

DESAIN PEMBELAJARAN PEDATI PADA MODEL BLENDED LEARNING

Sri Rahayuningsih¹, Febi Dwi Widayanti², Indria Kristiawan³

^{1,2}Pendidikan Matematika, Universitas Wisnuwardhana Malang, Indonesia

³Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Wisnuwardhana Malang, Indonesia
srihayuningsih@wisnuwardhana.ac.id¹

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 22-09-2023
Disetujui: 04-03-2024

Kata Kunci:

desain pembelajaran;
pedate;
blended learning

ABSTRAK

Abstrak: Berakhirnya pandemi Covid-19 di masa sekarang ini membawa dampak pada dunia pendidikan, salah satunya peralihan pelaksanaan pembelajaran secara daring menuju luring. Dengan demikian, agar perubahan tidak terlalu signifikan dan tidak meninggalkan kebiasaan sebelumnya, maka dilakukan suatu pembelajaran *blended learning*. Hal ini dilakukan agar pelaksanaan pembelajaran tetap daring namun juga tidak meninggalkan tatap muka dengan pendidik. Prinsip yang dapat mengkolaborasi kedua aktivitas tersebut adalah penerapan prinsip PEDATI (Pelajari, Dalami, Terapkan, Evaluasi). Model *blended learning* dirancang dengan memadukan pembelajaran tatap muka dan teknologi informasi dan komunikasi yang bersifat daring (*online*). Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan desain pembelajaran PEDATI dalam Model *Blended Learning* di Universitas Wisnuwardhana. Metode deskriptif kualitatif digunakan dengan teknik pengumpulan data berupa observasi dan studi pustaka. Penelitian ini dimulai dengan mempersiapkan konten matakuliah Profesi Kependidikan pada LMS Universitas. Hasil yang dicapai pada penelitian ini adalah desain pembelajaran PEDATI dalam Model *Blended Learning* yang meliputi: 1) PELajari; 2) DALami; 3) TERapkan; dan 4) EVALUasi. Desain PEDATI pada Model *Blended Learning* di Universitas Wisnuwardhana diharapkan dapat memberi referensi atau rujukan bagi pendidik dalam melaksanakan pembelajaran di Perguruan Tinggi.

Abstract: The end of the current COVID-19 pandemic has had an impact on the world of education, one of which is the transition from online to offline learning. Thus, so that changes are not too significant and do not abandon previous habits, blended learning is carried out. This is done so that learning remains online but also does not involve face-to-face contact with educators. The principle that can collaborate these two activities is the application of the PEDATI principle (Learn, Explore, Apply, Evaluate). The blended learning model is designed by combining face-to-face learning and online information and communication technology. This research aims to describe the PEDATI learning design in the Blended Learning Model at Wisnuwardhana University. Qualitative descriptive methods were used with data collection techniques in the form of observation and literature study. This research began by preparing the content for the Education Professionals course at the University's LMS. The results achieved in this research are the PEDATI learning design in the Blended Learning Model which includes: 1) LEARN; 2) Natural; 3) Apply; and 4) evaluation. It is hoped that the PEDATI design in the Blended Learning Model at Wisnuwardhana University can provide a reference for educators in carrying out learning in higher education.

A. LATAR BELAKANG

Pada era sekarang, mahasiswa tentu telah akrab dengan teknologi. Baik dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam konteks pendidikan, teknologi sudah menjadi bagian yang sangat penting. Untuk itu, proses pembelajaran yang kekinian pun tampaknya perlu memanfaatkan teknologi agar proses pembelajaran dapat membantu kebutuhan belajar (Halimah, 2019). Akibat pandemi Covid-19, pemerintah membuat kebijakan pelaksanaan pembelajaran jarak jauh agar terhindar dari

penularan pandemi. Akibatnya, pendidik dituntut bisa berinovasi dalam desain pembelajaran (Jultri, 2020). Demikian juga di Universitas Wisnuwardhana, dosen pengampu matakuliah dituntut untuk dapat memfasilitasi belajar mahasiswa sesuai dengan kebutuhan. Salah satu pendukung bagi mahasiswa memahami materi pembelajaran adalah ketepatan dalam menentukan desain pembelajaran. Istilah ini mengacu pada rangkaian kegiatan perancangan dan pengembangan kegiatan pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai, tentu dengan

memerhatikan berbagai unsur yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran. Selain itu, mahasiswa di Universitas Wisnuwardhana berasal dari berbagai daerah dan bermacam-macam latar belakang sehingga dosen pengampu harus dapat membuat desain pembelajaran dengan tepat.

Secara mendasar, teknologi sesungguhnya memudahkan proses pembelajaran baik dari pendidik maupun peserta didik. Peleburan teknologi dalam jaringan dan pembelajaran tatap muka umum dikenal dengan istilah *blended learning*. Gagasan pengombinasian model tersebut sangat mampu melengkapi informasi dalam proses pembelajaran, misalnya penayangan video dari kanal youtube (Halimah, 2019). Ini persis seperti yang dikemukakan oleh (Bersin, 2004) bahwa ketika internet dikenal lebih luas, sejumlah orang berpikir untuk mengolaborasikan pembelajaran langsung (konvensional) dengan pembelajaran berbasis digital. Hal ini telah menjadi isu kekinian dalam konteks pendidikan yang memanfaatkan unsur globalisasi dan teknologi. Lembaga-lembaga maupun praktisi banyak juga yang telah mengembangkan sesuai dengan tipologi khas pendidikan di tempatnya masing-masing. Model *Blended Learning* (selanjutnya disebut dengan MBL) menjadi satu pembelajaran khas yang mencampurkan kelebihan pembelajaran tatap muka dan daring. Pembelajaran demikian diharapkan bisa menciptakan lingkungan belajar positif yang tidak membatasi ruang dan waktu.

Secara khas, keunggulan MBL adalah dapat memudahkan kelas daring tanpa kehilangan kontak langsung yang diharapkan mahasiswa secara umum. Model tersebut menawarkan suasana pembelajaran yang lebih menarik daripada yang hanya menekankan satu pihak—pembelajaran daring atau luring—sehingga meningkatkan partisipasi dan minat yang lebih tinggi pada mahasiswa. Ini sesuai dengan pernyataan (Mutaqin dkk., 2016) bahwa kelas *blended learning* cenderung efektif daripada kelas reguler karena mahasiswa diajak proaktif belajar daripada kelas reguler.

Berdasarkan situasi pada saat ini, pelaksanaan pembelajaran juga sedang mengalami peralihan setelah dilaksanakannya pembelajaran secara daring dari dampak pandemi covid-19. Berakhirnya pandemic di masa sekarang ini juga membawa dampak, salah satunya adalah peralihan pelaksanaan

pembelajaran secara daring menuju luring. Sedangkan aktivitas apapun ketika pandemi sudah menjadi suatu kebiasaan, khususnya pada aktivitas pembelajaran. Selain itu, mahasiswa sangat berharap untuk melaksanakan perkuliahan secara luring atau bertatap muka. Dengan demikian, agar perubahan tidak terlalu signifikan dan tidak meninggalkan kebiasaan sebelumnya, maka dilakukan suatu pembelajaran *blended learning*. Hal ini dilakukan agar pelaksanaan pembelajaran tetap daring namun juga tidak meninggalkan tatap muka dengan pendidik. Menurut Staker & Horn (2012) pembelajaran campuran (*blended learning*) merupakan program pendidikan formal yang memungkinkan pesertadidik belajar (paling tidak sebagian) melalui konten dan petunjuk yang disampaikan secara daring (online) dengan kendali mandiri terhadap waktu, tempat, urutan, maupun kecepatan belajar.

Berkaitan dengan MBL, konsep e-learning tidak bisa dilepaskan sebagai naungan atas ragam pembelajaran yang mendasarkan dirinya pada penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. Stockley menyebut bahwa e-learning sebagai pembelajaran, pelatihan, atau program pendidikan yang menggunakan sarana elektronik, seperti komputer maupun ponsel dengan berbagai variasinya (Chaeruman, 2013). Beberapa unsur yang membangun e-learning adalah infrastruktur, sistem dan aplikasi, dan konten. Dalam hal ini, konten pembelajaran dapat berbasis multimedia ataupun berbasis teks. Keduanya memiliki keunggulan dan kelemahannya tersendiri. Dan setiap konten, baik multimedia maupun tekstual umumnya disimpan dalam LMS (*Learning Management System*) yang mudah diakses mahasiswa (Agustina, 2013). LMS menjadi wadah manajemen pembelajaran penyedia materi, pendukung kolaborasi, perekam data dan penilai kinerja, serta menghasilkan laporan spesifik yang bisa memaksimalkan suatu pembelajaran (Yasar & Adiguzel, 2010).

Saat ini, LMS berbasis teknologi informasi dan komunikasi dapat dimaknai dalam tiga paradigma. Pertama, LMS merupakan produk teknologi yang digunakan sebagai penunjang proses belajar mengajar. Kedua, LMS merupakan konten materi yang aplikatif dalam proses belajar mengajar. Ketiga, LMS merupakan aplikasi atau alat bantu belajar mengajar yang memaksimalkan efektifitas dan efisiensi (Munir, 2012). Hal ini sejalan dengan

pernyataan Fitriani dkk. (2024) yang menyatakan bahwa model pembelajaran *blended learning* juga dinilai sangat efektif diterapkan karena dapat secara langsung melibatkan teknologi yang ada sebagai media pembelajaran. *Blended learning* juga merupakan pembelajaran yang fleksibel, efektif, efisien, jangkauan lebih luas, bervariasi, menarik dan mudah diakses dimana saja (Hariyadi dkk., 2022). Di sisi lain, seperti yang sudah dikemukakan sebelumnya, pembelajaran yang mengolaborasikan pertemuan fisik dan virtual, serta memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu proses pembelajaran dikenal sebagai *blended learning* (Köse, 2010). Proses pembelajaran online dilakukan dengan berbagai aplikasi seperti grup WhatsApp, zoom meeting atau Google meet. Proses pembelajaran ini mengutamakan kegiatan sinkron, namun kegiatan diskusi dan penugasan tidak dikelola dengan baik. Untuk itu, LMS harus dapat menggabungkan kedua model aktivitas tersebut, yaitu *synchronous* dan *asynchronous*. Salah satu prinsip dalam penggabungan kedua pendekatan tersebut adalah prinsip PEDATI (Pelajari, Dalami, Terapkan, Evaluasi) (Mualimah dkk., 2021). Model ini dinamakan sebagai PEDATI yang bisa juga bermakna Pembelajaran Daring pada Pendidikan Tinggi. Model desain ini merupakan siklus pembelajaran yang ditawarkan dalam bentuk *blended learning* (Chaeruman, 2018).

Model pembelajaran ini memadukan pembelajaran model tatap muka dengan pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi. Tujuan peleburan model pembelajaran tersebut adalah agar mahasiswa lebih mudah belajar tanpa dibatasi dengan ruang dan waktu. MBL merupakan usaha praktis agar mahasiswa mampu belajar mandiri di mana pun dan kapan pun. Hal ini juga sejalan dengan pendapat Mufidah & Surjanti (2021) yang menyatakan bahwa pembelajaran gabungan yaitu online dan offline akan sangat efektif dalam meningkatkan kemandirian belajar dan dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang berkesan.

Berdasarkan paparan di atas, desain pembelajaran MBL perlu diwujudkan dalam sistem pembelajaran. Namun perlu tekankan pula, terselenggaranya program MBL di Perguruan Tinggi perlu didukung dengan sarana internet yang memadai, sumber daya manusia, dan kebijakan yang mendorong terlaksananya program tersebut.

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan telah menerapkan pembelajaran berbasis e-learning. Namun pada kenyataannya, MBL dalam sistem pembelajaran di Perguruan Tinggi belum diterapkan pada seluruh mata kuliah. Oleh sebab itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan desain pembelajaran PEDATI dalam konteks MBL di Universitas Wisnuwardhana.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Data dikumpulkan melalui observasi dan studi pustaka. Dosen dan mahasiswa Pendidikan Matematika Universitas Wisnuwardhana Malang dan Universitas PGRI Argopuro Jember merupakan subjek penelitian.

Penelitian ini diawali dengan mempersiapkan LMS atau mempersiapkan matakuliah Profesi Kependidikan pada e learning universitas. Sistem pembelajaran yang digunakan ialah MBL yang dinamakan PEDATI. Terma tersebut merupakan hasil singkatan dari beberapa kata yang merujuk pada alur pembelajaran—Pelajari – Dalami – Terapkan dan evaluasi. Dalam penerapannya, sistem *blended learning* digunakan sebagai strategi belajar yang memanfaatkan aspek pertemuan langsung dan belajar mandiri. Selanjutnya, istilah PEDATI sudah merujuk secara intrinsik pada sistem *blended learning*. Dengan demikian, istilah PEDATI dianggap sinonim dengan desain pembelajaran *blended learning*.

Sebagai model atau desain pembelajaran, PEDATI menawarkan langkah sistematis, logis, dan memiliki komponen yang saling berkaitan. Terdapat lima langkah pokok dalam alur PEDATI yang dijabarkan sebagai berikut.

1. Merumuskan Capaian Pembelajaran

Pertama, perumusan capaian belajar. Seperti yang kita ketahui, capaian pembelajaran (CP) terdiri dari beberapa tingkatan yang dapat dipilah berdasarkan lokusnya, mulai dari tingkat perguruan tinggi, program studi, hingga tingkatan kursus. Dalam penelitian ini, hasil belajar merujuk pada tingkatan kursus. Prestasi belajar menjadi pencapaian kinerja yang diharapkan bisa diraih mahasiswa setelah mengikuti kuliah yang menerapkan proses pembelajaran tertentu. Perumusan hasil belajar yang baik sangat penting, karena hal itu menjadi dasar penentuan komponen

sistem pembelajaran selanjutnya. Komponen-komponen tersebut antara lain sebagai berikut.

- Pemilihan, penentuan, dan pengaturan materi.
- Pemilihan dan penentuan strategi pembelajaran.
- Pemilihan dan penentuan cara nilai atau evaluasi belajar.
- Pemantauan dan pengevaluasian keberhasilan proses pembelajaran.

2. Pemetaan dan Pengorganisasian Materi Pembelajaran

Kedua, pemetaan dan pengorganisasian materi pembelajaran. Pemetaan dan pengorganisasian materi merupakan usaha menentukan dan mengklasifikasi materi pembelajaran relevan dalam materi ajar dan sub topik yang sesuai dengan hasil belajar yang telah ditentukan. Dengan hal tersebut, mahasiswa diharapkan dapat melakukan pembelajaran dengan baik sesuai dengan capaian pembelajaran yang dihendaki oleh dosen.

3. Memilih dan Menentukan Aktivitas Pembelajaran Sinkron dan Asinkron

Ketiga, memilih dan menentukan kegiatan pembelajaran sinkronus dan asinkronus. Langkah ini menjadi usaha menjawab pertanyaan, “apakah capaian dan topik, atau subtopik, yang telah dipilih dapat dicapai melalui strategi pembelajaran asinkronus atau sinkronus?” Pada tahap ini juga dibutuhkan kriteria khusus sebagai landasan penentu pembelajaran sinkron dan asinkron yang cocok dengan kebutuhan mahasiswa. Karena itu, tahapan menyajikan kriteria pemilihan dan penentuan strategi pembelajaran yang relevan sebagai pedoman.

4. Merancang Kegiatan Pembelajaran Asinkron

Keempat, mengidentifikasi hasil belajar dan materi pelajaran yang ingin dicapai melalui pembelajaran asinkron dan sinkron. Kegiatan pembelajaran pada tahap ini harus menyesuaikan dengan proses pembelajaran asinkron yang mengacu pada materi pelajaran. Mahasiswa pada tahap ini akan menempuh proses pembelajaran asinkron yang mandiri.

5. Merancang Kegiatan Pembelajaran

Sinkron

Kelima, mengacu materi pembelajaran yang ditempuh melalui strategi pembelajaran asinkron, dosen akan merancang kegiatan pembelajaran sinkron yang dapat memfasilitasi mahasiswa untuk memantapkan hasil belajarnya.

Setelah melakukan kelima hal di atas, peneliti mendeskripsikan desain yang sudah dicanangkan. Penggambaran desain tersebut dapat dilihat pada diagram berikut.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

Sebagaimana yang telah diulas sebelumnya, desain pembelajaran ini dinamakan PEDATI yang merupakan akronim dari PELajari - DALami - Terapkan dan evaluasi dalam perguruan tinggi. Model pembelajaran ini menawarkan siklus alur pembelajaran *blended learning* seperti yang telah diuraikan juga di atas. Hasil penerapan model tersebut tentu diasumsikan mengandung unsur-unsur yang sistematis, logis, dan komponennya saling bertaut satu sama lain. Berikut peneliti menyajikan hasil rancangan model pembelajaran *blended learning* PEDATI.

Merumuskan Capaian Pembelajaran

Perumusan capaian pembelajaran dalam sistem *blended learning* menjadi hal yang pertama kali mesti dilakukan. Baik dalam tiap bentuk pembelajaran, agaknya hal ini tidak dapat diabaikan. Begitu pula dalam perancangan model pembelajaran PEDATI. Capaian pembelajaran mata kuliah ini memiliki posisi yang sangat penting sebagai kunci pembuka dalam perancangan sistem *blended learning* (Chaeruman, 2018). Capaian pembelajaran mata kuliah disajikan dalam Tabel 1 berikut.

Tabel 1: Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) Profesi Kependidikan

CPMK	Capaian Pembelajaran
CPMK 1	Mahasiswa mampu menjelaskan sejarah singkat Profesi Guru di Indonesia;
CPMK 2	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dasar hakikat pendidikan, sikap profesional guru, dan etika dasar guru;
CPMK 3	Mahasiswa mampu menjelaskan komponen-komponen dan tahapan-tahapan pengembangan profesi keguruan;

CPMK 4	Mahasiswa mampu mempraktikkan konsep penilaian kinerja guru;
CPMK 5	Mahasiswa mampu menganalisis kebijakan perlindungan dan penghargaan terhadap guru;
CPMK 6	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dasar etika profesi keguruan;
CPMK 7	Mahasiswa mampu menjelaskan kompetensi guru;
CPMK 8	Mahasiswa mampu menganalisis fenomena-fenomena yang sering terjadi dalam dunia profesi keguruan.

Memetakan dan Mengorganisasikan Materi Profesi Kependidikan

Selanjutnya, pemetaan dan pengorganisasian materi profesi kependidikan. Sebagaimana yang telah disampaikan, model pembelajaran PEDATI dirancang peneliti dalam mata kuliah profesi kependidikan sehingga materi harus mewakili substansi mata kuliah tersebut. Pemetaan dan pengorganisasian materi pembelajaran menjadi usaha memilah dan memilih ragam materi ke dalam materi pelajaran dan subtopik yang sesuai dengan hasil belajar yang telah ditentukan. Pada mata kuliah profesi kependidikan, materi berdasarkan sub CPMK yang telah disusun. Adapun pemetaan CPMK terhadap Sub CPMK dan materi profesi kependidikan ditunjukkan pada Tabel 2.

Tabel 2: Sub CPMK dan Materi Profesi Kependidikan

Sub-CPMK	Kemampuan Akhir Tiap Tahapan Belajar (Sub-CPMK)	Materi Pembelajaran
Sub-CPMK 1	Mampu menganalisis proses dan sejarah kemunculan profesi guru (CPMK1);	Sejarah Profesi Keguruan di Indonesia
Sub-CPMK 2	Mampu memahami dasar, fungsi, tujuan, pendidikan nasional, dan tugas, hak, serta kewajiban tenaga pendidik (CPMK2);	<ul style="list-style-type: none"> • Dasar, fungsi, dan tujuan pendidikan nasional • Tugas, hak, dan kewajiban tenaga pendidik
Sub-CPMK 3	Mampu menganalisis pengertian profesional, profesi dan profesionalisme kerja, asas pokok	Pengertian profesional, profesi dan profesionalisme kerja, asas pokok profesionalisme

	profesionalisme (CPMK2);	
Sub-CPMK 4	Mampu mengetahui aspek-aspek yang perlu diperhatikan dalam mengembangkan profesionalisme, karakteristik profesionalisme, watak kerja seorang profesionalisme (CPMK2);	Aspek-aspek yang perlu diperhatikan dalam mengembangkan profesionalisme, karakteristik profesionalisme, watak kerja seorang profesionalisme
Sub-CPMK 5	Mampu memahami alur pengembangan profesi guru, serta mampu berpikir kritis terhadap kebijakan profesi guru (CPMK3);	Tahapan pengembangan guru profesional, alur, dan kebijakan pengembangan profesi dan karir guru
Sub-CPMK 6	Mampu memberikan pengertian penilaian kinerja guru, persyaratan dan prinsip penilaian kinerja guru, dan prosedur pelaksanaan penilaian kinerja guru dengan sistematis (CPMK4);	Penilaian kinerja Guru <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian penilaian kinerja guru • Persyaratan, prinsip-prinsip, dan aspek penilaian kinerja guru Prosedur pelaksanaan penilaian kinerja guru
Sub-CPMK 7	Mampu menjelaskan tentang sistem perlindungan dan penghargaan terhadap guru (CPMK5);	Perlindungan dan penghargaan terhadap guru
Sub-CPMK 8	Mampu memahami konsep dasar etika profesi keguruan (CPMK2, CPMK6);	Konsep dasar etika profesi keguruan <ul style="list-style-type: none"> • Tinjauan Umum • Pengertian etika profesi keguruan • Pentingnya etika profesi
Sub-CPMK 9	Mampu memahami secara kongkrit sikap-sikap profesional guru yang telah disebutkan (CPMK2, CPMK6);	Sikap Profesional Guru <ul style="list-style-type: none"> • Sikap Terhadap Perundang-Undangan • Sikap terhadap organisasi profesi • Sikap terhadap teman sejawat • Sikap terhadap anak didik

		<ul style="list-style-type: none"> • Sikap terhadap tempat kerja • Sikap terhadap pemimpin/atasan • Sikap terhadap pekerjaan
Sub-CPMK 10	Mampu memahami peranan guru dalam proses pembelajaran, masalah-masalah internal dan eksternal belajar dan pengolahan sumber belajar (CPMK8);	Peran guru dalam proses pembelajaran, masalah-masalah internal dan eksternal belajar dan pengolahan sumber belajar
Sub-CPMK 11	Mampu memahami empat kompetensi guru (CPMK7);	Kompetensi Guru <ul style="list-style-type: none"> • Kompetensi Pedagogik • Kompetensi Kepribadian • Kompetensi Sosial • Kompetensi Profesional
Sub-CPMK 12	Mampu menganalisis kendala pengembangan profesi guru (CPMK8);	Kendala pengembangan profesi guru
Sub-CPMK 13	Mampu memberikan analisis dan refleksi fenomena guru terpuji/teladan (CPMK8);	Analisis dan refleksi fenomena guru terpuji/teladan
Sub-CPMK 14	Mampu memberikan analisis dan solusi fenomena pelanggaran etika oleh guru (CPMK8).	Analisis dan solusi fenomena pelanggaran etika oleh guru

Memilih dan Mendefinisikan Kegiatan Pembelajaran Sinkron dan Asinkron

Selanjutnya, pemilihan dan penentuan setting pembelajaran. Dosen perlu memilih dan menentukan setting pembelajaran sebagai usaha menentukan apakah prestasi dan mata pelajaran atau subtopik tertentu dapat dicapai melalui kegiatan pembelajaran asinkron atau sinkron.

Merancang Kegiatan Pembelajaran Asinkron

Selanjutnya, perancangan kegiatan pembelajaran asinkron yang mengacu materi pelajaran dalam strategi pembelajaran asinkron.

Perancangan kegiatan pembelajaran asinkron merupakan perencanaan kegiatan pembelajaran asinkronus mandiri (AM) dan kolaboratif (AK) yang sesuai dengan capaian pembelajaran. Pada pembelajaran asinkron ini, dosen menggunakan media LMS atau di Unidha yang disebut dengan e-learning. Adapun fitur yang disajikan pada e-learning sebagai pelaksanaan pembelajaran asinkron, yaitu:

- a) Capaian pembelajaran matakuliah, pada fitur ini di deskripsikan capaian pembelajaran matakuliah dan dicantumkan pula capaian pembelajaran di setiap pertemuan.
- b) Materi pembelajaran, pada fitur ini disajikan materi berupa teks dan video pendek yang memuat penjelasan materi.
- c) Aktivitas pembelajaran, pada aktivitas ini disajikan dalam fitur diskusi, kuis, dan tugas.
 - Aktivitas diskusi berisikan arahan yang memotivasi mahasiswa agar menyampaikan materi yang belum dipahami. Aktivitas ini merupakan perwujudan pembelajaran sinkron dan asinkron. Aktivitas ini dikatakan sebagai pembelajaran sinkron karena mahasiswa bisa mengakses pertanyaan teman sekelas dan mengomentari di kolom diskusi dimanapun mereka berada, yang dikenal dengan sinkron mandiri (AM). Pembelajaran sinkron karena pada aktivitas diskusi ini juga dicantumkan link zoom dan waktu pelaksanaan secara virtual untuk membahas lebih lanjut materi yang belum dipahami oleh mahasiswa.
 - Aktivitas kuis, aktivitas ini merupakan perwujudan dari asesmen pembelajaran asinkron mandiri (AM), karena dapat dilakukan dimanapun, akan tetapi waktunya terbatas dalam menyelesaikannya.
 - Aktivitas tugas, aktivitas ini merupakan asesmen pembelajaran asinkron kolaboratif (AK) karena dapat diakses mahasiswa dimanapun mereka berada.

Merancang Kegiatan Pembelajaran Sinkron

Terakhir, kegiatan pembelajaran sinkron perlu dirancang oleh dosen dalam bentuk pembelajaran sinkron langsung dan sinkron virtual yang diuraikan sebagai berikut.

- a) Sinkron langsung (SL), pada aktivitas ini merupakan tindak lanjut dari aktivitas diskusi

ketika ada materi yang memang harus didiskusikan secara tatap muka. Pada aktivitas ini dosen juga menjelaskan materi kepada mahasiswa. Aktivitas ini fleksibel karena dilakukan jika mahasiswa membutuhkan penjelasan materi secara langsung.

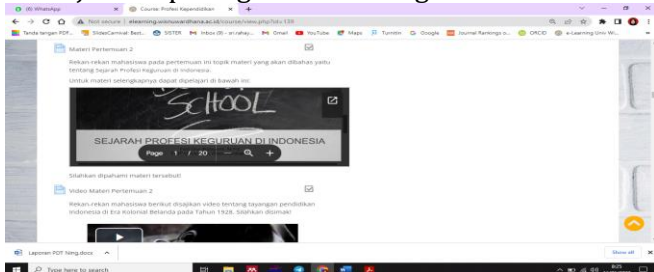
- b) Sinkron maya (SM), pada aktivitas ini juga merupakan tindak lanjut dari aktivitas diskusi, namun dilaksanakan secara daring.

2. Pembahasan

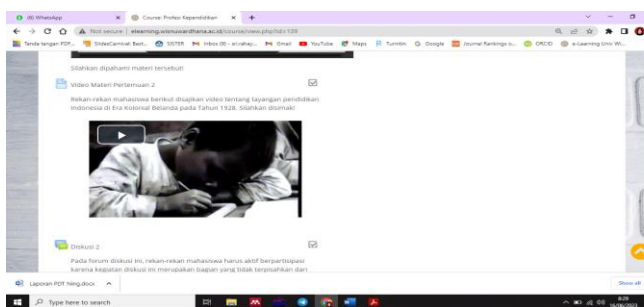
PEDATI—pelajari, dalami, terapkan, dan evaluasi—memiliki rancangan dan siklus seperti yang telah dipaparkan di atas. Sistem pembelajaran tersebut, sekali lagi, merupakan serangkaian pembelajaran campuran yang memadukan antara sinkron dan asinkron (Chaeruman, 2018). Dengan prosedur demikian, peneliti berharap kinerja mahasiswa dalam mata kuliah ini bisa lebih optimal dan mencapai tujuan pembelajaran. Uraian lebih lanjut dideskripsikan sebagai berikut.

Pelajari

Pada tahap ini (*pelajari*), mahasiswa disediakan beragam bahan ajar, di antaranya adalah teks atau ppt dan video materi. Video materi dalam bentuk penjelasan oleh dosen pengampu yang diupload di youtube dengan durasi tidak lebih dari 5 sampai 7 menit. Teks dan video materi tersebut disajikan pada fitur materi setiap pertemuan. Mahasiswa diminta untuk membaca materi dan menyimak video sebelum melangkah ke aktivitas selanjutnya. Tampilan materi dalam bentuk teks dan video ditunjukkan pada gambar 1 dan gambar 2 berikut.



Gambar 1. Tampilan Tahap Pelajari Bentuk Teks



Gambar 2. Tampilan Tahap Pelajari Bentuk Video

Dalami

Pada tahap ini (*dalami*), mode Collaborative Asynchronous diaplikasi pada proses pembelajaran yang mengajak mahasiswa mendalami hal yang telah dipelajari pada tahap sebelumnya. Mahasiswa diajak berpartisipasi aktif dalam forum diskusi daring yang disajikan dalam bentuk kegiatan diskusi. Forum diskusi ini juga berfungsi sebagai penilaian kegiatan asinkron. Keaktifan dan respon mahasiswa tidak dapat dipisahkan dari penilaian proses pembelajaran secara keseluruhan. Pada forum diskusi ini mahasiswa diharapkan menuliskan bagian materi yang belum dipahami dan mahasiswa yang sudah memahami dapat menuliskan pendapatnya pada kolom diskusi yang sudah disediakan.

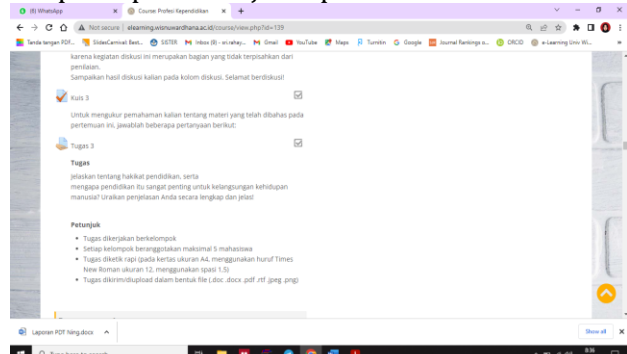
Forum diskusi ini tidak hanya terjadi pada *e-learning* saja, namun juga ada arahan dari dosen untuk melakukan tatap maya sesuai dengan waktu yang telah disepakati bersama. Dosen akan memberikan link tatap maya jika sudah ada kesepakatan waktu yang telah ditentukan. Tampilan tahap Dalami ditunjukkan pada Gambar 3.



Gambar 3. Tampilan Tahap Dalami

Terapkan

Pada tahap ini (*terapkan*), yang masih termasuk mode Collaborative Asynchronous, mahasiswa menerapkan apa yang telah dipelajarinya dalam penugasan atau latihan online yang diberikan oleh dosen. Bagian ini (*penerapan ilmu*) juga merupakan bagian integral dari penilaian proses pembelajaran asinkron. Tugas dapat diunduh pada aktivitas tugas atau latihan. Setelah menyelesaikan tugas atau latihan, mahasiswa dipersilahkan untuk mengunggah hasil penyelesaiannya sesuai batas waktu yang telah ditentukan. Tugas yang diberikan diselesaikan secara kelompok. Adapun tampilan tahap terapkan disajikan pada Gambar 4.



Gambar 4. Tampilan Tahap Terapkan

Evaluasi

Pada tahapan ini (evaluasi), pembelajaran masuk pada mode sinkron mandiri yang bertujuan mengukur pemahaman mahasiswa setelah mempelajari materi, mendiskusikan materi, dan mengerjakan penugasan. Penilaian dilakukan dalam bentuk pilihan ganda atau uraian, benar atau salah dan pencocokan yang disajikan dalam fitur kuis. Hasilnya akan muncul setelah mahasiswa selesai mengerjakan kuis. Tampilan tahap Evaluasi ditunjukkan pada Gambar 5.



Gambar 5. Tampilan Tahap Evaluasi

Berdasarkan hasil deskripsi di atas, diperoleh Desain Pembelajaran PEDATI Pada Model Blended Learning yang ditunjukkan dalam Tabel 3.

Tabel 3. Desain Pembelajaran PEDATI Pada Model *Blended Learning*

Tahapan PEDATI	Aktivitas Dosen	Aktivitas Mahasiswa	Setting Perkuliahan
Pelajari	<ul style="list-style-type: none"> Menampilkan tujuan pembelajaran pada <i>e-learning</i> 	<ul style="list-style-type: none"> Memahami tujuan pembelajaran pada <i>e-learning</i> (asinkron mandiri) 	<i>Blended Learning</i> <ul style="list-style-type: none"> Tutorial tatap muka: diskusi, penguatan
	<ul style="list-style-type: none"> Menyajikan materi dalam bentuk teks atau ppt dan video 	<ul style="list-style-type: none"> Membaca materi dalam bentuk teks atau ppt dan menyimak video (asinkron mandiri) 	<ul style="list-style-type: none"> Tutorial tatap maya: video teleconference, video call, zoom, google meet, dll
Dalami	<ul style="list-style-type: none"> Mengarahkan mahasiswa untuk menuliskan bagian materi yang belum dipahami di kolom diskusi 	<ul style="list-style-type: none"> Menuliskan bagian materi yang belum dipahami dan memberikan respon jika memiliki ide atau jawaban dari pertanyaan mahasiswa lain secara aktif (asinkron kolaboratif) 	<ul style="list-style-type: none"> Komunikasi dan kolaborasi: sinkron dan asinkron memanfaatkan <i>e-</i>

	<ul style="list-style-type: none"> Memfasilitasi mahasiswa dengan menawarkan tatap muka atau tatap maya jika memang ada materi yang perlu pembahasan secara detail 	<ul style="list-style-type: none"> Membuat kesepakatan untuk melakukan tatap muka atau tatap maya jika memang ada materi yang perlu pembahasan secara detail (asinkron kolaboratif) 	<i>learning</i> pada LMS
	<ul style="list-style-type: none"> Diskusi interaktif 	<ul style="list-style-type: none"> Diskusi secara aktif (asinkron kolaboratif) 	
Terapkan	<ul style="list-style-type: none"> Menyajikan tugas atau latihan 	<ul style="list-style-type: none"> Menyelesaikan tugas atau latihan (asinkron kolaboratif) 	
	<ul style="list-style-type: none"> Memfasilitasi mahasiswa untuk mempresentasikan hasil penyelesaian tugas atau latihan (<i>insidental</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> Mempresentasikan hasil penyelesaian tugas atau latihan (<i>insidental</i>) (asinkron kolaboratif) 	
Evaluasi	<ul style="list-style-type: none"> Menyajikan kuis 	<ul style="list-style-type: none"> Menyelesaikan kuis (asinkron mandiri) 	
	<ul style="list-style-type: none"> Menyajikan tes tengah semester dan akhir semester 	<ul style="list-style-type: none"> Menyelesaikan tes tengah semester dan akhir semester (asinkron mandiri) 	

Berdasarkan desain pembelajaran PEDATI dengan MBL di atas, maka dosen akan lebih mudah dalam menerapkan pembelajaran *blended*, karena pada *blended learning* mengandung pola pembelajaran campuran atau penggabungan antara pembelajaran tatap muka dan tatap maya dengan memanfaatkan teknologi sebagai media. Hal tersebut sejalan dengan Rohana & Syahputra (2021) yang menyatakan bahwa model pembelajaran *blended learning* sangat efektif digunakan dalam pembelajaran dengan menggabungkan teknologi dalam proses pembelajaran jarak jauh dan pembelajaran mandiri. Sehingga pada desain pembelajaran PEDATI, pola pembelajarannya dapat dilakukan secara langsung (tatap muka) dan online

(sinkron/asinkron) dengan memanfaatkan LMS PT. penggunaan desain demikian memungkinkan perkuliahan berjalan lebih efektif karena tidak terbatas oleh ruang dan waktu.

Pendapat yang menguatkan yaitu dari (Sofiana, 2015) menyatakan bahwa jika kuliah daring dilaksanakan dengan baik, baik bagi mahasiswa atau dosen, pembelajaran akan sangat menghemat waktu. Di negara-negara maju, metode ini telah digunakan sebagai konsekuensi positif penggunaan teknologi dalam pendidikan. Sedangkan Indonesia sebagai konsumen teknologi, tentunya perlu memanfaatkan dengan baik celah-celah yang dimungkinkan dari penggunaan teknologi terutama dalam bidang pendidikan. Karena bagaimanapun, model pembelajaran daring telah semakin luas dan variatif dari sejak era tahun 1970 (Sriwardiningsih, 2014).

Blended learning secara mendasar tidak akan mengurangi interaksi dosen dan mahasiswa, namun justru memungkinkan peningkatan interaksi keduanya. Itu disebabkan keterlibatan langsung mahasiswa dalam pembelajaran, fleksibilitas, dan progres yang berkesinambungan (Sulistiyoningsih dkk., 2015). Selain itu, desain ini juga memberikan kebebasan kepada mahasiswa untuk berpendapat tanpa ada rasa sungkan karena akibat pengawasan atau kritik dari rekan sejawatnya (Novitayati, 2013).

Choirunnisa & Yatri (2022) berpendapat bahwa pembelajaran berlandaskan model *blended learning* bertujuan sebagai fasilitas dalam proses belajar dengan menyediakan materi dengan berbagai sumber yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dalam pembelajaran luring dan daring. Dengan demikian, desain PEDATI dalam MBL, khususnya perkuliahan Profesi Pendidikan di Perguruan Tinggi, sangat memungkinkan diterapkan dengan penyesuaian karakteristik materi di setiap pertemuan. Tujuannya adalah untuk tetap menjaga interaksi antara mahasiswa dan dosen yang tidak terbatas ruang dan waktu.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Desain pembelajaran PEDATI dalam konteks MBL di Universitas Wisnuwardhana sebagai berikut:

1) Pelajari, mahasiswa memahami tujuan pembelajaran dan mempelajari materi dalam bentuk teks atau ppt dan video yang disajikan di *e-learning* pada LMS. Aktivitas pembelajaran pada tahap ini yaitu asinkron mandiri; 2) Dalam, mahasiswa menuliskan bagian materi yang belum dipahami, memberikan respon jika memiliki ide atau jawaban dari pertanyaan mahasiswa lain secara aktif yang disajikan pada menu forum diskusi, membuat kesepakatan untuk melakukan tatap muka atau tatap

maya jika memang ada materi yang perlu pembahasan secara detail, dan diskusi secara aktif. Aktivitas pembelajaran pada tahap ini yaitu asinkron kolaboratif; 3) Terapkan, mahasiswa menyelesaikan tugas/latihan dan mempresentasikannya. Aktivitas pembelajaran pada tahap ini yaitu asinkron kolaboratif; dan 4) Evaluasi, mahasiswa menyelesaikan kuis, tes tengah semester, dan akhir semester. Aktivitas pembelajaran pada tahap ini yaitu asinkron mandiri.

Lebih lanjut, desain pembelajaran PEDATI pada MBL juga bisa digunakan dalam pelajaran apapun. Satu hal yang patut dicatat, penerapannya desain tersebut penting mempertimbangkan hal-hal berikut: capaian atau tujuan pembelajaran, kegiatan pembelajaran yang relevan, dan memilih serta menentukan kegiatan relevan dengan rancangan model.

DAFTAR RUJUKAN

- Agustina, M. (2013). Pemanfaatan E-Learning sebagai Media Pembelajaran. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI)*, 12, 8–12.
- Bersin, J. (2004). *The Blended Learning Book; Best Practices, Proven Methodologies and Lessons Learned*. John Wiley & Sons, Inc.
- Chaeruman, U. A. (2013). MERANCANG MODEL BLENDED LEARNING DESIGNING. *Jurnal Teknodik*, 17(4), 399–409.
- Chaeruman, U. A. (2018). *PEDATI: Model Desain Sistem Pembelajaran Blended* (Vol. 53, Issue 9). Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.15595.90408>
- Choirunnisa, N., & Yatri, I. (2022). Efektivitas Model Blended Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 975–985. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2752>
- Fitriani, F., Sarilah, S., & Ridlo, M. R. (2024). Efektivitas Model Pembelajaran Blended Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar dan Kemandirian. *Paedagoria: Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 15(1), 102–109.
- Halimah, S. (2019). Desain pembelajaran berbasis Blended Learning di Perguruan Tinggi. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan*, 3, 680–685.
- Hariyadi, E., Sejati, A. E., & Zulhija, M. (2022). Efektivitas Model Pembelajaran Blended Learning Berbasis WhatsApp Di Masa Adaptasi Kebiasaan Baru Pandemi COVID-19 Pada Pembelajaran Mata Pelajaran Geografi SMA. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 11193–11204. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/2854>
- Jultri, S. (2020). Desain Pembelajaran Pedati sebagai Alternatif Pengembangan Metode Asinkron. *Prosiding Seminar Nasional PBSI-III*, 61–66.

- Köse, U. (2010). A blended learning model supported with Web 2.0 technologies. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 2, 2794–2802. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2010.03.417>
- Mualimah, E. N., Usmaedi, U., Pamungkas, A. S., Siswanto, P., & Solihatulmilah, E. (2021). Pengembangan Learning Management System (LMS) Dengan Desain Pedati Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Program Studi PGSD. *Primary: Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 13(02), 105–118. <http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/primary/article/view/5190>
<http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/primary/article/download/5190/3390>
- Mufidah, N. L., & Surjanti, J. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran Blended Learning dalam Meningkatkan Kemandirian dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Masa Pandemi Covid-19. *Ekuitas: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 9(1), 187–198. <https://doi.org/10.23887/ekuitas.v9i1.34186>
- Munir. (2012). Multimedia konsep dan aplikasi dalam pendidikan. In *Alfabeta*. Alfabeta.
- Mutaqin, A., Marethi, I., & Syamsuri. (2016). Model Blended Learning di Program Studi Pendidikan Matematika Untirta. *Cakrawala Pendidikan*, 35(1), 134–141.
- Novitayati, R. (2013). Pengaruh Metode Blended Learning dan Self Regulated Learning Terhadap Hasil Belajar Kognitif IPS. *Jurnal Penelitian Kependidikan*, 23(1), 48–57.
- Rohana, S., & Syahputra, A. (2021). Model Pembelajaran Blended Learning Pasca New Normal Covid-19. *At-Ta'Dib: Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan Agama Islam*, 13(1), 48–59. <https://doi.org/10.47498/tadib.v13i01.488>
- Sofiana, N. (2015). Implementasi blended learning pada mata kuliah Extensive listening. *Jurnal Tarbawi*, 12(1), 59–69. <https://ejournal.unisnu.ac.id/JPIT/article/view/303>
- Sriwardiningsih, E. (2014). Faktor-Faktor yang Memengaruhi Perilaku Belajar Mahasiswa E-Learning. *Binus Business Review*, 5(2), 564–570.
- Staker, H., & Horn, M. B. (2012). Classifying K – 12 Blended Learning. *INNOSIGHT Institute*, May, 1–22. <https://www.christenseninstitute.org/wp-content/uploads/2013/04/Classifying-K-12-blended-learning.pdf>
- Sulistiyoningsih, T., Kartono, K., & Mulyono, M. (2015). PBL Bernuansa Adiwiyata Dengan Blended Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Karakter Peduli Lingkungan. *Unnes Journal of Mathematics Education Research*, 4(2), 84–92.
- Yasar, O., & Adiguzel, T. (2010). A working successor of learning management systems: SLOODLE. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 2(2), 5682–5685. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2010.03.928>