluasi pembelajaran ini valid, dan layak untuk digunakan di lapangan.

© 2022 Universitas Baturaja

p-ISSN 25809067

e-ISSN 25806599

## I. PENDAHULUAN

Seiring dengan kemajuan sistem Teknologi Informasi dan komunikasi (TIK), dunia pendidikan senantiasa bergerak maju secara dinamis. Untuk dapat meningkatkan kualitas sumber daya tersebut perlu adanya upaya yang nyata. Salah satu yang dapat dilakukan dalam meningkatkan mutu, kualitas dan proses pendidikan adalah pengembangan media pembelajaran.

Menurut Dimiyati & Mudjiono [2013:7] "Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri".

Menurut Rusman [2012:85] "Belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi dan berperan penting dalam pembentukan pribadi dan perilaku individu".

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku pada diri seseorang sebagai akibat dari adanya interaksi stimulus dan respon yang dilakukan secara sadar dan tertuju untuk memperoleh sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya.

Sedangkan Pembelajaran ialah suatu proses dimana untuk membelajarkan siswa atau peserta didik berdasarkan dasar-dasar pendidikan dan teori belajar untuk mencapai keberhasilan belajar di dalam pendidikan.

Menurut Rusman [2012:93] "Pembelajaran merupakan suatu sistem, yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain".

Menurut Winkel [1991] dalam Daryanto & Mulyo Rahardjo [2012:212] "Pembelajaran merupakan seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar peserta didik, dengan memperhitungkan kejadian eksternal yang berperan terhadap rangkaian kejadian internal yang berlangsung di dalam peserta didik".

Berdasarkan kajian teori di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses yang digunakan untuk membantu peserta didik agar dapat merubah tingkah laku, ataupun juga dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik.

Menurut Rusman [2012:160] "Media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran, media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran".

Menurut Gagne' & Briggs [1975] dalam Arsyad [2014:4] mengatakan bahwa "Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, *tape recorder*, kaset, *video camera*,

*video recorder*, *film*, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer".

Dari definisi dari beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari sumber yaitu manusia, kejadian, buku, modul dan sumber belajar lainnya kepada penerima yaitu siswa, agar tercipta lingkungan belajar yang kondusif, efisien dan menyenangkan. Selain itu juga media pembelajaran dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan bagian tertentu dari kegiatan pembelajaran, memberikan penguatan maupun motivasi. Sebagai sarana dalam pembelajaran, pemilihan media juga sangat penting.

Pemilihan media pembelajaran dapat disesuaikan dengan tujuan, materi, karakteristik pembelajaran dan ketepatan waktu, akan sangat menunjang efisiensi serta efektifitas proses dan hasil belajar. Peranan sebuah media evaluasi dalam pembelajaran dikatakan sangat penting, karena alat evaluasi pembelajaran dapat mengukur kemampuan peserta didik, sehingga dapat melihat sebatas mana kemampuan peserta didik dalam proses belajar di kelas, memperlancar proses belajar dan meningkatkan hasil belajar.

Mata Pelajaran Biologi merupakan wahana untuk meningkatkan ilmu pengetahuan, keterampilan sikap serta bertanggung jawab kepada lingkungan. Biologi berkaitan dengan cara mencari tahu dan memahami alam dan makhluk hidup secara sistematis sehingga pembelajaran biologi bukan hanya penguasaan dari kumpulan fakta tetapi juga proses penemuan.

Menurut Purnanto & Mahardika [2016:142] "*Software Wondershare QuizCreator* merupakan perangkat lunak untuk pembuatan soal, kuis atau tes. Tampilan yang sederhana sangat membantu setiap orang dalam penggunaan *Wondershare QuizCreator*, sehingga sangat mudah digunakan dan tidak memerlukan kemampuan bahasa pemrograman yang sulit untuk mengoperasikannya".

## II. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* yang bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan. Menurut Putra [2013:67] "R&D bisa didefinisikan sebagai metode penelitian yang secara sengaja, sistematis, bertujuan/diarahkan untuk mencari temuan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk, model, metode/strategi/cara, jasa, prosedur tertentu yang lebih unggul, baru, efektif, efisien, produktif, dan bermakna".

Langkah-langkah yang akan digunakan peneliti untuk mendesain uji coba produk seperti yang terdapat dalam Warsita [2008:240] adalah sebagai berikut:

- Evaluasi ahli (*expert evaluation*). Evaluasi ini dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang kelemahan media yang dikembangkan dengan meminta pendapat para ahli, yaitu ahli media, ahli desain dan ahli materi.
- Evaluasi orang per orang (*one to one evaluation*). Dikatakan orang per orang, karena dilakukan secara orang per orang (satu per satu) terhadap peserta didik.
- Evaluasi kelompok kecil (*Small Group evaluation*). Evaluasi dilakukan terhadap sekelompok kecil peserta didik secara bersamaan.
- Uji coba lapangan (*field test*). Uji coba lapangan dilakukan untuk melihat apakah program media dan bahan belajar yang sedang dikembangkan benar-benar sudah berjalan sesuai dengan yang diharapkan atau tidak.
- Reproduksi. Apabila media yang telah melalui tahap evaluasi sudah sesuai dengan yang diharapkan maka media dapat di reproduksi dan disebarakan.

Alat pengumpulan data atau instrumen penelitian merupakan alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data penelitian dengan cara melakukan pengukuran. Alat pengumpul data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan intrumen non-tes berupa lembar observasi, pedoman wawancara, dan angket.

- Menghitung *persentase* dari tiap-tiap instrumen dengan rumus distribusi frekuensi yang mengacu pada pendapat Sudijono [2017:43] sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

p = Angka *persentase*

f = *frekuensi* yang sedang dicari persentasenya

N = *Number of Cases* (banyaknya individu)

Mencari *persentase* rata-rata butir instrument secara keseluruhan

$$\frac{\text{Total skor butir instrumen secara keseluruhan}}{\text{Skor ideal rata-rata butir instrumen secara keseluruhan}} \times 100\%$$

- Untuk dapat mengambil keputusan digunakan ketentuan menurut Tegeh [2014:83].

### Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
90%-100%	Sangat Baik	Tidak Perlu Revisi
75%-89%	Baik	Direvisi Seperlunya
65%-74%	Cukup	Cukup Banyak Direvisi
55%-64%	Kurang	Banyak Revisi
0 - 54%	Sangat Kurang	Direvisi Total

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pengembangan ini adalah pengembangan media evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran biologi di SMA Negeri 1 Cempaka OKU Timur. Media evaluasi dalam penelitian ini adalah sebuah kombinasi dari teks, dan gambar.

Produk akhir dari kegiatan pengembangan media evaluasi pembelajaran ini terdiri dari beberapa halaman soal, berikut tampilan dari produk akhir.

- Halaman mengisi biodata siswa

Halaman mengisi biodata siswa merupakan tampilan awal produk saat pertama kali dibuka.



Gambar 1.1 Halaman mengisi biodata siswa

- Halaman petunjuk soal

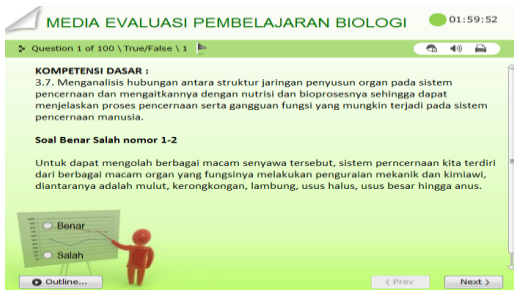
Halaman petunjuk soal merupakan tampilan produk setelah tampilan mengisi biodata siswa, tampilan ini berisi petunjuk pada saat mengerjakan evaluasi.



Gambar 1.2 Halaman petunjuk soal

- Halaman soal *True/false*

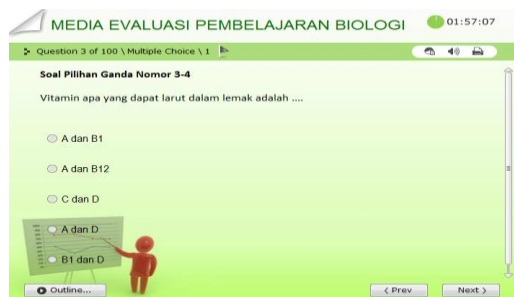
Halaman menu soal *true/false* berisi soal yang memuat pernyataan kemudian pilihan jawabannya benar dan salah.



Gambar 1.3 Halaman soal *True/false*

d. Halaman soal *multiple choice*

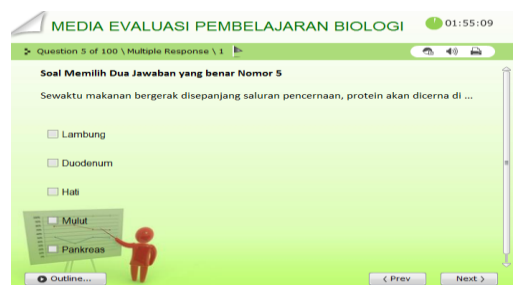
Halaman soal *multiple choice* merupakan tampilan yang berisi soal pilihan ganda.



Gambar 1.4 Halaman soal *multiple choice*

e. Halaman soal *multiple response*

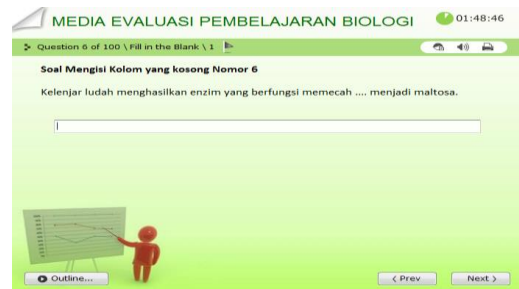
Halaman soal *multiple response* merupakan tampilan yang berisi soal memilih dua jawaban yang benar.



Gambar 1.5 Halaman soal *multiple response*

f. Halaman soal *fill in the blank*

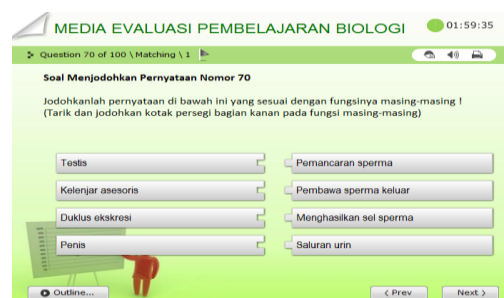
Halaman soal *fill in the blank* merupakan tampilan yang berisi soal mengisi kolom yang kosong.



Gambar 1.6 Halaman soal *fill in the blank*

g. Halaman soal *matching*

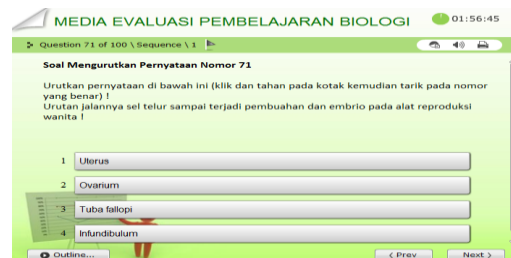
Halaman soal *matching* merupakan tampilan yang berisi soal menjodohkan pernyataan.



Gambar 1.7 Halaman soal *matching*

h. Halaman soal *sequence*

Halaman soal *sequence* merupakan tampilan yang berisi soal mengurutkan pernyataan.



Gambar 1.8 Halaman soal *sequence*

i. Halaman soal *click map*

Halaman soal *click map* merupakan tampilan yang berisi soal klik pada gambar.



Gambar 1.9 Halaman soal *click map*

j. Halaman soal *short essay*

Halaman soal *short essay* merupakan tampilan yang berisi soal *essay* singkat.



Gambar 1.10 Halaman soal *short essay*

k. Halaman hasil jawaban

Halaman hasil jawaban merupakan tampilan hasil jawaban yang berisi nilai angka dan *review* jawaban.



Gambar 1.11 Halaman hasil jawaban

Produk media evaluasi ini juga sudah melalui tahap validasi oleh ahli yaitu ahli media, ahli desain, ahli materi, serta sudah dilakukan uji coba lapangan yaitu uji coba perorangan, skala kecil, dan uji coba skala besar. Untuk lebih jelasnya data hasil uji coba produk media evaluasi dari pengujian tahap awal hingga pengujian lapangan skala besar dapat dijelaskan sebagai berikut:

- Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media, jumlah nilai adalah 853 dan persentasenya adalah 85,3% dengan kriteria “Baik”.
- Berdasarkan hasil validasi oleh ahli desain, jumlah nilai adalah 902 dan persentasenya adalah 82% dengan kriteria “Baik”.
- Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, jumlah nilai adalah 821 dan persentasenya adalah 82,1% dengan kriteria “Baik”.
- Uji Coba Perorangan, berdasarkan data yang ada dapat diketahui hasil dengan persentase adalah 81,5% dengan kriteria “Baik”.
- Uji Coba Kelompok Kecil, berdasarkan data yang ada dapat diketahui hasil dengan adalah 83,5% dengan kriteria “Baik”.

- Uji Coba Kelompok Besar, berdasarkan data yang ada dapat diketahui hasil dengan adalah 81,75% dengan kriteria “Baik”.

Dapat disimpulkan bahwa produk media evaluasi yang dikembangkan menggunakan aplikasi *Wondershare QuizCreator* pada mata pelajaran biologi kelas XI IPA di SMA Negeri 1 Cempaka OKU Timur sudah mempunyai tingkat kelayakan yang baik.

#### IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam mengembangkan media evaluasi ini peneliti telah melakukan prosedur atau tahapan sesuai dengan model yang di pakai yaitu model Warsita. Hasil validasi dari ahli media dengan rata-rata persentase 85,3% dengan kriteria “Baik”, ahli desain dengan rata-rata presentase 82% dengan kriteria “Baik”, dan ahli materi dengan rata-rata persentase 82,1% dengan kriteria “Baik”. Hasil uji coba skala perorangan (*one-to-one*) mendapatkan rata-rata persentase 81,5% dengan kriteria “Baik”, hasil uji coba skala kecil (*small group*) mendapatkan rata-rata persentase 83,5% dengan predikat “Baik”, dan Hasil uji coba lapangan (*field test*) mendapatkan rata-rata persentase 81,75% dengan predikat “Baik”.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang media evaluasi pembelajaran maka dapat peneliti simpulkan bahwa produk media evaluasi pembelajaran ini valid, dan layak untuk digunakan oleh peserta didik di kelas XI IPA SMA Negeri 1 Cempaka OKU Timur, karena guru pada saat proses evaluasi tidak lagi menggunakan buku cetak yang mengakibatkan proses penilaian membutuhkan waktu yang lama.

Berdasarkan penelitian pengembangan media evaluasi pembelajaran, maka peneliti mengemukakan saran sebagai berikut :

- Penggunaan alat evaluasi lebih efisien jika digunakan dalam laboratorium yang dilengkapi dengan komputer terkoneksi dalam sebuah jaringan LAN.
- Penelitian ini hanya menggunakan beberapa jenis soal diantaranya *true/false*, *multiple choice*, *multiple response*, *fill in the blank*, *matching*, *sequence*, *click map*, dan *short essay*, untuk peneliti selanjutnya dapat membuat jenis soal yang lebih bervariasi.
- Selanjutnya disarankan untuk peneliti selanjutnya mengembangkan media evaluasi kiranya memberikan inovasi baru dalam produk. Selain itu perlu adanya materi pada media.

## V. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Dimiyati & Mudijono. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [2] Rusman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- [3] Daryanto & Mulyo Rahardjo. 2012. *Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- [4] Aryad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- [5] Purnanto, A. W & Mahardika, A. 2016. *Pelatihan Pembuatan Soal Interaktif Dengan Program Wondershare QuizCreator Bagi Guru Sekolah Dasar Di Kota Magelang*. Jurnal Warta LPM. Vol. 19 No. 2.  
<https://journals.ums.ac.id/index.php/warta/article/download/937/725>
- [6] Putra, Nusa. 2013. *Research & Development, Penelitian dan Pengembangan Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- [7] Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [8] Anas, Sudijono. 2017. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- [9] Tegeh, Made. dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.



Vol 6 No 1 Juni 2022 : 354 - 357

## Jurnal BajET

( *Baturaja Journal of Educational Technology*

<http://journal.unbara.ac.id/index.php/BajET>



# IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *BLENDED LEARNING*

OLEH GURU DI SMK NEGERI 2 OKU SELATAN

Eriyanti, M.Pd.<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Dosen Prodi Teknologi Pendidikan

Email : [eriyanti@fkip.unbara.ac.id](mailto:eriyanti@fkip.unbara.ac.id)

Ade Vidianti, M.Pd.<sup>2</sup>

<sup>2</sup> Dosen Prodi Teknologi Pendidikan

Email : [ade\\_vidianti@fkip.unbara.ac.id](mailto:ade_vidianti@fkip.unbara.ac.id)

Ranita Mukhriji<sup>3</sup>

<sup>3</sup> Mahasiswa Prodi Teknologi Pendidikan

Email : [ranitamukhrijo8@gmail.com](mailto:ranitamukhrijo8@gmail.com)

### Kata Kunci

Pembelajaran,  
Blended Learning,  
Guru

### ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Implementasi Model Pembelajaran *Blended Learning* oleh Guru di SMK Negeri 2 OKU Selatan. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode deskriptif. Sampel penelitian ini berjumlah 60 orang. Teknik pengumpulan data adalah kuisioner dan alat pengumpulan data berupa sejumlah pertanyaan dan teknik analisis data menggunakan rumus persentase. Berdasarkan hasil penelitian pada indikator Rancangan Pembelajaran *Blended Learning* mendapat hasil persentase sebesar 92,11% dengan kriteria Baik Sekali. Pada indikator Pelaksanaan Pembelajaran *Blended Learning* mendapat hasil persentase sebesar 88,97% dengan kriteria Baik Sekali. Selanjutnya pada Evaluasi Pembelajaran *Blended Learning* mendapat hasil persentase sebesar 92,08% dengan kriteria Baik Sekali. Dari hasil penelitian tersebut dapat dinyatakan bahwa Implementasi Model Pembelajaran *Blended Learning* oleh Guru di SMK Negeri 2 OKU Selatan terlihat dari rata-rata persentasi jawaban pada 3 indikator pertanyaan angket yaitu sebesar 91,25% dengan demikian pembelajaran sudah dijalankan dengan kriteria Baik Sekali.

© 2022 Universitas Baturaja

p-ISSN 25809067

e-ISSN 25806599

## I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pendewasaan peserta didik agar dapat mengembangkan bakat, potensi dan keterampilan yang dimiliki dalam menjalani kehidupan. Hal ini sejalan dengan definisi pendidikan Menurut UU No. 20 Tahun 2003 yang menyatakan "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara".

Proses pendidikan dapat terjadi di lingkungan formal, non formal dan informal. Di lingkungan formal pendidikan terwujud dalam bentuk kegiatan pembelajaran yang dilakukan di sekolah. Pembelajaran menurut Degeng dalam Uno (2008:2) adalah "upaya untuk membelajarkan siswa". Dalam pengertian ini secara implisit dalam pengajaran terdapat kegiatan memilih, menetapkan, mengembangkan metode untuk mencapai hasil pengajaran yang diinginkan. Pemilihan, penetapan, dan pengembangan metode ini didasarkan pada kondisi pengajaran yang ada.

Pembelajaran di Indonesia sejak awal tahun 2020 banyak mengalami perubahan, yang tadinya anak-anak belajar secara langsung atau tatap muka di sekolah menjadi belajar secara *daring* (menggunakan jaringan internet) sebagai media pembelajarannya dikarenakan wabah *Covid-19* (Corona Virus Diseases- 19). Perubahan ini terjadi sesuai dengan Surat Edaran Nomor 15 Tahun 2020 tentang pedoman penyelenggaraan belajar dari rumah dalam masa darurat penyebaran *covid-19*. Perubahan proses pembelajaran dari *luring* ke *daring* ini secara tidak langsung juga menuntut guru untuk merubah model pelajaran yang digunakan.

Perkembangan TIK juga membuat pembelajaran dapat diimbangi dengan pembelajaran tatap muka maupun secara *online* yang disebut juga dengan model pembelajaran berbasis *Blended Learning*. Model pembelajaran adalah serangkaian penyajian materi secara utuh dari mulai persiapan, pelaksanaan dan penutupan (Susila & Qosim, 2021, p. 2). Sedangkan *blended learning* menurut Usman (2018:138) adalah suatu pembelajaran yang menggabungkan penerapan pembelajaran tradisional di dalam kelas dengan pembelajaran *online* yang memanfaatkan teknologi informasi. Konsep dasar model pembelajaran *Blended Learning* Menurut Garrison & Vaughan (2008) dalam Usman (2018:138) adalah dengan mengoptimalkan pengintegrasian komunikasi lisan

yang ada pada pembelajaran tatap muka dan komunikasi tertulis pada pembelajaran *online*.

Setelah melakukan observasi di SMK Negeri 2 OKU Selatan didapat informasi bahwa sekolah telah mengimplementasikan model pembelajaran *Blended Learning*, dimana pembelajaran *daring* dilakukan secara interaktif dengan memanfaatkan berbagai aplikasi seperti *Wa Group* dan *Google Classroom*.

Pembelajaran berbasis *Blended Learning* yang diterapkan di SMK Negeri 2 OKU Selatan memiliki strategi pembelajaran yang menyesuaikan dengan jadwal dari keputusan kepala sekolah misalkan dalam 1 minggu pertama yang di jadwalkan masuk sekolah adalah kelas X di lanjutkan minggu ke 2 adalah kelas XI dan minggu ke 3 adalah kelas XII. Bahan ajar yang digunakan dikembangkan dari buku maupun diambil dari internet dengan sumber yang relevan.

Pada proses pembelajaran berbasis *Blended Learning* guru disulitkan dengan permasalahan jaringan internet dan kesulitan dalam mengontrol beberapa siswa yang sedikit malas dalam belajar, ada juga siswa yang terlambat mengerjakan tugas dan bahkan ada juga siswa yang sengaja tidak mengerjakan tugas sama sekali. Saat dikonfirmasi kepada siswa yang bersangkutan ada beberapa siswa yang ternyata di wilayah tempat tinggalnya tidak memiliki jaringan internet, ada juga yang tidak memiliki handphone android dan ditambah juga dengan pelajaran produktif yang mengharuskan siswa belajar secara langsung. Jika pembelajaran dilakukan secara konvensional terus-menerus juga tidak memungkinkan karena wabah *covid 19* masih ada sampai saat ini. Sekolah kemudian menyikapinya dengan tetap mematuhi protokol kesehatan yang di jadwalkan 2 minggu sekali perkelas dan sisanya di lakukan pembelajaran *daring*.

## II. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan deskriptif.

Penelitian dilakukan terhadap kumpulan objek penelitian yang disebut populasi. Menurut Mardalis [9] dalam penelitian kuantitatif, populasi adalah semua individu yang menjadi sumber pengambilan sampel. Jika data diambil dari populasi, maka akan memerlukan dana dan waktu yang cukup banyak sehingga dalam penelitian hal itu terlalu mahal. Menurut Sugiyono [10] sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Menurut Sugiyono, [11] Sampel jenuh adalah Teknik penentuan sampel apabila semua anggota



populasi digunakan sebagai sampel. Sugiyono [12] menyatakan bahwa Teknik pengumpulan data adalah merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian ini adalah mendapatkan data “Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa kuesioner”.

Alat pengumpulan data yang akan digunakan adalah yaitu kuesioner, untuk alternatif jawaban angket yang disebarkan kepada responden, menggunakan skala likert. Data yang telah terkumpul melalui kuesioner, kemudian peneliti olah ke dalam bentuk kuantitatif, yaitu dengan cara menetapkan skor jawaban dari pertanyaan yang telah dijawab oleh responden dimana pemberian skor tersebut didasarkan pada ketentuan sebagai berikut:

**Tabel 1 penilaian skala likert**

Alternatif	Skor
Selalu (SL)	4
Sering (SR)	3
Kadang-kadang (KD)	2
Tidak Pernah (TP)	1

Mencari frekuensi jawaban responden peneliti menggunakan teknik deskriptif dengan rumus distribusi frekuensi relatif sebagai berikut:

$$p = f/N \times 100\%$$

Keterangan:

p = persentase hasil yang diperoleh

f = Frekuensi guru

N = Jumlah sampel penelitian

Untuk menentukan kesimpulan hasil perhitungan persentase, peneliti menggunakan kriteria penilaian sebagai berikut:

**Tabel 2 Kriteria penilaian**

Persentase	Nilai Huruf	Keterangan
86-100	A	Baik Sekali
76-85	B	Baik
56-75	C	Cukup
10-55	D	Kurang

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 1. Rancangan Pembelajaran Blended Learning

Berdasarkan hasil data penelitian dapat diketahui bahwa tahap Rancangan Pembelajaran Blended Learning secara umum dilakukan dengan kategori baik sekali. Hal ini terlihat dari rata-rata responden aspeknya dalam pembuatan Rancangan Pembelajaran *Blended Learning* sebesar 92,11%.

Selain itu pada tahap Rancangan Pembelajaran Blended Learning oleh Guru di Negeri 2 OKU Selatan terdapat beberapa aspek yang dilakukan dengan baik yakni guru menentukan tujuan pembelajaran, memilih dan menetapkan strategi dalam mengajar, mengembangkan sumber belajar yang diawali dengan pembuatan storyboard, memproduksi sumber belajar serta menguji cobakan sampai mengimplementasikan media pembelajaran yang sudah dikembangkan tersebut. Hal ini sesuai dengan yang disampaikan oleh Waskito (2018:14) Secara umum proses Pelaksanaan Blended Learning meliputi proses perancangan pembelajaran (learning design), penyediaan konten/media pembelajaran (content production), dan penyampain konten/media pembelajaran (content delivery).

Berdasarkan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa Rancangan Pembelajaran Blended Learning oleh guru di SMK Negeri 2 OKU Selatan, sudah dilakukan dengan baik sekali, hal ini dapat dilihat dari persentase yang di hasilkan dari penelitian ini.

#### 2. Pelaksanaan Pembelajaran Blended Learning.

Berdasarkan hasil data penelitian dapat diketahui bahwa tahap Pelaksanaan Pembelajaran Blended Learning secara umum dilakukan dengan kategori baik sekali. Hal ini terlihat dari rata-rata responden aspeknya dalam Pelaksanaan Pembelajaran Blended Learning sebesar 88,97%. Selain itu pada tahap Pelaksanaan Pembelajaran Blended Learning oleh guru di SMK Negeri 2 OKU Selatan terdapat beberapa aspek yang dilakukan dengan baik seperti pembelajaran secara langsung atau tatap muka, pembelajaran dengan menggunakan aplikasi tambahan dan mengklaborasi keduanya serta menggunakan media pembelajaran berupa konten di media sosial dll.

Hal ini sesuai dengan yang disampaikan oleh Idris (2011:69) pembelajaran berbasis blended learning mengkombinasikan antara tatap muka dan e-learning, paling tidak memiliki 6 (enam) unsur, yaitu tatap muka, belajar mandiri, aplikasi, tutorial, kerjasama, dan evaluasi.

Berdasarkan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan Pembelajaran Blended Learning oleh guru di SMK Negeri 2 OKU Selatan, sudah dilakukan baik sekali, hal ini dapat dilihat dari persentase yang di hasilkan dari penelitian ini.

#### 3. Evaluasi Pembelajaran Blended Learning.

Berdasarkan hasil data penelitian dapat diketahui bahwa tahap Evaluasi Pembelajaran Blended Learning secara umum dikategorikan baik sekali. Hal ini terlihat dari rata-rata responden aspeknya dalam Evaluasi Pembelajaran Blended Learning sebesar 92,08%. Hal ini sesuai dengan yang disampaikan oleh (Daryanto, 2009: 175) dalam Rizkiyah (2015:41) Hasil belajar dapat diketahui apabila dilakukan evaluasi hasil belajar. Evaluasi hasil belajar merupakan suatu proses untuk mengumpulkan informasi, mengadakan pertimbangan-pertimbangan mengenai informasi tadi, serta mengambil keputusan berdasarkan pertimbangan yang telah dilakukan.

Berdasarkan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa Evaluasi Pembelajaran Blended Learning oleh guru di SMK Negeri 2 OKU Selatan, sudah sangat baik, hal ini dapat dilihat dari persentase yang di hasilkan dari penelitian ini.

#### IV. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dan pembahasan diperoleh kesimpulan bahwa Implementasi Model Pembelajaran Blended Learning oleh guru di SMK Negeri 2 OKU Selatan telah mendapat hasil Baik Sekali terlihat dari rata-rata persentase jawaban dari 3 indikator pertanyaan angket sebesar 91,25%.

#### V. DAFTAR PUSTAKA

- Afdhila, Rizka. Dkk. (2015). Penerapan *Blended Learning Pada Materi Larutan Penyanggah Di SMA Negeri 1 Unggul Darul Imarah. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kimia* Vol. 2, No 3.,(<http://jim.unsyiah.ac.id/pendidikan-kimia/article/view/4900>, diakses pada 14 Juni 2021).
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Dimiyati, Mudjiono. 2009. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dwi Oktaria, Sheren, dkk. 2018. *Model Blended Learning Berbasis Moodle*. Banjar Wangi: Griya Taman Banjarwangi.
- Husamah.2014. *Pembelajaran Bauran (Blended Learning)*.Jakarta.Prestasi Pustaka Jakarta.
- Husni, Idris. 2011. *Pembelajaran Model Blended Learning. Jurnal iqra* Vol. 5, No.1.,(<https://scholar.google.co.id/citations?u>

<ser=bEmEYU8AAAAJ&hl=id> diakses pada 13 Agustus 2021).

- Istiningsih, Siti. dan Hasbullah. 2015. *Blended Learning Trent Strategi Pembelajaran Masa Depan. Jurnal Elemen* Vol.1, No 1.,(<https://ejournal.hamzanwadi.ac.id/index.php/jel/article/view/79>, diakses pada 14 Juni 2021).
- Nailil, Hikmah. dan Chudzaifah. 2020. *Blended Learning Solusi Model Pembelajaran Pasca Pandemi Covid-19. Jurnal Pendidikan Islam*Vol.6,No.2.,(<https://jurnaltarbiyah.iainsorong.ac.id/index.php/alfikr/article/view/84>, diakses pada 15 Juni 2021).
- Subana, M. dan Sudrajat. 2011. *Dasar-Dasar Penelitian Ilmiah*. Bandung: Pustaka Setia.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan Ri&D*. Bandung: Alfabet.
- Susila, H. R., & Qosim, A. (2021). *Strategi Belajar dan Pembelajaran: untuk Mahasiswa FKIP* (1st ed.; Z. Syahrial, S. Muslim, & C. R. Zahara, eds.). Banda Aceh: Syiah Kuala University Press.
- Wahyuni, Qoriatul. Dkk. (2020). "Implementasi Model Pembelajaran Blended Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Geografi Peserta Didik Di SMA 5 Takalar Kabupaten Takalar"Skripsi diterbitkan. Makassar: Universitas Negeri Makassar.
- Wasis, Dwiyogo. (2017). *Pembelajaran Berbasis Blended Learning*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Waskito, Handoko.(2018).*Blended Learning (Teori Dan Penerapannya)*.Lembaga Pengembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (LPTIK) Universitas Andalas: Multimedia Unand.
- Widiara, Ketut. 2018. *Blended Learning Sebagai Alternatif Pembelajaran Di Era Digital*. Vol.2, No.2.,(<http://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/Purwadita/article/view/87>, diakses pada 14 Juni 2021).



Vol 6 No 1 Juni 2022 : 358-363

**Jurnal BaJET**

(Baturaja Journal of Educational Technology)

<http://journal.unbara.ac.id/index.php/BaJET>



## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID PADAMATA PELAJARAN BIOLOGI DI KELAS XI

**Johan Eka Wijaya. DN., M.Pd.<sup>1</sup>**

Dosen Prodi Teknologi Pendidikan

Email : [johan\\_ekawijaya@fkip.unbara.ac.id](mailto:johan_ekawijaya@fkip.unbara.ac.id)

**Sulia Ningsih, M.Pd.<sup>2</sup>**

Dosen Prodi Teknologi Pendidikan

Email : [sulia\\_ningsih@fkip.unbara.ac.id](mailto:sulia_ningsih@fkip.unbara.ac.id)

**Endang Dian Wahyuni<sup>3</sup>**

Mahasiswa Prodi Teknologi Pendidikan

Email : [endangdianwahyuni1997@gmail.com](mailto:endangdianwahyuni1997@gmail.com)

Kata Kunci

Media Pembelajaran,  
Android, Adobe FlashCS6.

### **ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Android menggunakan aplikasi Adobe Flash CS6 pada mata pelajaran Biologi di kelas XI. Jenis penelitian yang digunakan penelitian dan pengembangan (research and development). Model yang digunakan adalah model prosedural. Dengan teknik pengumpulan data berupa angket. Data hasil penelitian dianalisis dengan menggunakan rumus presentase, dari hasil coba, ahli media memberikan nilai 78,23% dengan predikat "Baik" dari skala lima. Ahli desain memberikan nilai 75,8% dengan predikat "Baik" dari skala lima. Ahli materi memberikan nilai 90,36% dengan predikat "Sangat Baik" dari skala lima. Pada uji coba perorang (one-to-one) dengan 3 objek siswa kelas XI di peroleh nilai 87,18% dengan predikat "Sangat Baik" dari skala empat. Pada uji coba kelompok kecil (small group) dengan objek 8 orang siswa kelas XI di peroleh nilai 87,14% dengan predikat "Sangat Baik" dari skala empat. Kemudian uji coba lapangan (field test) dengan objek 26 orang siswa kelas XI di peroleh nilai 86,68% dengan predikat "Sangat Baik" dari skala empat. Hasil uji coba produk menunjukkan tingkat kelayakan produk dengan kriteria baik dan layak untuk kelas XI.

© 2022 Universitas Baturaja

p-ISSN 25809067

e-ISSN 25806599

**I. PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan suatu proses dalam usaha membentuk manusia yang cerdas dan terampil, mewujudkan sumber daya manusia yang berkualitas dan kreatif serta mampu bersaing dalam menghadapi tantangan dan kemajuan ilmu pengetahuan serta teknologi. Pendidikan yang baik sangat dipengaruhi pada berfungsinya peran guru sebagai pendidik (Susila & Qosim, 2021, p. 20).

Belajar merupakan suatu proses yang terjadi pada setiap diri seseorang sejak lahir hingga akhir hayatnya. Setiap kegiatan belajar akan terjadi aktivitas secara sengaja dengan maksud mencari ilmu pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai sosial budaya, seperti yang dikemukakan oleh Slameto. Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Teknologi informasi dan komunikasi sangat berpengaruh dalam menunjang proses pembelajaran seperti kualitas dan hasil belajar peserta didik, karena teknologi dan komunikasi sekarang ini sudah semakin berkembang seiring dengan kemajuan zaman. Guru harus mampu mengintegrasikan teknologi sendiri dalam sebuah pembelajaran.

Berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi saat ini, menjadikan proses pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis *android* memudahkan peserta didik memahami apa yang dijelaskan oleh guru dan bisa mengulangi pelajaran secara mandiri, seperti yang dikemukakan oleh Sanjaya, media merupakan perantara dari sumber informasi ke penerima informasi, contohnya video, televisi, komputer dan lain sebagainya. Melihat keadaan tersebut seorang guru harus mampu mengembangkan suatu pembelajaran terutama dengan menggunakan teknologi, seperti media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan siswa.

Kuswanto (2018,4) Untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan peserta didik dibutuhkan guru yang kreatif. Guru yang kreatif adalah guru yang mampu memanfaatkan objek apa saja dan mengembangkan kemampuan di bidang teknologi yang terbaru sehingga mewujudkan proses belajarmengajar yang menarik.

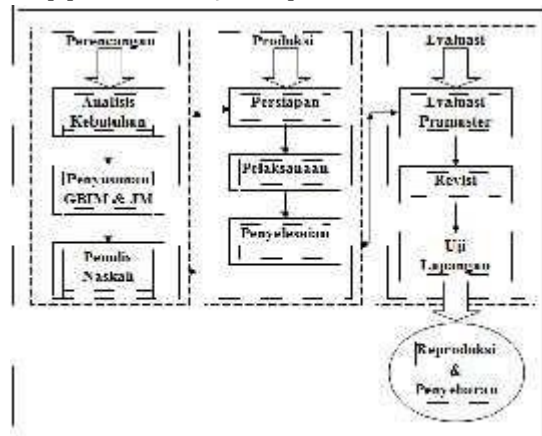
Oleh karena itu, peneliti memanfaatkan penggunaan *android* dalam pembuatan media agar proses pembelajaran berjalan dengan baik, menarik, dan tidak membosankan. Saat ini penggunaan *android* bukanlah hal yang asing bagi peserta didik.

Peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *android* menggunakan aplikasi *adobe flash cs6* pada mata pelajaran biologi di kelas XI.

**II.METODE PENELITIAN**

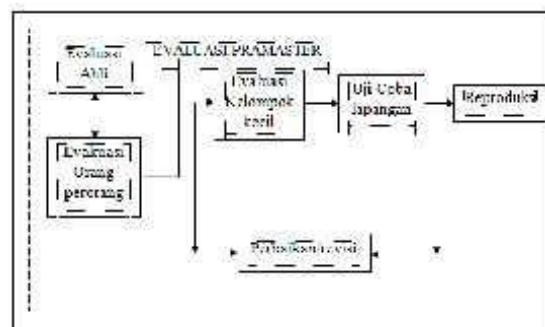
Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian dan pengembangan (*research and development*). Sugiyono (2016) penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *research and development* adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tertentu.

Model yang digunakan dalam penelitian ini ialah model pengembangan yang mengacu pada Warsita (2008) Ada tiga tahap besar dalam pengembangan media dan bahan ajar, yaitu: 1) tahap perencanaan; 2) tahap produksi; dan 3) tahap evaluasi.



Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan Media dan Bahan Belajar

Model evaluasi produk yang digunakan oleh peneliti yaitu menggunakan model evaluasi pramaster menurut Suparman dalam Warsita [5] yaitu sebagai berikut:



Gambar 3.2 Uji Coba Produk

Validasi produk dengan menghadirkan beberapa ahli (*Expert*) dibidangnya yaitu ahli media adalah orang yang ahli dalam bidang media, ahli desain adalah orang yang ahli dibidang desain dan ahli materi adalah orang yang ahli dibidang materi.

Penilaian validitas produk menggunakan skala lima dengan memberikan tanggapan baik sekali, baik, cukup, kurang dan sangat kurang.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner atau angket. Sugiyono (2016), Kuesioner atau angket adalah:

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden. Selain itu, kuesioner juga cocok digunakan bila jumlah responden cukup besar dan tersebar di wilayah yang luas. Kuesioner dapat berupa pertanyaan/pernyataan tertutup atau terbuka, dapat diberikan kepada responden secara langsung atau dikirim melalui pos, atau internet.

Interval Presentase Tingkat Penguasaan	Nilai Ubahan Skala Empat		Keterangan
	1-4	D-A	
86 - 100	4	A	Baik Sekali
76 - 85	3	B	Baik
56 - 75	2	C	Cukup
10 - 55	1	D	Kurang

**Skor ideal untuk setiap instrumen**

$$\text{Skor Tertinggi} \times \text{Jumlah Responden}$$

**Skor ideal program**

$$\text{Skor Jawaban Tertinggi} \times \text{Jumlah Instrumen} \times \text{Jumlah Responden}$$

**Tabel 1 Perhitungan Skor Validasi Expert**

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
90%-100%	Sangat Baik	Tidak Perlu Direvisi
75%-89%	Baik	Direvisi Seperlunya
65%-74%	Cukup	Cukup Banyak Direvisi
55%-64%	Kurang	Banyak Direvisi
0%-54%	Sangat Kurang	Direvisi Total

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah berupa angket. Penilaian respon siswa dilakukan menggunakan skala pengukuran empat dengan cara memberikan tanggapan dengan kategori penilaian baik sekali, baik, cukup, dan kurang.

**Tabel 2 Perhitungan Persentase untuk Angket Uji Lapangan**

Tingkat Pencapaian	Nilai Ubahan Skala Empat		Keterangan
	0-4	D-A	
86-100	4	A	Baik Sekali
76-85	3	B	Baik
56-75	2	C	Cukup
10-55	1	D	Kurang

Teknik analisis data diantaranya menentukan nilai tertinggi validator:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:  
 f = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya.  
 N = Number Of Cases (jumlah frekuensi/banyaknya individu).  
 P = Angka Persentase.

**III.HASIL DAN PEMBAHASAN**

Produk akhir dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran berbasis *android* menggunakan aplikasi *adobe flash cs6* pada mata pelajaran Biologi kelas XI.



Gambar 1 Halaman Tampilan Awal

Halaman Tampilan Awal berisikan tentang keterangan untuk memulai belajar sebagai langkah awal untuk masuk ke dalam media pembelajaran.



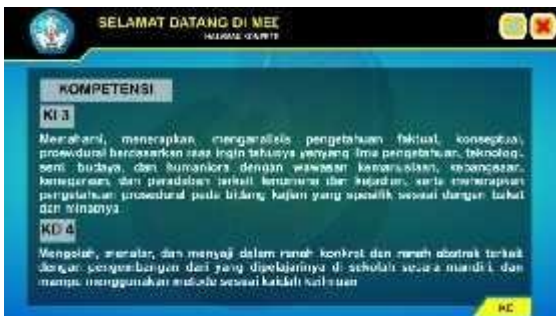
Gambar 2 Halaman Tampilan Utama

Halaman tampilan utama berisikan tentang gambar dan tombol-tombol media pembelajaran. Tombol-tombol yang terdapat di halaman utama ini yaitu tombol kompetensi, tombol materi, tombol evaluasi, dan tombol profil.



Gambar 5 Halaman Tampilan Video

Halaman materi ini merupakan sub menu dari halaman menu utama. Adapun dalam halaman materi ini terdapat menu untuk menghubungkan ke materi berupa teori dan video.



Gambar 3 Halaman Tampilan Kompetensi

Halaman kompetensi berisi informasi mengenai Kompetensi Inti, kompetensi dasar yang dibuat. Isi dari Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar dalam program ini disesuaikan dengan silabus pembelajaran biologi kelas XI.



Gambar 6 Halaman Tampilan Evaluasi

Halaman evaluasi berisi soal-soal yang berbentuk pilihan ganda. Pada halaman pertama pengguna akan mendapatkan dua bentuk soal dalam evaluasi.



Gambar 4 Halaman Tampilan Materi



Gambar 7 Tampilan Halaman Profil

Halaman profil berisi biodata singkat dari peneliti dan dosen pembimbing yang menjadi pengembang media pembelajaran ini.



Gambar 8 Tampilan Halaman Konfirmasi Keluar

Halaman ini berisi konfirmasi keluar atau menutup media pembelajaran berbasis *android*.

Hasil dari penelitian ini adalah proses penelitian, produk media pembelajaran, validasi ahli media, ahli desain, dan ahli materi. Uji coba lapangan Skala perorangan, skala kecil dan skala besar.

Validasi produk dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis *android* menurut para ahli yang terdiri dari ahli media, ahli desain, dan ahli materi. Dalam validasi produk ini peneliti mendapatkan masukan-masukan dan rekomendasi yang sangat membantu sebagai dasar dalam perbaikan/revisi produk.

Validasi produk oleh ahli media dilakukan dengan menggunakan instrument penelitian berupa angket. Setelah melakukan validasi oleh ahli media, maka peneliti mendapatkan rekomendasi yaitu gambar seharusnya bisa diperbesar, tambahkan animasi gambar supaya lebih menarik, konsistenkan huruf pada evaluasi.

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media, jumlah nilai dari 13 indikator adalah 1017 dan rata-rata nya adalah 79,9 %. Jadi secara keseluruhan, persentase dari angket pengujian ahli media adalah 78,23% dengan predikat "Baik".



Gambar 9 Desain Media Sesudah Direvisi

Validasi produk oleh ahli desain dilakukan dengan menggunakan instrument penelitian berupa angket. Setelah melakukan validasi oleh ahli desain, maka peneliti mendapatkan masukan atau rekomendasinya yaitu pada susunan materi jangan

terlalu rapat, tambahkan video pembelajaran, dan bedakan evaluasi dengan soal essay.

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli desain, jumlah nilai dari 10 indikator adalah 758 dan rata-rata nya adalah 75,8 %. Jadi secara keseluruhan, persentase dari angket pengujian ahli desain adalah 79,9% dengan predikat "Baik".



Gambar 10 Halaman Materi

Validasi produk oleh ahli konten dilakukan dengan menggunakan instrument penelitian berupa angket. Setelah melakukan validasi oleh ahli konten, maka peneliti mendapatkan rekomendasi sebagai berikut.

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, jumlah nilai dari 11 indikator adalah 994 dan rata-rata nya adalah 90,3 %. Jadi secara keseluruhan, persentase dari angket pengujian ahli materi adalah 90,3% dengan predikat "Sangat Baik".

Pada uji coba skala perorangan dilakukan terhadap tiga orang yang terdiri dari 3 orang siswa Kelas XI. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dengan jumlah instrumen 9 butir. Berdasarkan hasil uji coba data mengenai tingkat kelayakan produk yaitu sebesar 2.354 dengan persentase 87,18%. Jadi persentase untuk keseluruhan produk Media pembelajaran berbasis *android* pada mata pelajaran Biologi dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS6* di kelas XI dengan kriteria "Baik Sekali".

Pada uji coba skala kecil dilakukan terhadap tiga orang yang terdiri dari 8 orang siswa di Kelas XI. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dengan jumlah instrumen 13 butir. Berdasarkan hasil uji coba data mengenai tingkat kelayakan produk yaitu sebesar 9.063 dengan persentase 87,14%. Jadi persentase untuk keseluruhan produk Media pembelajaran berbasis *android* pada mata pelajaran Biologi dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS6* di kelas XI dengan kriteria "Baik Sekali".

Pada uji coba skala besar dilakukan terhadap tiga orang yang terdiri dari 26 orang siswa Kelas XI. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dengan jumlah instrumen 19 butir. Berdasarkan hasil uji coba data mengenai tingkat kelayakan produk yaitu sebesar 42823 dengan persentase 86,68%. Jadi persentase untuk keseluruhan produk Media pembelajaran berbasis

*android* pada mata pelajaran Biologi dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS6* di kelas XI dengan kriteria "Baik Sekali".

Dari pembahasan mengenai hasil uji coba para ahli, ahli media, ahli desain, dan ahli materi sampai uji coba perorangan, uji coba skala kecil, dan uji coba skala lapangan di atas, dapat disimpulkan bahwa secara umum media pembelajaran berbasis *android* yang dikembangkan sudah mempunyai tingkat kelayakan yang baik sekali dan dapat diterima sebagai media pembelajaran di kelas XI.

#### IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang pengembangan media pembelajaran berbasis *android* yaitu melalui beberapa tahap yaitu tahap uji coba ahli-ahli dan tahap uji coba ke lapangan. Hasil evaluasi pramaster yang dilakukan oleh ahli media diperoleh 79,9% dengan predikat baik, evaluasi ahli desain diperoleh persentase 75,8% dengan predikat baik, dan ahli materi menilai produk yang dibuat dengan persentase 90,3% predikat sangat baik. Jadi keseluruhan nilai rata-rata persentase pada validasi ahli memperoleh kriteria kelayakan Baik.

Setelah dilakukan uji kelayakan para ahli maka dilanjutkan dengan uji coba perorangan diperoleh rata-rata persentase 87,18% dengan predikat baik, uji coba skala kecil diperoleh rata-rata persentase 87,14% dengan predikat baik, dan uji

Berdasarkan hasil dari beberapa tahap uji coba yang dilakukan oleh ahli dan responden dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *android* menggunakan aplikasi *Adobe Flash Cs6* ini layak diterapkan dalam pembelajaran Biologi di kelas XI.

coba skala besar diperoleh rata-rata persentase 86,68% dengan predikat baik. Jadi secara keseluruhan nilai rata-rata persentase pada responden memperoleh kriteria kelayakan Baik Sekali.

#### V. DAFTAR PUSTAKA

- Susila, H. R., & Qosim, A. (2021). *Strategi Belajar dan Pembelajaran: untuk Mahasiswa FKIP* (1st ed.; Z. Syahrial, S. Muslim, & C. R. Zahara, eds.). Banda Aceh: Syah Kuala University Press.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. RinekaCipta.
- Sanjaya, Wina. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: PrenadaMedia Group.
- Kuswanto, Joko & Radiansah, Ferri (2018). Pengembangan *Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI*. *Jurnal Media Infotama*, Vol. 14, No. 1. <https://jurnal.unived.ac.id/index.php/jmi/issue/view/47>, diakses 13 April 2019.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA.Cv.
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran dan Aplikasinya*. Jakarta: Prinda Cinta.





Vol 6 No 21 Juni 2022 : 364-367

## Jurnal BajET

( *Baturaja Journal of Educational Technology*

<http://journal.unbara.ac.id/index.php/BajET>



---

### PENERAPAN INTERAKSI EDUKATIF OLEH GURU DI SD NEGERI SE-KECAMATAN MARTAPURA

**Nora Agustina, M.Pd.<sup>1</sup>**

<sup>2</sup> Dosen Teknologi Pendidikan Universitas Baturaja

Email : [noraagustina@gmail.com](mailto:noraagustina@gmail.com)

**Bella Ayu Settya.<sup>2</sup>**

<sup>3</sup> Mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Baturaja

Email : [bellaayusettya@gmail.com](mailto:bellaayusettya@gmail.com)

---

#### Kata Kunci

*Guru, Interaksi  
Edukatif,  
Penerapan*

#### ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana penerapan interaksi edukatif oleh guru di SD Negeri Se-Kecamatan Martapura Kabupaten OKU Timur. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode deskriptif. Populasi penelitian ini adalah guru di SD Negeri Se-Kecamatan Martapura Kabupaten OKU Timur berjumlah 37 orang. Teknik pengumpulan data adalah kuesioner dan alat pengumpulan data berupa angket. Teknik analisis data menggunakan rumus persentase. Berdasarkan hasil penelitian, penerapan interaksi edukatif oleh guru di SD Negeri Se-Kecamatan Martapura Kabupaten OKU Timur untuk indikator tahap sebelum pembelajaran (*pre-active*) diperoleh rata-rata 77,15% dengan kriteria baik, indikator tahap pembelajaran (*interactive*) diperoleh rata-rata 79,55% dengan kriteria baik, dan untuk indikator tahap sesudah pembelajaran (*post-active*) diperoleh rata-rata 87,27% dengan kriteria baik sekali. Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan interaksi edukatif oleh guru di SD Negeri Se-Kecamatan Martapura Kabupaten OKU Timur sudah dijalankan dengan Baik.

---

©2022 Universitas Baturaja

p-ISSN 25809067

e-ISSN 25806599

**I. PENDAHULUAN**

Interaksi guru dan siswa sebagai makna utama dalam proses pembelajaran yang memegang peranan penting untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif. Guru yang mengajar dan peserta didik yang belajar. Perpaduan dari kedua unsur manusiawi inilah yang kemudian melahirkan interaksi. Berbicara tentang Interaksi Menurut Djamarah [1] “Dalam interaksi edukatif unsur guru dan anak didik harus aktif, tidak mungkin terjadi proses interaksi edukatif bila hanya satu unsur yang aktif”. Jadi, dalam interaksi edukatif guru dan anak didik aktif dalam arti sikap, mental, dan perbuatan. Dalam sistem pengajaran dengan pendekatan keterampilan proses, anak didik harus lebih aktif daripada guru. Guru hanya bertindak sebagai pembimbing dan fasilitator.

Agar proses pembelajaran tetap berjalan secara optimal guna mencapai tujuan pembelajaran, guru perlu menggunakan tahap-tahap pelaksanaan penerapan interaksi edukatif oleh guru dari awalsampai akhir untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Adapun tahap-tahap interaksi edukatif Djamarah [2] menyatakan terdiri dari 3 tahap yaitu :

1. Tahap Sebelum Pembelajaran (*pre-active*)
2. Tahap Pembelajaran (*Interactive*)
3. Tahap Sesudah Pembelajaran (*Post-active*)

**II. METODOLOGI PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan deskriptif.

Penelitian dilakukan terhadap kumpulan objek penelitian yang disebut populasi. Menurut Sugiyono [3] dalam penelitian kuantitatif, populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/ subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jika data diambil dari populasi, maka akan memerlukan dana dan waktu yang cukup banyak sehingga dalam penelitian hal itu terlalu mahal. Menurut Sugiyono [4]

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah eluruh populasi yang ada, jumlah populasi yaitu 37 guru. Jadi sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 37 guru. Sugiyono [5] menyatakan bahwa Teknik pengumpulan data adalah merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian ini adalah mendapatkan data “Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa kuesioner”.

Alat pengumpulan data yang akan digunakan adalah yaitu kuesioner, untuk alternatif jawaban angket yang disebarkan kepada responden, menggunakan skala likert. Data yang telah terkumpul melalui kuesioner, kemudian peneliti olah ke dalam bentuk kuantitatif, yaitu dengan cara menetapkan skor jawaban dari pertanyaan yang

telah dijawab oleh responden dimana pemberian skor tersebut didasarkan pada ketentuan sebagai berikut.

Alternatif	Skor
Selalu	4
Sering	3
Kadang-kadang	2
Tidak Pernah	1

Teknik penganalisan data yang akan dilakukan oleh peneliti adalah dengan menggunakan rumus distribusi frekuensi Menurut Sudijono [6]:

Perhitungan analisis distribusi frekuensinyamenggunakan rumus sebagai berikut.

$$p = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

p = Persentase hasil yang

diperolehf = Frekuensi guru

N = Jumlah sampel penelitian

Dalam menganalisis data peneliti menggunakan rumus persentase kemudian dikonsultasikan kepada kriteria pengambilan keputusan menurut Nurgiyantoro [7] sebagai berikut:

Persentas e	Nilai Huruf	Predikat
80-100	A	Baik Sekali
66-79	B	Baik
56-65	C	Cukup
00-55	D	Kurang

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 1. Tahap Sebelum Pembelajaran (*pre-active*)

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penyebaran kuesioner dapat disimpulkan penerapan interaksi edukatif oleh guru di SD Negeri Se- Kecamatan Martapura Kabupaten OKU Timur untuk indikator Tahap Sebelum Pembelajaran dikategorikan baik. Terlihat dari hasil rata-rata persentase jawaban dari 37 indikator pernyataan kuesioner 77,15% dengan kriteria baik.

Selain itu pada tahap sebelum pembelajaran (*pre-active*) di SD Negeri Se-Kecamatan Martapura Kabupaten OKU Timur terdapat beberapa aspek yang dilakukan dengan baik sekali yakni pada poin ke 7 yaitu menerapkan norma agama dalam perumusan tujuan pembelajaran dan poin ke 32 yaitu mempertimbangkan prinsip-prinsip belajar menggunakan prinsip pemusatan perhatian sebesar 95,94%. Djamarah [8] menyatakan bahwa belajar adalah perubahan. Perubahan dalam belajar adalah disadari setelah berakhirnya kegiatan belajar. Agar perubahan itu tercapai, ada beberapa prinsip belajar yang patut diperhatikan salah satunya yaitu prinsip pemusatan perhatian. Jadi dapat penulis simpulkan bahwa guru sudah sangat baik merumuskan tujuan pembelajaran dengan cara salah satunya menerapkan norma agama dan mempertimbangkan prinsip-prinsip belajar dengan pemusatan perhatian pada saat kegiatan sebelum pembelajaran dimulai dan sebaiknya hal ini tetap dipertahankan demi keberhasilan kegiatan pembelajaran berikutnya

berdasarkan pendapat tersebut maka pada tahap sebelum pembelajaran terdapat aspek yang belum dilakukan dengan baik yakni pada poin ke 20,21 dan 22 yaitu dalam pemilihan bahan dan peralatan belajar belum mempersiapkan alat bantu belajar seperti alat rekam, projector, poster, foto dan grafik. Dapat diartikan bahwa guru-guru di SD Negeri 8, SD Negeri 9, dan SD Negeri 14 Martapura belum memaksimalkan penggunaan alat bantu belajar tersebut.

#### 2. Tahap Pembelajaran (*Interactive*)

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penyebaran kuesioner dapat disimpulkan penerapan interaksi edukatif oleh guru di SD Negeri Se- Kecamatan Martapura Kabupaten OKU Timur untuk indikator tahap pembelajaran dikategorikan baik. Terlihat dari hasil rata-rata persentase jawaban dari 28 indikator pertanyaan kuesioner 79,55% dengan kriteria baik.

Selain itu pada tahap pembelajaran oleh guru di SD Negeri Se-Kecamatan Martapura Kabupaten OKU Timur terdapat beberapa aspek yang dilakukan dengan baik sekali yakni pada poin ke 46 yaitu guru dalam penyampaian informasi menyampaikan tujuan

yang hendak dicapai pada akhir pelajaran kepada anak didik sebesar 95,27%.

Dapat diartikan bahwa pada tahap ini guru di SD Negeri 8, SD Negeri 9, dan SD Negeri 14 Martapura telah melakukan penyampaian tujuan pembelajaran pada saat proses belajar mengajar didalam kelas. Hal ini sesuai yang disampaikan oleh Djamarah [9] menyatakan bahwa awal terjadinya komunikasi antara guru dan anak didik di kelas adalah diawali dengan penyampaian informasi dari guru kepada anak didik.

Jadi dapat peneliti simpulkan bahwa pada tahap pembelajaran ini para guru sudah melakukan dengan sangat baik dengan menyampaikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dalam proses belajar mengajar dan sebaiknya hal ini tetap dipertahankan demi keberhasilan kegiatan pembelajaran berikutnya.

Berdasarkan pendapat tersebut maka pada tahap pembelajaran terdapat aspek yang belum dilaksanakan dengan baik yakni pada poin ke 38 yaitu guru dalam pengelolaan dan pengendalian kelas mengajar dengan suasana yang jauh dari hambatan dan gangguan hanya 56,08%. Dapat diartikan bahwa pada tahap ini guru di SD Negeri 8, SD Negeri 9, dan SD Negeri 14 Martapura belum maksimal dalam melakukan pengelolaan dan pengendalian kelas yang jauh dari hambatan, baik hambatan yang bersumber dari anak didik maupun dari luar anak didik

#### 3. Tahap Sesudah Pembelajaran (*Post-Active*)

Berdasarkan hasil data penelitian dapat diketahui bahwa tahap sesudah pembelajaran secara umum dilakukan dengan kategori baik sekali. Hal ini terlihat dari rata-rata responden aspeknya dalam tahap sesudah pembelajaran sebesar 87,27%.

Selain itu pada tahap sesudah pembelajaran oleh guru di SD Negeri Se-Kecamatan Martapura Kabupaten OKU Timur terdapat beberapa aspek yang dilakukan dengan baik yakni pada poin ke 74 yaitu guru dalam menilai pembelajaran guru menggunakan penilaian aspek ketepatan perumusan tujuan pembelajaran sebesar 85,81%. Dapat diartikan bahwa pada tahap ini guru di SD Negeri 8, SD Negeri 9, dan SD Negeri 14 Martapura telah melaksanakan penilaian aspek ketepatan perumusan tujuan pembelajaran dengan baik. Hal ini sesuai dengan yang disampaikan oleh Djamarah [10] menyatakan bahwa "Pekerjaan guru pun juga harus dinilai oleh guru sendiri. Disini kejujuran penilaian dituntut dari guru. Jadi dapat penulis simpulkan bahwa menilai pembelajaran guru sangat penting untuk menilai berhasil tidaknya pembelajaran yang dilakukan oleh guru."

Berdasarkan pendapat tersebut maka pada tahap sesudah pembelajaran terdapat aspek yang belum dilaksanakan dengan baik yakni pada poin ke 76 yaitu

guru dalam menilai pembelajaran guru menggunakan penilaian aspek alat bantu belajar hanya 68,24%.

**IV. SIMPULAN**

Berikut adalah tabel rekapitulasi interaksi edukatif oleh guru di SD Negeri Se-Kecamatan Martapura Kabupaten OKU Timur.

Tabel Rekapitulasi 3.4 Penerapan Interaksi Edukatif Oleh Guru

No	Bagian Pertanyaan Angket	Hasil Pertanyaan								Jumlah (%)	Kriteria
		Selalu		Sering		Kadang-Kadang		Tidak Pernah			
		f	%	f	%	f	%	f	%		
1	Tahap Sebelum Pembelajaran ( <i>pre-active</i> )	15,97	4,317	12,86	0,40	3,67	0,411	4,48	114,2	77,15	Baik
2	Tahap Pembelajaran ( <i>interactive</i> )	14,52	3,600	16,35	3,315	5,28	0,714	0,82	0,05	79,55	Baik
3	Tahap Sesudah Pembelajaran ( <i>post-active</i> )	23,23	6,279	9,17	1,859	4	0,540	0,70	0,47	87,27	Baik Sekali
<b>Jumlah</b>		53,52	14,196	38,38	5,574	12,95	1,665	6	114,72	243,97	
<b>Rata-rata</b>		17,84	4,732	12,79	1,858	4,31	0,555	2	38,24	81,32	Baik

Dapat disimpulkan dari tabel di atas bahwa pada tahap sebelum pembelajaran (*pre-active*) dilihat dari rata-rata responden dikategorikan baik dengan persentase 77,15% hal ini dikarenakan terdapat beberapa aspek sudah dilakukan dengan baik oleh guru contohnya yaitu guru di SD Negeri 8, SD Negeri 9 dan SD Negeri 14 Martapura telah mengetahui bahwa setiap anak didik memiliki bahan apersepsi yang berbeda-beda, telah melakukan pertimbangan sendiri untuk pemilihan metode pembelajaran, telah mempersiapkan

fasilitas pembelajaran untuk pemilihan metode pembelajaran, telah mempertimbangkan karakteristik anak didik, dan telah mempertimbangkan prinsip-prinsip belajar. Selain itu, pada tahap pembelajaran (*interactive*) dilihat dari rata-rata responden dengan kriteria baik

**V. DAFTAR PUSTAKA**

[1],[2],[8],[9],[10] Djamarah, Syaiful, Bahri. 2020. *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.

[7] Nurgiyantoro, Burhan. 2012. *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFE.

[6] Sudijono, Anas. 2012. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

[3],[4],[5] Sugiyono, 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabet.

[11] Rofflin, Edi. Dkk. 2021. *Populasi, Sampel, Variabel Dalam Penelitian Kedokteran*. Jawa Tengah: PT.Nasya Expanding Management ([https://books.google.co.id/books/about/POPULASI\\_SAMPEL\\_VARIABEL\\_DALAM\\_PENELITIAN.html?id=ISYrEAAAQBAJ&printsec=frontcover&source=kp\\_read\\_button&hl=id&newbks=1&newbks\\_redir=1&redir\\_esc=y](https://books.google.co.id/books/about/POPULASI_SAMPEL_VARIABEL_DALAM_PENELITIAN.html?id=ISYrEAAAQBAJ&printsec=frontcover&source=kp_read_button&hl=id&newbks=1&newbks_redir=1&redir_esc=y))



Vol 6 No 1 Juni 2022 : 368-375

## Jurnal BajET

( *Baturaja Journal of Educational Technology* )

<http://journal.unbara.ac.id/index.php/BajET>



### GAYA BELAJAR MAHASISWA BIDIK MISI PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN UNIVERSITAS BATURAJA

**Yelmi Yunarti<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Teknologi Pendidikan Universitas Baturaja

Email : [yelmi\\_yuniarti@fkip.unbara.ac.id](mailto:yelmi_yuniarti@fkip.unbara.ac.id)

**Arief Qosim<sup>2</sup>**

<sup>2</sup>Teknologi Pendidikan Universitas Baturaja

Email : [arief\\_qosim@fkip.unbara.ac.id](mailto:arief_qosim@fkip.unbara.ac.id)

**Meta Novianti<sup>3</sup>**

<sup>3</sup>Teknologi Pendidikan Universitas Baturaja

Email : [Metanovianti846@gmail.com](mailto:Metanovianti846@gmail.com)

#### Kata Kunci

Gaya Belajar,  
Mahasiswa, Bidik Misi.

#### ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk Mendeskripsikan Gaya Belajar Mahasiswa Bidik Misi Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Baturaja. Jenis Penelitian adalah penelitian kualitatif, metode atau pendekatan yang digunakan adalah studi kasus (case study) dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara dan dokumentasi. Sumber data berjumlah 18 Mahasiswa Bidik Misi dengan hasil temuan penelitian menunjukkan bahwa gaya belajar visual diterapkan dengan cara mengamati, memahami dan mencatat poin penting dalam pembelajaran serta mengenali semua jenis warna yang lebih dominan dan memiliki pemahaman yang cukup terhadap artistik. Selain itu, mahasiswa bidik misi perlu membuat catatan dan membuat diri serileks mungkin, karena mahasiswa bidik misi terlalu reaktif terhadap suara dalam belajar sehingga perlu memahami anjuran yang diberikan oleh dosen, lalu dapat menginterpretasikan kata dengan cara menggarisbawahi kata dan mencari arti. Selanjutnya gaya belajar auditorial dengan cara mengulang kembali pelajaran dan mencari poin penting yang terkandung di dalamnya, sehingga dapat dibaca berulang kali. Sedangkan gaya belajar kinestetik dengan cara mencatat serta menghubungkan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari, sehingga dapat mengamati secara langsung dan mencari makna yang terkandung didalamnya. Serta mampu manajemen kelompok diskusi dan mampu menggunakan isyarat tubuh dalam pembelajaran. Berdasarkan temuan ini, gaya belajar mahasiswa bidik misi Program Studi Teknologi Pendidikan menerapkan gaya belajar visual dalam belajar.

© 2022 Universitas Baturaja

p-ISSN 25809067

e-ISSN 25806599

## I. PENDAHULUAN

Belajar merupakan suatu aktivitas yang dapat dilakukan secara psikologi maupun secara fisiologis. Aktivitas yang bersifat psikologis, yaitu aktivitas yang merupakan proses mental, misalnya aktivitas berpikir, memahami, menyimpulkan, menyimak, menelaah, membandingkan, membedakan, mengungkapkan, menganalisis dan sebagainya. Sedangkan aktivitas yang bersifat fisiologis yaitu aktivitas yang merupakan proses penerapan atau praktik, misalnya melakukan eksperimen atau percobaan, latihan, kegiatan praktik, membuat karya (produk), apresiasi dan sebagainya.

Menurut Dalyono (2015:49) belajar dapat didefinisikan sebagai, "suatu usaha atau kegiatan yang bertujuan mengadakan perubahan di dalam diri seseorang, mencakup perubahan tingkah laku, sikap, kebiasaan, ilmu pengetahuan, keterampilan, dan sebagainya". Rusman (2017:77) menyatakan bahwa belajar adalah "proses di mana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan dan pengalaman". kata "diubah" mengandung makna bahwa belajar adalah suatu perubahan yang direncanakan secara sadar melalui suatu program yang disusun untuk menghasilkan perubahan perilaku positif tertentu.

Selain belajar, pembelajaran sangat diperlukan agar dapat meningkatkan sumber daya manusia terutama pada era globalisasi serta dalam dunia kerja. Menurut Rusman (2017:84) pembelajaran merupakan "suatu sistem yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya". Komponen tersebut meliputi: tujuan, materi, metode, dan evaluasi. Keempat komponen pembelajaran tersebut harus diperhatikan oleh guru dalam memilih dan menentukan media, metode, strategi, dan pendekatan apa yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Lebih lanjut Nini Subini (2012:8) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan "suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya".

Ketika proses belajar dan pembelajaran dilakukan setiap mahasiswa memiliki gaya belajar yang dapat menunjang atau membantu dalam proses belajar yang sesuai dengan cara belajarnya.

Menurut Ghufroon (2014:42) gaya belajar merupakan "sebuah pendekatan yang menjelaskan mengenai bagaimana individu belajar atau cara yang ditempuh oleh masing-masing orang untuk berkonsentrasi pada proses, dan menguasai informasi yang sulit dan baru melalui persepsi yang berbeda".

Lebih lanjut menurut Deporter dan Hernacki (2016:110) gaya belajar merupakan "suatu kombinasi dari bagaimana seseorang menyerap dan kemudian mengatur serta mengolah informasi". Hamzah (2010:181) membedakan beberapa tipe gaya belajar yaitu: "gaya belajar visual (*visual learner*), gaya belajar auditorial (*auditory learner*), dan gaya belajar kinestetik (*kinesthetic learner*)". Gaya belajar tersebut memiliki penekanan masing-masing, meskipun perpaduan dari ketiganya sangatlah baik, tetapi pada saat tertentu siswa akan menggunakan salah satu saja dari ketiga gaya belajar tersebut.

Menurut Rusman (2017:105) gaya belajar visual atau *visual learner* adalah "gaya belajar di mana gagasan, konsep, data dan informasi lainnya dikemas dalam bentuk gambaran dan teknik". Siswa yang memiliki tipe belajar visual memiliki *interest* yang tinggi ketika diperlihatkan gambar, grafik, grafis organisatoris, seperti jaring, peta konsep dan ide peta, plot, dan ilustrasi visual lainnya.

Selanjutnya menurut Hamzah (2010:181) gaya belajar auditori adalah "gaya belajar yang mengandalkan pada pendengaran untuk bisa memahami dan mengingatnya". Gaya belajar seperti ini benar-benar menempatkan pendengaran sebagai alat utama menyerap informasi atau pengetahuan. Artinya, kita harus mendengar, baru kemudian bisa mengingat dan memahami informasi itu.

Sedangkan menurut Rusman (2017:106) gaya belajar kinestetik atau *kinesthetic learner* adalah "siswa belajar dengan cara melakukan, menyentuh, merasa, bergerak, dan mengalami". Anak yang mempunyai gaya belajar kinestetik mengandalkan belajar melalui bergerak, menyentuh, dan melakukan tindakan.

Berdasarkan *grand tour*, maka penulis menemukan gejala umum yaitu: dalam melakukan proses belajar mengajar dalam kelas mahasiswa bidik misi memiliki tipe pola belajar yang berbeda, antara satu dengan yang lainnya. Beberapa mahasiswa bidik misi lebih suka belajar dengan cara mendengarkan penjelasan dosen dan praktikum. Cara dosen mengajar pun sudah menggunakan metode yang bervariasi seperti, metode ceramah, diskusi dan praktikum.

Sebagian mahasiswa bidik misi memiliki kebiasaan yang berbeda-beda ketika proses belajar dan pembelajaran berlangsung, ada yang fokus memperhatikan penjelasan dosen dan adapula yang mendengarkan sambil mencatat apa yang dijelaskan tersebut. Pada saat belajar untuk ulangan hal yang akan mereka lakukan adalah membaca kembali catatan yang pernah mereka tulis dan sebagian lagi harus membuat catatan-catatan kecil untuk mempermudah mereka dalam menghafal.

Di samping hal tersebut, mahasiswa bidik misi program studi teknologi pendidikan juga memiliki beberapa hal yang mudah mengganggu konsentrasi mereka dalam belajar seperti, beberapa mahasiswa akan terganggu konsentrasinya apabila terdapat kegaduhan dan gerak-gerik di dalam ruangan dan sebagian ada juga yang akan terganggu konsentrasinya apabila banyak gangguan suara-suara. Setiap mahasiswa memiliki kemampuan yang berbeda-beda dalam menerima dan memproses suatu informasi, sehingga mahasiswa juga menempuh cara yang berbeda untuk menerima informasi tersebut.

Mahasiswa bidik misi menggunakan gaya belajar yang bervariasi, peneliti perlu mengetahui bagaimana penerapan gaya belajar mahasiswa bidik misi untuk mempertahankan prestasinya. Selain itu juga gaya belajar mahasiswa bidik misi sangat penting untuk pemilihan strategi belajar dosen saat melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas, sehingga mampu mengoptimalkan proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai Gaya Belajar Mahasiswa Bidik Misi Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Baturaja.

## II. METODE PENELITIAN

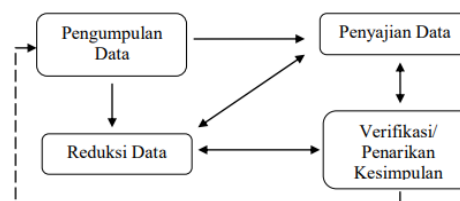
Jenis Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan metode atau pendekatan studi kasus (*case study*). Penelitian ini memusatkan diri secara intensif pada satu obyek tertentu yang mempelajarinya sebagai suatu kasus. Data studi kasus dapat diperoleh dari semua pihak yang bersangkutan, dengan kata lain dalam studi ini dikumpulkan dari berbagai sumber.

Sumber data dalam penelitian ini adalah Mahasiswa Bidik Misi angkatan 2017-2019 yang berjumlah 33 orang, dosen-dosen yang mengajar, dan ketua prodi di Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Baturaja.

Teknik pengumpulan data melalui wawancara dan dokumentasi. Wawancara yang digunakan oleh peneliti adalah wawancara terstruktur. Dalam wawancara terstruktur peneliti menyiapkan instrumen penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis yang alternatif jawabannya sudah disediakan. Wawancara terstruktur ini dilakukan setelah subyek menyelesaikan perkuliahannya dan tempat melakukan wawancara nyapun tergantung kemauan subyek dan situasi. Dalam wawancara terstruktur ini setiap responden diberi pertanyaan yang sama dan peneliti mencatatnya.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Analysis Interactive Model* dari Miles dan Huberman, Menurut Emzir (2012:129) "*Analysis Interactive* membagi langkah-langkah dalam kegiatan analisis data dengan beberapa bagian yaitu pengumpulan data (*data collection*), reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), dan penarikan kesimpulan atau verifikasi (*conclutions*)".

Secara skematis proses analisis data menggunakan model analisis data interaktif Miles dan Huberman dapat dilihat pada bagan berikut:



Teknik pemeriksaan keabsahan data menggunakan empat kriteria sebagaimana yang dikemukakan oleh Sugiyono (2009:270), yaitu: "kredibilitas (*credibility*), keteralihan (*transferability*), kebergantungan atau reliabilitas (*dependability*), dan kepastian atau dapat dikonfirmasi (*confirmability*)".

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

Temuan khusus penelitian terdiri dari 3 gaya belajar mahasiswa bidik misi yaitu gaya belajar visual, gaya belajar auditorial dan gaya belajar kinestetik.

Menurut Wahyuni (2017:129) menyatakan bahwa, "Mahasiswa visual lebih cenderung untuk mengingat informasi dengan menyaksikan langsung sumber informasi tersebut. mahasiswa visual lebih mudah mengingat suatu konsep atau materi tertentu dengan mengoptimalkan proses belajar".

Sementara menurut Rusman (2017:105) gaya belajar auditorial atau *auditory learner* adalah "suatu gaya belajar di mana siswa belajar melalui mendengar". Siswa yang memiliki gaya belajar auditori akan mengandalkan kesuksesan dalam belajarnya melalui telinga, oleh karena itu guru sebaiknya memperhatikan siswanya hingga ke alat pendengarannya.

Sedangkan menurut Rusman (2017:106) gaya belajar kinestetik atau *kinesthetic learner* adalah "siswa belajar dengan cara melakukan, menyentuh, merasa, bergerak, dan mengalami". Anak yang mempunyai gaya belajar kinestetik mengandalkan

belajar melalui bergerak, menyentuh, dan melakukan tindakan.

Berdasarkan data yang diperoleh dari Ka.Bag Akademik bahwa Mahasiswa Bidik Misi di Program Studi Teknologi Pendidikan berjumlah sebanyak 33 orang dengan rincian sebagai berikut: angkatan 2019 berjumlah 15 orang, angkatan 2018 berjumlah 15 orang, dan angkatan 2017 berjumlah 3 orang.

Dalam penelitian ini penentuan pengambilan sampel sumber data berupa *Purposive Sampling*, menurut Sugiyono (2019) *Purposive Sampling* adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu. Pertimbangan tertentu ini, misalnya orang tersebut yang dianggap paling tahu tentang apa yang kita harapkan, atau mungkin dia sebagai penguasa sehingga akan memudahkan peneliti menjelajahi obyek/situasi sosial yang diteliti.

Jadi di dalam penelitian ini peneliti hanya mengambil sampel mahasiswa bidik misi angkatan 2018 dan 2017 dengan jumlah 18 orang, alasan peneliti hanya mengambil angkatan tersebut karena angkatan 2017 dan angkatan 2018 memiliki pengalaman belajar yang lebih menguasai dibandingkan angkatan 2019.

## B. Pembahasan

### 1. Gaya Belajar Visual

Hasil penelitian mengungkapkan, pada saat memahami suatu informasi atau pelajaran yang dilihat secara visual mahasiswa bidik misi akan melihat, mengamati dan memahami makna dari informasi atau pelajaran yang dilihat secara langsung lalu akan mencatat poin-poin penting dalam informasi atau pelajaran tersebut sehingga dapat dibaca atau dipelajari kembali.

Hal ini sesuai dengan pendapat Vivi Ema (2017) menyatakan bahwa “anak visual umumnya selalu memusatkan fokusnya pada guru yang mengajar dengan duduk di barisan paling depan di kelasnya, serta mengamati pelajaran dari guru dengan seksama. Biasanya ketika guru mencatat di papan tulis, ia pun menyalin catatan tersebut dengan rapi di bukunya”.

Sedangkan cara membedakan kepekaan yang kuat terhadap warna mahasiswa bidik misi akan mengenali terlebih dahulu jenis atau ciri-ciri dari semua warna yang ada setelah itu dapat melihat warna yang lebih dominan dari warna yang satu dengan warna yang lainnya sehingga dapat membedakan kepekaan dari warnanya.

Memahami masalah artistik, hasil penelitian mengemukakan bahwa sebagian mahasiswa bidik misi tidak terlalu memahami masalah artistik karena tidak terlalu tertarik dengan yang namanya artistik atau seni tersebut. Tetapi sebagian lagi mahasiswa

bidik misi yang lain sangat menyukai seni sehingga cukup memahami masalah artistik tersebut.

Hal ini sesuai dengan pendapat dalam artikel Ruang Guru (2020) yang menyatakan “tipe gaya belajar visual lebih nyaman belajar dengan penggunaan warna-warna, garis, maupun bentuk. Sehingga yang memiliki tipe belajar visual biasanya memiliki pemahaman yang mendalam dengan nilai artistik seperti paduan warna dan lainnya”.

Hasil penelitian mengungkapkan bahwa Mengatasi kesulitan pada saat berdialog secara langsung dalam belajar mahasiswa bidik misi akan membuat catatan-catatan yang akan disampaikan pada saat berdialog lalu akan membuat diri serileks mungkin ketika berdialog sehingga informasi atau pelajaran tersebut dapat tersampaikan dengan baik dan jelas, atau dengan cara lain yang sering digunakan oleh mahasiswa bidik misi untuk mengatasi kesulitan dalam berdialog tersebut yaitu dengan cara memegang benda seperti pena agar dapat mengatasi *nervous* ketika sedang berdialog.

Hal ini sesuai dengan pendapat Hamzah (2010:181) menyatakan bahwa, “untuk mengatasi ragam masalah ada beberapa pendekatan yang dapat digunakan seperti menggunakan beragam bentuk grafis, untuk menyampaikan informasi atau materi pelajaran. Perangkat grafis itu bisa berupa film, slide, gambar ilustrasi, coretan-coretan, kartu bergambar, dan catatan yang dapat digunakan untuk menjelaskan suatu informasi secara berurutan”.

Reaktif terhadap suara dalam belajar, hasil penelitian mengungkapkan bahwa sebagian mahasiswa bidik misi merupakan tipe yang reaktif terhadap suara dalam belajar karena jika hanya sekali mendengarkan atau dijelaskan maka akan kurang memahami, tetapi ada sebagian mahasiswa bidik misi lagi yang tidak termasuk kedalam tipe reaktif dalam belajar karena pada saat mendengarkan atau dijelaskan maka mudah untuk memahami dan mengingat informasi tersebut.

Selanjutnya mengikuti anjuran secara lisan yang telah ditetapkan oleh dosen dalam belajar, hasil penelitian mengungkapkan bahwa semua mahasiswa bidik misi akan memahami terlebih dahulu apa yang dianjurkan atau diperintahkan oleh dosen sehingga ketika telah memahami informasi maka akan mengikuti apapun yang menjadi anjuran atau perintah dari dosen tersebut apalagi jika anjuran atau perintah tersebut berhubungan dengan pembelajaran.

Menginterpretasikan kata atau ucapan dalam belajar, hasil penelitian mengungkapkan bahwa mahasiswa bidik misi akan menggarisbawahi kata-kata yang sekiranya sulit lalu mencari arti atau makna kata dari sumber lain atau dapat menghungkannya



dengan bahasa sendiri sehingga mudah dalam menginterpretasikan atau menafsirkan kata tersebut.

## 2. Gaya Belajar Auditorial

Hasil penelitian mengungkapkan, pada saat menyerap semua informasi atau pelajaran melalui pendengaran sebagian mahasiswa bidik misi akan mendengarkan dan mengulang-ulang kembali informasi atau pelajaran yang diberikan lalu dicatat sehingga dapat dipahami atau dipelajari kembali, tetapi ada sebagian mahasiswa bidik misi yang tidak dapat menyerap informasi atau pelajaran melalui pendengaran karena kurang memiliki pendengaran yang jelas sehingga sulit untuk menyerap pembelajaran tersebut.

Hal ini sesuai dengan pendapat Rusman (2017:105) menyatakan bahwa “anak yang mempunyai gaya belajar auditorial dapat belajar lebih cepat dengan menggunakan diskusi verbal dan mendengarkan penjelasan apa yang dikatakan guru. anak dengan belajar tipe auditorial dapat mencerna makna yang disampaikan oleh guru melalui verbal simbol atau suara, tinggi rendah, kecepatan suara dan hal auditorial lainnya”. Salah satu model pembelajaran yang cocok untuk gaya belajar ini adalah open ended learning (Pransiska, Susila, & Wijaya, 2020).

Sedangkan menyerap informasi atau pelajaran dalam bentuk tulisan, hasil penelitian mengungkapkan bahwa mahasiswa bidik misi akan membaca berulang-ulang kali informasi atau pelajaran dalam bentuk tulisan tersebut, lalu mencari poin-poin pentingnya dan dicatat ulang sehingga mudah untuk dipahami.

Mengatasi kesulitan dalam menulis dan membaca, hasil penelitian mengungkapkan bahwa sebagian mahasiswa bidik misi tidak memiliki kesulitan dalam menulis dan membaca, tetapi sebagian lagi mahasiswa bidik misi akan mengatasi kesulitan dalam menulis dan membaca dengan cara belajar dan berlatih berulang-ulang kali sehingga tidak akan kesulitan lagi dalam menulis dan membaca.

Hal ini sesuai dengan pendapat Adin Suryadin (2016) menyatakan bahwa, “anak dengan gaya belajar auditori tak suka membaca dan umumnya memang bukan pembaca yang baik, karena kurang dapat mengingat dengan baik apa yang baru saja dibacanya. Kalaupun si auditori membaca umumnya ia membaca dengan keras sehingga bacaannya bisa di dengarnya sendiri”.

## 3. Gaya Belajar Kinestetik

Hasil penelitian mengungkapkan, pada saat menerima informasi atau pelajaran agar bisa terus mengingatnya mahasiswa bidik misi akan mencatat ulang informasi atau pelajaran tersebut serta menghubungkan dalam kehidupan sehari-hari sehingga mudah untuk dihafal dan diingat kembali.

Hal ini sesuai dengan pendapat Hamzah (2010:182) menyatakan bahwa, “gaya belajar kinestetik yaitu gaya belajar yang harus menyentuh sesuatu yang memberikan informasi tertentu agar bisa mengingatnya”.

Sedangkan untuk menyerap informasi atau pelajaran hanya dengan memegangnya tanpa harus membaca penjelasannya terlebih dahulu, hasil penelitian mengungkapkan bahwa sebagian mahasiswa bidik misi akan mencoba dan mengamati terlebih dahulu informasi atau pelajaran yang dipegang tersebut lalu akan mencari tahu makna atau fungsi yang terkandung di dalamnya.

Sedangkan sebagian mahasiswa bidik misi yang lain tidak dapat belajar dengan cara seperti itu karena ketika belajar perlu penjelasan terlebih dahulu sebelum memegang benda atau mempraktikkannya terlebih dahulu.

Hasil penelitian mengungkapkan bahwa pada saat mengatasi terlalu lama untuk mendengarkan pelajaran seluruh mahasiswa bidik misi akan mengalihkan perhatiannya dengan cara mencoret-coret buku atau dengan memainkan handphone untuk mengurangi rasa jenuh pada saat mendengarkan pelajaran yang dirasa terlalu lama.

Hal ini sesuai dengan pendapat Ali Sadikin (2017) menyatakan bahwa “seseorang dengan gaya belajar kinestetik harus banyak bergerak dan tidak bisa hanya duduk diam di satu tempat, jika terpaksa harus duduk selama berjam-jam mereka merasa resah dan mungkin akan menggoyang-goyangkan kaki atau bahkan meninggalkan tempat duduk secara spontan. Tetapi bila saja mereka diberi kesempatan untuk menggerakkan otot tubuh mereka maka mereka bisa sangat berkonsentrasi, karena mereka senang bergerak sehingga pelajaran harus diberikan secara terstruktur dan disertai dengan gerakan-gerakan positif yang dapat membantu proses belajar mereka”.

Sedangkan hasil penelitian mengungkapkan bahwa pada saat belajar apabila kegiatan belajar tersebut disertai dengan kegiatan fisik, mahasiswa bidik misi akan belajar memahami teori terlebih dahulu, lalu dicatat poin-poin penting yang akan dijadikan pedoman pada saat mengimplementasikan kegiatan fisik atau praktik tersebut.

Hasil penelitian mengungkapkan bahwa pada saat mengkoordinasikan sebuah tim dalam diskusi

belajar, mahasiswa bidik misi akan memajemen kelompok diskusi tersebut seperti pembagian materi secara sama rata dengan seluruh anggota kelompok, pembagian tugas seperti menjadi notulen, moderator dan tanya-jawab sehingga kelompok tersebut dapat berjalan dengan lancar.

Sedangkan hasil penelitian mengungkapkan bahwa pada saat menggunakan isyarat tubuh dalam belajar semua mahasiswa bidik misi menggunakan isyarat tubuh untuk menjelaskan sesuatu akan menggunakan isyarat tubuh seperti menggerakkan tangan, mengarahkan pandangan, serta menggunakan intonasi suara untuk menekankan suatu penjelasan sehingga dapat dipahami oleh orang lain.

Hal ini sesuai dengan pendapat Ali Sadikin (2017) menyatakan bahwa "materi yang nyata sangat penting bagi seseorang dengan gaya belajar kinestetik, karena mereka dapat menggunakan keseluruhan bagian tubuh, bukan hanya menggerakkan tangan mereka saja tetapi anggota tubuh yang lain. Bagi para siswa dengan gaya belajar kinestetik ini mendengarkan guru atau penjelasan verbal saja tidak akan cukup, mereka akan lebih memahami materi pelajaran jika diberi penjelasan sekaligus dipraktikkan di depan kelas".

#### IV. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pembahasan tentang gaya belajar mahasiswa bidik misi, maka dapat dinyatakan bahwa mahasiswa bidik misi Program Studi Teknologi Pendidikan menerapkan gaya belajar visual, dengan penjelasan sebagai berikut:

##### 1. Gaya Belajar Visual

Mahasiswa bidik misi belajar dengan cara melihat, mengamati dan memahami makna dari informasi atau pelajaran yang dilihat secara langsung lalu mencatat poin-poin penting dalam pelajaran tersebut sehingga dapat dibaca atau dipelajari kembali, lalu dapat mengenali terlebih dahulu semua jenis atau ciri-ciri warna yang ada dan memiliki pemahaman yang cukup terhadap artistik. Selain itu, ketika berdialog mahasiswa bidik misi membuat catatan dan membuat diri serileks mungkin. Mahasiswa bidik misi terlalu reaktif terhadap suara dalam belajar, sehingga perlu memahami anjuran yang diberikan oleh dosen dan dapat menginterpretasikan kata dengan cara menggarisbawahi kata lalu mencari arti atau maknanya.

##### 2. Gaya Belajar Auditorial

Mahasiswa bidik misi belajar dengan cara mengulang kembali pelajaran lalu mencatat poin penting yang terkandung didalamnya sehingga dapat dibaca berulang kali, lalu mahasiswa bidik misi dapat mengatasi kesulitan dalam menulis dan membaca dengan cara belajar dan berlatih berulang kali.

##### 3. Gaya Belajar Kinestetik

Mahasiswa bidik misi belajar dengan cara mencatat ulang informasi atau pelajaran serta menghubungkan pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari, sehingga dapat mengamati secara langsung, mencoba dan mencari makna yang terkandung didalamnya. Mahasiswa bidik misi dapat mengalihkan perhatiannya dengan cara mencoret buku atau dengan memainkan handphone. Dalam pembelajaran mahasiswa bidik misi perlu mencatat dan memahami teori terlebih dahulu sehingga dapat dijadikan pedoman pada saat mengimplementasikan. Selain itu, mahasiswa bidik misi mampu memajemen kelompok diskusi dan mampu menggunakan isyarat tubuh dalam belajar.

Adapun saran-saran yang penulis sampaikan berhubungan Gaya Belajar Mahasiswa Bidik Misi adalah sebagai berikut:

1. Kepada dosen di program studi teknologi pendidikan, untuk lebih memperhatikan setiap gaya belajar mahasiswa bidik misi karena setiap mahasiswa bidik misi memiliki cara belajar yang berbeda-beda.
2. Kepada mahasiswa bidik misi, agar dapat meningkatkan prestasi dalam belajar sesuai dengan gaya belajar yang diinginkan.
3. Untuk peneliti selanjutnya, diharapkan agar dapat lebih memotivasi penelitian yang lebih menarik.

#### V. DAFTAR PUSTAKA

Azhari, P. 2017. "Perbandingan Motivasi Belajar Antara Mahasiswa Bidik Misi dan Non Bidik Misi Semester III, V, dan VII di Jurusan Pendidikan IPS Ekonomi Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Mataram Tahun Akademik 2016/2017". Mataram: Program Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Mataram.

Dalyono, M. 2015. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Deporter, B. & Hernacki, M. 2016. *Quantum Learning*. Bandung: Kaifa.
- Dimiyati & Mudjiono. 2015. *Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Emzir. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif Analisis Data*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Erma, V. 2017. *Gaya Belajar Visual*, (Online), <http://catcheighteen-wordpress-com.cdn.ampproject.org/v/s/catcheighteen-wordpress.com/2017/04/21/gaya-belajar-visual> diakses 14 November 2020).
- Ghufron & Risnawita, R. 2014. *Gaya Belajar Kajian Teoritik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Harsono. 2008. *Model-Model Pengelolaan Perguruan Tinggi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Moleong, L.J. 2014. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nawawi, H. 2015. *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Peraturan Pemerintah Tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 Tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan.
- Pransiska, P., Susila, H. R., & Wijaya, J. E. (2020). *Efektifitas Model Pembelajaran Open Ended Problem terhadap Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar*. 4(1), 228-232.
- Ruang Guru. 2020. *Visual, Auditorial, Kinestetik*, (Online), <http://blog-ruangguru-com.cdn.ampproject.org/v/s/blog.ruangguru.com/tiga-gaya-belajar?> Diakses 14 November 2020).
- Rusman. 2017. *Belajar & Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sadikin, A. 2017. *Gaya Belajar*, (Online), <http://alisadikinwear.wordpress.com> diakses 14 November 2020).
- Sampurno, Y.G., Siswanto, I., & Efendi, Y. 2018. "Karakteristik Mahasiswa Bidik Misi Pendidikan Teknik Otomotif". *Jurnal Pendidikan Vokasi Otomotif*. Vol. 1 No. 1.
- Sanjaya, W. 2007. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sari, A.K. 2014. "Analisis Karakteristik Gaya Belajar Vak (Visual, Auditorial, Kinestetik) Mahasiswa Pendidikan Informatika Angkatan 2014". *Jurnal Ilmiah Edutic*. Vol.1, No.1.
- Sarwenda. 2015. "Gaya Belajar Siswa Kelas XI di SMA Negeri 1 Sungai Are". Baturaja: Program Pascasarjana Universitas Baturaja.
- Subini, N. 2012. *Psikologi Pembelajaran*. Yogyakarta: Mentari.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N.S. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suryadin, A. 2016. *Gaya Belajar Si Auditorial*, (Online), <http://biasaumifatimah.com/2016/04/09/p-sikolog-2/> diakses 14 November 2020).
- Syah, M. 2013. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Takriyuddin, H., Mukmin, Z., & Yunus, M. 2016. "Pengaruh Beasiswa Bidikmisi Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Syiah Kuala". *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kewarganegaraan Unsyiah*. Vol. 1, No. 1: 49-60.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. 2003. Jakarta.
- Uno, H.B. 2010. *Orientasi Baru Dalam Psikologi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Utami, S. 2016. "Analisi Gaya Belajar Siswa SMP Negeri 1 Bumi Agung Kabupaten Way Kanan Lampung". Baturaja: Program Pascasarjana Universitas Baturaja.

Wahyudi, W. 2016. "Gaya Belajar Mahasiswa".  
*Alqalam*. Vol. 33, No. 1.

Wahyuni, Y. 2017. "Identifikasi Gaya Belajar (Visual, Auditorial, Kinestetik) Mahasiswa Pendidikan Matematika Universitas Bung Hatta". *JPPM*. Vol. 10 No. 2.