



---

## PENGEMBANGAN RENCANA PEMBELAJARAN *BLENDED LEARNING* BERBASIS *LEARNING COMMUNITY*

Kawakibul Qamar<sup>1)</sup>, Tri Candra Wulandari<sup>2)</sup>

<sup>1,2)</sup> Universitas Kanjuruhan Malang

Email: fikri.chan@unikama.ac.id, ikings94@unikama.ac.id

### ABSTRACT

The purpose of this study was to develop a learning implementation plan (RPP) in the Basic Mathematics course with a Blended Learning approach based on Learning Community. The RPP is developed based on learning outcomes and learning objectives that have been adapted to the current national curriculum concept. This Basic Mathematics course was delivered to students in the third semester of the Information Systems study program at Kanjuruhan University Malang. The development of this RPP uses the revised concept of Borg and Gall, using three experts for RPP validators, there are mathematics learning experts, Blended Learning learning experts, and Learning community experts. Based on the results of expert validation, a score of 3.77 is obtained which means that the RPP is in a level that is valid and feasible to be tested.

**Keywords :** Blended Learning, Mathematics lessons plan, learning community

### ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) pada mata kuliah Matematika Dasar dengan pendekatan *Blended Learning* berbasis Learning Community. RPP yang dikembangkan berdasarkan learning outcome dan learning objective yang telah disesuaikan dengan konsep kurikulum nasional saat ini. Mata kuliah Matematika Dasar ini disampaikan pada mahasiswa semester tiga program studi Sistem Informasi di Universitas Kanjuruhan Malang. Pengembangan RPP ini menggunakan konsep pengembangan Borg dan Gall yang telah direvisi, dengan menggunakan tiga ahli sebagai validator RPP, yaitu ahli pembelajaran matematika, ahli pembelajaran Blended Learning, ahli *learning community*. Berdasarkan hasil validasi ahli, diperoleh skor 3,77 yang berarti RPP berada dalam tingkat yang valid dan layak untuk diujicobakan.

**Kata Kunci :** *Blended Learning*, RPP matematika, *learning community*.

### PENDAHULUAN

Pembelajaran pada mata kuliah Matematika Dasar pada program studi Sistem Informasi memiliki beberapa permasalahan yang dihadapi oleh mahasiswa. Permasalahan tersebut diperoleh berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa

mahasiswa yang sudah mengikuti mata kuliah Matematika dasar yang menyatakan bahwa pelaksanaan pembelajaran yang belum optimal, yaitu dari segi pemahaman konsep dan metode yang dilaksanakan oleh dosen. Adapun permasalahan tersebut antara lain: 1) materi Matematika Dasar dirasakan sulit karena harus mampu memahami konsep dan rumus dengan latar belakang mahasiswa yang memiliki kemampuan matematika yang cukup kurang, 2) model pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran masih konvensional yaitu ceramah dan presentasi, 3) dosen kurang mengaitkan konsep matematika dasar dengan program studi yang mereka ambil, 4) minimnya sumber belajar, karena mahasiswa tidak dibiasakan mencari sumber belajar, 5) karakteristik mahasiswa yang cukup berbeda, dengan variasi latar belakang budaya.

Salah satu strategi pembelajaran yang telah mendapatkan daya tarik di bidang pendidikan matematika selama beberapa tahun terakhir adalah *Blended Learning*. Konsep *Blended Learning* sebagai strategi pembelajaran dalam pendidikan formal adalah kombinasi pengiriman konten dan pengajaran melalui media digital dan online dengan cara pembelajaran konvensional yaitu tatap muka. Thorne (2003) mendefinisikan *Blended Learning* sebagai kesempatan untuk mengintegrasikan inovasi dan teknologi yang menawarkan pembelajaran online dengan interaksi dan partisipasi pembelajaran konvensional. Sedangkan Bersin (2004:56) mendefinisikan *Blended Learning* sebagai kombinasi media berbeda untuk menciptakan pembelajaran yang optimal baik secara tradisional maupun format elektronik. Penggunaan *Blended Learning* merupakan langkah besar bagi beberapa guru, namun bagi siswa akan dapat melibatkan dalam lingkungan belajar mereka.

Pembelajaran ini memfasilitasi aktifitas belajar secara *offline* dan *online*. Adanya aktifitas belajar *offline* dan *online* dapat menjadi masa transisi untuk menjawab tantangan era digital yaitu pemanfaatan *smartphone* pada sesi online tanpa mengurangi kualitas pembelajaran “tatap muka”. Agar dapat memanfaatkan sesi *online* secara maksimal maka dipilihlah teknik *Learning Community*. *Learning Community* digunakan sebagai wahana bagi anggota untuk berbagi pengalaman belajar sehingga dapat meningkatkan kualitas belajar dari anggota *Learning Community* (Goodyear, 2006; Price, 2005). *Learning Community* tidak harus

---

dibangun melalui interaksi tatap muka secara langsung, namun dapat dilakukan dengan memanfaatkan komunikasi elektronik

Konsep *Learning Community* merupakan komunitas yang saling berbagi dan membantu dalam mencapai suatu tujuan belajar (Goodyear, 2006). Berdasarkan konsep *Learning Community* tersebut disimpulkan bahwa teknik ini dapat digunakan sebagai wahana bagi anggota untuk berbagi pengalaman belajar sehingga dapat meningkatkan kualitas belajar dari anggota *Learning Community*. Pengembangan strategi pembelajaran ini diintegrasikan sehingga akan saling mendukung antara sesi *offline* dan sesi *online*.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dimulai dengan melakukan studi pendahuluan kemudian menyusun perangkat pembelajaran yang dilanjutkan dengan melakukan validasi perangkat pembelajaran kepada ahli, meliputi RPP dan bahan ajar yang digunakan. Hasil validasi akan menentukan apakah perangkat sudah sesuai dan layak untuk digunakan. Data validitas instrumen menggunakan lembar validasi perangkat pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Lembar validasi diisi oleh ahli yang akan menelaah kesesuaian RPP dan bahan ajar dengan strategi *Blended Learning* berbasis *Learning Community*.

Perhitungan reliabilitas instrumen (R) menggunakan rumus:

$$R = \left[ 1 - \frac{A - B}{B + A} \right] \times 100\%$$

Keterangan:

A: Skor tertinggi dari validator

B: skor terendah dari validator

Instrumen dikatakan baik apabila reliabilitas yang diperoleh  $\geq 0,75$  atau 75% (Borich, 1994 dalam Ibrahim, 2005). Pengumpulan data berdasarkan hasil validasi RPP dan bahan ajar yang dikembangkan oleh peneliti dan mendapat revisi dari ahli. Analisis data berdasarkan analisis hasil validitas RPP dan bahan ajar untuk menentukan kelayakan RPP dan bahan ajar. Kelayakan RPP dan bahan ajar

berdasarkan skor S yaitu rata-rata hasil penilaian ahli yang disesuaikan dengan kriteria validitas RPP dan bahan ajar berdasarkan tabel 1 berikut.

Tabel 1. Kriteria validitas instrumen

Interval	Kriteria
$3,5 \leq S \leq 4,0$	Valid
$2,5 \leq S < 3,0$	Cukup Valid
$1,5 \leq S < 2,5$	Kurang Valid
$0 \leq S \leq 1,5$	Tidak Valid

(adaptasi Ratumanan&Laurens, 2006)

Berdasarkan kriteria pada Tabel 1, RPP dan bahan ajar dikatakan dapat digunakan apabila berada pada kriteria valid, yaitu dengan skor rata-rata 3,5 hingga 4,0.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Validasi RPP diberikan kepada dua ahli Blended Learning dan dua ahli pembelajaran matematika. Ahli Blended Learning mengkaji dan memvalidasi RPP sedangkan ahli pembelajaran matematika memvalidasi bahan ajar yang digunakan. Hasil penilaian terhadap validasi RPP disajikan pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Hasil penilaian RPP

No	Aspek yang dinilai	Validator		Rata-rata	Kategori
		V1	V2		
1	Identitas	4	3.8	3.9	Valid
2	Tujuan	3.5	3.7	3.6	Valid
3	Metode belajar sesuai Blended Learning	3.8	4	3.9	Valid
4	sarana dan sumber belajar	3.6	3.5	3.55	Valid
5	Langkah pembelajaran	4	3.7	3.85	Valid
6	Evaluasi	3.5	3.7	3.6	Valid
7	Keterbacaan	4	4	4	Valid
	<b>rata-rata</b>			3.77	valid
	<b>Reliabilitas</b>	94%			

Berdasarkan tabel 2, reliabilitas penilaian validator 1 dan validator 2 adalah 94 % , hal ini berarti hasil penilaian valiadator reliabel. Sedangkan berdasarkan rata-rata diperoleh 3.77 yang berarti RPP yang dikembangkan adalah valid. Hal ini berarti RPP yang dikembangkan sesuai dengan ranah *Blended Learning* berbasis *learning community* dan layak untuk digunakan.

### **B. Validasi Bahan Ajar**

Sesuai konsep blended learning maka bahan ajar yang digunakan adalah *e-book*. *E-book* berisi materi matematika dasar, konsep, contoh soal, latihan dan tugas kelompok yang disusun dalam format pdf. Hasil validasi *e-book* disajikan pada tabel 3 berikut.

Tabel 3. Hasil Validasi e-book

No	Aspek yang dinilai	Validator		Rata-rata	Kategori
		V1	V2		
1	Format <i>e-book</i>	4	4	4	Valid
2	Isi/materi <i>e-book</i>	3.7	3.5	3.6	Valid
3	Bahasa	4	4	4	Valid
4	Learning Community	3.7	3.7	3.7	Valid
	<b>rata-rata</b>			3.83	Valid
	<b>Reliabilitas</b>	93%			

Berdasarkan tabel 3, reliabilitas validator 1 dan 2 adalah 93%, hal ini berarti data yang diperoleh reliabel. Sedangkan rata-rata hasil validasi e-book adalah 3,38 berada pada kriteria valid. Hal ini berarti e-book yang dikembangkan valid dan layak untuk digunakan.

*Blended Learning* tidak sekedar memindahkan worksheet ke *softfile* dalam perangkat atau komputer. Materi di dalam *Blended Learning* berisi konten yang relevan bagi siswa, di mana mereka sebagian mampu mempercepat pembelajaran mereka. Teknologi yang digunakan tidak menggantikan guru sebagai fasilitator karena keduanya sama-sama penting. Bahkan kombinasi keduanya akan mampu meningkatkan pengalaman pembelajaran dan mengubah cara belajar beberapa siswa (Carson, 2015). Hasil validasi RPP dan *e-book* yang valid berarti bahwa terdapat kesesuaian RPP dan e-book dengan karakteristik *blended learning* dan *learning community*.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa perangkat pembelajaran *blended learning* berbasis *learning community* berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan *e-book* layak untuk digunakan. Bagi pada peneliti lain yang ingin mengembangkan strategi serupa, dapat mengembangkan strategi *flipped class* yang disesuaikan dengan materi yang diajarkan.

## REFERENSI

- Bersin, J. 2004. *The blended Learning Book: Best Practices, Proven Methodologies, and Lessons Learned*. San Francisco: Pfeiffer Publishing.
- Borich, D. 1994. *Observation Skill for Effective Teaching*. New York: Macmilan Publishing Company
- Carson, Lori. 2015. *Blended Learning in the Math Classroom*. (online). (<http://www.dreambox.com/blog/blended-learning-in-the-math-classroom>) diakses tanggal 2 Februari 2016
- Goodyear, P., De Laat, M., & Lally, V. 2006. *Using Pattern Languages to Mediate Theory-Praxis Conversations in Designs for Networked Learning*. ALT-J, Research in Learning Technology, 14,(3), pp.211-223.
- Ibrahim, M. 2005. *Assesment Berkelanjutan*. Surabaya: Unesa University Press
- Koellner-Clark, Karen & Borko, Hilda. 2004. *Establishing A Professional Learning Community Among Middle School Mathematics Teachers*. Proceedings of the 28th Conference of the International Group for the Psychology of Mathematics Education, 2004 Vol. 2 pp. 223–230
- Price, Derek V. 2005. *Learning Communities and Student Success in Postsecondary Education*. (online). (<http://www.mdrc.org>). diakses tanggal 2 Februari 2016
- Ratumaman, G.T, dan T, Laurens. 2006. *Evaluasi Hasil Belajar yang Relevan dengan Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Surabaya: Unesa University Press
- Thorne, K. 2003. *Blended learning : How to integrate online and traditional learning*. London: Kogan Page Publishers.