

## Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis Blended Learning Sebagai Upaya Adaptasi Belajar Di Masa Pandemi Covid 19

Syaiful Islami<sup>1</sup>, Firmansah<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Informatika, STKIP Harapan Bima

<sup>2</sup>Pendidikan Olah Raga, STKIP Harapan Bima

---

### Article Info

#### Article history:

Accepted: 23 September 2022

Publish: 21 October 2022

---

#### Keywords:

Instrumen Penilaian,  
Blended learning

---

### Article Info

#### Article history:

Accepted: 23 September 2022

Publish: 21 October 2022

---

### ABSTRACT

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*developmental research*), Kerangka suatu produk yang berkualitas meliputi tiga kriteria, yaitu *validity*, *practicality* and *effectiveness*. Tujuan dari penelitian ini adalah membuat instrumen penilaian yang layak digunakan terhadap pembelajaran model *blended learning*. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*developmental research*), Kerangka suatu produk yang berkualitas meliputi tiga kriteria, yaitu *validity*, *practicality* and *effectiveness*, karena penelitian mengembangkan instrumen yang dikembangkan adalah instrumen menggunakan *platform online* dan instrumen tatap muka. Penelitian dilaksanakan di semester Genap prodi Pendidikan Informatika Tahun akademik 2021/2022. Hasil validasi perangkat instrumen daring Instrumen Daring Menggunakan *Google Form* berada pada skala 3,4 dengan kategori valid, Validitas Instrumen Luring berada pada skala 3,6 dengan kategori valid, selanjutnya untuk ke praktisan hasil analisis dari semua kegiatan yang ada di dalam RPP dengan skor rata-rata adalah 3,5 dengan kategori sangat baik. Untuk hasil angket Respon siswa Hasil Respon dari 15 Orang Siswa skor rata-rata adalah 3,3 dengan kategori baik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan penilaian berbasis *Blended learning* ini sesuai dengan konsep merdeka belajar atau merdeka assesmet yang penilaiannya dapat dilaksanakan kapan, dimana bahkan dilakukan oleh siapa saja. Penilaian berbasis *Blended learning* ini dapat digunakan untuk penilaian formatif dan penilaian sumatif di kelas sehingga layak untuk digunakan dalam pembelajaran baik daring maupun luring.

---

### Abstract

*This research is a developmental research. The framework of a quality product includes three criteria, namely validity, practicality and effectiveness. The purpose of this research is to make an appropriate assessment instrument for blended learning model learning. This research is a developmental research. The framework of a quality product includes three criteria, namely validity, practicality and effectiveness, because the research developed the instruments developed using online platforms and face-to-face instruments. The research was carried out in the even semester of the Informatics Education study program for the 2021/2022 academic year. The results of online instrument validation online Instruments Using Google Form are on a scale of 3.4 with a valid category, Offline Instrument Validity is on a 3.6 scale with a valid category, then for practicality the results of the analysis of all activities in the RPP with an average score The average is 3.5 with a very good category. For the results of the student response questionnaire, the response results from 15 students the average score is 3.3 in the good category. The results of this study indicate that the assessment based on blended learning is in accordance with the concept of independent learning or independent assessment whose assessment can be carried out anytime, anywhere, even by anyone. This blended learning-based assessment can be used for formative assessment and summative assessment in the classroom so that it is suitable for use in both online and offline learning.*

*This is an open access article under the [Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)*



---

Corresponding Author:

Firmansah

STKIP Harapan Bima

Email : firmansah.habi.ac.id

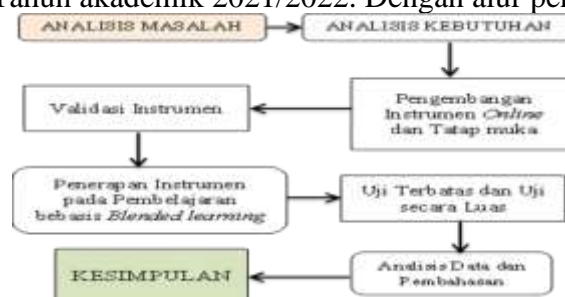
## 1. PENDAHULUAN

Revolusi Industri 4.0 mendorong perguruan tinggi untuk terus berinovasi dan meningkatkan kemampuan yang dikuasai oleh lulusannya, semakin berkembangnya tuntutan akan kemampuan-kemampuan kekinian, harus diiringi oleh terjaminnya mutu pembelajaran yang dilaksanakan oleh perguruan tinggi<sup>[1]</sup>. Ada tiga hal yang perlu disoroti dalam konteks peningkatan mutu pendidikan: yaitu masalah kurikulum, peningkatan kualitas pembelajaran, dan efektivitas metode<sup>[2]</sup>. Artinya jika ingin menghasilkan lulusan yang berkualitas maka proses pembelajaran haruslah berkualitas pula. Dosen sebagai perancang dan pengelola proses pembelajaran haruslah mendesain pembelajaran yang efektif dan praktis yang menumbuh kembangkan minat, bakat dan kreativitas mahasiswa<sup>[3]</sup>.

Penerapan *e-learning* merupakan salah satu inovasi teknologi pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi dengan konten pelajaran. Konsep *e-learning* tentunya memberi nuansa baru bagi proses pendidikan yang selama ini hanya bertumpu pada eksistensi guru<sup>[4]</sup>. Namun terdapat kelemahan utama dari *e-learning*, yaitu intensitas bertemu antara peserta didik dan pendidik sangat minim serta sulit untuk dapat melakukan kontrol terhadap proses pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran tatap muka juga sangat penting untuk diterapkan, namun melihat perkembangan teknologi yang semakin luas, dosen juga diharuskan bisa memanfaatkannya agar dapat menarik mahasiswa mengikuti proses pembelajaran dan mempelajari mata kuliah tersebut<sup>[5]</sup>. Maka dipandang perlu untuk mendesain pembelajaran yang dapat memfasilitasi peserta untuk bisa bertatap muka juga dapat memanfaatkan IT untuk belajar online, hal ini disebut dengan model kombinasi. Sistem pembelajaran yang bisa digunakan adalah *blended learning*<sup>[6]</sup>. *Blended learning* adalah pembelajaran yang menggabungkan beberapa model pembelajaran yang meliputi pembelajaran tatap muka, pembelajaran offline, pembelajaran online<sup>[7]</sup>. Artinya pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan situasi dan kondisi siswa. Untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran secara online dapat digunakan berbagai platform, seperti: *Google Classroom, jambord, canvas, google form* dan lain-lain. Sedangkan tatap muka dilakukan untuk mengkonfirmasi tugas-tugas yang diberikan. Meskipun *e-learning* bisa digunakan secara mandiri oleh siswa, namun eksistensi guru menjadi sangat berarti sebagai orang dewasa yang berfungsi memberi dukungan dan mendampingi siswa dalam proses pembelajaran<sup>[8]</sup>. Keterbaruan dari penelitian ini adalah mengembangkan instrumen berbasis *Blended Learning* yaitu instrumen yang dapat mengukur proses pembelajaran online dan tatap muka. Untuk itu perlu adanya instrumen yang dapat mengukur proses pembelajaran *blended learning*, sehingga dapat menilai pembelajaran secara komprehensif.

## 2. METODE PENELITIAN

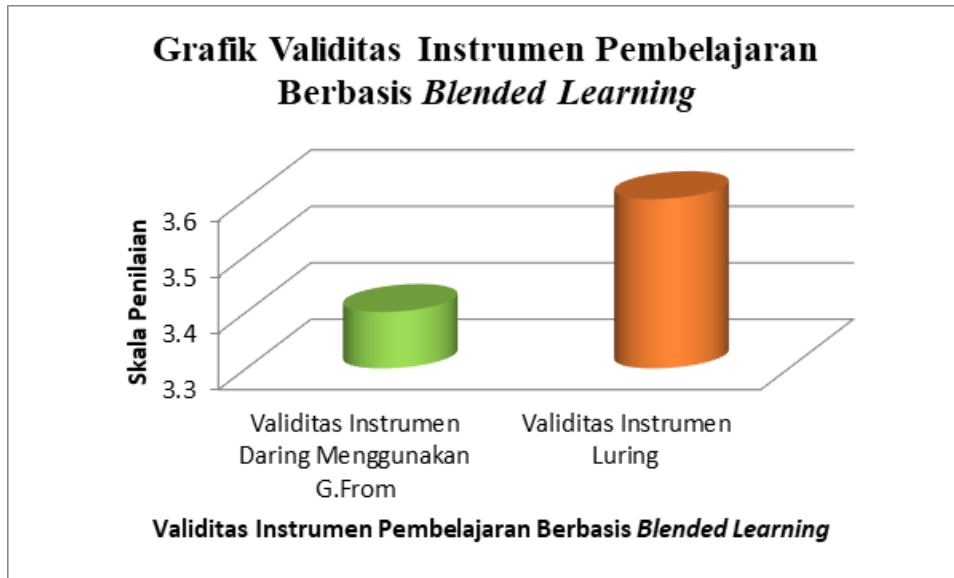
Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*developmental research*), Kerangka suatu produk yang berkualitas meliputi tiga kriteria, yaitu *validity, practicality and effectiveness*. karena penelitian mengembangkan instrumen yang dikembangkan adalah instrumen menggunakan platform online dan instrumen tatap muka. Penelitian dilaksanakan di semester Genap prodi Pendidikan Informatika Tahun akademik 2021/2022. Dengan alur penelitian sebagai berikut:



Gambar 2. Diagram Alir Penelitian.

## 3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

**a. Validitas**

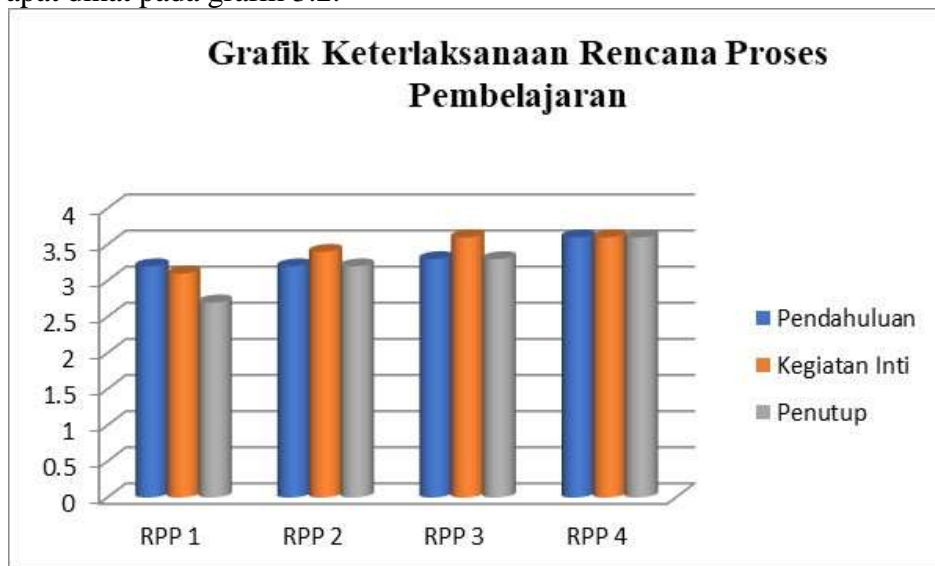


**Grafik 3.1.** :Sumber : Diolah Dari Data Hasil Validasi Instrumen Penilaian.

Hasil validasi berupa telaah, penilaian, dan saran dari validator, nilai Validitas Instrumen Daring Menggunakan *Google From* berada pada skala 3,4 dengan kategori valid, Validitas Instrumen Luring berada pada skala 3,6 dengan kategori valid. RPP, LKS, Instrum dan jenis perangkat pembelajaran lainnya baru bias digunakan jika persentase kecocokan antara validator  $\geq 75\%$  (Borich, 1994). Persentase kecocokan dari masing-masing perangkat yang telah dibuat rata-rata  $\geq 75\%$ .

**b. Kepraktisan**

Perangkat pembelajaran yang dikembangkan dikatakan praktis apabila RPP terlaksana dengan baik tanpa ada hambatan serta mendukung aktivitas siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran yaitu melatih siswa berpikir kreatif menggunakan model *blended learning*. Pengamatan dilakukan selama 4 kali pertemuan oleh dua orang pengamat, hasil analisis dari semua kegiatan yang ada di dalam RPP dengan skor rata-rata adalah 3,5 dengan kategori sangat baik. Dapat dihat pada grafik 3.2.

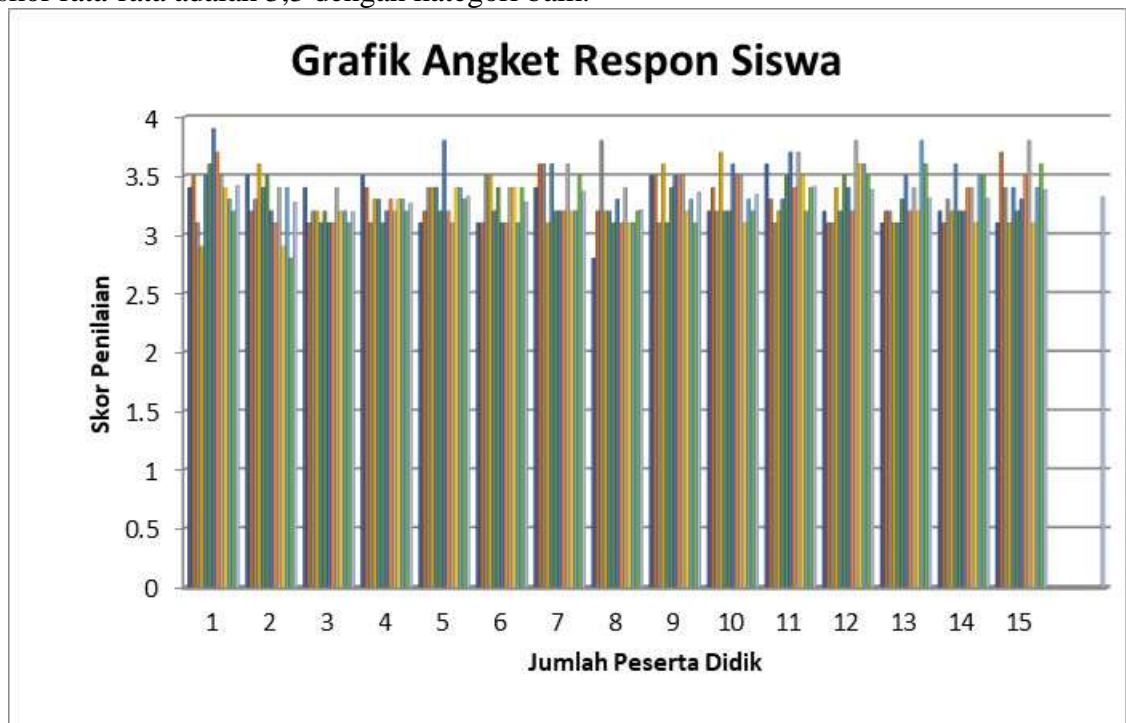


**Grafik 3.2.** :Sumber : Diolah Dari Data Hasil Aktivitas Siswa.

Hasil pengamatan untuk aktivitas siswa dapat diketahui dari pertemuan pertama sampai pertemuan ke-4. Hal ini terbukti dari peningkatan aktivitas siswa yang signifikan dari pertemuan pertama sampai pertemuan terakhir. Pada pertemuan pertama hanya 60% siswa yang aktif dan memberikan kontribusi positif, namun diakhir pertemuan meningkat menjadi 90% siswa. Keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran membuatnya terlatih menemukan alternatif lain dalam menyelesaikan masalah yang ditemukan dalam pembelajaran. Hal ini senada dengan Vygotsky (dalam Arends 2012) kecerdasan berkembang karena orang menghadapi pengalaman-pengalaman baru dan membingungkan kemudian berusaha menyelesaikan perbedaan dengan mengkaitkan pengetahuan baru dengan pengetahuan awal dan membangun makna baru.

**c. Keefektifan**

Perangkat pembelajaran yang dikembangkan dikatakan efektif apabila instrumen atau soal yang dibuat dapat mengukur apa yang diukur dan siswa memberikan respon positif terhadap model, metode, strategi atau perangkat yang telah kita kembangkan. Hasil Respon dari 15 Orang Siswa skor rata-rata adalah 3,3 dengan kategori baik.



**Grafik 3.3.** :Sumber : Diolah Dari Angket Respon Siswa

Instrumen yang dikembangkan adalah instrumen menggunakan *platform online* dan instrumen tatap muka yang telah dikembangkan bertujuan Tujuan dari penelitian ini adalah membuat instrumen penilaian yang layak digunakan terhadap pembelajaran berbasis *blended learning*. Sebanyak 100% dari seluruh responden merasa tertarik terhadap model pembelajaran *Blended Learning* dan instrumen yang digunakan, dan berharap supaya pada kegiatan pembelajaran berikutnya seperti yang mereka terima dapat diterapkan kembali.

**3.1.Pembahasan**

Hasil dari pengembangan ini menunjukkan bahwa instrumen penilaian berbasis *Blended Learning* merupakan salah satu model yang tepat dalam era pandemi sekarang ini. *Blended learning* digunakan dalam model pembelajaran untuk mengintegrasikan pembelajaran tatap muka dan pembelajaran maya, dengan ragam pilihan fasilitas komunikasi yang bisa digunakan oleh para tenaga pendidik (guru) dan peserta didik (Enriquez M A S: 2003), pelaksanaan metode pendekatan ini memungkinkan penggunaan sumber belajar secara online, terutama yang berbasis

*Blended Learning* dengan tidak meninggalkan tatap muka. Pelaksanaan pembelajaran *blended learning* ini, pembelajaran dilakukan secara langsung dan lebih bermakna karena keragaman sumber belajar yang mungkin diperoleh dalam program pembelajaran.

Untuk itu diperlukan teknik atau metode mengajar yang berbeda dibandingkan dengan tatap muka begitupun dengan penilaian, sehingga proses pembelajaran tetap menarik dan menyenangkan para peserta didik dan guru lebih mudah dalam melakukan penilaian kapan pun dan dimanapun. Jadi penilaian daring dan luring di era pandemi covid 19 ini bisa dimanfaatkan oleh pendidik sebagai momentum untuk melakukan transformasi dari yang sebelumnya kurang akrab dengan teknologi menjadi lebih akrab lagi.

#### 4. KESIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan penilaian berbasis *Blended learning* ini sesuai dengan konsep merdeka belajar atau merdeka dalam assesmet yang penilaiannya dapat dilaksanakan kapan, dimana bahkan dilakukan oleh siapa saja. Penilaian berbasis *Blended learning* ini dapat digunakan untuk penilaian formatif dan penilaian sumatif di kelas sehingga layak untuk digunakan dalam pembelajaran baik daring maupun luring

#### 5. UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih Tim peneliti ucapkan kepada KEMENRISTEK DIKTI BRIN yang telah mempercayakan penelitian ini dengan nomor kontrak :160/E5/PG.02.00.PT/2022 Indonesia yang telah membantu mendanai penelitian ini 100%. Ketua STKIP Harapan Bima yang telah mengizinkan kami melakukan penelitian yang telah membantu proses penelitian dan semua pihak yang telah membantu dalam proses penelitian ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

#### 6. DAFTAR PUSTAKA

- Adi, S., & Fathoni, A. F. (2019, November). Development of Learning Model Based on Blended Learning in Sports School. In *5th International Conference on Physical Education, Sport, and Health (ACPES 19)* (pp. 8-12). Atlantis Press.
- Aris Junaid (2020) Panduan Penyelenggaraan PJJ-publish.
- Enriquez M A S (2014) *Students ' Perceptions on the Effectiveness of the Use of Edmodo as a Supplementary Tool for Learning* (United States: DLSU Research Congress)
- EYM. Chan, Blended Learning Dilemma: Teacher Education in the Confucian Heritage Culture, 1st ed, vol. 44. Australian Journal of Teacher Education, 2019, pp.36-51
- Plummer, L. (2012). Credit recovery programs combine the best of online and in-class instruction. *The Journal*.
- Rachman, A., Sukrawan, Y., & Rohendi, D. (2019). Penerapan model blended learning dalam peningkatan hasil belajar menggambar objek 2 dimensi. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 6 (2), 145-152.
- Satriawan, M., Murtalib & Widia. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Fisika Model Problem Based Learning (PBL) Berbasis Karakter Maja labo Dahu untuk Melatih Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa. Gravity Edu: Jurnal Pembelajaran dan *Pengajaran Fisika*. 1 (2), 20-24.
- Syarif, I. (2012). Pengaruh model blended learning terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa SMK. *Jurnal pendidikan vokasi*, 2(2), 234-249
- Widia, W., Dermawansyah, A., Yusuf, Y., & Sarnita, F. (2021). Penerapan Model Inkuiri Apresiatif Bagja Untuk Melatih Berpikir Kreatif. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7 (4), 74-77.