



**LAPORAN PENELITIAN
NO. F/42/LPPM/2020**

**PEMBELAJARAN *BLENDED*
SEBAGAI MODEL PEMBELAJARAN
DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0
(Penelitian pada Kampung Bahasa Pare, Desa Bahasa
Borobudur dan Desa Bahasa Banjarrejo Batanghari
Lampung Timur)**

PENELITIAN PENGEMBANGAN NASIONAL

**OLEH :
DR. WIDHIYA NINSIANA, M.Hum
DRS. M. SALEH, M.A**

**LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN PADA MASYARAKAT
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO
TAHUN 2020**

DAFTAR ISI

	Halaman
COVER	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENELITIAN PENGEMBANGAN NASIONAL	iii
PERNYATAAN KEASLIAN DAN KEORSINILAN	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian	10
D. Manfaat Penelitian	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
A. Pembelajaran <i>Blended</i> dan Aplikasinya dalam	

Pengajaran Bahasa	7
B. Pembelajaran <i>Blended</i> untuk Optimalisasi dan Pembelajaran Bahasa Inggris di Komunitas Masyarakat.....	22
C. Model Rancangan Pembelajaran Berbasis <i>Blended Learning</i>	27
D. Pembelajaran <i>Blended</i> dalam Rencana Pembelajaran <i>Speaking</i>	35
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	57
A. Desain Penelitian.....	57
B. Model Pengembangan.....	57
C. Lokasi dan Waktu Penelitian	63
D. Data dan Sumber Data	64
E. Teknik Analisis Data.....	65
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	73
A. Pengajaran Bahasa Inggris di Desa Bahasa Pare, Desa Bahasa Borobudur dan Desa Bahasa Desa Banjarrejo Batang Hari Lampung Timur di Era 4.0.....	73
B. Tahapan Pengembangan Pembelajaran Bauran (<i>Blended Learning</i>) di Desa Bahasa Pare, Desa Bahasa Borobudur dan Desa Bahasa Desa	

Banjarrejo Batang Hari Lampung Timur di Era 4.0.	77
C. Respon Partisipan terhadap Pengajaran Bahasa di Desa Bahasa Pare, Desa Bahasa Borobudur dan Desa Bahasa Desa Banjarrejo Batanghari Lampung Timur di Era 4.0.....	
BAB V. SIMPULAN DAN SARAN.....	
A. Simpulan	93
B. Saran.....	93
	94
DAFTAR PUSTAKA.....	
LAMPIRAN.....	95
	101

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Kriteria Kelayakan.....	61
Tabel 2.Interval Kelas untuk <i>Need Assesment</i>	66
Tabel 3.Interval Kelas untuk Validasi Produk.....	68
Tabel 4. Interval Kelas untuk Ketertarikan.....	69
Tabel 5. Nilai Indeks Gain Ternormalisasi.....	70
Tabel 6. Kreteria Kelayakan untuk Interval Kelas.....	81
Tabel 7. Materi dan Jumlah Pertemuan dalam Pembelajaran Bahasa Inggris.....	88
Tabel 8. Rekapitulasi Revisi Produk.....	89

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Model Pembelajaran Kursus LSFS secara <i>Online dan Face-To-Face</i>	53
Gambar 2. Tahapan Pengembangan Produk Borg dan Gall.....	59
Gambar 3. Responden NAT Berdasarkan Jenjang Pendidikan.....	79
Gambar 4. Keikutsertaan Responden Pada Pembelajaran Rutin Bahasa Inggris di Luar Pendidikan Formal.....	80
Gambar 5. Tingkat Pengetahuan Responden Tentang <i>Blended Learning</i>	81
Gambar 6. Tampilan Halaman Depan Aplikasi Pembelajaran Pada Saat Pengembangan Awal (<i>e-ajar.com</i>).....	83
Gambar 7. Tampilan Halaman Muka <i>Website</i>	91
Gambar 8. Tampilan Halaman Materi Pembelajaran.....	91

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Lembar Observasi Pembelajaran.....	101
Lampiran 2. Kuesioner Need Assesment <i>Blended Learning</i> Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris	104
Lampiran 3. Instrumen Penilaian Media Pembelajaran.....	107
Lampiran 4. Instrumen Penilaian Bidang Pengajaran Bahasa Inggris.....	109
Lampiran 5. Instrumen Penilaian Desain Pembelajaran.....	111
Lampiran 6. Instrumen Penilaian Instrumen Non-Tes.....	114
Lampiran 7. Instrumen Penilaian Instrumen Tes.....	116
Lampiran 8. Kuesioner Uji Kemenarikan <i>Blended Learning</i> Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris.....	118

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan vokasi sudah dimulai sejak tahun 1970 di bawah binaan Direktorat Pendidikan kejuruan. Pendidikan dan pelatihan vokasi mulai diberikan pada jenjang pendidikan formal, pendidikan menengah, seperti SMK; dan jenjang pendidikan tinggi, yaitu Politeknik, program Diploma; jenjang nonformal melalui kursus dan pelatihan keterampilan. Pendidikan vokasi pada jalur nonformal diselenggarakan oleh pemerintah dan swasta, seperti Lembaga Kursus dan Pelatihan (LKP), Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM), Sanggar Kegiatan Belajar (SKB), Balai latihan kerja (BLK) maupun lembaga pelatihan lainnya.

Pendidikan vokasi merupakan salah satu bagian dari sistem pendidikan nasional yang memainkan peran yang sangat strategis dalam menghasilkan tenaga kerja yang terampil dan siap kerja di pasar kerja. Dalam berbagai studi yang pernah dilakukan bahwa dalam meningkatkan pertumbuhan ekonomi yang tinggi dan berkelanjutan sehingga menjadi negara yang besar, maka Sumber Daya Manusia (SDM) harus memiliki (1) pengetahuan dan kemampuan dasar yang dapat menyesuaikan diri dengan tuntutan dan dinamika perkembangan yang sedang

berlangsung: (2) jenjang pendidikan yang semakin tinggi; (3) keterampilan keahlian yang berlatar belakang ilmu pengetahuan dan teknologi (Iptek); (4) kemampuan untuk menghasilkan produk-produk, baik dari kualitas, harga, dan mampu bersaing dengan produk lainnya di pasar global¹

Sejalan dengan pendapat di atas, bahwa pendidikan vokasi harus mampu menyiapkan lulusan yang siap bekerja secara profesional, mampu berwirausaha untuk menggerakkan pembangunan bangsa menuju masyarakat yang adil, makmur dan sejahtera. Terdapat 6 urgensi revitalisasi pendidikan vokasi, yaitu (1) amanah Nawacita dan SDGs 2030 ; (2) pemenuhan 58 juta tenaga kerja terampil sampai tahun 2030; (3) persaingan di tingkat regional dan global; (4) menyiapkan generasi emas Tahun 2045; (5) memperbaiki struktur tenaga kerja; (6) meningkatkan mutu, relevansi dan efisiensi. Untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan di atas, maka revitalisasi pendidikan vokasi yang baik memiliki ciri-ciri sebagai berikut : (1) pembelajaran abad XXI dan pendidikan untuk pembangunan berkelanjutan. Melalui pembelajaran abad XXI, peserta didik diharapkan menguasai kecakapan hidup dan berkarir, kecakapan dalam belajar dan berinovasi, kecakapan dalam memanfaatkan informasi, media dan teknologi; (2) pembelajaran abad XXI dan pendidikan untuk pembangunan berkelanjutan. Terdapat tiga

¹ Mastin rusmala. 2018. Peran Mata Kuliah Bahasa Inggris dalam Pendidikan Vokasi di STKOM Sapta Computer Kalsel. Prosiding Sseminar Nasional Pendidikan. Jogjakarta, 28 April 2018.

model dalam pendidikan, yaitu model pelatihan, model pengembangan, model pengembangan kapabilitas. Ketiga model ini akan mengeksploitasi SDM untuk tujuan reproduksi ekonomi melalui pendidikan; (3) kerjasama dengan dunia kerja dan industri. Adanya kerjasama dengan dunia kerja dan industri akan menghasilkan lulusan yang sesuai dengan kebutuhan dunia kerja dan industri; (4) penanaman jiwa kewirausahaan. Peserta didik diharapkan bisa memiliki kemampuan berwirausaha, tidak hanya menjadi tenaga kerja yang terampil, tetapi juga menciptakan usaha baru atau menciptakan profesi baru; (5) adaptasi dan kontekstualisasi lokal. Pendidikan vokasi harus sesuai dengan kebutuhan dan responsif terhadap kebutuhan, keinginan serta manfaat pengembangannya yang dirasakan dengan masyarakat setempat².

Salah satu pendidikan vokasi atau sekolah non-formal yang ada di Indonesia berkembang di kantung-kantung daerah pariwisata, seperti Kampung Bahasa Pare di Kediri, Kampung bahasa di Magelang, Desa Wisata Banjaroya, Desa Wisata Kalibiru, Desa Wisata Jatimulyo, Desa Wisata Nglinggo dan Desa Wisata Purwosari dan sebagainya. Di daerah tersebut marak didirikan lembaga-lembaga kursus bahasa. Lembaga-lembaga kursus bahasa Inggris memegang peranan penting di era 4.0 atau era milenial. Peranan lembaga kursus bahasa perlu

² Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan 2016. Revitalisasi Pendidikan Vokasi

melakukan revolusi pembelajaran, yang selama ini kecenderungan melakukan pembelajaran konvensional harus beralih ke pembelajaran bahasa Inggris di luar bahasa target *mainstream*, yakni kemampuan berbahasa Inggris ini diperlukan sebagai sebuah isu baru dan utama di negara-negara berkembang menuju revolusi industri 4.0. Pengetahuan dan keterampilan bahasa perlu melakukan pengembangannya, seperti penggunaan internet, digitalisasi pembelajaran *by online*, media pembelajaran yang berbasis *users* dalam menghadapi *world competitiveness*

Sistem pendidikan dan pelatihan bahasa Inggris di abad XXI atau kita sebut dengan era 4.0 adalah manusia yang kompetitif, cerdas, menerapkan kreativitas, berpikir kritis, kerjasama, keterampilan komunikasi, kemasyarakatan dan keterampilan karakter dengan memanfaatkan teknologi, dan siap menghadapi perubahan³. Generasi ini adalah generasi yang *digital native*. Menurut penelitian majalah *The Economist* (2015) mengungkapkan bahwa generasi ini menyukai pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi. Oleh karena itu pembelajaran yang mengandalkan tatap muka dirubah menjadi pembelajaran bauran (*blended learning*), yang

³ Al Ikhwan Fadqur Rohqim. 2018. Workshop Dan Practice Sharing Pembelajaran Bauran Untuk Pengajar Esp Di Kota Malang (*Workshop And Practice Sharing On Blended Learning For English For Specific Purposes In Malang*). Sniemas Uad. Yogyakarta 28 Oktober 2018

memadukan pembelajaran tatap muka dan pembelajaran teknologi informasi.

Sistem pembelajaran bauran (*blended learning*) dalam bahasa Inggris sangat sesuai dengan pendidikan vokasi yang akan menghasilkan tenaga kerja yang terampil sesuai harapan pasar kerja di era 4.0. *Blended learning* dapat mengakomodasikan perkembangan teknologi yang luas tanpa harus meninggalkan tatap muka di kelas dengan menggabungkan tatap muka dengan *e-learning*. Pembelajaran ini akan membantu siswa dan guru menciptakan lingkungan belajar sesuai dengan gaya masing-masing siswa dan dapat membantu siswa dalam menghadapi tantangan di masa depan.⁴

Pembelajaran di bahasa Inggris kampung bahasa, salah satunya seperti kampung bahasa Pare dan Kampung Bahasa Borobudur, khususnya di daerah pulau Jawa dan sekitarnya sudah lama melirik penggunaan media *e-learning* dalam proses pembelajarannya. Penggunaan media *e-learning* ini masih dalam proses penyempurnaannya, tetapi karena adanya covid ini maka terhenti sejenak dalam proses pengerjaannya tersebut⁵. Sejalan apa yang disampaikan dengan bapak Syahrul tadi, bapak Rudi juga mengaamiinkan pernyataan tersebut. Menurutny bahwa

⁴ Deklara Nanindya Wardani1, Anselmus J.E. Toenlioe2, Agus Wedi3 Daya Tarik Pembelajaran Di Era 21 Dengan *Blended Learning*. Jktp Volume 1, Nomor 1, April 2018

⁵ Wawancara dengan Bapak Sahrul salah satu pengelola kursus bahasa Inggris di Pare tanggal 3 Maret 2020

penggunaan media *e-learning* sangat berguna di jaman digilatalisasi saat ini. Apalagi saat masa covid ini, semua pembelajaran tatap muka dihentikan sementara karena *lockdown* di tempat kursus yang saya pimpin⁶. Pembelajaran yang selama ini dilakukan secara bertatap muka, kini ini bisa digantikan dengan cara *online*.

Desa wisata Desa Banjarrejo Lampung Timur adalah salah satu desa wisata di Kecamatan Lampung Timur. Desa wisata ini dibentuk tahun 2019 dengan semangat perubahan menuju desa milenial dengan pembentukan desa bahasa dan wisata. Hasil observasi di desa bahasa ini didapatkan bahwa pembelajaran bahasa Inggris di Desa bahasa Banjarrejo Metro Timur Lampung masih sangat konvensional. Pembelajaran bahasa Inggris lebih difokuskan pada praktik yang lebih menekankan pada keterampilan *speaking*. Pola pembelajaran di Desa Bahasa Banjarejo juga mengalami permasalahan serius terutama dalam keterampilan berbicara (*speaking*). Materi pembelajaran *speakin* menggunakan modul dalam proses pembelajarannya. Target pembelajaran dalam praktiknya adalah keterampilan menyimak dan berbicara. Indikator yang akan dicapai dalam pembelajarannya adalah siswa dapat menyampaikan ide dalam bahasa Inggris dengan

⁶ Wawancara dengan Bapak Rudi salah satu pengelola kursus bahasa Inggris di Kampung Bahasa Borobudur Magelang tanggal 10 Maret 2020

baik, kelancaran dalam berbicara, menggunakan kosakata yang tepat, pengucapan yang akurat dan lancar⁷⁷.

Hasil penelusuran dokumen penilaian tutor bahasa Inggris di desa Bahasa Desa Banjerrejo dalam pembelajaran bahasa Inggris ditemukan bahwa 1). Kemampuan berbicara siswa masih sangat rendah dengan standar nilai kurang dari nilai C; 2) kemampuan siswa dalam keterampilan berbicara tidak sesuai dengan standar yang diharapkan. Berdasarkan juga hasil pengamatan di sana ditemukan juga pembelajaran *speaking* menggunakan modul berjudul '*speaking out*'. Modul ini hanya berisi contoh-contoh percakapan sederhana saja. Zhanghongling mengatakan bahwa pembelajaran bahasa Inggris dalam hal ini keterampilan berbicara *speaking* dengan menggunakan modul memerlukan waktu dan model pembicara sehingga kurang efisien efektif dan menarik. Kekurangan penggunaan modul dalam kegiatan pembelajaran adalah : 1). Dalam keterampilan *speaking*, penggunaan modul belum dapat memberikan contoh yang nyata; 2) pembelajaran akan membosankan; 3) penggunaan modul hanya menekankan pada sikap kognitif tidak pada emosi dan sikap; 4) modul yang dikeluarkan oleh penerbit cenderung kurang cocok dengan konsep yang disajikan; 5). Adanya kekhawatiran penggunaan modul hanya untuk memanfaatkan kepetingan pengajar, seperti peserta didik

⁷⁷ Wawancara dengan Bapak Agus salah satu tutor bahasa Inggris di Desa Bahasa Banjerrejo pada tanggal 15 Maret 2020

disuruh mengerjakan modul setelah itu pendidik meninggalkan peserta didik dan kembali lagi untuk membahas modul tersebut; 6) soal-soal yang tertuang pada lembar kerja cenderung monoton⁸

Dari beberapa fenomena di atas, dapat memberikan dampak tidak baik dalam proses pembelajaran bahasa Inggris itu sendiri. Suasana pembelajaran kurang kondusif, kurang atraktif, dan kelas tidak terarah. Berdasarkan fenomena tersebut tutor membutuhkan alat atau media pembelajaran guna mengatasi berbagai hambatan di dalam proses pembelajaran berlangsung. Kehadiran media mampu memberi motivasi dan membantu pebelajar terhadap materi. Pembelajaran melalui multimedia bersifat *student oriented* karena siswa sendiri yang akan menemukan materi, guru atau tutor hanya sebagai fasilitator dalam kegiatan belajar mengajar tersebut. Penggunaan multimedia bersifat fleksibel, inovatif, dan interaktif.⁹

Multimedia yang dikembangkan adalah multimedia interaktif ‘*webside*’ model moddle dengan pendekatan *bleended learning* untuk pembelajaran berbicara ‘*speaking*’ di Desa Bahasa Banjarrejo Lampung Timur. Pengembangan bahan

⁸ Zhanghongling, R. *Teaching by Principle ; An Interactive Approach to Language Pedagogy*. Journal of Educational Technology. 2015. h. 134-147

⁹ Dewi. Pengajaran English Specific Purpose (ESP) di Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah. Jakarta ; Jurnal Linguistik Terapan. 2014. h..152-158

ajar dengan pendekatan *blended learning* model *moddle* ini sejauh ini belum pernah dilakukan. Pendekatan *blended learning* ini akan menjawab kerisauan para tutor dan membantu mereka tetap bisa melakukan proses pembelajaran di masa *lockdown* saat ini desa bahasa Desa Banjarrejo Lampung Timur Pendekatan *blended leaning* dalam pembelajaran *speaking* dibagi menjadi dua bagian, yaitu *online* 71% (10 kali pertemuan) dan *offline* 29% (14 kali pertemuan). Pengembangan multimedia ini diharapkan akan mampu memberikan kontribusi dalam peningkatan keterampilan *speaking* di Desa Bahasa Banjarrejo Batanghari Lampung Timur.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pengajaran bahasa Inggris di Kampung Bahasa 'Pare' dan Kampung Bahasa 'Borobudur' dan Desa Bahasa Banjarrejo Batanghari Lampung Timur di era industri 4.0?
2. Bagaimana tahapan pengembangan pembelajaran bauran (*blended learning*) di Desa Bahasa Banjarrejo Batanghari Lampung Timur di era industri 4.0?

3. Bagaimana respon partisipan terhadap pengajaran bahasa Inggris dalam sistem pembelajaran bauran di Desa Bahasa Banjarrejo Batanghari Lampung Timur di era industri 4.0?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan pengajaran bahasa Inggris di Kampung Bahasa 'Pare' dan Kampung Bahasa 'Borobudur' dan Desa Bahasa Banjarrejo Batanghari Lampung Timur di era industri 4.0?
2. Memetakan tahapan pengembangan pembelajaran bauran (*blended learning*) di Desa Bahasa Banjarrejo Batanghari Lampung Timur di era industri 4.0?
3. Menganalisis respon partisipan terhadap desain pengajaran bahasa Inggris dalam sistem pembelajaran bauran di Desa Bahasa Banjarrejo Batanghari Lampung Timur di era industri 4.0

D. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan

Kajian penelitian terdahulu yang relevan belum ada yang meneliti mengenai pengajaran bahasa Inggris di kampung bahasa di era 4.0. Adapun penelitian bahasa Inggris di Kampung bahasa hanya sebatas penelitian mengenai model pembelajaran yang bersifat konvensional, seperti yang diteliti oleh Arining Wibowo mengenai Kampung Inggris di lingkup

Sekolah sebagai Prasarana Alternatif Pembelajaran Bahasa Inggris Intensif. Menurut Arining bahwa *English Camp* meningkatkan motivasi dan minat siswa belajar bahasa Inggris di M.A-Altihad Poncokusumo, terbukti 80% minat siswa mempelajari bahasa Inggris di *English Camp* meningkat¹⁰

Model Pembelajaran Bahasa Inggris di Kampung Inggris Pare Kediri oleh Wiyaka dll¹¹, menyatakan bahwa *Boarding and in Class Scheduled Teaching* merupakan model pembelajaran yang diterapkan di Kampung Kediri Pare. Model pembelajaran ini sangat diminati oleh siswa dan berhasil diterapkan. Kendala yang dihadapi dalam menerapkan model pembelajaran ini adalah dari masyarakat sekitar karena mereka tidak mendukung latihan yang dilakukan di luar kelas. Mayoritas masyarakat di kampung bahasa ini tidak menggunakan bahasa Inggris dalam komunikasi sehari-hari mereka.

Tampak bahwa sebagian besar studi terdahulu bahwa pengembangan multimedia berbasis *webside* dengan pendekatan *bleended* di kampung bahasa yang ada di Indonesia sejauh ini belum pernah dilakukan. Penelitian ini mengisi kekosongan dan iktiar responsif pengembangan mulimedia dan peningkatan

¹⁰ Arining Wibowo. 2015. Kampung Inggris Di Lingkup Sekolah Sebagai Prasarana Alternatif Pembelajaran Bahasa Inggris Intensif. Jurnal Ilmiah Bahasa Dan Sastra. Volume 2 No. 1 Juni 2015

¹¹ Wiyaka, Ratna Kusumawardhani, Dias Andris Susanto, Ajeng Setyorini, Entika Fani. 2012. Model Pembelajaran Bahasa Inggris di Kampung Inggris Pare Kediri. Tesis : Tidak dipublikasikan. IKIP : PGRI Semarang

kompetensi pembelajaran bahasa Inggris khususnya keterampilan berbicara ‘*speaking*’ di masyarakat.

BAB II

KERANGKA TEORI

A. Pembelajaran *Blended* dan Aplikasinya dalam Pengajaran Bahasa

1. Pengertian *Blended Learning*

Sebagai seorang pendidik bahasa kita harus selalu menggunakan variasi dalam pengajaran agar memperkaya lingkungan pembelajaran untuk peserta didik. *Blended Learning* sebagai model pembelajaran yang menggabungkan antara *face to face learning* dan *e-learning*, merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat memudahkan penyampaian materi pelajaran dari pendidik kepada peserta didiknya.¹² *Blended learning* merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang memadukan kelebihan pada pembelajaran tatap muka dan *e-learning*. Ide pemikiran tentang lingkungan *blended learning* adalah lingkungan belajar dimana guru dan siswa bekerja dengan perpaduan antara buku, presentasi dan kegiatan kelas, dan sumber daya digital termasuk materi *online* atau aplikasi

¹² Nina Sofiana, “Implementasi *Blended Learning* pada Mata Kuliah *Extensive Listening*”, (Jurnal Tarbawi Vol. 12 No. 1, Januari - Juni 2015), h. 62.

ponsel pintar.¹³ *Blended learning* terdiri dari kata *blended* (kombinasi/ campuran) dan *learning* (belajar). Istilah *blended learning* pada awalnya digunakan untuk menggambarkan mata kuliah yang mencoba menggabungkan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran *online*.¹⁴

Blended learning merupakan istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang terdiri dari dua suku kata, *blended* dan *learning*. *Blended* artinya campuran atau kombinasi yang baik. *Blended learning* ini pada dasarnya merupakan gabungan keunggulan pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka dengan virtual.¹⁵ Jadi, *Blended Learning* adalah model pembelajaran yang menggabungkan tatap muka dan tidak tatap muka dimana pembelajaran berbasis *online* atau *E-learning* menjadi media yang memiliki peran penting dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Sesuai namanya, *blended learning* adalah metode pembelajaran yang memadukan pertemuan tatap muka dengan materi *online* secara harmonis. Menurut Jared A. Carman, (2005), ada lima kunci untuk melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan *blended learning* 7:

¹³ Harmer, J, “*The practice of English language teaching*” (UK: Pearson/Longman 2014), h. 110.

¹⁴ Bersin, Josh, “*The Blended Learning Book: Best Practices, Proven Methodologies, and Lessons Learned*”, (San Francisco: Pfeiffer 2004), h. 3.

¹⁵ Husamah, *Pembelajaran Bauran (Blended Learning)*, (Jakarta: Prestasi Pustakarya. 2014), h. 11.

- a. *Live Event*, pembelajaran langsung atau tatap muka (*instructor-led instruction*) secara sinkronous dalam waktu dan tempat yang sama (*classroom*) ataupun waktu sama tapi tempat berbeda (seperti *virtual classroom*). Bagi beberapa orang tertentu, pola pembelajaran langsung seperti ini masih menjadi pola utama. Namun demikian, pola pembelajaran langsung inipun perlu didesain sedemikian rupa untuk mencapai tujuan sesuai kebutuhan.
- b. *Self-Paced Learning*, yaitu mengkombinasikan dengan pembelajaran mandiri (*self-paced learning*) yang memungkinkan peserta belajar kapan saja, dimana saja dengan menggunakan berbagai konten (bahan belajar) yang dirancang khusus untuk belajar mandiri baik yang bersifat *text-based* maupun *multimedia-based* (video, animasi, simulasi, gambar, audio, atau kombinasi dari kesemuanya). Bahan belajar tersebut, dalam konteks saat ini dapat *delivered* secara *online* (via *web* maupun via *mobile device* dalam bentuk: *streaming audio*, *streaming video*, *e-book*, dll) maupun *offline* (dalam bentuk CD, cetak, dll).
- c. *Collaboration*, mengkombinasikan kolaborasi, baik kolaborasi pengajar, maupun kolaborasi antar peserta belajar yang kedua-duanya bisa lintas sekolah/kampus. Dengan demikian, perancang *blended learning* harus meramu bentuk-bentuk kolaborasi, baik kolaborasi antar

- teman sejawat atau kolaborasi antar peserta belajar dan pengajar melalui *tool-tool* komunikasi yang memungkinkan seperti *chatroom*, forum diskusi, *email*, *website/webblog*, *listserv*, *mobile phone*.
- d. *Assessment*, dalam *blended learning* perancang harus mampu meramu kombinasi jenis *assessmen* baik yang bersifat tes maupun non-tes, atau tes yang lebih bersifat otentik (*authentic assessment/portfolio*) dalam bentuk project, produk dll. Disamping itu, juga perlu mempertimbangkan ramuan antara bentuk-bentuk *assessmen online* dan *assessmen offline*. Sehingga memberikan kemudahan dan fleksibilitas peserta belajar mengikuti atau melakukan *assessmen* tersebut.
- e. *Performance Support Materials*, jika kita ingin mengkombinasikan antara pembelajaran tatap muka dalam kelas dan tatap muka virtual, pastikan sumber daya untuk mendukung hal tersebut siap atau tidak, ada atau tidak.

Pembelajaran berbasis *blended learning* bertujuan untuk memfasilitasi terjadinya belajar dengan menyediakan berbagai sumber belajar dengan memperhatikan karakteristik pebelajar dalam belajar. Pembelajaran juga dapat mendorong peserta untuk memanfaatkan sebaik-baiknya kontak *face-to-face* dalam

mengembangkan pengetahuan.¹⁶ Dahulu kedua lingkungan pembelajaran dalam *Blended Learning* tersebut tetap digunakan secara terpisah oleh karena menggunakan kombinasi media dan metode yang berbeda dan digunakan pada kebutuhan audien (peserta didik) yang berbeda.

Pada zaman sekarang istilah *Blended Learning* sudah pada tahapan penggabungan kedua lingkungan di atas, tidak terpisah lagi, artinya ada saat pembelajaran menggunakan metode, media dan audien yang sama, yakni dengan menggunakan pembelajaran berbasis web. Hal yang berbeda dengan istilah BL pada masa yang akan datang, karena pada masa yang akan datang sistem *blended* akan lebih mendominasi dalam sebuah pembelajaran daripada *blended* sekarang. Artinya *face to face learning* secara tradisional akan semakin ditinggalkan karena teknologi terus berkembang yang tidak hanya terjadi di perkotaan, tetapi juga di daerah pedesaan.

2. Kelebihan dan Kekurangan *Blended Learning*

- a. Kelebihan *blended learning* adalah sebagai berikut :
 - 1) Pembelajaran terjadi secara mandiri dan konvensional, yang keduanya memiliki kelebihan yang dapat saling melengkapi.
 - 2) Pembelajaran lebih efektif dan efisien.

¹⁶ Wasis D Dwiyoogo, "*Pembelajaran Penjas Berbasis Blended Learning*", (Surabaya: Universitas Negeri Malang, 1987), h. 5.

- 3) Meningkatkan aksesibilitas. Dengan adanya blended learning maka peserta belajar semakin mudah dalam mengakses materi pembelajaran.
 - 4) Proses belajar mengajar tidak hanya tatap muka, namun menambah waktu pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dunia maya.
 - 5) Mempermudah dan mempercepat proses komunikasi *non-stop* antara pengajar dan siswa.
- b. Kekurangan *blended learning* adalah sebagai berikut:
- 1) Media yang dibutuhkan sangat beragam, sehingga sulit diterapkan apabila sarana dan prasarana tidak mendukung.
 - 2) Kurangnya pengetahuan masyarakat terhadap penggunaan teknologi.
 - 3) Blended learning masih sulit digunakan dalam mata pelajaran eksakta.
 - 4) Tidak meratanya fasilitas yang dimiliki pelajar, seperti komputer dan akses internet.

3. Aplikasi Pembelajaran Bahasa (*Bleended Learning*)

a. Pembelajaran Penggunaan Edmodo dalam Bahasa

Edmodo adalah sebuah aplikasi pembelajaran berbasis internet yang dikembangkan oleh Nicolas Borg and Jeff O'Hara sebagai *platform* pembelajaran untuk berkolaborasi dan terhubung antara siswa dan guru dalam

berbagi konten pendidikan, mengelola proyek atau tugas dan menangani pemberitahuan setiap aktivitas. Ini berarti Edmodo merupakan aplikasi yang aman untuk digunakan baik oleh guru/dosen maupun oleh siswa/mahasiswa. Dalam definisi lain, Edmodo adalah pembelajaran berbasis jejaring sosial yang aman dan gratis dalam memudahkan guru untuk membuat dan mengelola kelas virtual sehingga siswa dapat terhubung dengan teman sekelas dan guru kapan saja dan dimana saja.¹⁷

Dalam proses pembelajaran dan pengajaran bahasa Inggris, kemampuan berbicara adalah *skill* yang paling penting karena *skill* ini adalah dasar untuk berkomunikasi lisan. Komunikasi lisan mengacu pada kemampuan untuk berkomunikasi secara verbal dan akurat dalam bahasa target. Seseorang dengan tingkat kemahiran lisan yang tinggi dapat menerapkan pengetahuan linguistik pada situasi atau konteks baru. Di sebagian besar pembelajaran bahasa Inggris, terutama dalam bahasa Inggris sebagai bahasa kedua / asing (ESL / EFL), instruktur sering dihadapkan dengan tugas yang menakutkan, yaitu membuat peserta didik mengatasi kecemasan mereka untuk berbicara dalam bahasa target. Tiga faktor utama yang berkontribusi terhadap kecemasan siswa adalah

¹⁷ Rini Ekayati, “Implementasi Metode Blended Learning Berbasis Aplikasi Edmodo”, (Jurnal EduTech Vol. 4 No. 2 September 2018), h. 51.

faktor budaya, faktor linguistik, dan faktor psikologis atau efektif. Kecemasan siswa biasanya dikaitkan dengan perasaan gelisah, cemas, ragu-ragu, dan frustrasi. Rasa ini mempengaruhi siswa dalam melakukan tugas di depan kelas dan membuat stres komunikatif.¹⁸

b. Pembelajaran Berbasis Masalah

Aplikasi dalam pembelajaran berbasis *blended learning* dapat dilakukan melalui Pembelajaran Berbasis Masalah Masalah. Melalui pembelajaran berbasis masalah, pebelajar akan belajar berdasarkan masalah yang harus dipecahkan, kemudian melacak konsep, prinsip, dan prosedur yang harus diakses untuk memecahkan masalah tersebut. Ini berbeda dengan pembelajaran konvensional, yang di tahap awal disajikan konsep, prinsip, dan prosedur yang diakhiri dengan menyajikan masalah. Asumsinya, pembelajar dianggap belum memiliki pengetahuan prasyarat untuk memecahkan masalah, sehingga konsep-konsep tersebut disajikan terlebih dahulu. Melalui pembelajaran berbasis masalah, pebelajar akan secara aktif mendefinisikan masalah, mencari berbagai alternatif pemecahan, dan melacak konsep,

¹⁸ Merie Agustiani, Sulia Ningsih, dan Anggraeni Agustin Muris, *Respon Mahasiswa terhadap Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Blended Learning Melalui Edmodo di Universitas Baturaja*, (Baturaja: Pedagogia Jurnal Ilmu Pendidikan, Vol. 17 No. 2, 2019), h. 113.

prinsip, dan prosedur yang dibutuhkan untuk memecahkan masalah tersebut.

c. Pembelajaran Tutorial

Program pembelajaran berbasis komputer memerlukan kegiatan tutorial tatap muka, namun sifat tutorial berbeda dengan pembelajaran tatap muka konvensional. Pada tutorial, pembelajar yang aktif untuk menyampaikan masalah yang dihadapi, seorang pengajar akan berperan sebagai tutor yang membimbing. Sejumlah program universitas menggunakan berbagai pembelajaran interaktif komputer. Perusahaan menyediakan pembelajaran berbasis CD-ROM dan konten online. Meskipun aplikasi teknologi dapat meningkatkan keterlibatan pembelajar dalam belajar, peran pengajar masih diperlukan sebagai tutor.

d. Pembelajaran Tatap muka

Pembelajaran tatap muka dilakukan seperti yang sudah dilakukan sebelum ditemukannya teknologi cetak, audio visual, dan komputer, pengajar sebagai sumber belajar utama. Pengajar menyampaikan isi pembelajaran, melakukan tanya jawab, diskusi, memberi bimbingan, tugas-tugas kuliah, dan ujian. Semua dilakukan secara sinkron (*synchronous*), artinya semua pembelajar belajar isi pembelajaran pada waktu dan tempat yang sama. Beberapa

variasi yang dilakukan, misalnya dosen membagi perkuliahan ke dalam topik-topik yang harus di bahas oleh mahasiswa di depan kelas, mahasiswa membuat makalah untuk presentasi mahasiswa sebagai peserta dan melakukan klarifikasi, tanya-jawab, dan memecahkan masalah. Dengan menggunakan pendekatan berpusat pada pembelajar, kuliah dilakukan dengan tutorial, buku kerja, menulis makalah, dan penilaian.

e. Pembelajaran Mandiri

Dalam sebuah pembelajaran tatap muka, untuk mengakomodasi perbedaan individual yang kemudian berkembang dengan memberikan tugas belajar mandiri melalui pembelajaran menggunakan modul, sekarang di sekolah digunakan Lembar Kerja Siswa. Tujuannya tentu agar siswa yang berlainan karakteristik kecerdasannya akan belajar sesuai dengan kecepatan belajarnya. Dalam sumber belajar untuk pembelajaran mandiri ini, kebanyakan pengajar memerlukan buku teks 2 atau lebih sebagai sumber belajar. Dalam pembelajaran berbasis blended learning, akan banyak sumber belajar yang harus diakses oleh pembelajar, karena sumber-sumber tersebut tidak hanya terbatas pada sumber belajar yang dimiliki pengajar, perpustakaan lembaga pendidikannya saja, melainkan sumber-sumber belajar yang ada di perpustakaan seluruh dunia. Pengajar yang profesional dan kompeten dalam

disiplin ilmu tentu dapat merancang sumber-sumber belajar mana saja yang dapat diakses untuk mengkombinasikan dengan buku, multi media, dan sumber belajar lain.

f. Pembelajaran Kolaborasi

Kerjasama atau kolaborasi merupakan salah satu ciri penting pembelajaran masa depan yang lebih banyak mengedepankan suatu kemampuan individual, namun kemampuan ini kemudian disinergikan untuk menghasilkan produk, karena produk masa depan, apalagi produk komputer baik berupa perangkat keras maupun perangkat lunak yang kompleks, sehingga diperlukan pendekatan interdisipliner. Oleh karena itu produk masa depan adalah produk yang dihasilkan dari kegiatan kolaborasi. Keterampilan kolaborasi harus menjadi bagian penting dalam pembelajaran berbasis blended learning. Hal ini tentu saja berbeda dengan pembelajaran tatap muka konvensional yang semua pebelajar belajar di dalam kelas yang sama di bawah kontrol pengajar, dalam pembelajaran berbasis blended, maka pebelajar bekaerja secara mandiri dan berkolaborasi. Oleh karena itu, tagihan dalam pembelajaran ini akan berbeda dengan pembelajaran tatap muka.

B. Pembelajaran *Blended* untuk Optimalisasi dan Pembelajaran Bahasa Inggris di Kursus-kursus Bahasa Inggris

Pembelajaran berbasis *blended learning* merupakan pilihan terbaik untuk meningkatkan efektivitas, efisiensi, dan daya tarik yang lebih besar dalam berinteraksi antar guru dan siswa dalam lingkungan belajar yang beragam. Melalui *blended learning* semua sumber belajar yang dapat memfasilitasi terjadinya belajar bagi orang yang belajar dikembangkan. Pembelajaran *blended* dapat menggabungkan pembelajaran tatap muka (*face-to-face*) dengan pembelajaran berbasis komputer. Artinya, pembelajaran dengan pendekatan teknologi pembelajaran dengan kombinasi sumber-sumber belajar tatap muka dengan pengajar maupun yang dimuat dalam media komputer, telpon seluler atau iPhone, saluran televisi satelit, konferensi video, dan media elektronik lainnya. Pebelajar dan pengajar (*fasilitator*) bekerja sama untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Tujuan utama dalam pembelajaran *blended* adalah memberikan kesempatan bagi berbagai karakteristik pebelajar agar terjadi belajar mandiri, berkelanjutan, dan berkembang sepanjang hayat, sehingga belajar akan menjadi lebih efektif, lebih efisien, dan lebih menarik.¹⁹

¹⁹ Wasis D. Dwiyojo, *Analisis Kebutuhan Pengembangan Model Rancangan Pembelajaran Berbasis Blended Learning (PBBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pemecahan Masalah*, Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, Vol. 21, No. 1, April 2014, h. 73-74.

Sadiman, menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat serta perhatian siswa sedemikian rupa hingga proses belajar terjadi.

Munadi, menjelaskan bahwa multimedia merupakan media yang digunakan dalam proses pembelajaran dimana media tersebut melibatkan berbagai panca indera. Termasuk segala sesuatu yang memberikan pengalaman secara langsung bisa melalui komputer dan internet. Tay, menjelaskan bahwa ketika pengguna diijinkan mengontrol apa dan kapan elemen-elemen tersebut dikirimkan, maka multimedia itu disebut sebagai multimedia interaktif.

Inovasi dalam segi waktu dan tempat yang dapat dilakukan yaitu dengan menambah jam belajar secara *online*, dimana pembelajaran online tidak terbatas ruang dan waktu. Eklund dan Schutte, memaparkan bahwa *blended learning* merupakan sebuah penggabungan dari pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran *online*. Berdasarkan fakta tersebut, multimedia interaktif yang berbasis *blended learning* dapat dijadikan alternatif sebagai inovasi dalam proses pembelajaran serta diharapkan dapat menunjang pencapaian hasil belajar.²⁰

²⁰ Uliya Ulil Arham dan Kusumawati Dwiningsih, *Keefektifan Multimedia Interaktif Berbasis Blended Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*, Kwangsan, Vol. 4, No. 2, Desember 2016, h. 112-113.

Bath dan Bourke (2010), menyatakan bahwa “*Blended learning is about effectively integrating ICTs into course design to enhance the teaching and learning experiences for students and teachers*”. Berdasarkan pendapat tersebut dapat diketahui *blended learning* yaitu keefektifan dalam mengintegrasikan TIK ke dalam rancangan pembelajaran untuk meningkatkan proses belajar serta pengalaman bagi siswa dan guru.²¹

Rahman, menjelaskan bahwa konsep belajar mandiri pada dasarnya menekankan pada kreatifitas dan inisiatif peserta didik, akan tetapi pada kondisi tertentu, secara sistematis peserta didik dapat meminta bantuan/bimbingan pada pendidik, disini peran pendidik lebih menekankan sebagai *fasilitator*, dengan demikian pembelajaran mandiri adalah pembelajaran yang dilakukan individu secara inisiatif, tanpa bantuan orang lain yang sudah mempunyai perencanaan belajar sehingga hasilnya dapat dievaluasi dalam nilai akhir.²²

Perangkat pembelajaran akun *website edmodo* terdiri dari aspek rancangan visual, aspek penggunaan media, format *edmodo* dan pemanfaatan dalam *blended learning*. Menurut King dan Arnold, media yang tepat akan menumbuhkan motivasi belajar dan mencari sumber informasi. Motivasi,

²¹ *Ibid.*, h. 116.

²² Indri Arrafi Juliannisa, *Peningkatan Pembelajaran Melalui Situs Media Online dengan Metode Blended Learning Pada Masyarakat Desa Bojongcae*, *Journal of Dedicators Community*, Vol. 4, No. 1, Januari-Juni 2020, h. 74.

komunikasi dan desain pembelajaran berpengaruh dalam keberhasilan model pembelajaran *blended learning*.²³

Dalam pelaksanaan *e-learning* harus memperhatikan masalah-masalah yang sering dihadapi sebagai berikut:

1. Masalah akses untuk bisa melaksanakan *E-learning*, yaitu seperti ketersediaan jaringan internet, listrik, telepon dan infrastruktur yang lain.
2. Masalah ketersediaan software (peranti lunak). Bagaimana mengusahakan peranti lunak yang tidak mahal.
3. Masalah dampaknya terhadap kurikulum yang ada.
4. Masalah *skill* dan *knowledge*.
5. *Attitude* terhadap ICT.

Blended learning sangat bermanfaat diterapkan pada saat seorang siswa membutuhkan tambahan materi pelajaran. Secara luas kebutuhan menggunakan *blended learning* menjadi lebih berguna, yaitu pada saat:

1. Proses belajar mengajar tidak hanya tatap muka namun menambah waktu pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dunia maya.
2. Mempermudah dan mempercepat proses komunikasi non-stop antara guru dan siswa.

²³ Rosita dan Yuni Sri Rahayu Wisanti, *Kelayakan Teoritis Perangkat Blended Learning Management Pada Materi Struktur Jaringan Tumbuhan*, Jurnal Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi, Vol. 4, No. 3, September 2015, h. 926.

3. Siswa dan guru dapat diposisikan sebagai pihak yang belajar.
4. Membantu proses percepatan pengajaran.²⁴

Salah satu bentuk dari pengajaran dengan menggunakan teknologi *Blended Learning* adalah dengan menggunakan aplikasi yang ada di telepon genggam atau *Mobile-Phone*. Pada saat ini penggunaan telepon genggam dikalangan para pelajar di Indonesia bukan sesuatu yang baru. Pada umumnya mereka menggunakan telepon genggam untuk beberapa keperluan seperti mengunduh dan mendengarkan lagu, menghubungi teman, menonton film (*streaming*), berfoto atau swafoto, dan bermain *games*. Sebagian besar penggunaan telepon genggam dikalangan remaja untuk bersenang-senang. Sudah saatnya bagi para remaja menggunakan telepon genggam untuk hal-hal yang lebih bermanfaat seperti mencari informasi yang dibutuhkan berkaitan dengan pelajaran, membaca berita penting dari manca negara, dan lebih penting lagi adalah menjadikannya sebagai sarana belajar.²⁵

²⁴ Baskoro Hadi, *Pemanfaatan Aplikasi Whatsapp Pada Pembelajaran Berbasis Blended Learning di SMK N 1 Sragen*, Pascasarjana Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Sebelas Maret: Prosiding Workshop Nosional, November 2015, h. 41.

²⁵ Syaadiyah Arifin dan Hamzah Puadi Ilyas, *Teknologi Blended Learning dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris Siswa Menengah Pertama*, *Journal of Character Education Society*, Vol. 3, No. 1, Januari 2020, h. 18.

C. Model Rancangan Pembelajaran Berbasis *Blended Learning*

Secara harfiah *blended* diartikan ‘campuran’, dengan demikian *blended learning* merupakan proses pembelajaran yang menggabungkan metode tatap muka (*face to face*) dengan metode daring.²⁶ Dalam penyampaian materi secara daring menggunakan berbagai teknologi yang tersedia dan dapat diakses melalui lingkungan belajar berbasis internet. Teknologi yang tersedia dapat berupa video-video pembelajaran, forum diskusi, jaringan sosial, aplikasi penyimpanan data berbasis daring, aplikasi desain, dan permainan edukasi daring yang bersifat kolaboratif.²⁷

Blended learning mempunyai karakteristik tertentu diantaranya:²⁸

1. Proses pembelajaran yang menggabungkan berbagai model pembelajaran, gaya pembelajaran serta penggunaan berbagai media pembelajaran berbasis teknologi dan komunikasi

²⁶ Irwan, Monica Tiara dan Rita Anggraini, *Desain Model Pembelajaran Blended Learning Pada Perkuliahan Hubungan Internasional*, REFLEKSI EDUKATIKA : Jurnal Ilmiah Kependidikan Vol. 1, No. 1, (Desember 2019), h. 51.

²⁷ Febronia Lasidan Hery Yanto The, *Rancangan Model Pembelajaran Blended Learning Pada Program Pendidikan Bahasa Inggris di Universitas Timor Indonesia*, Wahana Didaktika, Vol. 16, No. 3, (September 2018), h. 287.

²⁸ Walib Abdullah, *Model Blended learning Dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran*, FIKROTUNA Jurnal Pendidikan dan Manajemen Islam, Vol. 7, No. 1, (Juli 2018), h. 862.

2. Perpaduan antara pembelajaran mandiri *via online* dengan pembelajaran tatap muka guru dengan siswa serta menggabungkan pembelajaran mandiri
3. Pembelajaran didukung dengan pembelajaran yang efektif dari cara penyampaian, cara belajar dan gaya pembelajarannya
4. Dalam *blended learning* orang tua dengan guru juga mempunyai peran penting dalam pembelajaran anak didik guru merupakan fasilitator sedangkan orang tua sebagai motivator dalam pembelajaran anaknya.

Secara lebih rinci kebutuhan yang dapat dipenuhi dari proses pembelajaran *blended learning* adalah:

1. Penyampaian materi pelajaran melalui *e-learning*, dalam bentuk *file* yang *di-upload* dan dapat *di-download* oleh siswa
2. Pemberian kuis dengan metode baru, menggunakan *timer*, *random question*, dan *auto-grading*
3. Pemberian tugas yang dapat dikerjakan secara *online*
4. Dapat melihat nilai siswa
5. Adanya forum diskusi
6. Tampilan yang *user friendly*
7. Adanya forum *sharing* teknik telekomunikasi.²⁹

²⁹ Agus I. Priono, Purnawan dan Komaro Mumu, *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Blended Learning Terhadap Hasil Belajar Menggambarkan 2 Dimensi Menggunakan Computer Aided Design*, Journal

Menurut Graham desain model pembelajaran *Blended Learning*, yakni:³⁰

1. *Seeking of information*

Tahap *seeking of information*, mencakup pencarian informasi dari berbagai sumber informasi yang tersedia, memilih secara kritis diantara sumber penyedia informasi dengan berpatokan *pada content of relevance, content of validity/reliability* dan *academic clarity*. Pada desain ini, pengajar berperan sebagai fasilitator dan pakar yang dapat memberikan masukan dan arahan dalam memfokuskan informasi dengan materi bahasan.

2. *Acquisition of information*

Murid yang telah diarahkan sesuai desain model berupaya untuk menemukan, memahami, serta mengkonfrontasikannya dengan ide atau gagasan yang telah ada dalam pikiran mereka, kemudian menginterpretasikan informasi atau pengetahuan dari berbagai sumber yang tersedia, sampai mereka mampu kembali mengkomunikasikan dan menginterpretasikan ide-ide dan hasil interpretasinya.

3. *Syntheizing of knowledge*

of Mechanical Engineering Education, Vol. 5, No. 2, (Desember 2018), h. 130.

³⁰ Tiara dan Anggraini, *Desain Model Pembelajaran Blended Learning Pada Perkuliahan Hubungan Internasional*, h. 56.

Carman mengungkapkan bahwa terdapat 5 (lima) kunci untuk melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan *blended learning*.³¹

a. *Live Event*

Pembelajaran langsung atau tatap muka (*instructor-led instruction*) secara sinkronous dalam waktu dan tempat yang sama (*classroom*) ataupun waktu yang sama tapi tempat yang berbeda (*virtual classroom*). Bagi beberapa orang tertentu, pola pembelajaran langsung seperti ini masih menjadi pola utama. Namun demikian, pola pembelajaran langsung inipun perlu didesain sedemikian rupa untuk mencapai tujuan sesuai kebutuhan. Pola ini, juga dapat dikombinasikan dengan teori *behaviorism*, *cognitivism* dan *constructivism* sehingga terjadi pembelajaran yang bermakna.

b. *Self-Paced Learning*

Mengkombinasikan dengan pembelajaran mandiri (*self-paced learning*) yang memungkinkan peserta belajar kapan saja, dimana saja dengan menggunakan berbagai konten (bahan belajar) yang dirancang khusus untuk belajar mandiri baik yang bersifat *text-based* maupun *multimedia-based* (video, animasi, simulasi gambar, audio, atau kombinasi dari kesemuanya). Bahan belajar tersebut, dalam konteks saat ini dapat disampaikan secara *online* (melalui web maupun mobile device

³¹ I Ketut Widiara, *Blended Learning Sebagai Alternatif Pembelajaran Di Era Digital*, Vol. 2, No. 2, (September 2018), h. 51-52.

dalam bentuk: streaming audio, streaming video dan e-book) maupun *offline* (dalam bentuk CD, dan cetak).

c. *Collaboration*

Mengkombinasikan baik pendidik maupun peserta didik yang kedua-duanya bisa lintas sekolah atau kampus. Dengan demikian, perancang *blended learning* harus meramu bentuk-bentuk kolaborasi, baik kolaborasi antar teman sejawat atau kolaborasi antar peserta didik dan pendidik melalui tool-tool komunikasi yang memungkinkan seperti chatroom, forum diskusi, email, website atau weblog, dan mobile phone. Tentu saja kolaborasi diarahkan untuk terjadinya konstruksi pengetahuan dan keterampilan melalui proses sosial atau interaksi sosial dengan orang lain, bisa untuk pendalaman materi, *problem solving* dan *project-based learning*.

d. *Assessment*

Dalam *blended learning*, perancang harus mampu meramu kombinasi jenis penilaian baik yang bersifat tes maupun non-tes, atau tes yang lebih bersifat otentik (*authentic assessmen* atau protfolio). Disamping itu, juga perlu mempertimbangkan ramuan antara bentuk-bentuk *assessmen online* dan *assessmen offline*. Sehingga memberikan kemudahan dan fleksibilitas peserta belajar mengikuti atau melakukan penelitian tersebut.

e. *Performance Support Materials*

Pengkombinasian antara pembelajaran tatap muka dalam kelas dan tatap muka virtual, perhatikan sumber daya untuk mendukung hal tersebut siap atau tidak, ada atau tidak. Bahan belajar disiapkan dalam bentuk digital, apakah bahan belajar tersebut diakses oleh peserta belajar baik secara *offline* (dalam bentuk CD, MP3 dan DVD) maupun secara *online*. Jika pembelajaran dibantu dengan suatu *Learning* atau *Content Management System* (LCSM), pastikan juga bahwa aplikasi sistem ini telah terinstal dengan baik dan mudah diakses.

Pembelajaran *blended learning* mengkombinasikan atau mencampur antara pembelajaran *face to face* dengan bantuan *Information And Communication Technology* ICT dengan mempunyai kelebihan-kelebihan yaitu :

1. Siswa berinteraksi langsung dengan isi dari pembelajaran.
2. Dapat berinteraksi dengan teman.
3. Berdiskusi kelompok dan bertukar pendapat,
4. Mengakses *e-library*, kelas virtual.
5. Penilaian *online*.
6. *E-tutions*.
7. Mengakses dan memelihara blog pembelajaran.
8. Seminar online (*webinars*).
9. Melihat dosen ahli di youtube.
10. Belajar *online* melalui video dan audio.

11. Laboratorium virtual.³²

Pembelajaran dengan konsep *blended learning* selain memiliki kelebihan-kelebihan diatas juga memiliki kekurangan-kekurangan, antara lain:

1. Seorang pengajar perlu memiliki keterampilan dalam penyelenggaraan *e-learning*.
2. Pengajar perlu menyiapkan waktu untuk mengembangkan dan mengelola pembelajaran dalam sistem *e-learning*, seperti mengembangkan materi, menyiapkan *assessment*, melakukan penilaian, serta menjawab atau memberikan pernyataan pada forum yang disampaikan oleh peserta didik.
3. Pengajar perlu menyiapkan refensial digital sebagai acuan peserta didik dan referensi digital yang terintegritas dengan pembelajaran tatap muka.
4. Tidak meratanya saran dan prasarana pendukung dan rendahnya pemahaman tentang teknologi.
5. Diperlukan strategi pembelajaran oleh pengajar untuk memaksimalkan potensi *blended learning*.³³

³² Lalimadan Kirana Lata Dangwal, *Blended Learning: An Innovative Approache*, Universal Journal of Educational Research, Vol. 5, No. 1, (2017), h. 131.

³³ Widiara, *Blended Learning Sebagai Alternatif Pembelajaran Di Era Digital*, h. 55.

D. Pembelajaran *Blended* dalam Rencana Pembelajaran *Speaking*

1. Keterampilan Berbicara (*Speaking*)

Speaking atau berbicara adalah proses komunikatif interaktif yang melibatkan pembicara dan pendengar. Saat seseorang menuturkan suatu pembicaraan pasti ada pendengar yang mendengarkan dan memperhatikan isi dan pesan. Jadi, pembicaraan harus dapat dimengerti dan dipahami oleh mitra pembicara.³⁴ Sementara itu, Bygate mengatakan bahwa *speaking* merupakan keterampilan yang paling sering dinilai orang, dan melalui ini mereka dapat menjalin atau kehilangan teman. Keterampilan ini merupakan alat komunikasi yang dapat menyampaikan pesan apapun. *Speaking* perlu diperhatikan dalam setiap kata penutur agar dapat dipahami secara utuh pesannya karena bila pendengar melewatkan beberapa kata maka pesan tersebut tidak akan lengkap. Untuk membangun proses komunikatif dalam berbicara dan pesan yang dimengerti, penutur harus memiliki kemampuan bertutur yang baik.³⁵

Terdapat dua jenis proses yang berbeda digunakan dalam memahami wacana lisan. Proses *Top-down* mengacu pada penggunaan pengetahuan latar belakang dalam memahami

³⁴ M Ashaf Rizvi, *Effective Technical Communication* (New York: Tata McGraw Hill, 2006), h. 92.

³⁵ Makmun Syaifudin, *Improving Students Speaking Skill by Implementing Blended Learning (Online Learning and Classroom)*, Jurnal INFORMA 3, No. 2 (2017), h. 32.

makna pesan. Latar belakang pengetahuan terdiri dari konteks, yaitu situasi dan topik, dan teks bersama, atau dengan kata lain, apa yang muncul sebelum dan sesudah. Misalnya, ketika seseorang sedang mendengarkan cerita seorang teman dan lebih memfokuskan keseluruhan topik cerita tanpa memperhatikan detail lebih lanjut dalam informasi tersebut.³⁶

Bottom-up, di sisi lain, adalah kemampuan untuk memisahkan aliran ucapan menjadi kata-kata individu dikategorikan dengan detail tertentu. Misalnya dengan mengingat instruksi tertentu, angka, nama, dan sebagainya. Dalam kegiatan kelas, kegiatan *top-down* dipraktikkan untuk mengajarkan keterampilan peserta didik dalam membuat prediksi berdasarkan topik atau situasi, gambar, atau kata kunci.³⁷

Teknik-teknik ini membantu peserta didik dalam mengembangkan keterampilan pemrosesan *top-down*. Di sisi lain, aktivitas *bottom-up* akan mencakup keseluruhan detail pesan. Di sini, ekspresi bahasa diperkenalkan dengan mempelajari kata-kata bahasa asing dan bagaimana menggunakannya dalam situasi tertentu.³⁸

Mengajar *speaking*, di sisi lain, juga membutuhkan prosedur sistemik. cara-cara strategis dan tidak seperti membaca

³⁶ Magdalena Kartikasari Tandy Rerung, *Students' Perception On Blended Learning In English Listening and Speaking Class*, Journal Of English Language And Culture 9, No. 1 (2018), h. 24.

³⁷ *Ibid.*, h. 24.

³⁸ *Ibid.*, h. 24.

dan menulis, itu terjadi dalam latar kehidupan nyata di mana satu pembicara menghasilkan ucapan berdasarkan topik atau situasi tertentu dan pembicara lainnya mencoba memahami ucapan yang dihasilkan oleh penutur sebelumnya dan kemudian menunjukkan tanggapannya. Selain itu, mengenai teknik berbicara, permainan peran dan simulasi sebagian besar diterapkan sebagai praktik lisan di kelas dalam latar situasi percakapan apa pun.³⁹

2. Kendala dalam *Speaking English*

Hanya saja, meskipun mahasiswa sudah mengetahui aspek-aspek keterampilan berbicara tersebut, namun mereka masih kesulitan dalam berbahasa Inggris. Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Nazara (2011) di Program Studi Pengajaran Bahasa Inggris UKI Jakarta mengungkapkan bahwa terdapat dua faktor utama yang menjadi penyebab masalah ketika para siswa tersebut mencoba berbicara. Masalah pertama karena mereka tidak memiliki cukup waktu untuk berlatih, dan yang kedua, beberapa mahasiswa menghindari berbicara karena takut akan diomeli guru dan ditertawakan teman-teman sekelas.⁴⁰

Adapun siswa yang menghindari berbicara disebabkan oleh faktor kecemasan atau ketakutan membuat pernyataan yang salah yang disebut *speaking anxiety*. "... *speaking anxiety* atau kecemasan dalam bertutur merupakan salah satu faktor paling

³⁹ *Ibid.*, h. 24.

⁴⁰ S. Nazara, *Students' Perception on EFL Speaking Skill Development*, *Journal of English Teaching* 1, No. 1 (2011), h. 28.

menonjol yang memiliki pengaruh berpotensi melemahkan kinerja lisan siswa yang belajar bahasa Inggris baik sebagai bahasa kedua atau bahasa asing".⁴¹ *Speaking anxiety* adalah dampak dari seseorang yang pernah dimarahi atau ditertawakan oleh seseorang ketika membuat pernyataan yang salah. Ketika seseorang membuat pernyataan yang salah, lebih baik kita memberi saran atau mencoba mengoreksinya daripada memarahi atau menertawakannya.

Penelitian lain dilakukan oleh Yates dan Wahid (2013) di Australia, menunjukkan bahwa para mahasiswa yang mengambil EAP (*English for Academic Purposes*) juga mengalami beberapa kendala dalam berbicara. Kendala pertama, mereka menerima sedikit instruksi pada keterampilan berbicara dalam kursus. Kendala kedua, masyarakat yang menganggap bahwa bahasa pertama pelajar akan mempengaruhi mereka dalam berkomunikasi dengan orang Australia, karena akan menjadi ancaman serius bagi mereka yang sudah berupaya maksimal untuk berinteraksi dengan orang Australia dimana bahasa pertamanya adalah bahasa Inggris. Terakhir, kebanyakan dari mereka yang telah melakukan upaya individu untuk keluar dari kendala-kendala ini menemukan gagal dan sering terhalang

⁴¹ Salem dan Dyyar, *The Relationship Between Speaking Anxiety and Oral Fluency of Special Education Arab Learners of English*, Asian Social Science 10, no. 12 (2014), h. 170.

oleh batasan waktu yang berkenaan dengan kehidupan akademis atau kondisi keuangan mereka sebagai pelajar.⁴²

Peserta didik ingin berkomunikasi dengan mudah dan efektif dengan orang lain, mereka harus memiliki kemampuan berbahasa Inggris yang baik. *Speaking* merupakan keterampilan yang paling penting karena merupakan salah satu kemampuan yang dibutuhkan dalam melakukan suatu percakapan.⁴³

Peneliti menyarankan bahwa bagi siswa yang ingin berbicara bahasa Inggris dengan lancar dan jelas. Pertama, para siswa bisa menonton film barat. Ini tidak hanya menghibur dan menarik, tetapi juga dapat membantu kita mengembangkan kosakata dan meningkatkan pengucapan kita. Cobalah untuk meniru ucapan para aktor atau aktris tersebut, hal ini dapat membantu kita dalam meningkatkan pengucapan bahasa Inggris. Disamping itu, buatlah daftar kata-kata asing yang Anda dengar dari film, dan cari artinya dalam kamus untuk memperluas kosa kata bahasa Inggris Anda.⁴⁴

Yang kedua adalah mendengarkan lagu-lagu barat. Seperti yang diketahui bahwa sebagian besar orang mungkin saja mendengarkan lagu berulang kali karena menurut mereka lagu

⁴² L. Yates dan R. Wahid, *Yates, L. & Wahid, R. 2013. Challenges to brand Australia: International students and the problem with speaking*, Higher Education Research & Development 32, No. 6 (2013), h. 1047.

⁴³ Karunia, Retika Wista Anggraini, dan Rudi Hartono, *Analyzing Students' Perception of Speaking Problems and Mispronunciation At English Department UIGM*, Global Expert Jurnal Bahasa Dan Sastra 7, No. 2 (2018), h. 60.

⁴⁴ *Ibid.*, h. 62.

tersebut mencerminkan perasaan mereka pada saat itu atau mereka menyukai lagu tersebut karena rasa ketertarikan. Sebagaimana menonton film Barat, mendengarkan lagu membantu kita mengembangkan kosakata bahasa Inggris dan meningkatkan pelafalan kosa kata bahasa Inggris dengan cara menyanyikannya serta mencoba menemukan arti dari lagu tersebut.⁴⁵

Terakhir, peserta didik dapat meningkatkan pelafalannya dengan membuka kamus. Ketika mereka membaca sesuatu dalam bahasa Inggris dan menemukan kata-kata asing, peserta didik tidak tahu bagaimana mengucapkannya. Kamus seperti *Oxford Learner's Pocket Dictionary* menyediakan simbol fonetik dari setiap kata yang terdaftar. Yang demikian dapat membantu peserta didik untuk mengetahui bagaimana mengucapkan kata-kata yang tidak dikenal. Adapun cara efektif dalam menggunakan tip ini adalah peserta didik harus memahami bagaimana cara melafalkan setiap simbol fonetik sehingga mereka dapat menghasilkan pengucapan yang benar dari sebuah kata. Kiat ini adalah yang klasik tetapi mungkin yang terbaik.⁴⁶

⁴⁵ *Ibid.*, h. 62.

⁴⁶ *Ibid.*, h. 62.

3. Media untuk Belajar *Speaking*

a. Aplikasi *Vlogging*

Aplikasi *vlogging* untuk pembelajaran *speaking* melalui metode *blended learning* meningkatkan aspek kosakata, kefasihan, pengucapan, dan intonasi peserta didik. Terlihat bahwa terdapat rasio 2,8 poin untuk kosakata, 7,9 poin untuk kefasihan, 10,9 poin untuk pengucapan dan 2,1 poin untuk intonasi. Dapat disimpulkan bahwa penerapan *blended learning* melalui aplikasi YouTube *Vlogging* dinyatakan berhasil dan berkaitan dengan kemampuan berbicara peserta dimana terdapat peningkatan. Disarankan kepada dosen untuk memperkenalkan perangkat dan inovasinya ke dalam kelas karena mahasiswa lebih memilih metode dibandingkan konvensional dan lebih terbukti dalam membantu meningkatkan kemampuan berbahasa.⁴⁷

b. Obrolan Diskusi Kelompok (*group chat discussion*)

Dari hasil analisis data dapat dikatakan bahwa diskusi *group chat* di kelas dengan menerapkan *blended learning* berhasil meningkatkan kemampuan berbicara para peserta didik terutama pada kemampuan kefasihannya. Hal ini karena peserta didik terlibat dalam interaksi percakapan dalam kelompok dan aktivitas berpasangan dimana ini dapat

⁴⁷ Cynantia Rachmijati, Anita Anggraeni, dan Dewi Listia Apriliyanti, *Implementation of Blended Learning Through Youtube Media to Improve Students' Speaking Skill*, Jurnal Bahasa Dan Sastra 13, No. 2, (2019), h. 162.

meningkatkan kefasihan dan kemampuan dalam mengolah percakapan secara lebih efektif pada bahasa kedua⁴⁸. Lebih lanjut, Krashen (1982) mengemukakan bahwa ruang kelas tentu bermanfaat karena keberadaan kelas tidak lain adalah sumber utama dari *input* yang dapat dipahami. Saat penerima memiliki sumber *input* yang kaya di luar kelas, dan saat mereka cukup mahir dalam memanfaatkannya. Hal inilah yang didapatkan siswa dari mengikuti kelas baik secara *online* maupun *offline*.⁴⁹

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan dan dianalisis, dapat dibuktikan bahwa (1) *blended learning* dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa secara mendalam di setiap aspek dalam skill *speaking*, dan (2) lebih baik menggunakan topik bebas di kelas campuran ini untuk meningkatkan keterampilan berbicara atau *speaking* peserta didik. Keterampilan *speaking* peserta didik. Semakin banyak para peserta didik menyukai dan menikmati materi tersebut, semakin baik pula performa skill berbicara atau *speaking* mereka. Topik yang dipilih dengan bebas oleh siswa memberikan aspek yang lebih positif untuk membantu siswa mendapatkan lingkungan yang natural untuk berbicara. Semakin natural obrolan,

⁴⁸ Lightbown P. M. dan Spada N., *How Languages are Learned* (London: Oxford University Press, 1993), h. 104.

⁴⁹ Krashen S. D., *Principles and Practice in Second Language Acquisition*, (California: University of Southern California, 1982), h. 58.

semakin baik obrolan berlangsung. Di sisi lain, semakin banyak guru membatasi atau menghalangi mereka untuk berbicara, semakin sedikit siswa yang mau angkat bicara. Membiarkan siswa berbicara tanpa mengganggu mereka baik untuk latihan berbicara mereka.⁵⁰

Cukup mengejutkan ketika siswa diperbolehkan untuk memilih topik mereka sendiri, kemampuan berbicaranya lebih baik daripada ketika topik tersebut dibatasi oleh guru. Hal ini dapat dilihat dari tabel perolehan hasil. Lebih mudah bagi mereka untuk berbicara tentang kebebasan berbicara di mana mereka dapat memilih apa pun yang ingin mereka bicarakan dan membagikannya kepada dunia. Hal ini sejalan dengan teori dari Kohn (1993) bahwa mengeluarkan ide dari lisan para siswa adalah trik bicara perut, bukan tanda partisipasi yang sukses dan kemandirian siswa. Hal ini menjadikan para peserta didik melontarkan sesuatu yang ingin diucapkannya tidak baik untuk latihan bahasa mereka. Di sisi lain, membiarkan mereka mengujarkan apa yang ingin mereka katakan lebih baik sehingga mereka tidak merasa tertekan atau terpaksa melakukannya yang dapat membuat mereka menghindari diri dari berbicara.⁵¹

⁵⁰ Rachma Vivien Belinda, Patuan Raja, dan Ari Nurweni, *The Use of Chatting in Social Media Using English in Improving the Students' English Speaking Skill in the Context of English as a Foreign Language*, n.d., h. 6.

⁵¹ *Ibid.*, h. 6.

Hal ini tentu perlu diketahui bahwa (1) *blended learning* mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa secara mendalam di setiap aspek berbicara, dan (2) lebih baik menggunakan topik bebas di kelas campuran ini untuk meningkatkan keterampilan *speaking* peserta didik. Semakin banyak peserta didik menyukai dan menikmati materi tersebut, semakin baik performa berbicara mereka. Topik yang dipilih dengan bebas oleh peserta didik memberikan aspek yang lebih positif untuk membantu mereka mendapatkan lingkungan yang natural dalam berbicara. Semakin natural suatu obrolan, semakin baik obrolan itu berlangsung. Di sisi lain, semakin banyak guru membatasi atau menghalangi mereka untuk berbicara, semakin sedikit para peserta didik yang mau angkat bicara. Membiarkan peserta didik berbicara tanpa mengganguya baik hanya untuk sekadar latihan berbicara mereka, adalah cara efektif dalam mengembangkan kemampuan mereka.⁵²

c. LMS atau VLE

Dalam studi ini, para peserta didik akan mendapatkan kelas baik secara *online* VS *offline* yang menggabungkan kelas tatap muka dan lingkungan berbasis internet dengan menggunakan *schoolology* dalam belajar di kelas *speaking*. Para peserta didik mempelajari keterampilan berbicara dalam proses *blended learning* dan menggunakan *platform*

⁵² *Ibid.*, h. 6.

schoolology untuk digunakan dalam kelas *online* mereka. *Schoolology* adalah *website* yang menghubungkan jejaring sosial dengan *Learning Management System* (LMS) atau *Virtual Learning Environment* (VLE) yang artinya kita dapat berinteraksi secara sosial sambil mempelajari materi. Lingkungan berbasis *website* dirancang untuk mengupload dan mendownload materi, dan forum diskusi tentang materi yang mengarah ke tugas kelas para peserta didik untuk performanya di kelas. Forum diskusi dirancang untuk meningkatkan interaksi para peserta didik dan guru. Forum diskusi memungkinkan peserta didik untuk berbagi pengalaman, bertanya tentang materi dan lain-lain. Siswa mengikuti kelas *online* dua kali seminggu pada Rabu dan Jumat malam sebelum mereka bertatap muka di kelas pada Selasa pagi. Dalam kelas tatap muka mereka akan tampil sesuai dengan tugas kelasnya di kelas online dan topiknya masih seputar materi yang diberikan di kelas *online*.⁵³

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, *blended learning environment* merupakan pengalaman baru bagi siswa, dimana mereka mengalami kesulitan dalam menggunakan *schoolology* namun *blended learning* sangat membantu mereka dalam mempelajari kemampuan *speaking* mereka. Sebelum para peserta didik melakukan

⁵³ Desi Ike Sari, *Students' Perception In A Blended Learning Speaking Class*, The Fourth International Conference On Education And Language (4th ICEL), 2016, h. 145-146.

sesi tatap muka mereka diharuskan untuk mendiskusikan materi dengan dosen dan teman sekelas di kelas *online*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata tertinggi untuk persepsi siswa pada *blended learning* dalam keterampilan berbicara adalah 3,74 untuk poin sensasi, artinya *blended learning* dapat meningkatkan kinerja siswa karena memiliki persiapan yang baik sebelum harus tampil di depan kelas. Sedangkan pada *point exposure* dan *attention* skor rata-rata hampir sama yaitu 3,62 dan 3,65 artinya banyak siswa yang memberikan pernyataan 4 (setuju). Pembelajaran terpadu secara keseluruhan membuat kinerja dan pemahaman siswa lebih mudah.⁵⁴

d. *WebQuest*

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penerapan *blended learning* dapat meningkatkan kemampuan berbicara dan menulis peserta didik. Peningkatan yang dicapai siswa di sini juga didukung oleh kenyataan bahwa penerapan kegiatan pembelajaran aktif *WebQuest* dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar mereka. Hasilnya, mereka dapat berinteraksi secara aktif selama seluruh proses pembelajaran. Oleh karena itu, penerapan kegiatan berbasis web di dalam kelas sangat diperlukan agar siswa dapat memaksimalkan kemampuan berbahasa Inggrisnya.

⁵⁴ *Ibid.*, h. 150.

Berdasarkan kesimpulan yang telah dirumuskan di atas, *blended learning* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif teknik atau kegiatan di kelas bahasa Inggris. Para pendidik hendaknya aktif dalam memfasilitasi pembelajaran melalui penerapan aktivitas online sehingga aktivitas tersebut dapat mendorong kemampuan berpikir kritis siswa, seperti membandingkan, mengelompokkan, menginduksi, menyimpulkan, menganalisis kesalahan, membangun pendukung, abstraksi, menganalisis perspektif. Kreativitas guru dalam merancang kegiatan komunikatif yang menyenangkan dan dinamis akan mampu merangsang minat dan motivasi belajarnya.⁵⁵

4. Siklus *Blended Learning*

Setiap siklus terdiri dari pembelajaran online dan tatap muka. Pembelajaran *online* dilakukan sebelum, dan selama pertemuan tatap muka. Siklusnya dijelaskan sebagai berikut:

a. Siklus Satu

Dalam perencanaan, peneliti menyiapkan silabus, RPP, sumber pembelajaran *online*, strategi *blended learning*, kriteria tes dan *WhatsApp Group* sebagai kelompok diskusi. Pelaksanaannya dilakukan dengan topik “membuat undangan dan membuat janji”. Dua hari sebelum

⁵⁵ Gede Ginaya, I Nyoman Mei Rejeki, dan Ni Nyoman Sri Astuti, *The Effects of Blended Learning to Students' Speaking Ability: A Study of Utilizing Technology to Strengthen the Conventional Instruction*, *International Journal of Linguistics, Literature and Culture* 4, No. 3 (2018): h. 10.

pembelajaran tatap muka, topik, instruksi dan link materi diumumkan di *WhatsApp Group* yang secara langsung dapat diakses oleh semua anggota grup. Para peserta didik belajar melalui sumber *online*, melakukan apa yang telah diinstruksikan, memberikan komentar terhadap topik yang dipelajari. Sedangkan di kelas adalah waktu siswa untuk bertanya dan menjelaskan materi yang sulit ditemukan selama pembelajaran *online* dan dilanjutkan dengan mempraktekkan bersama dengan teman-temannya secara berpasangan. Pengamatan juga dilakukan selama proses belajar mengajar di kelas untuk menilai proses pelaksanaan *Blended Learning* dan para peserta didik.

Setelah menerapkan *blended learning* pada siklus pertama, siswa diuji untuk mengetahui kemampuan berbicara mereka untuk topik yang telah dipelajari dengan meminta mereka merekam pembicaraan mereka dan mengirimkannya ke kelompok whatsapp. Dari refleksi siklus I diketahui bahwa kelemahan adalah peserta didik adalah mereka belum mengenal semua sumber pembelajaran online yang diinformasikan di dalam kelompok dan di dalam kelas siswa kurang berlatih karena masih ada siswa yang bertanya bagaimana cara memaksimalkan sumber pembelajaran *online*, pembelajaran mandiri mereka. Hal ini terjadi karena pendidik tidak menjelaskan setiap tautan dengan jelas saat memberi informasi di kelompok. Saat

mewawancarai beberapa siswa, mereka mengatakan bahwa mereka merasa lebih asyik dengan model *Blended Learning* tetapi perlu dibiasakan.

b. Siklus Dua

Dalam perencanaan, dosen melakukan persiapan sebagaimana persiapan pada siklus satu namun mengumumkan topik dan sumber pembelajaran online tiga hari sebelum sesi tatap muka, satu hari sebelumnya untuk memberikan lebih banyak waktu bagi mahasiswa untuk melakukan persiapan yang lebih baik. Topik yang digunakan dalam siklus ini adalah “percakapan di telepon”. Selama tiga hari sebelum kelas, siswa lebih aktif berdiskusi dalam kelompok *WhatsApp*. Mereka bertanya, menjawab teman-temannya dan menanggapi komentar dosennya secara aktif. Selama di kelas, para siswa sudah siap untuk berlatih berbicara karena sebelumnya mereka telah mempelajari materi secara online. Pada siklus ini mahasiswa tidak terlalu banyak bertanya tentang bagaimana memanfaatkan sumber *online* secara maksimal dan pendidik hanya membutuhkan waktu yang sedikit untuk menyampaikan kembali materi. Mereka menggunakan proses pembelajaran secara aktif dimana hasilnya terbukti menjadi lebih menyenangkan.

Dari siklus satu ke siklus dua, diskusi dalam kelompok saat pembelajaran online terbukti lebih aktif. Hal ini

berdampak pada pembelajaran tatap muka bahwa siswa lebih siap untuk mempraktikkan bahasa Inggris sesuai dengan topik yang dikemukakan. Siswa menjawab bahwa blended learning membuat pembelajaran mereka lebih menyenangkan dan interaktif. Setelah siklus kedua siswa dites dengan meminta mereka berlatih percakapan secara berpasangan, mencatat dan mengirimkannya ke kelompok. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan berbicara mereka meningkat.⁵⁶

Pembelajaran yang dilakukan dalam meningkatkan kemampuan berbicara dilakukan dalam dua siklus. Dalam setiap siklus dilakukan pembelajaran *online* dan pembelajaran tatap muka tradisional. Sumber pembelajaran *online* diumumkan dalam kelompok whatsapp sebelum tatap muka. Sumber pembelajaran online adalah situs web (One Stop English, www.youtube.com), akun Instagram (@englisharound, @teachersandrani, @grammar_tips), Aplikasi (*English Speaking & Listening*, buku pegangan bahasa Inggris). *Blended learning* terbukti dapat menyelesaikan masalah siswa di kelas seperti waktu belajar dan berlatih yang kurang memadai, takut melakukan kesalahan, malu dan tidak percaya diri untuk berlatih, dengan melihat nilai rata-rata mereka di setiap siklus yang

⁵⁶ Syaifudin, *Improving Students Speaking Skill by Implementing Blended Learning (Online Learning and Classroom)*, h. 32-33.

telah mereka lalui. Skor tersebut menunjukkan peningkatan di setiap aspek keterampilan berbahasa Inggris. Selain itu, siswa sangat menikmati pembelajaran dengan model Blended learning.⁵⁷

Pembelajaran *blended learning* dengan komposisi waktu 60% *online* 40% *f2f* lebih baik dari pembelajaran *blended learning* dengan komposisi waktu 75% *online* 25% *f2f*.⁵⁸

5. Desain dan Implementasi

Selain keterampilan berbicara, kemampuan mendengarkan sangat penting dalam komunikasi. Komunikasi melibatkan interaksi dengan satu atau lebih siswa dan keterampilan mendengarkan dan mengenali bagaimana orang lain merasa dan berpikir. Jadi, mendengarkan juga layak untuk dikuasai. Seiring dengan keterampilan berbicara. Kedua keterampilan terintegrasi ini menjadi kombinasi sempurna dari komunikasi yang sukses. Dengan demikian, siswa diharapkan memiliki kompetensi dalam keterampilan berbicara dan mendengarkan agar berhasil berkomunikasi dengan bahasa target⁵⁹.

Dalam konteks studi ini, universitas menawarkan beberapa program studi yang dapat meningkatkan kemampuan bahasa

⁵⁷ Syaifudin, h. 33.

⁵⁸ Yunia Mulyani Aziz dan Enjang Akhmad Juanda, *Komposisi Waktu Pembelajaran dalam Blended Learning*, Prosiding SENTIA 8 (2016), h. 11.

⁵⁹ Fitria Rahmawati, *Blended Learning in an English Listening and Speaking Course: Freshmen's Voice and Choice*, *Advances in Social Science Education and Humanities Research* 353 (2019), h. 56.

mahasiswanya. Mengenai keterampilan listening dan speaking, mata kuliah yang ditawarkan adalah *Listening and Speaking for Formal Setting* dan *Listening dan Speaking for Formal Setting* (untuk semester pertama), juga *Listening and Speaking for Academic Purposes* dan *Listening and Speaking for Career Development* (untuk semester kedua)). Mata kuliah tersebut berbeda dalam tujuan pembelajaran, topik, materi pembelajaran, tugas, dan penilaian. Setiap kursus memfasilitasi kesempatan yang luas untuk mengembangkan kemampuan bahasa dan komunikasi bahasa Inggris siswa khususnya untuk bidang dan profesinya. Sejak 2017, universitas telah mewajibkan anggota fakultasnya untuk melakukan pendekatan pembelajaran campuran ke dalam pengajaran kelas mereka. Menanggapi permintaan tersebut, salah satu mata kuliah tersebut dirancang dan dilaksanakan sebagai blended learning mode yaitu mata kuliah *Listening and Speaking for Formal Setting*.⁶⁰

Setelah pelaksanaannya, muncul kekhawatiran tentang bagaimana respon peserta didik terhadap pelaksanaan blended learning tersebut. Niat itu muncul karena pembelajaran campuran menuntut respondennya untuk menjadi otonom dan mengatur diri sendiri. Selain itu, mampu mengatur waktu dengan baik dan memiliki kemampuan yang memadai dalam mengoperasikan teknologi merupakan hal lain yang dibutuhkan. Oleh karena itu, memeriksa suara siswa lebih dekat tentang

⁶⁰ *Ibid.*, h. 58.

pelaksanaan pembelajaran campuran tidak dapat disangkal signifikan.⁶¹

**Gambar 1. Model Pembelajaran Kursus LSFS secara
*Online dan Face-To-Face***



Kursus ini dirancang sebagai kursus 16 minggu, menggabungkan pertemuan tatap muka sebagai komponen utama dan pertemuan online sebagai pelengkap yang disediakan dan dilakukan sebelum dan setelah pertemuan tatap muka.⁶²

Pertemuan *online* dilakukan melalui *Moodle* yang merupakan *Learning Management System* (LMS) berbasis universitas. LMS ini diatur dan diatur oleh administrator universitas. Moodle menyediakan koleksi fitur yang luar biasa penting untuk pembelajaran online. Selama implementasi, pengajar memasukkan widget sinkron dan asinkron yang disematkan di LMS. Beberapa kegiatan pembelajaran tersebut antara lain *live chat*, diskusi atau forum *online*, kuis, tes, dan penugasan, yang menuntut siswa untuk melakukan keterampilan

⁶¹ *Ibid.*, h. 58.

⁶² *Ibid.*, h. 58.

mendengarkan dan berbicara secara aktif untuk menyelesaikan setiap kegiatan. Fitur tersebut sering digunakan selama kursus untuk mempromosikan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran kolaboratif. Selain itu, kegiatan dilakukan untuk mewujudkan pengalaman belajar *online* yang bermakna yang menggabungkan komponen fundamental berikut, antara lain: “wacana, refleksi, dan menulis”⁶³.

Selain itu, juga disediakan video kuliah *online* sebagai sesi masukan baik sebelum maupun sesudah kegiatan pembelajaran. Mereka digunakan sebagai media untuk memberikan konten topik pelajaran baru, fitur bahasa, dan contoh penggunaan bahasa kepada siswa. Namun sesi masukan tersebut selalu diikuti dengan media pembelajaran dan materi pembelajaran lainnya untuk memfasilitasi gaya belajar yang berbeda dan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran. Video juga dibuat dan disediakan dalam durasi yang relatif singkat untuk menjaga retensi siswa. Sesi masukan lebih diberikan sebelum kegiatan dan tugas mingguan melalui video kuliah online di LMS daripada disampaikan oleh pendidik di kelas dengan apa yang disebut ceramah kelas tradisional. Pertemuan tatap muka kemudian digunakan sebagai tindak lanjut dari pembelajaran yang diberikan dalam pertemuan

⁶³ *Ibid.*, h. 58.

online untuk klarifikasi konsep, diskusi kelompok atau kelas, dan praktik.⁶⁴

Dengan fitur-fitur yang ditawarkan oleh Moodle dalam mode pembelajaran *online* dan dikombinasikan dengan kegiatan tindak lanjut dalam mode pembelajaran *offline*, instruksi telah berubah menjadi cara yang lebih berpusat pada siswa karena guru bertindak sebagai fasilitator, dan siswa memiliki lebih banyak tanggung jawab untuk mengelola proses pembelajaran mereka sendiri. Kegiatan yang diberikan juga telah memfasilitasi pengembangan kompetensi perilaku, emosional, dan kognitif. Menurut A. G. Picciano, memadukan instruksi kelas tidak hanya memungkinkan penyediaan berbagai konten pembelajaran tetapi juga memfasilitasi siswa dengan keterlibatan sosial dan emosional. Siswa harus dilibatkan dalam sesi interaksi offline dan online dengan berbagai metode yang berbeda untuk sesi masukan, praktik, evaluasi, dan penilaian kemajuan siswa. Oleh karena itu, kursus pembelajaran campuran LSFS dirancang dengan mengadopsi prinsip-prinsip tersebut.⁶⁵

Riset dalam desain sistem *blended learning* urgen mengingat definisi pendidikan yang disampaikan dalam UU nomor 20 tahun 2003 bahwa pendidik merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses

⁶⁴ *Ibid.*, h. 58.

⁶⁵ *Ibid.*, h. 58.

pembelajaran. Kemudian urgensi riset ini dilakukan juga dengan erat dengan PP nomor 32 tahun 2013 bahwa proses pembelajaran itu harus dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, memberikan ruang gerak yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologi peserta didik. Secara teoretis seperti John Dewey katakan dalam Smaldino bahwa peserta didik belajar melalui banyak belajar dengan melakukan. Secara yuridis dan teoretis pendidikan dapat dilakukan melalui *blended learning* dan *learning by doing* untuk interaksi bermedia dan interaksi interpersonal / interaksi sosialnya. Ketika hal itu terjadi dalam kegiatan pembelajaran maka akan dapat mengembangkan informasi menjadi pengetahuan, pengalaman belajar dan pengalaman belajar menjadi kompetensi. Sehingga diharapkan peserta didik belajar sesuai bakat, minat, perkembangan fisik serta psikologi sesuai dengan tugas perkembangan mereka dalam rangka mengembangkan potensi diri.⁶⁶

⁶⁶ Ulfia Rahmi, *Desain Sistem Pembelajaran Blended Learning: Upaya Peningkatan Kualitas Pendidikan Di Indonesia*, Indonesian Scholars Journal, n.d., h. 130-131.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini didesain melalui pendekatan pengembangan (*research and development*), dimana dengan menggunakan pendekatan penelitian akan menghasilkan sebuah produk yang efektif untuk diterapkan pada suatu kegiatan pengajaran. Selain itu, dari penelitian pengembangan ini juga diharapkan dapat menemukan pengetahuan yang sifatnya baru serta menjawab permasalahan dalam kegiatan pengajaran dengan pendekatan yang lebih aplikatif (praktis).

B. Model Pengembangan

Ada banyak model pendekatan pengembangan yang dapat menjadi rujukan, namun demikian pada penelitian ini akan menggunakan model penelitian pengembangan yang disarankan oleh Borg dan Gall. Model ini menekankan bahwa suatu produk pengajaran harus diuji dan divalidasi sehingga layak untuk diterapkan.

Borg dan Gall⁶⁷ memberikan gambaran bahwa penelitian pengembangan adalah “*a process used develop and validate educational product*” atau lebih dikenal dengan “*research based*”

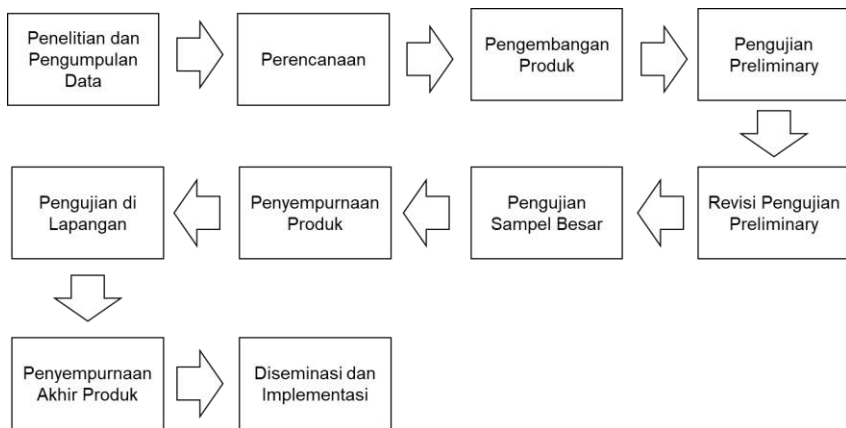
⁶⁷ Borg R, Walter dan Meredith Damien Gall, *Educational Research An Introduction* (London, Longman, Fourth Edition, 1983) h.772

development". Penelitian pengembangan adalah "*The steps of this process are usually referred to as the R & D cycle, which consists of studying research findings pertinent to the product to be developed, developing the product based on these findings, field testing it in the setting where it will be used eventually, and revising it to correct the deficiencies found in the field-testing stage*"

Penelitian pengembangan ini dilaksanakan untuk mendukung Desa Bahasa Banjarrejo, Batanghari Lampung Timur. Untuk menghasilkan suatu produk pengajaran sebagai alternatif pembelajaran Bahasa Inggris yang konvensional, maka dilakukanlah pemetaan desain pengajaran yang ada di Kampung Bahasa Pare dan Desa Bahasa Borobudur, Magelang. Hasil pemetaan desain yang diperoleh akan dipadukan dengan konsep pengajaran bauran (*blended learning*) yang sejalan dengan perkembangan teknologi digital era revolusi 4.0.

Borg dan Gall⁶⁸ menyarankan sepuluh tahapan yang disarankan dalam penelitian pengembangan yang dapat digambarkan sebagai berikut:

⁶⁸ Ibid



Gambar 2. Tahapan Pengembangan Produk Borg dan Gall

Berdasarkan Gambar 1 terdapat sepuluh tahapan yang harus dilakukan dalam mengembangkan sebuah produk pengajaran. Adapun penjelasan lebih rinci mengenai tahapan pengembangan produk menurut Borg dan Gall dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Penelitian dan Pengumpulan Data

Pada tahapan ini, peneliti melakukan pemetaan desain pengajaran di Kampung Bahasa Pare dan Kampung Bahasa Borobudur. Hasil pemetaan desain pengajaran tersebut nantinya akan menjadi masukkan dalam merancang produk pengajaran yang disesuaikan dengan perkembangan teknologi digital era revolusi 4.0 sesuai dengan analisis kebutuhan. Kajian studi terdahulu juga dilakukan sebagai landasan teori dalam menyusun desain pengajaran bahasa di Desa Bahasa Banjarrejo, Kecamatan Lampung Timur,

Provinsi Lampung. Pada tahap ini juga dilakukan *Need Assessment Test* terhadap partisipan untuk melihat tingkat kebutuhan *Blended Learning*.

b. Perencanaan

Pada tahap perencanaan berdasarkan pengumpulan data awal, semua aktivitas kegiatan penelitian akan disusun, dimulai dari penentuan tujuan penelitian; pengalokasian sumberdaya manusia, waktu, dan biaya; sampai kepada pembagian tugas dan tanggung jawab diantara para peneliti dan anggota tim yang terlibat dalam kegiatan. Pada tahap perencanaan ini juga dilakukan pengujian instrumen penelitian oleh pakar untuk menilai kelayakannya. Terdapat dua orang pakar yang ahli di bidang instrumen dan Bahasa Inggris. Penilaian dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif rata-rata sederhana, dimana skor tertinggi adalah 4 (empat) dan skor terendah adalah 1 (satu). Adapun skala penilaian sebagai berikut:

Skor 1 (satu)	: Tidak Layak
Skor 2 (dua)	: Kurang Layak
Skor 3 (tiga)	: Cukup Layak
Skor 4 (empat)	: Layak

Kemudian untuk menentukan rentang pengukuran interval kelas menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Rentang pengukuran (R)} &= \text{skor tertinggi} - \text{skor terendah} \\ &= 4-1 \\ &= 3 \end{aligned}$$

Kemudian untuk menentukan interval kelas menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Interval Kelas} &= \text{Rentang Pengukuran} / \text{Jumlah Kelas} \\ &= 3/4 \\ &= 0,75 \end{aligned}$$

Maka kriteria kelayakan berdasarkan interval kelas adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Kelayakan

Interval Kelas	Kriteria Interval
1,00 – 1,75	Tidak Layak
1,76 – 2,50	Kurang Layak
2,51 – 3,25	Cukup Layak
3,26 – 4,00	Layak

Apabila penilaian pakar ada pada rentang 2,51-4,00 (Cukup Layak/Layak), maka instrumen sudah layak untuk digunakan untuk menggali data di lapangan.

c. Pengembangan Produk

Pada tahapan ini pengembangan produk akan diarahkan pada perpaduan antara desain pengajaran yang diterapkan di Kampung Bahasa Pare dan Borobudur dengan didukung oleh metode ataupun media yang sejalan dengan perkembangan

teknologi digital era revolusi 4.0. Penonjolan pada aspek pengajaran berbasis bauran (*blended learning*) diharapkan akan menghasilkan desain pengajaran bahasa yang efektif dan menarik. Produk yang dikembangkan adalah aplikasi pembelajaran berbasis *website* dengan *platform Moodle*.

d. Pengujian Preliminary

Pada tahap pengembangan produk, dilakukan pengujian oleh tiga orang pakar, yaitu: pakar desain pembelajaran, media pembelajaran dan Bahasa Inggris dan oleh oleh pakar untuk menilai kelayakannya.

e. Revisi Produk

Proses revisi produk merupakan kelanjutan dari tahap pengujian, dimana beberapa catatan hasil penilaian dan saran dari ahli terhadap produk harus ditindaklanjuti. Secara teknis, peneliti akan memberikan laporan terhadap perbaikan-perbaikan yang telah dilakukan. Kemudian, para ahli memberikan umpan balik untuk menilai apakah perbaikan sudah sesuai dengan yang diharapkan.

f. Pengujian Sampel Besar

Pengujian sampel besar dilakukan terhadap responden untuk menilai produk. Setelah proses pembelajaran, partisipan mengisi angket evaluasi produk. Angket evaluasi produk berisi tanggapan, saran dan kritik sebagai pertimbangan untuk merevisi produk.

g. Pengujian di Lapangan

Pada tahapan ini, produk sudah mulai diuji kepada partisipan. Partisipan dalam pengujian ini adalah siswa dari Desa Bahasa Banjarrejo yang ada pada rentang usia sekolah SMP dan SMA. Sebelum dimulai proses pembelajaran, partisipan diberikan angket yang merupakan instrument *Pre-Test* untuk mengukur tingkat pemahaman awal terhadap suatu materi pembelajaran. Pada akhir rangkaian pembelajaran akan dilakukan *Post-Test* untuk melihat tingkat pemahaman siswa setelah mengikuti pembelajaran *blended* keterampilan berbicara bahasa Inggris.

h. Penyempurnaan Produk

Pada tahapan ini, produk sudah disempurnakan melalui serangkaian pengujian dan perbaikan yang bertujuan untuk menjaga ataupun meningkatkan kualitas dari produk. Adapun produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah aplikasi pembelajaran berbasis *website*.

C. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di Desa Banjarrejo, Kecamatan Batanghari, Kabupaten Lampung Timur, Provinsi Lampung. Adapun waktu pelaksanaan penelitian dimulai bulan September 2019 sampai dengan September 2020.

D. Data dan Sumber Data

Data dan sumber data yang dikumpulkan dalam penelitian ini bersifat primer, dimana data dikumpulkan dan diolah langsung berdasarkan kondisi yang ada di lapangan. Adapun data dan sumber data berdasarkan tahapan penelitian sebagai berikut:

- a. Tahap Pertama. Penelitian dan pengumpulan data awal. Pada tahap awal ini, data yang dikumpulkan terkait dengan desain pengajaran apa saja yang diterapkan di Kampung Bahasa Pare dan Desa Bahasa Borobudur. Adapun sumber data diperoleh dari hasil wawancara kepada informan di Kampung Bahasa Pare dan Desa Bahasa Borobudur. Selain itu, juga dilakukan *Need Assessment Test* untuk melihat tingkat kebutuhan masyarakat terhadap *Blended Learning*.
- b. Tahap Kedua. Pengembangan awal produk. Pada tahapan ini data dan sumber data terkait dengan pengujian kepakaran yang dilakukan oleh pakar desain pembelajaran, media dan bahasa. Uji kepakaran ini sangat diperlukan untuk menilai kualitas produk yang dihasilkan dan untuk merevisi produk awal.
- c. Tahap Ketiga. Pengujian sampel besar dan revisi produk dari responden. Pengujian sampel besar dilakukan melalui partisipan yang sedang menerima pengajaran bahasa di Desa Bahasa Banjarrejo, Kecamatan Batanghari,

Kabupaten Lampung Timur. Partisipan yang dipilih adalah dari kelompok pelajar Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Sekolah Menengah Atas (SMA). Partisipan dimintai pendapat mengenai pengajaran *blended* bahasa Inggris pada keterampilan berbicara *speaking* berbasis *website* yang menarik dan ideal untuk diterapkan saat ini.

- d. Tahapan Keempat. Uji produk operasional/lapangan. Uji produk operasional/lapangan dilakukan selama satu bulan, dimana partisipan diikutsertakan pada pengajaran sesuai produk yang dikembangkan. Pada tahap pembelajaran partisipan akan diukur tingkat pemahamannya terkait materi yang diberikan dengan metode pembelajaran yang konvensional dengan menggunakan instrumen *Pre-Test*. Pada akhir pembelajaran, partisipan akan diminta untuk menilai pengajaran baru yang didapatkan selama satu bulan dengan pengajaran *blended*. Pada tahap akhir ini juga partisipan akan diukur tingkat setelah mendapatkan pembelajaran *blended* dengan menggunakan instrumen *Post-Test*. Selain itu, kemenarikan pembelajaran juga diukur sebagai bahan masukan dan pengembangan akhir.

E. Teknik Analisis Data

1. *Need Assessment Test*

Penilaian dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif rata-rata sederhana, dimana skor tertinggi adalah 5

(lima) dan skor terendah adalah 1 (satu). Adapun skala penilaian sebagai berikut:

Skor 1 (satu) : Sangat Tidak Setuju

Skor 2 (dua) : Tidak Setuju

Skor 3 (tiga) : Cukup Setuju

Skor 4 (empat) : Setuju

Skor 5 (lima) : Sangat Setuju

Kemudian untuk menentukan rentang pengukuran interval kelas menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\text{Rentang pengukuran (R)} &= \text{skor tertinggi} - \text{skor terendah} \\ &= 5 - 1 \\ &= 4\end{aligned}$$

Kemudian untuk menentukan interval kelas menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\text{Interval Kelas} &= \text{Rentang Pengukuran} / \text{Jumlah Kelas} \\ &= 4 / 5 \\ &= 0,8\end{aligned}$$

Maka kriteria kelayakan berdasarkan interval kelas adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Interval Kelas untuk *Need Assesment*

Interval Kelas	Kriteria Interval
1,00 – 1,80	Tidak Dibutuhkan
1,81 – 2,60	Kurang Dibutuhkan
2,61 – 3,40	Cukup Dibutuhkan

3,41 – 4,20	Dibutuhkan
4,21 – 5,00	Sangat Dibutuhkan

Apabila hasil penilaian tes ada pada rentang 3,41 – 5,00 (Dibutuhkan/Sangat Dibutuhkan), maka hal tersebut menunjukkan bahwa memang *Blended Learning* untuk Bahasa Inggris perlu dikembangkan sebagai alternatif pembelajaran.

2. Analisis Validasi Produk

Penilaian dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif rata-rata sederhana, dimana skor tertinggi adalah 4 (empat) dan skor terendah adalah 1 (satu). Adapun skala penilaian sebagai berikut:

- Skor 1 (satu) : Tidak Layak
- Skor 2 (dua) : Kurang Layak
- Skor 3 (tiga) : Cukup Layak
- Skor 4 (empat) : Layak

Kemudian untuk menentukan rentang pengukuran interval kelas menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Rentang pengukuran (R)} &= \text{skor tertinggi} - \text{skor terendah} \\
 &= 4 - 1 \\
 &= 3
 \end{aligned}$$

Kemudian untuk menentukan interval kelas menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\text{Interval Kelas} &= \text{Rentang Pengukuran} / \text{Jumlah Kelas} \\ &= 3/4 \\ &= 0,75\end{aligned}$$

Maka kriteria kelayakan berdasarkan interval kelas adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Interval Kelas untuk Validasi Produk

Interval Kelas	Kriteria Interval
1,00 – 1,75	Tidak Layak
1,76 – 2,50	Kurang Layak
2,51 – 3,25	Cukup Layak
3,26 – 4,00	Layak

Apabila hasil dari penilaian pakar menyatakan “Layak” maka produk yang dikembangkan sudah hampir siap untuk diujicobakan.

3. Pengujian Sampel Besar

Penilaian pengujian sampel besar dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif rata-rata sederhana untuk melihat ketertarikan siswa terhadap pembelajaran *blended* keterampilan berbicara *speaking*s, dimana skor tertinggi adalah 4 (empat) dan skor terendah adalah 1 (satu). Adapun skala penilaian sebagai berikut:

- Skor 1 (satu) : Tidak Menarik
- Skor 2 (dua) : Kurang Menarik
- Skor 3 (tiga) : Cukup Menarik
- Skor 4 (empat) : Menarik

Kemudian untuk menentukan rentang pengukuran interval kelas menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Rentang pengukuran (R)} &= \text{skor tertinggi} - \text{skor terendah} \\
 &= 4 - 1 \\
 &= 3
 \end{aligned}$$

Kemudian untuk menentukan interval kelas menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Interval Kelas} &= \text{Rentang Pengukuran} / \text{Jumlah Kelas} \\
 &= 3 / 4 \\
 &= 0,75
 \end{aligned}$$

Maka kriteria kelayakan berdasarkan interval kelas adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Interval Kelas untuk Ketertarikan

Interval Kelas	Kriteria Interval
1,00 – 1,75	Tidak Menarik
1,76 – 2,50	Kurang Menarik
2,51 – 3,25	Cukup Menarik
3,26 – 4,00	Menarik

Apabila hasil dari penilaian responden berada pada interval 2,51 – 3,25 (Cukup Menarik/Menarik) maka produk yang dikembangkan sudah hampir siap untuk digunakan dalam pengujian di lapangan.

4. Pengujian di Lapangan

Pengujian di lapangan dilakukan dengan menggunakan instrumen tes dan non tes. Instrumen tes yang digunakan adalah *Pre-Test* dan *Post-Test* dimana masing-masing terdiri dari 10 butir pertanyaan dengan nilai maksimum 100 apabila siswa benar menjawab semua pertanyaan. Besarnya peningkatan manfaat pembelajaran blended dapat diukur dengan menggunakan rumus gain ternormalisasi. Menurut (Hake dalam Niarti, 2017), besarnya peningkatan dihitung dengan gain ternormalisasi, yaitu:

$$g = \frac{\text{posttestscore} - \text{pretestscore}}{\text{max imumpossiblescore} - \text{pretestscore}}$$

Hasil perhitungan diinterpretasikan dengan menggunakan indeks *gain* (g) dan dilihat pada table di bawah ini.

Tabel 5. Nilai Indeks Gain Ternormalisasi

Indeks gain Ternormalisasi	Klasifikasi
(g) > 0,70	Tinggi
0,30 > (g) < 0,70	Sedang
(g) < 0,70	Rendah

Penilaian pengujian sampel besar dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif rata-rata sederhana untuk melihat ketertarikan siswa terhadap pembelajaran *blended* keterampilan berbicara *speaking*, dimana skor tertinggi adalah 4 (empat) dan skor terendah adalah 1 (satu). Adapun skala penilaian sebagai berikut:

- Skor 1 (satu) : Tidak Menarik
- Skor 2 (dua) : Kurang Menarik
- Skor 3 (tiga) : Cukup Menarik
- Skor 4 (empat) : Menarik

Kemudian untuk menentukan rentang pengukuran interval kelas menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\text{Rentang pengukuran (R)} &= \text{skor tertinggi} - \text{skor terendah} \\ &= 4 - 1 \\ &= 3\end{aligned}$$

Kemudian untuk menentukan interval kelas menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\text{Interval Kelas} &= \text{Rentang Pengukuran} / \text{Jumlah Kelas} \\ &= 3 / 4 \\ &= 0,75\end{aligned}$$

Maka kriteria kelayakan berdasarkan interval kelas adalah sebagai berikut:

Tabel 6. Kreteria Kelayakan untuk Interval Kelas

Interval Kelas	Kriteria Interval
1,00 – 1,75	Tidak Menarik
1,76 – 2,50	Kurang Menarik
2,51 – 3,25	Cukup Menarik
3,26 – 4,00	Menarik

Apabila hasil dari penilaian responden berada pada interval 2,51 – 3,25 (Cukup Menarik/Menarik) maka produk yang dikembangkan sudah hampir siap untuk digunakan dalam pengujian di lapangan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Pengajaran bahasa Inggris di Kampung Bahasa ‘Pare’ dan Kampung Bahasa ‘Borobudur’ dan Desa Bahasa Banjarero Batanghari Lampung Timur di Era industri 4.0?

Pembelajaran bahasa Inggris di Era 4.0 lebih menekankan pada pembelajaran melalui pepaduan model belajar kreatif dan inovatif berbasis multimedia dan dilakukan secara daring (*Online*). Perkembangan teknologi internet memaksa para guru, dan pengajar bahasa Inggris dapat memadukan model belajar kreatif berbasis multimedia secara daring. Melalui pendekatan tersebut akan tercipta rasa suka belajar bahasa Inggris hingga para pebelajar belajar bahasa Inggris menguasainya.

Metode ini banyak dilakukan oleh lembaga-lembaga pendidikan informal seperti bimbingan belajar, lembaga kursus atau les, bahkan saat ini pun mulai berkembang pula metode belajar bahasa Inggris berbasis komunitas, seperti pembelajaran bahasa Inggris di Kampung Bahasa Pare, Kampung Bahasa Borobudur dan Desa Bahasa Banjarrejo Batanghari Lampung Timur.

Kampung bahasa Pare tepatnya berada di Kecamatan Pare Kabupaten Kediri. Kampung bahasa ini sudah lama dikenal dan terkenal sebagai kampung parawisata dan kampung bahasa Inggris di Indonesia. Lembaga-lembaga kursus bahasa Inggris

menjamur di sana, sehingga Kampung Bahasa Pare sebagai kiblat anak-anak yang ingin mahir berbahasa Inggris.

Sistem pembelajaran di Kampung Bahasa Pare mayoritas hampir sama dengan sistem pembelajaran di lembaga-lembaga kursus yang ada di Indonesia. Setiap lembaga kursus di sana menawarkan beberapa program andalan mereka. Di mana program tersebut memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing.

Berdasarkan hasil obeservasi yang dilakukan oleh peneliti di Kampung Bahasa Pare dengan beberapa lembaga kursus bahasa di sana bahwa lembaga kursus bahasa Inggris memiliki kurikulum sendiri, Silabus yang digunakan sesuai dengan urutan pemberian materi ajar, RPP bersifat flesibel dan kecenderungan tidak terfokus pada RPP⁶⁹. Kurikulum ini disesuaikan dengan level program kegiatan yang ditawarkan. Untuk saat ini pembelajaran dan pengajaran di Kampung Bahasa Pare beberapa bulan lalu terhenti karena adanya *lockdown*. Selama ini kampung bahasa Pare sudah mulai membuat aplikasi berbasis multimedia, tetapi karena kekurangan modal, aplikasi tersebut terhenti. Saat ini aplikasi berbasis multimedia dengan sistem bauran (*blended learning*) sudah sangat mendesak dilakukan karena kebutuhan mendesak

⁶⁹ Wawancara dengan Bapak Syarul. salah satu lembaga kursus bahasa Inggris Di Kampung Bahasa Pare Kediri, tanggal 3 Maret 2020 .

pada saat *new normal* ini, sehingga pembelajaran dan pengajaran bisa berjalan seperti sedia kala⁷⁰

Hal yang sama juga dinyatakan dengan bapak Rudi, menurutnya bahwa penggunaan multimedia dan pendekatan berbasis bauran atau *blended learning* dalam pembelajaran bahasa Inggris sudah sangat mendesak⁷¹. Semenjak Pandemi ini, semua kursus yang ada di Kampung Borobudur Magelang mati suri. Pola sistem pembelajaran yang selama ini hanya mengandalkan *handout* dan modul sudah tidak tepat lagi. Hampir sama dengan kursus-kursus di Kampung Bahasa Pare di Kediri, pembelajaran bahasa Inggris di Kampung Bahasa Borobudur Magelang juga masih menggunakan pendekatan konvensional. Pembelajaran masih *oriented* kepada *teacher centered learning approach*. Hal ini sangat sudah tidak sesuai dengan konsep saat ini. Konsep pembelajaran bahasa Inggris di era 4.0 ini lebih cenderung menggunakan media yang berbasis internet.

Penggunaan multimedia *internet* atau *website* setidaknya akan membantu kursus-kursus yang sudah lama tidak beroperasi lagi dapat melakukan kegiatan pembelajarannya di luar kelas. Pembelajaran bauran atau *blended learning* yang dapat

⁷⁰ *Ibid* Wawancara dengan Bapak Syarul di Kampung Bahasa Pare Kediri

⁷¹ Wawancara dengan Bapak Rudi di Kampung Bahasa Borobudur Magelang, tanggal 10 Maret 2020.

membantu pembelajaran saat ini. Dimana kegiatan pembelajaran dan pengajaran dapat dilakukan dengan cara kombinasi tatap muka dan secara daring⁷².

Desa Bahasa Banjarrejo Batanghari adalah salah satu desa yang ada di Kabupaten Lampung Timur, Lampung. Desa bahasa ini tergolong masih muda, didirikan pada Tahun 2019. Berdasarkan hasil observasi di Desa Bahasa Banjarrejo terkait pembelajaran bahasa Inggris di sana, peneliti mendapatkan gambaran temuan fisik dalam pembelajaran bahasa Inggris sebagai berikut : 1). Pembelajaran bahasa Inggris dilakukan masih secara konvensional; 2). Pendidikan peserta didik beragam level, yaitu dari tingkat SMP dan SMA; 3) Pembelajaran masih menggunakan strategi konvensional; 4) Pembelajaran bahasa Inggris dilakukan dengan menggunakan Modul *Speaking Out*; 5). Dalam pembelajaran bahasa Inggris khususnya keterampilan berbicara *speaking*, siswa masih terbata-bata dan cenderung tidak berani berbicara dalam bahasa Inggris. Bahan Ajar Pengembangan bahan Ajar *Speaking* Berbasis *Bleended Learning*.

Pembelajaran dengan menggunakan media dan aplikasi internet sudah sangat diidam-idamkan anak-anak di Desa Bahasa Banjarrejo Batanghari Lampung Timur. Setidaknya pembelajaran tidak terlalu tradisional lagi, dengan penekanan

⁷² William. *Learning Online. A Review of Recent Literature in Rapidly Expanding Field* : Journal of Futher Higher Education. 2012. 263-272

pembelajaran pada guru. Dengan adanya teknologi digital dan akses internet, belajar akan semakin menarik dan dapat dilakukan di luar kelas. Apalagi masa pandemi saat ini, pembelajaran bahasa Inggris di Desa Bahasa Bandarjejo Batanghari berhenti sejenak. Keadaan *new normal* pembelajaran berjalan seperti sedia kala walaupun tidak seperti sebelum pandemi, protokol kesehatan begitu ketat. Melihat kondisi saat ini kiranya kami membutuhkan pembelajaran bahasa Inggris dengan sistem 50:50 *daring: online*, sehingga pembelajaran akan sesuai dengan tujuan⁷³.

B. Tahapan Pengembangan Pembelajaran Bauran (*Blended Learning*) di Desa Bahasa Banjarjejo Batanghari Lampung Timur di era industri 4.0?

1. Tahap Perencanaan

Setelah dilakukan studi pendahuluan dan memperoleh hasil kebutuhan dari kuesioner yang telah disebar, maka tahap selanjutnya adalah perencanaan atau perancangan dan pengembangan produk. Hasil dari analisis kebutuhan yang telah dilakukan pada studi pendahuluan diolah terlebih dahulu yang merupakan acuan dalam perencanaan dan mengembangkan pembelajaran bauran (*blended learning*) di Desa Bahasa Banjarero Batanghari Lampung Timur. Untuk menghasilkan

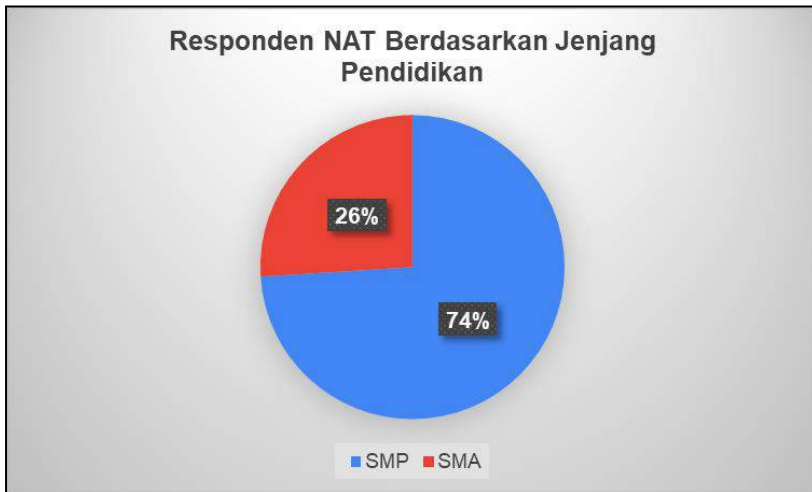
⁷³ Wawancara dengan Bapak Agus di Desa Bahasa Banjarjejo Batanghari Lampung Timur, tanggal 15 Maret 2020.

suatu modul yang baik dalam arti sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan, maka pembuatan modul harus dilakukan secara sistematis melalui prosedur yang benar sesuai kaedah-kaedah yang baik dan benar. Ada beberapa kaedah-kaedah atau langkah-langkah kegiatan dalam proses penyusunan media pembelajaran yaitu sebagai berikut:

a. *Need Assessment Test* (NAT) untuk Kebutuhan Pembelajaran Bauran (*Blended Learning*) dalam Pembelajaran Bahasa Inggris

Need Assessment Test (NAT) untuk Kebutuhan Pembelajaran Bauran (*Blended Learning*) dalam Pembelajaran Bahasa Inggris dilaksanakan di Kota Metro terhadap siswa yang belajar di Desa Bahasa Bandarrejo Batanghari Lampung Timur dengan latar belakang pendidikan yang bervariasi yaitu pelajar tingkat SMP (Sekolah Menengah Pertama) dan Sekolah Menengah Atas (SMA). Sebanyak 50 orang telah mengisi kuesioner yang disebarakan melalui *Google Form*. Angket ini digunakan untuk menjaring data identitas responden dan tingkat pengetahuan respon terhadap *blended learning*. Adapun komposisi responden berdasarkan tingkat pendidikan dapat dilihat pada gambar di bawah ini.

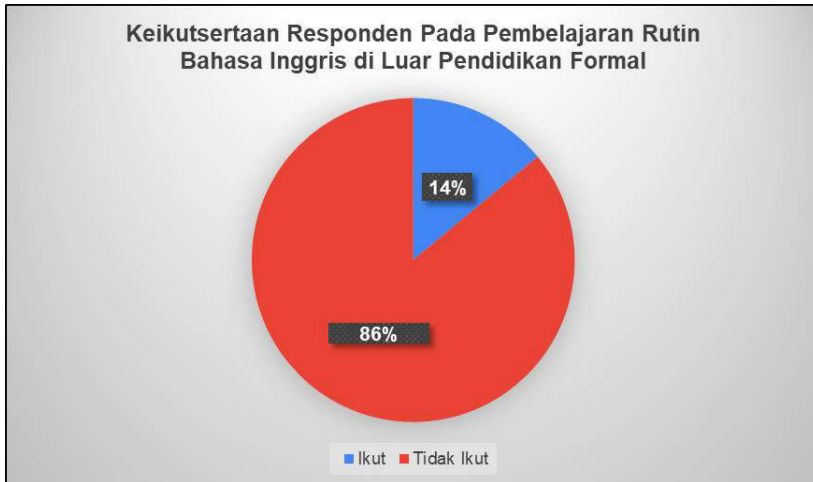
Gambar 3. Responden NAT Berdasarkan Jenjang Pendidikan



Berdasarkan gambar di atas dapat dilihat bahwa responden untuk NAT paling banyak dari jenjang pendidikan SMP lebih dominan, yaitu sebesar 74 persen. Sedangkan untuk responden SMA hanya 26 persen. Penarikan responden dilakukan secara *snowball sampling* dengan menggunakan pesan berantai melalui media aplikasi *Whatsapps*.

Survey juga menanyakan terkait dengan keikutsertaan responden pada pembelajaran rutin Bahasa Inggris di luar pendidikan formal yang mereka dapatkan saat ini. Hasil dari survey tersebut dapat dilihat pada gambar di bawah ini :

Gambar 4. Keikutsertaan Responden Pada Pembelajaran Rutin Bahasa Inggris di Luar Pendidikan Formal

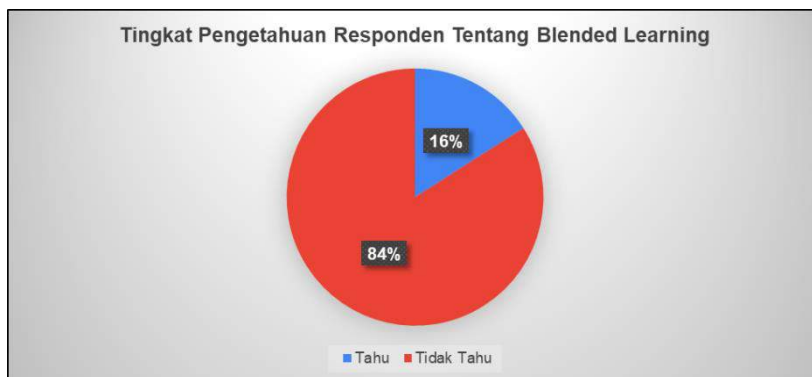


Berdasarkan Gambar 4 dapat ditunjukkan bahwa Sebagian besar responden (86 persen) tidak mengikuti pembelajaran rutin Bahasa Inggris di luar pendidikan formal mereka. Hanya sebanyak 14 persen yang saat ini mengikuti pembelajaran berupa kursus, kelompok belajar dan dalam komunitas.

Pengetahuan responden NAT juga diukur dalam penelitian ini terkait dengan istilah *blended learning*. Sampai sejauh mana istilah tersebut sudah familiar di kalangan masyarakat juga merupakan indikasi bahwa memang model *blended learning* ini sudah banyak diimplementasikan. Adapun

hasil survey terkait hal tersebut dapat dilihat pada Gambar 5 di bawah ini:

Gambar 5. Tingkat Pengetahuan Responden Tentang *Blended Learning*



Berdasarkan pada Gambar 5 dapat dilihat bahwa tingkat pengetahuan responden terhadap istilah *blended learning* masih rendah. Hal tersebut ditunjukkan dengan mayoritas responden (84%) yang masih belum mengetahui tentang apa itu *blended learning*. Hal tersebut dapat dikatakan wajar, karena untuk tingkat pendidikan menengah kegiatan pembelajaran lebih banyak dilakukan secara konvensional (tatap muka).

Telaah mengenai kompetensi di atas dimaksudkan untuk memperoleh gambaran tentang kebutuhan pembelajaran bauran (*blended learning*) dalam pembelajaran bahasa Inggris.

b. Penyusunan Draft Aplikasi Media Pembelajaran

Pada tahap ini merupakan kegiatan pemilihan, penyusunan dan pengidentifikasian materi pembelajaran, yaitu mencakup judul media pembelajaran, judul bab, sub bab, materi pembelajaran yang mencakup pengetahuan, keterampilan dan sikap yang perlu dikuasai oleh pengguna Draft disusun secara sistematis dalam satu kesatuan sehingga dihasilkan suatu prototype media yang siap diujikan. Sebelum proses uji coba lapangan, terlebih dahulu draft aplikasi pembelajaran diserahkan kepada tim ahli untuk dimintai saran dan komentarnya tentang penilaian kelayakan aspek materi, penyajian, efek aplikasi terhadap strategi pembelajaran dan desain pembelajaran bauran yang akan dikembangkan pada pembelajaran bahasa Inggris. Hal ini dilakukan untuk memastikan kesesuaian antara materi dengan tujuan, tatabahasa, dan *performance* penyajiannya.

c. Pengembangan Produk

Produk yang dikembangkan adalah aplikasi pembelajaran berbasis *website* dengan *platform Moodle*. Aplikasi pembelajaran dapat diakses di www.e-ajar.com. Adapun tampilan awal *website* pembelajaran adalah sebagai berikut:

Gambar 6. Tampilan Halaman Depan Aplikasi Pembelajaran Pada Saat Pengembangan Awal (e-ajar.com)



Aplikasi pembelajaran di atas memiliki fitur akses ke modul pembelajaran, video pembelajaran serta ke aplikasi tatap muka secara daring. Aplikasi dilengkapi dengan *user* admin, tutor serta siswa disesuaikan dengan kebutuhan.

2. Validasi Instrumen Penelitian

Setelah dilakukan penyusunan pengembangan aplikasi pembelajaran bauran *blended learning* dalam pembelajaran bahasa Inggris pada keterampilan berbicara *speaking* di Desa Bahasa Desa Banjarrejo Batanghari Lampung Timur. Aplikasi divalidasi oleh para ahli. Validasi ini merupakan proses penilaian kesesuaian media dengan konten, desain aplikasi pembelajaran. Setelah divalidasi oleh para ahli, kemudian rancangan aplikasi produk direvisi sesuai dengan saran ahli,

selanjutnya mengkonstruksikan hasil revisi produk aplikasi pembelajaran bauran *blended learning* dalam pembelajaran bahasa Inggris pada keterampilan berbicara *speaking*.

a. Validasi Instrumen Penelitian

Validasi instrumen penelitian dilakukan bersama pakar instrumen test dan *non-test*. Hasil penilaian pakar instrumen tes adalah 3,71 poin yang artinya instrumen dikatakan “**Layak**” untuk dijadikan sebagai instrumen pengukuran pada pembelajaran. Selain itu, hasil penilain pakar instrumen non-tes adalah 3,81 poin yang juga menunjukkan bahwa form observasi dan wawancara serta angket sudah “**Layak**”. Secara keseluruhan, rata-rata dari dua pakar instrumen ada pada 3,77 poin yang artinya instrumen “**Layak**” untuk digunakan dalam penelitian.

b. Validasi Produk

Produk yang dibangun adalah aplikasi pembelajaran daring berbasis *website*. Produk divalidasi oleh tiga orang pakar, yaitu: media pembelajaran, desain pembelajaran dan ahli Bahasa Inggris.

Hasil penilaian oleh pakar media pembelajaran berada pada 2,73 poin. Hal tersebut menunjukkan bahwa aspek produk dari segi media pembelajaran sudah dapat dikatakan “**Cukup Layak**”. Ada beberapa catatan terkait dengan media pembelajaran, antara lain:

- Tampilan antar muka sebisa mungkin disempurnakan agar lebih menarik bagi siswa.
- Penggunaan konten *video* disesuaikan dengan kategori usia siswa.
- Petunjuk ataupun instruksi dalam setiap konten harus diperjelas, supaya siswa dapat memahami yang harus dilakukan dalam pembelajaran.
- Penggunaan huruf sebisa mungkin kontras dengan *background* aplikasi
- Pengurangan beban aplikasi sebisa mungkin dikurangi dengan cara tidak mengunggah konten secara langsung, namun bisa dengan cara menyematkan (*embed*).
- Optimalkan penggunaan aplikasi *Google Drive* untuk menyimpan konten.

Pakar desain pembelajaran memberikan penilaian sebesar 3,89 poin yang artinya secara desain pembelajaran yang dibangun sudah dikategorikan “**Layak**”. Penggunaan aplikasi sudah dinilai tepat untuk mendukung pembelajaran *blended* yang menggunakan perpaduan sistem tatap muka dan daring.

Hasil penilaian oleh ahli Bahasa Inggris menunjukkan “**Layak**” dengan 3,80 poin. Namun demikian ada catatan terkait dengan penekanan aspek visualisasi berupa gambar-gambar pada modul serta memperbanyak video pembelajaran Bahasa Inggris perlu diperbanyak supaya lebih menarik.

Terlebih lagi sasaran pembelajaran adalah anak-anak usia sekolah.

C. Respon Partisipan terhadap Pengajaran Bahasa Inggris dalam Sistem Pembelajaran Bauran di Desa Bahasa Banjarrejo Batanghari Lampung Timur di era industri 4.0

Untuk melihat respon partisipan terhadap pengajaran bahasa Inggris dalam sistem pembelajaran bauran di Desa Bahasa Banjarrejo Batanghari Lampung Timur dilakukanlah pengujian sampel besar dilakukan terhadap 50 orang dari siswa yang ada di Desa Bahasa Banjarrejo. Pada pengujian ini dilakukan pembelajaran kelas secara tatap muka langsung dan secara daring dalam empat kali pertemuan. Pertemuan pertama dilakukan tatap muka langsung terkait dengan pengenalan media pembelajaran berbasis *website*, kemudian untuk pertemuan kedua dan ketiga dilakukan secara daring. Pertemuan keempat dilakukan secara tatap muka langsung dimana pada saat tersebut dilakukan evaluasi terhadap produk. Siswa diminta mengisi kuesioner terkait dengan uji kemenarikan dari produk dan setelahnya dilakukan diskusi langsung sebagai masukan pengembangan produk.

Hasil uji kemenarikan pada sampel besar berada pada 3,10 poin. Hal tersebut menunjukkan bahwa produk dapat dikategorikan “**Cukup Menarik**”. Ada beberapa masukan yang didapatkan dari hasil diskusi secara langsung, dimana masukan siswa terdiri dari beberapa hal seperti:

- Tampilan modul sebisa mungkin dibuat lebih menarik
- Lengkapi dengan *plugin Zoom Meeting* untuk memudahkan tatap muka secara daring.

Selanjutnya dilakukan pengujian di lapangan dilakukan selama satu semester (14 kali) pertemuan dengan jumlah partisipan sebanyak 30 orang. Partisipan merupakan anak-anak pada jenjang pendidikan SMP dan SMA yang belajar di Desa Bahasa Banjarrejo. Pertemuan dilakukan secara tatap muka langsung dan secara daring. Pertemuan secara tatap muka langsung dilakukan sebanyak empat kali, dua kali di awal pertemuan dan dua kali di akhir akhir pertemuan. Adapun 10 pertemuan dilakukan secara daring dengan aplikasi pembelajaran.

Awal pembelajaran diawali dengan siswa mengisi lembar *Pre-Test* yang telah disediakan oleh peneliti. Hasil *Pre-Test* menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa adalah 37,7 poin dari total nilai tertinggi 100 poin. Setelahnya, siswa kemudian mendapat pengenalan dan petunjuk dalam menggunakan aplikasi pembelajaran. Pertemuan kedua sampai dengan 13 merupakan materi inti pembelajaran, kemudian diakhiri di pertemuan 14 dengan melakukan *Post-Test* dan evaluasi pembelajaran. Materi serta jumlah pertemuan dalam pembelajaran dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 7. Materi dan Jumlah Pertemuan dalam Pembelajaran bahasa Inggris

No.	Materi	Pertemuan Ke
1.	<i>Pre-Test</i> , Pengenalan Aplikasi Pembelajaran dan Tanya Jawab	1
2.	Introducing	2-3
3.	<i>Tell Me About Yourself</i>	4-5
4.	<i>About People</i>	6-7
5.	<i>May I</i>	8-9
6.	<i>How Much Is It?</i>	10-11
7.	<i>Where Are You From</i>	12-13
8.	<i>Post-Test</i> dan Diskusi Terkait Evaluasi Pembelajaran	14

Hasil *Post-Test* menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 70,0 poin. Terdapat peningkatan sebanyak 32,3 poin dari nilai rata-rata *Pre-Test*. Hasil perhitungan *indeks gain* (g) menghasilkan skor sebesar 0,52 yang dapat diinterpretasikan bahwa manfaat yang didapatkan dari *blended learning* ada pada klasifikasi “**Sedang**”.

Uji kemenarikan terhadap partisipan diukur dengan menggunakan instrumen kuesioner yang juga diberikan pada tahap pengujian dengan sampel besar, dimana hasil yang didapatkan adalah 3,15 poin. Hal tersebut menunjukkan bahwa

produk dapat dikategorikan “**Cukup Menarik**” bagi partisipan. Diskusi terkait dengan evaluasi (revisi) produk adalah sebagai berikut:

- Tampilan *website* dibuat semenarik mungkin
- Tambahkan forum diskusi
- Tambahkan forum *chat* untuk bertanya langsung kepada tutor pada saat pembelajaran
- Tambahkan foto-foto yang menarik terkait pembelajaran di Desa Bahasa Banjarrejo

Setelah melalui serangkaian pengujian baik oleh pengguna maupun pakar, maka didapatkan beberapa revisi dan penyempurnaan dari produk yang ada. Rekapitulasi revisi dapat dilihat pada Tabel 8 di bawah ini.

Tabel 8. Rekapitulasi Revisi Produk

No.	Aspek	Revisi
1.	Media Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> - Penyempurnaan tampilan website yang menarik - Memperjelas Petunjuk/arahan dalam konten pembelajaran - Mengurangi beban aplikasi dengan cukup menyematkan konten

		- Menambah forum diskusi dan ruang percakapan (<i>chatting</i>)
2.	Substansi Pembelajaran Bahasa Inggris	- Menekankan aspek visual seperti dalam modul dan video pembelajaran yang dilengkapi untuk setiap unit/pokok pembelajaran
3.	Desain Pembelajaran	- Desain pembelajaran telah disesuaikan dengan penggunaan media pembelajaran yang ada. Terutama kombinasi penggunaan konten materi, video, dan tugas. Selain itu fitur yang mendukung pembelajaran melalui interaksi daring juga telah difasilitasi

Selanjutnya, dapat dilihat tampilan media pembelajaran berbasis *website* yang telah disempurnakan sebagai berikut:

Gambar 7. Tampilan Halaman Muka *Website*



Gambar 8. Tampilan Halaman Materi Pembelajaran



Gambar 9. Tampilan Halaman Video Pembelajaran dan Ruang untuk Pembelajaran Via Zoom Meeting



Gambar 10. Tampilan Halaman Tugas, Forum Diskusi dan Ruang Chatting (Percakapan)



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan sebelumnya, dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Pengajaran bahasa Inggris di Kampung Bahasa Pare dan Kampung bahasa Borobudur Magelang sudah mengikuti perkembangan jaman dan teknologi, dengan melakukan beberapa terobosan yaitu mulai melirik penggunaan multimedia digital dalam proses pembelajarannya, berbeda dengan pengajaran bahasa di Desa Bahasa Banjarrejo Batanghari Lampung Timur masih jauh dari harapan. Perlu beberapa terobosan dalam sistem pengajarannya yang selama ini masih menggunakan sistem tradisional harus beralih dan melirik penggunaan digitalisasi dalam proses pembelajaran dan pengajaran bahasa Inggrisnya.
2. Tahapan pengembangan pembelajaran bauran *blended learning* di Desa Bahasa Banjarrejo Batanghari Lampung Timur dengan cara, yaitu pendahuluan (mengidentifikasi analisa kebutuhan dan potensi, mendesain produk dan memvalidasikan kepada pakar, melakukan revisi terhadap produk dan melakukan pengujian lapangan.

3. Respon partisipan terhadap pengajaran bahasa Inggris dalam sistem pembelajaran bauran di Desa Bahasa Banjarrejo Batanghari Lampung Timur ditunjukkan dengan manfaat pembelajaran yang didapatkan pada skor 0,52 dengan kategori klasifikasi “**Sedang**”. Adapun respon kemenarikan dari partisipan yang didapatkan adalah 3,15 poin, sehingga produk dapat dikategorikan “**Cukup Menarik**”.

B. Saran

Saran penelitian ini sebagai berikut:

1. Perlunya melakukan terobosan dalam pola pengajaran bahasa Inggris yang selama ini konvensional menuju ke pembelajaran digital, sehingga
2. Pembelajaran dan pengajaran bahasa Inggris dengan pendekatan bauran *blended learning* perlu ditingkatkan lagi dengan melakukan pelatihan penggunaan teknologi pada manajemen sistem belajar *blended learning* sebelum para tutor dan siswa menggunakan untuk kegiatan pembelajaran dan pengajaran.
3. Penelitian lanjutan perlu kembali dilakukan untuk menyempurnakan produk. Sebisa mungkin hasil kemanfaatan mencapai kategori “**Tinggi**” dan uji Kemenarikan mencapai kategori “**Menarik**”.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus I. Priono, Purnawan dan Komaro Mumu, *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Blended Learning Terhadap Hasil Belajar Menggambarkan 2 Dimensi Menggunakan Computer Aided Design*, Journal of Mechanical Engineering Education, Vol. 5, No. 2, (Desember 2018)
- Al Ikhwan Fadqur Rohqim. 2018. Workshop Dan Practice Sharing Pembelajaran Bauran Untuk Pengajar Esp Di Kota Malang (*Workshop And Practice Sharing On Blended Learning For English For Specific Purposes In Malang*). Sniemas Uad. Yogyakarta 28 Oktober 2018
- Arining Wibowo. 2015. Kampung Inggris Di Lingkup Sekolah Sebagai Prasarana Alternatif Pembelajaran Bahasa Inggris Intensif. Jurnal Ilmiah Bahasa Dan Sastra. Volume 2 No. 1 Juni 2015
- Baskoro Hadi, *Pemanfaatan Aplikasi Whatsapp Pada Pembelajaran Berbasis Blended Learning di SMK N 1 Sragen*, Pascasarjana Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Sebelas Maret: Prosiding Workshop Nosional, November 2015
- Bersin, Josh, "*The Blended Learning Book: Best Practices, Proven Methodologies, and Lessons Learned*", (San Francisco: Pfeiffer 2004)
- Borg R, Walter dan Meredith Damien Gall, *Educational Research An Introduction* (London, Longman, Fourth Edition, 1983
- Cynantia Rachmijati, Anita Anggraeni, dan Dewi Listia Apriliyanti, *Implementation of Blended Learning Through*

Youtube Media to Improve Students' Speaking Skill,
Jurnal Bahasa Dan Sastra 13, No. 2, 2019.

Deklara Nanindya Wardani¹, Anselmus J.E. Toenlloe², Agus Wedi³ Daya Tarik Pembelajaran Di Era 21 Dengan *Blended Learning*. Jktp Volume 1, Nomor 1, April 2018

Dewi. Pengajaran English Specific Purpose (ESP) di Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah. Jakarta ;
Jurnal Linguistik Terapan. 2014. h..152-158

Desi Ike Sari, *Students' Perception In A Blended Learning Speaking Class*, The Fourth International Conference On Education And Language (4th ICEL), 2016

Febronia Lasidan Hery Yanto The, *Rancangan Model Pembelajaran Blended Learning Pada Program Pendidikan Bahasa Inggris di Universitas Timor Indonesia*, Wahana Didaktika, Vol. 16, No. 3, September 2018.

Harmer, J, "*The practice of English language teaching*" UK: Pearson/Longman 2014

Husamah, *Pembelajaran Bauran (Blended Learning)*, Jakarta; Prestasi Pustakarya. 2014

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan 2016. Revitalisasi Pendidikan Vokasi

Indri Arrafi Juliannisa, *Peningkatan Pembelajaran Melalui Situs Media Online dengan Metode Blended Learning Pada Masyarakat Desa Bojongcae*, Journal of Dedicators Community, Vol. 4, No. 1, Januari-Juni 2020

- I Ketut Widiara, *Blended Learning Sebagai Alternatif Pembelajaran Di Era Digital*, Vol. 2, No. 2, September 2018.
- Irwan, Monica Tiara dan Rita Anggraini, *Desain Model Pembelajaran Blended Learning Pada Perkuliahan Hubungan Internasional*, *REFLEKSI EDUKATIKA : Jurnal Ilmiah Kependidikan* Vol. 1, No. 1, (Desember 2019), h. 51.
- Merie Agustiani, Sulia Ningsih, dan Anggraeni Agustin Muris, *Respon Mahasiswa terhadap Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Blended Learning Melalui Edmodo di Universitas Baturaja*, (Baturaja: *Pedagogia Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 17 No. 2, 2019).
- Mastin rusmala. 2018. Peran Mata Kuliah Bahasa Inggris dalam Pendidikan Vokasi di STKOM Sapta Computer Kalsel. Prosiding Sseminar Nasional Pendidikan. Jogjakarta, 28 April 2018
- Husamah, *Pembelajaran Bauran (Blended Learning)*, Jakarta; Prestasi Pustakarya. 2014.
- Nina Sofiana, *“Implementasi Blended Learning pada Mata Kuliah Extensive Listening”*, (Jurnal Tarbawi Vol. 12 No. 1, Januari - Juni 2015
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan 2016. Revitalisasi Pendidikan Vokasi
- Karunia, Retika Wista Anggraini, dan Rudi Hartono, *Analyzing Students' Perception of Speaking Problems and Mispronunciation At English Department UIGM*, *Global Expert Jurnal Bahasa Dan Sastra* 7, No. 2 2018
- Gede Ginaya, I Nyoman Mei Rejeki, dan Ni Nyoman Sri Astuti, *The Effects of Blended Learning to Students' Speaking*

Ability: A Study of Utilizing Technology to Strengthen the Conventional Instruction, International Journal of Linguistics, Literature and Culture 4, No. 3 2018.

Lalimadan Kirana Lata Dangwal, *Blended Learning: An Innovative Approache*, Universal Journal of Educational Research, Vol. 5, No. 1, 2017

L. Yates dan R. Wahid, *Yates, L. & Wahid, R. 2013. Challenges to brand Australia: International students and the problem with speaking*, Higher Education Research & Development 32, No. 6, 2013

Makmun Syaifudin, *Improving Students Speaking Skill by Implementing Blended Learning (Online Learning and Classroom)*, Jurnal INFORMA 3, No. 2, 2017

Magdalena Kartikasari Tandy Rerung, *Students' Perception On Blended Learning In English Listening and Speaking Class*, Journal Of English Language And Culture 9, No. 1 2018.

M Ashaf Rizvi, *Effective Technical Communication* (New York: Tata McGrow Hill, 2006), h. 92.

Rachma Vivien Belinda, Patuan Raja, dan Ari Nurweni, *The Use of Chatting in Social Media Using English in Improving the Students' English Speaking Skill in the Context of English as a Foreign Language*, n.d.,

Salem dan Dyyar, The Relationship Between Speaking Anxiety and Oral Fluency of Special Education Arab Learners of English, Asian Social Science 10, no. 12, 2014

S. Nazara, *Students' Perception on EFL Speaking Skill Development*, Journal of English Teaching 1, No. 1, 2011

- Syaadiah Arifin dan Hamzah Puadi Ilyas, *Teknologi Blended Learning dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris Siswa Menengah Pertama*, Journal of Character Education Society, Vol. 3, No. 1, Januari 20208.
- Syaifudin, *Improving Students Speaking Skill by Implementing Blended Learning (Online Learning and Classroom)*
- Rini Ekayati, “*Implementasi Metode Blended Learning Berbasis Aplikasi Edmodo*”, (Jurnal EduTech Vol. 4 No. 2 September 2018).
- Rosita dan Yuni Sri Rahayu Wisanti, *Kelayakan Teoritis Perangkat Blended Learning Management Pada Materi Struktur Jaringan Tumbuhan*, Jurnal Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi, Vol. 4, No. 3, September 2015
- Uliya Ulil Arham dan Kusumawati Dwiningsih, *Keefektifan Multimedia Interaktif Berbasis Blended Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*, Kwangsan, Vol. 4, No. 2, Desember 2016.
- Ulfa Rahmi, *Desain Sistem Pembelajaran Blended Learning : Upaya Peningkatan Kualitas Pendidikan Di Indonesia*, Indonesian Scholars Journal, n.d., .
- Tiara dan Anggraini, *Desain Model Pembelajaran Blended Learning Pada Perkuliahan Hubungan Internasional*,
- Zhanghongling, R. *Teaching by Principle ; An Interactive Aproach to Language Pedagogy*. Journal of Educational Technology. 2015
- Wasis D Dwiyoqao, “*Pembelajaran Penjas Berbasis Bleended Learning*”, Surabaya: Universitas Negeri Malang, 1987.

- Walib Abdullah, *Model Blended learning Dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran*, FIKROTUNA Jurnal Pendidikan dan Manajemen Islam, Vol. 7, No. 1, Juli 2018
- Wasis D. Dwiyoogo, *Analisis Kebutuhan Pengembangan Model Rancangan Pembelajaran Berbasis Blended Learning (PBBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pemecahan Masalah*, Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, Vol. 21, No. 1, April 2014
- Widiara, *Blended Learning Sebagai Alternatif Pembelajaran Di Era Digital*,
- William. *Learning Online. A Review of Recent Literature in Rapidly Expanding Field* : Journal of Futher Higher Education. 2012
- Wiyaka, Ratna Kusumawardhani, Dias Andris Susanto, Ajeng Setyorini, Entika Fani. 2012. Model Pembelajaran Bahasa Inggris di Kampung Inggris Pare Kediri. Tesis : Tidak dipublikasikan. IKIP : PGRI semarang

LAMPIRAN-LAMPIRAN

LAMPIRAN 1. LEMBAR OBSERVASI PEMBELAJARAN

MATA PEMBELAJARAN :

NAMA GURU/MENTOR :

NAMA LEMBAGA :

HARI/TANGGAL :

REFERENSI METODE :

No.	Aspek yang Diamati	Deskripsi Hasil Pengamatan
A.	Perangkat Pembelajaran	
1.	Kurikulum	
2.	Silabus	
3.	Rencana Pembelajaran	
B.	Proses Pembelajaran	
1.	Pembukaan Pembelajaran	

No.	Aspek yang Diamati	Deskripsi Hasil Pengamatan
2.	Kegiatan Inti	
3.	Cara Memotivasi Siswa	
4.	Metode Pembelajaran	
5.	Alokasi Waktu	
6.	Teknik Penguasaan Kelas	
7.	Bentuk dan Cara Evaluasi	
8.	Menutup Pelajaran	

No.	Aspek yang Diamati	Deskripsi Hasil Pengamatan
C. Perilaku Siswa		
1.	Perilaku Siswa di Dalam Kelas	
2.	Perilaku Siswa di Luar Kelas	

**LAMPIRAN 2. KUESIONER NEED ASSESMENT
 BLENDED LEARNING DALAM PEMBELAJARAN
 BAHASA INGGRIS**

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama	:	
Usia	: Tahun
Jenis Kelamin	:	Laki-laki/Perempuan *) <i>Coret yang tidak perlu</i>
Status Jenjang Pendidikan Formal	:	a. Mahasiswa b. Siswa SMA/SMK/Sederajat c. Siswa SMP/Sederajat *) <i>Mohon beri tanda silang pada jawaban Anda</i>

B. Pertanyaan Terkait dengan Awariness (*Berilah tanda silang pada jawaban Anda*)

1. Apakah Anda mengikuti pembelajaran rutin Bahasa Inggris di luar pendidikan formal?
 - a. Ya, (dimana? Sebutkan tempat pembelajaran informal tersebut.....)
 - b. Tidak

2. Apakah Anda mengetahui tentang *Blended Learning*?
 - a. Ya
 - b. Tidak

C. Pertanyaan Terkait dengan Kebutuhan Blended Learning (Berilah tanda silang pada salah satu jawaban yang Anda pilih)

SS = Sangat Setuju; S = Setuju; CS = Cukup Setuju; TS = Tidak Setuju; STS = Sangat Tidak Setuju

No.	PERTANYAAN	PILIHAN JAWABAN				
		SS	S	CS	TS	STS
ATENSI						
1.	Saya merasa bahwa pembelajaran bahasa inggris dalam pendidikan formal yang saya dapatkan masih konvensional/tradisional					
2.	Saya merasa bahwa pembelajaran bahasa inggris sebagian besar harus memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.					
3.	Saya sangat tertarik apabila ada metode pembelajaran bahasa inggris yang baru dan menyenangkan					
RELEVANSI						
4.	Saya merasa saat ini dibutuhkan metode pembelajaran bahasa inggris yang lebih inovatif dan menyenangkan					
5.	Saya merasa bahwa pembelajaran bahasa inggris yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi sangat relevan untuk saat ini dan masa yang akan datang					
7.	Saya merasa yakin bahwa metode pembelajaran bahasa inggris yang baru dan inovatif akan lebih mempermudah pemahaman terhadap materi yang					

No.	PERTANYAAN	PILIHAN JAWABAN				
		SS	S	CS	TS	STS
	disampaikan					
LITERASI TERHADAP TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI						
8.	Saya sudah terbiasa memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam kehidupan sehari-hari (seperti: Smartphone, Laptop ataupun gadget lainnya)					
9.	Saya sudah terbiasa menggunakan <i>Social Media</i> , <i>Browsing</i> dan memanfaatkan aplikasi digital lainnya.					
10.	Saya merasa bahwa ketergantungan terhadap teknologi informasi dan komunikasi sangat tinggi					

LAMPIRAN 3. INSTRUMEN PENILAIAN MEDIA PEMBELAJARAN

No	Aspek	Indikator	Skala Penilaian			
			4	3	2	1
Desain Media						
1		Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran				
2		Kesesuaian media dengan karakteristik Mahasiswa				
3		Kesesuaian media dengan lingkungan belajar				
4		Kemudahan dalam penggunaan menu navigasi				
5		Kemampuan media dalam mengembangkan motivasi Mahasiswa				
6		Kemampuan media dalam menarik perhatian Mahasiswa				
7		Kemampuan media untuk mengulang apa yang dipelajari				
Pertunjuk kegunaan						
8		Kejelasan petunjuk kegunaan				
9		Kerunutan penyajian petunjuk penggunaan				
10		Kelengkapan petunjuk penggunaan				
11		Petunjuk penggunaan mudah di pahami				

Rangkuman dan Saran Perbaikan

Kesimpulan:

Bahan Ajar *Blended Learning* ini dinyatakan ini dinyatakan*):

1. Layak digunakan di lapangan tanpa ada revisi
2. Layak digunakan di lapangan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan di lapangan

*)lingkari salah satu

**LAMPIRAN 4. INSTRUMEN PENILAIAN BIDANG
PENGAJARAN BAHASA INGGRIS**

<p>Petunjuk: Bapak/Ibu dimohon memberi penilaian terhadap bahan ajar yang kami kembangkan dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom 'Nilai' di bawah ini. Petunjuk Berilah tanda V di kolom jawaban sesuai dengan penilaian Anda</p>			
Skala Penilaian			
4	3	2	1
Sesuai Jelas Mudah Menarik Tepat	Cukup Sesuai Cukup Jelas Cukup Mudah Cukup Menarik Cukup Tepat	Kurang Sesuai Kurang Jelas Kurang Mudah Kurang Menarik Kurang Tepat	Tidak Jelas Tidak Jelas Tidak Mudah Tidak Menarik Tidak Tepat

No	Aspek	Indikator	Skala Penilaian			
			4	3	2	1
Kesesuaian Kaidah Bahasa Inggris						
1		Kesesuaian mengekspresikan Bahasa lisan secara akurat dan lancar				
2		Kesesuaian antara tulisan dengan pengucapan				
3		Kesesuaian kaidah Bahasa Inggris dengan materi				
4		Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa				
5		Kesesuaian contoh kasus dengan materi				

Rangkuman dan Saran Perbaikan

Kesimpulan:

Bahan Ajar *Blended Learning* ini dinyatakan ini dinyatakan*):

1. Layak digunakan di lapangan tanpa ada revisi
2. Layak digunakan di lapangan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan di lapangan

*)lingkari salah satu

**LAMPIRAN 5. INSTRUMEN PENILAIAN DESAIN
PEMBELAJARAN**

Petunjuk Berilah tanda V di kolom jawaban sesuai dengan penilaian Anda			
Skala Penilaian			
4	3	2	1
Sesuai Jelas Mudah Menarik Tepat	Cukup Sesuai Cukup Jelas Cukup Mudah Cukup Menarik Cukup Tepat	Kurang Sesuai Kurang Jelas Kurang Mudah Kurang Menarik Kurang Tepat	Tidak Jelas Tidak Jelas Tidak Mudah Tidak Menarik Tidak Tepat

No	Aspek	Indikator	Skala Penilaian			
			4	3	2	1
Hasil Belajar						
1		Kesesuaian terhadap kompetensi dasar				
2		Kejelasan rumusan hasil belajar sebagai rumusan materi				
Relevansi						
3		Materi relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai siswa				
4		Tugas, latihan dan soal-soal relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai siswa				
5		Jumlah ilustrasi, latihan, tugas dan soal cukup				
Penyajian Isi						

6		Materi yang disajikan sesuai dengan Standar Isi dan Kompetensi Dasar				
7		Keruntutan isi/ urutan materi				
8		Materi yang disajikan dapat memotivasi Mahasiswa untuk belajar mandiri				
9		Kegiatan-kegiatan yang disajikan sesuai dengan materi				
10		Kesesuaian contoh soal dan latihan dengan materi				
11		Kesesuaian gambar dengan materi				
12		Kemudahan kegiatan untuk dilakukan Mahasiswa				
Bahasa						
13		Kejelasan bahasa dalam materi				
14		Bahasa yang digunakan komunikatif				
15		Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia				
Evaluasi						
16		Kemudahan bahasa soal untuk dipahami				
17		Keseimbangan proporsi soal latihan/tes dengan isi materi				
18		Kesesuaian tugas/latihan/soal dengan tingkat kongnitif mahasiswa				

Rangkuman dan Saran Perbaikan

Kesimpulan:

Bahan Ajar *Blended Learning* ini dinyatakan ini dinyatakan*):

1. Layak digunakan di lapangan tanpa ada revisi
2. Layak digunakan di lapangan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan di lapangan

*)lingkari salah satu

**LAMPIRAN 6. INSTRUMEN PENILAIAN INSTRUMEN
NON TES**

Petunjuk Berilah tanda V di kolom jawaban sesuai dengan penilaian Anda			
Skala Penilaian			
4	3	2	1
Sesuai Jelas Mudah Menarik Tepat	Cukup Sesuai Cukup Jelas Cukup Mudah Cukup Menarik Cukup Tepat	Kurang Sesuai Kurang Jelas Kurang Mudah Kurang Menarik Kurang Tepat	Tidak Jelas Tidak Jelas Tidak Mudah Tidak Menarik Tidak Tepat

No	Aspek	Indikator	Skala Penilaian			
			4	3	2	1
Tujuan dan Kejelasan Rumusan Instrumen						
1		Kesesuaian terhadap tujuan penelitian				
2		Kejelasan rumusan instrumen				
Teknik Analisis Data						
3		Kejelasan instrumen observasi				
4		Kecukupan item pertanyaan pada instrumen observasi				
5		Kesesuaian narasumber untuk mengisi instrumen observasi				
6		Kesesuaian rumus				

		kuantitatif				
7		Kesesuaian penentuan rating				
8		Kesesuaian penentuan bobot				
9		Kesesuaian pakar untuk mengisi instrumen kuantitatif				
Bahasa						
10		Kejelasan bahasa dalam instrumen				
11		Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia				

Rangkuman dan Saran Perbaikan

Kesimpulan:

Instrumen Non Tes ini dinyatakan*):

1. Layak digunakan di lapangan tanpa ada revisi
2. Layak digunakan di lapangan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan di lapangan

*) lingkari salah satu

LAMPIRAN 7. INSTRUMEN PENILAIAN INSTRUMEN TES

Petunjuk Berilah tanda V di kolom jawaban sesuai dengan penilaian Anda			
Skala Penilaian			
4	3	2	1
Sesuai Jelas Mudah Menarik Tepat	Cukup Sesuai Cukup Jelas Cukup Mudah Cukup Menarik Cukup Tepat	Kurang Sesuai Kurang Jelas Kurang Mudah Kurang Menarik Kurang Tepat	Tidak Jelas Tidak Jelas Tidak Mudah Tidak Menarik Tidak Tepat

No	Aspek	Indikator	Skala Penilaian			
			4	3	2	1
Tujuan, Kejelasan Rumusan dan Perhitungan						
1		Kesesuaian terhadap tujuan penelitian				
2		Kejelasan rumusan dan perhitungan instrumen tes				
3		Instrumen dapat menangkap perbedaan perlakuan				
Penyajian Soal Tes						
3		Soal tes yang ditampilkan sesuai dengan substansi modul pembelajaran				
7		Kejelasan bahasa dalam instrumen tes				
8		Kesesuaian dengan kaidah bahasa Inggris				

9		Kesesuaian soal dengan tingkat kongnitif siswa				
---	--	--	--	--	--	--

Rangkuman dan Saran Perbaikan

Kesimpulan:

Instrumen Tes ini dinyatakan*):

1. Layak digunakan di lapangan tanpa ada revisi
2. Layak digunakan di lapangan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan di lapangan

*)lingkari salah satu

**LAMPIRAN 8. KUESIONER UJI KEMENARIKAN
 BLENDED LEARNING DALAM
 PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS**

STS= Sangat Tidak Setuju; Tidak Setuju= Kurang Menarik; S = Setuju; SS= Sangat Setuju

No.	PERTANYAAN	PILIHAN JAWABAN			
		STS	TS	S	SS
Media Pembelajaran					
1.	Saya merasa kesesuaian ukuran huruf pada media sudah baik				
2.	Saya merasa perpaduan warna pada tampilan media sudah baik				
3.	Saya merasa kualitas gambar pada tampilan media sudah baik				
4.	Saya merasa kemudahan dalam penggunaan media				
5.	Saya merasa kemenarikan dalam belajar dengan menggunakan media				
Penyajian Isi					
6.	Saya merasa tujuan pembelajaran sudah jelas				
5.	Saya merasa materi dalam media sudah jelas				

