

IMPLEMENTASI DESAIN SISTEM PEMBELAJARAN MODEL ASSURE PADA MATA KULIAH STUDI FENOMENA GEOSFER (SFG) 1 MAHASISWA PENDIDIKAN GEOGRAFI BERBASIS ONLINE

Pradika Adi Wijayanto^{1*}, Apik Budi Santoso¹, Edy Trihatmoko¹ Andika Rizqy Heristama², Iwan Saputra², Qais Ray Muhammad²

¹Jurusan Geografi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang

²Program Studi Pendidikan Geografi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang

Email: pradikawijaya@mail.unnes.ac.id

ABSTRAK

Abstrak: Studi Fenomena Geosfer (SFG) atau kuliah kerja lapangan adalah mata kuliah jurusan geografi yang memadukan pembelajaran berbasis *indoor* dan *outdoor study*. Pandemi Corona menjadi tantangan dalam pelaksanaan perkuliahan sehingga diperlukan model desain sistem pembelajaran efektif dan efisien. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan model sistem pembelajaran dan mengimplementasikan dengan prosedur enam langkah model ASSURE. Penelitian ini menggunakan *purposive sample*, diambil 1 rombel semester 2 mahasiswa program studi pendidikan geografi Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang mata kuliah studi fenomena geosfer 1 tahun 2020/2021 sejumlah 41 orang. Teknik pengambilan data ini menggunakan angket tertutup dan Angket terbuka. Analisis data kuantitatif menggunakan rumus deskripsi persentase. Hasil penelitian menunjukkan pada ketercapaian tujuan pembelajaran, ketepatan penggunaan metode, media dan strategi pembelajaran, proses keterlibatan aktif mahasiswa dalam pembelajaran menunjukkan dominasi pada persepsi setuju, begitu pula dalam hasil evaluasi dari hal tersebut sehingga dapat disimpulkan bahwa dalam implementasinya efektif.

Kata Kunci: *ASSURE, Studi Fenomena Geosfer, Geografi, Online*

Abstract : *Geosphere Phenomenon Studies (SFG) or field work courses are geography majors that combine indoor and outdoor study-based learning. The Corona pandemic is a challenge in the implementation of lectures so that an effective and efficient learning system design model is needed. The purpose of this research is to develop a learning system model and implement the ASSURE model with a six-step procedure. This study used a purposive sample, taken 1 semester 2 group of students from the geography education study program, Faculty of Social Sciences, Semarang State University for the subject of study of geosphere phenomena 1 year 2020/2021, a total of 41 people. This data collection technique uses a closed questionnaire and an open questionnaire. Quantitative data analysis uses a percentage description formula. The results of the study show the achievement of learning objectives, the accuracy of using methods, media and learning strategies, the process of active involvement of students in learning shows dominance in perceptions of agreement, as well as in the evaluation results of this so that it can be concluded that the implementation is effective.*

Keywords: *ASSURE, Study of Geosphere Phenomena, Geography, Online*

Article History:

Received: 22-11-2022

Revised : 16-01-2023

Accepted: 19-01-2023

Online : 03-04-2023



*This is an open access article under the
CC-BY-SA license*

A. LATAR BELAKANG

Studi Fenomena Geosfer atau Kuliah Kerja Lapangan (KKL) merupakan mata kuliah wajib Jurusan Geografi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang yang bertujuan membekali dan memberikan pengalaman nyata tentang fenomena-fenomena geosfer yang terjadi di lingkungan sekitar secara fisik dan sosial diintegrasikan dengan pendekatan geografi (keruangan, kelingkungan dan kompleks wilayah) sebagai ciri khas keilmuan agar mahasiswa kompeten dalam teori maupun praktik. Memenuhi tujuan tersebut dibuatlah Rencana Pembelajaran Semester berupa Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) mulai dari sikap, pengetahuan, keterampilan umum dan khusus. Studi Fenomena Geosfer dilaksanakan 3 kali setiap semester genap (semester 2, 4 & 6). Terdapat perbedaan dalam mengkaji fenomena geosfer pada SFG 1 di semester 2 yaitu mahasiswa harus kompeten mendeskripsikan dan pengambilan data fenomena-fenomena geosfer saat *outdoor* meskipun untuk analisis tidak seperti SFG 2 dan 3 yang dituntut lebih mendalam pada kajian dan menghasilkan publikasi karya ilmiah yang berasal dari penelitian.

Sejak wabah COVID 19, membuat proses implementasi pembelajaran mata kuliah Studi Fenomena Geosfer 1 di Jurusan Geografi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang terhambat karena awalnya dilakukan secara tatap muka di kelas serta dilengkapi pembelajaran berbasis *outdoor* dengan dipandu oleh dosen pembimbing yang telah ditentukan. Kondisi pandemic akhirnya mengubah cara tersebut menjadi pembelajaran berbasis *full daring (online)* dipadukan pembelajaran berbasis *outdoor study* dipandu oleh dosen secara *daring*. Perpaduan kedua pembelajaran tersebut tentunya memiliki tantangan berupa terjadinya miskonsepsi dosen dan mahasiswa karena pengarah praktik dilakukan secara daring. Pembekalan mahasiswa terkait prosedur penelitian juga berisiko tidak tersampaikan secara menyeluruh dan penelitian menjadi tidak terarah. Kemudian, membuat mahasiswa diharuskan melakukan penelitian sendiri tanpa pengawasan dari dosen secara langsung serta menggunakan alat penelitian seadanya sehingga dapat berpengaruh terhadap ketercapaian tujuan penelitian yang berorientasi kepada hasil penelitian. Adanya perubahan tersebut perlu dikembangkan desain sistem pembelajaran tahap awal persiapan sebelum melakukan *outdoor study*, tahap pelaksanaan dan tahap evaluasi agar terorganisir lebih baik guna mampu memberikan dampak signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar mahasiswa serta tujuan yang ditentukan. Dasar penggunaan desain sistem pembelajaran memiliki manfaat penting dalam mengoptimalkan pembelajaran sejak awal perencanaan, proses implementasi hingga tahap akhir berupa evaluasi agar mahasiswa mencapai tujuan pembelajaran yang dirancang oleh dosen sebagaimana dikuatkan oleh Gagne (2001) dalam (Pribadi, 2010) bahwa desain sistem pembelajaran dilakukan agar proses pembelajaran mencapai tujuan, aplikasi desain sistem pembelajaran akan membantu siswa mencapai kompetensi atau tujuan pembelajaran.

Desain sistem pembelajaran mata kuliah SFG 1 ini menggunakan model ASSURE yang dikembangkan oleh (Sharon E. Smaldino, James D. Russel, Robert Heinich, 2005) yang memiliki kelebihan tahapannya terorganisir dilengkapi unsur analisis karakteristik siswa, menetapkan tujuan pembelajaran, seleksi media, metode dan bahan, memanfaatkan bahan ajar, melibatkan siswa dalam kegiatan belajar, evaluasi dan revisi sehingga sesuai dengan syarat desain pembelajaran yang memiliki lima langkah penting yaitu analisis lingkungan dan kebutuhan siswa,

merancang spesifikasi proses pembelajaran efektif dan efisien serta sesuai lingkungan dan kebutuhan siswa, mengembangkan bahan-bahan untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran, implementasi desain sistem pembelajaran dan implementasi evaluasi formatif dan sumatif terhadap program pembelajaran (Pribadi, 2010). Berdasarkan penelitian (Rahmi, 2022) model pembelajaran ASSURE sistem Daring/*E-Learning* berhasil meningkatkan hasil belajar mahasiswa, serta dapat dikembangkan dan diintegrasikan dengan perangkat teknologi informasi, komunikasi (TIK) agar pembelajaran lebih optimal (Havizul, 2022). Tahapan model ASSURE yang akan diterapkan ini pada dasarnya hanya langkah secara garis besar saja sehingga perlu kreativitas dan pertimbangan untuk mengembangkan detail langkah spesifik cara implementasinya pada tiap tahapan agar menghasilkan proses pembelajaran efektif, efisien dan bermakna. Pengembangan ini tetap menggunakan langkah secara garis besar tersebut sehingga tidak mengubah urutan ketentuan serta dapat diketahui apa saja yang harus diperbaiki.

B. METODE PELAKSANAAN

Penelitian pengembangan ini menggunakan metode pengembangan (*research & development*) dengan model ASSURE. Model ini memiliki langkah (1) analisis karakteristik siswa; (2) menetapkan tujuan pembelajaran; (3) seleksi media, metode, dan bahan; (4) memanfaatkan bahan ajar; (5) melibatkan siswa dalam kegiatan belajar; (6) evaluasi dan revisi. Penelitian ini menggunakan *purposive sample*, diambil 1 rombel semester 2 mahasiswa prodi pendidikan geografi Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang, mata kuliah studi fenomena geosfer 1 tahun 2020/2021 sejumlah 41 orang. Teknik pengambilan data menggunakan angket tertutup untuk mendeskripsikan (1) ketercapaian tujuan pembelajaran; (2) ketepatan penggunaan metode, media, strategi pembelajaran; (3) proses keterlibatan aktif mahasiswa dalam pembelajaran sehingga diperoleh data kuantitatif. Angket terbuka digunakan untuk mengevaluasi proses pelaksanaan apakah berjalan baik atau sebaliknya, selanjutnya sebagai dasar pertimbangan pembelajaran dapat lebih efektif berdasarkan masukan mahasiswa. Analisis data kuantitatif dihitung menggunakan rumus deskripsi persentase dengan mengambil kesimpulan dari persentase paling tinggi yang diperoleh dari respon responden terhadap angket kemudian dapat disimpulkan efektivitas kegiatan yang dilakukan dari desain sistem pembelajarannya. Data kualitatif yang didapatkan dari kesan dan saran diolah menggunakan metode analisis data model Miles dan Huberman yaitu (1) reduksi data, (*data reduction*), (2) display data, dan (3) penarikan kesimpulan.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisis Karakteristik Siswa (*Analyze Learning*)

Langkah awal ini dilakukan guna mengidentifikasi karakteristik siswa yang akan melakukan kegiatan aktivitas pembelajaran. Tahap ini yang dianalisis berupa karakteristik umum, kompetensi spesifik yang dimiliki sebelumnya dan gaya belajar siswa (Pribadi, 2010). Berdasarkan indikator di atas, hal yang dianalisis (1) pemantapan pengambilan mata kuliah Studi Fenomena Geosfer 1 (SFG 1) yang diikuti mahasiswa semester 2; (2) mahasiswa memiliki minat dan motivasi belajar geografi lebih mendalam melalui mata kuliah ini; (3) karakteristik mahasiswa didominasi oleh gaya belajar visual dalam pembelajaran online. Berdasarkan analisis data didapatkan hasil seperti di bawah ini :

Tabel 1. Hasil Analisis Data Analisis karakteristik Siswa

No	Pertanyaan	Persentase (%)		
		Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju
1	Saya semakin mantap mengambil mata kuliah SFG 1 sebab nilai mata kuliah dasar geografi fisik dan sosial relatif baik	100%	0 %	0 %
2	Saya mengambil mata kuliah SFG 1 karena termotivasi untuk belajar lebih dalam tentang penerapan ilmu geografi	100%	0 %	0 %
3	Gaya belajar visual yang saya miliki berperan besar dalam memahami materi kuliah ini dibanding gaya auditorial dan kinestetik	68,3 %	31,7%	0

Sumber : Data Penelitian 2021

Berdasarkan data di atas, pertanyaan nomor satu persentase setuju 100% menunjukkan mahasiswa ketika mengambil mata kuliah tersebut sejak awal hasil belajarnya sudah bagus. Pertanyaan kedua persentase setuju 100% menunjukkan sejak awal mahasiswa sudah berminat dan termotivasi dalam mengambil mata kuliah Studi Fenomena Geosfer 1 agar bisa belajar lebih mendalam dan mengimplementasikan teori-teori pada berbagai mata kuliah sebelumnya. Pertanyaan nomor tiga didapatkan persentase setuju 68,3% dan kurang setuju 31,7% terkait gaya belajar mahasiswa. Persentase tersebut didominasi oleh gaya belajar visual karena seringkali digunakan saat perkuliahan sehingga dapat menjadi pertimbangan utama penyelenggaraan perkuliahan mata kuliah ini serta dapat dikombinasikan dengan gaya belajar lainnya.

2. Menetapkan Tujuan Pembelajaran (*State Objectives*)

Langkah tahap kedua adalah menetapkan tujuan pembelajaran secara spesifik. Tujuan pembelajaran dapat diperoleh dari perangkat pembelajaran berupa Rencana Pembelajaran Semester (RPS), selain itu bisa menggunakan pedoman kurikulum yang berlaku, bahan ajar yang digunakan dilengkapi rumusan tujuan oleh perancang atau instruktur. Studi Fenomena Geosfer 1 (SFG 1) terdapat rumusan pembelajaran yang sudah disusun secara rinci serta diimplementasikan dalam bentuk RPS (Rencana pembelajaran Semester) berbasis *case method* dan *time based learning*. Setelah mengetahui tujuan, selanjutnya dilakukan analisis data dengan hasil seperti dibawah ini :

Tabel 2. Hasil Analisis Data Menetapkan Tujuan Pembelajaran

No	Pertanyaan	Persentase (%)		
		Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju
1	Menurut saya tujuan mata kuliah SFG 1 sudah terdapat di perangkat pembelajaran (RPS)	100%	0 %	0 %
2	Menurut saya tujuan kuliah SFG 1 terdapat CPL dan CPMK yang sesuai dengan kompetensi yang dibutuhkan mahasiswa	97,6%	2,4 %	0 %
3	Menurut saya tujuan mata kuliah SFG 1 sudah diintegrasikan dan dilaksanakan dalam pembelajaran	100%	0 %	0 %

Sumber : Data Penelitian 2021

Berdasarkan data di atas pertanyaan nomor satu persentase setuju 100% menunjukkan tujuan mata kuliah studi fenomena geosfer 1 sudah tercantum pada perangkat pembelajaran berupa rencana pembelajaran semester. Pertanyaan kedua persentase setuju 97,6% menunjukan sebagian besar kompetensi dibutuhkan oleh mahasiswa pada mata kuliah Studi Fenomena Geosfer 1 sudah memenuhi syarat berdasarkan keadaan sekarang karena masih ada persentase 2,4% yang menyatakan kurang setuju. Pertanyaan nomor tiga persentase setuju 100% menunjukan sejak awal tujuan mata kuliah tersebut sudah dirancang dengan baik

serta diintegrasikan dan diterapkan dalam pembelajaran sehingga dapat mendukung proses perkembangan aktivitas mahasiswa dan hasil belajar yang baik.

3. Seleksi Media, Metode dan Bahan (*Select Methods, Media And Materials*)

Langkah ini berupa pemilihan, merencanakan metode, media, dan bahan ajar yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran Study Fenomena Geosfer 1 sudah direncanakan menggunakan ketiga komponen dengan pertimbangan mudah untuk diimplementasikan, mudah diadaptasi, dan tidak membutuhkan banyak waktu, yaitu pemilihan model pembelajaran *online* menggunakan model *synchronous* dan *asynchronous* dengan bentuk pembelajaran kuliah, responsi, tutorial, seminar laporan penelitian menggunakan media *zoom meeting* sedangkan praktik lapangan menggunakan metode *outdoor study*. Selain itu perkuliahan menggunakan bahan ajar berupa *PowerPoint*, video, kuis, dan *Learning Management System (LMS)* dari kampus yaitu *Electronic Learning Aid (ELENA)*. Setelah mengetahui hal tersebut selanjutnya dilakukan analisis data dengan hasil seperti dibawah ini:

Tabel 3. Hasil Analisis Data Seleksi Media, Metode dan Bahan

No	Pertanyaan	Persentase (%)		
		Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju
1	Menurut saya dosen sudah melaksanakan pembelajaran online menggunakan teknik <i>synchronous</i> (tatap muka <i>online</i> secara langsung menggunakan <i>video conference</i>) dan <i>asynchronous</i> (memberikan materi bahan ajar secara <i>online</i>) dengan baik	100%	0 %	0 %
2	Menurut saya Dosen sebelumnya sudah mempertimbangkan dengan baik pemilihan bahan ajar yang digunakan untuk menjelaskan materi agar mudah dipahami	97,6%	2,4 %	0 %
3	Menurut saya Dosen sudah melaksanakan metode dan mode belajar sesuai tercantum di RPS, seperti (Ceramah, Tanya jawab praktik lapangan, diskusi, konsultasi, review antar teman dsb)	100%	0 %	0 %
4	Menurut saya kombinasi pelaksanaan kuliah tatap muka online dilengkapi bahan ajar berupa <i>powerpoint</i> , video dan <i>Learning Management System (ELENA)</i> sudah baik untuk meningkatkan pemahaman.	90,2%	9,8%	0%
5	Menurut saya model pembelajaran <i>outdoor study</i> di mas: pandemic masih relatif aman dilakukan dan bermanfaat menambah pengalaman serta ilmu saya	80,5%	19,5%	

Sumber : Data Penelitian 2021

Berdasarkan data Tabel 3 dapat disimpulkan pertanyaan nomor satu persentase setuju 100%, menunjukkan mahasiswa merasa cocok dengan metode yang digunakan dosen dalam pembelajaran *online* dengan teknik *synchronous* dan *asynchronous*. Pertanyaan kedua persentase setuju 97,6% dan kurang setuju 2,4 %, menunjukkan sejak awal dosen sudah merencanakan dan mempertimbangan penggunaan bahan ajar. Pertanyaan nomor tiga persentase setuju 100% sehingga disimpulkan dosen sudah melaksanakan rencana pelaksanaan semester dengan baik meliputi metode dan model pembelajaran. Pertanyaan keempat menunjukkan persentase setuju 90,2% dan kurang setuju 9,8 %, menunjukkan kombinasi pelaksanaan kuliah tatap muka online dilengkapi bahan ajar *PowerPoint*, video dan *Learning Management System* berupa (ELENA) sudah baik tetapi perlu adanya evaluasi agar lebih optimal. Pertanyaan kelima persentase setuju 80,5% dan kurang setuju 19,5 % sehingga menunjukkan metode *outdoor study* yang sudah diimplementasikan bisa diterima dengan baik.

4. Memanfaatkan Bahan Ajar (*Utilize Materials*)

Langkah selanjutnya menggunakan dan menguji cobakan ketiga komponen sebelumnya dalam pembelajaran Menurut (Pribadi, 2010) sebelum menggunakan ketiga komponen tersebut perlu dilakukan uji coba guna memastikan keefektifan di dalam situasi sebenarnya. Berdasarkan hal tersebut dosen dalam penggunaan bahan ajar tidak dilakukan uji coba secara langsung sebelum kontrak kuliah karena dirasa ketiga komponen tersebut sudah familiar digunakan. Terkait sarana yang digunakan dalam pembelajaran hanya sebatas alat penunjang pembelajaran *online* seperti laptop, kuota internet, aplikasi zoom meeting dan *microphone*. Setelah mengetahui hal tersebut selanjutnya dilakukan analisis data dengan hasil seperti dibawah ini:

Tabel 4. Hasil Analisis Data Memanfaatkan Bahan Ajar

No	Pertanyaan	Persentase (%)		
		Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju
1	Bahan ajar yang dikembangkan Dosen materinya lengkap dan mudah dipahami	95,1%	4,9 %	0 %
2	Bahan ajar yang dimanfaatkan memiliki desain yang menarik	87,8%	12,2 %	0 %
3	Dosen memiliki keterampilan yang mumpuni dalam menggunakan bahan ajar	100%	0 %	0 %
4	Alat yang dimiliki Dosen dapat membantu menampilkan bahan ajar saat pembelajaran berlangsung	92,7%	7,3%	0 %

Sumber : Data Penelitian 2021

Berdasarkan data pada tabel 4 dapat disimpulkan bahwa pada pertanyaan nomor satu persentase setuju 95,1% dan kurang setuju 4,9%, menunjukkan bahan ajar yang dikembangkan dosen selain lengkap juga mudah dipahami mahasiswa untuk menunjang proses pembelajaran. Pertanyaan kedua persentase setuju 87,8% dan kurang setuju 12,2%, menunjukkan desain bahan ajar yang dikembangkan dan digunakan kuliah Studi Fenomena Geosfer 1 menarik untuk digunakan. Pertanyaan ketiga persentase setuju 100% disimpulkan dosen sudah memiliki kompetensi yang baik dalam menggunakan bahan ajar yang dikembangkan. Pertanyaan keempat persentase setuju 92,7% dan kurang setuju 7,3% menunjukkan dalam proses pemanfaatan bahan ajar yang dikembangkan dosen menggunakan alat-alat yang dapat membantu menampilkan dengan baik.

5. Melibatkan Siswa dalam Kegiatan Belajar (*Requires Learner Participation*)

Disetiap proses pembelajaran yang dilakukan hendaknya wajib memperhatikan keterlibatan aktif mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran bukan agar tidak terkesan monoton tetapi ketelibatan aktif ini didukung juga dengan umpan balik sehingga berpengaruh terhadap peningkatan pengetahuan, sikap dan keterampilan mahasiswa saat implemenasinya. Dalam kegiatan belajar Studi Fenomena Geosfer 1 ini dosen terdapat interaksi dua arah dengan cara menyampaikan materi, membimbing saat konsultasi, melakukan tanya jawab dan diskusi. Setelah pelaksanaan kegiatan, dilakukan pengambilan dan analisis data dengan hasil seperti dibawah ini:

Tabel 5. Hasil Analisis Data Melibatkan Siswa dalam Kegiatan Belajar

No	Pertanyaan	Persentase (%)		
		Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju
1	Proses pembelajaran terdapat interaksi antar dua arah (dosen dan mahasiswa)	100%	0 %	0 %
2	Saya diberikan keleluasaan yang besar untuk melakukan tanya jawab, diskusi, konsultasi dsb	100%	0 %	0 %

3	Keterlibatan dalam aktivitas pembelajaran menyebabkan saya termotivasi dalam belajar	100%	0 %	0 %
---	--	------	-----	-----

Sumber : Data Penelitian 2021

Berdasarkan data pada Tabel 5 dapat disimpulkan pada pertanyaan nomor satu persentase setuju 100%, menunjukkan antara dosen dan mahasiswa telah terjadi interaksi dua arah untuk mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran dalam waktu yang lebih singkat. Pertanyaan kedua persentase setuju 100% sehingga membuktikan, pembelajaran mata kuliah Studi Fenomena Geosfer 1 mahasiswa sudah diberikan keleluasaan penuh dalam melakukan interaksi dengan dosen dan antar mahasiswa dengan menggunakan metode tanya jawab, diskusi dan metode lainnya. Pertanyaan nomor tiga persentase setuju 100%, menunjukan dengan proses pembelajaran interaktif membuat mereka termotivasi dalam mengikuti prosesnya sehingga diharapkan hasil belajarnya meningkat.

6. Evaluasi dan Revisi (*Evaluate and Revise*)

Kegiatan evaluasi dan revisi bertujuan mengetahui kelebihan serta kelemahan sekaligus mengecek ketercapaian tujuan pembelajaran. Evaluasi dalam pembelajaran ini meliputi ranah kognitif dengan menggunakan tes pilihan ganda, ranah afektif melalui aktivitas tanya jawab dan diskusi serta ranah psikomotorik melalui praktik penelitian di lapangan. Revisi dilakukan jika dalam prosesnya implementasi terdapat kekurangan yang bersifat fatal sehingga mencegah dari ketidakefektifan program pembelajaran yang disusun sejak dari awal. Setelah kegiatan dilaksanakan dilakukan pengambilan dan analisis data dengan hasil seperti berikut.

Tabel 6. Hasil Analisis Data Evaluasi dan Revisi

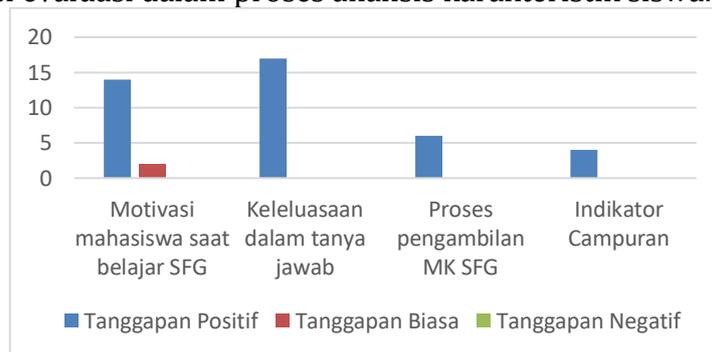
No	Pertanyaan	Persentase (%)		
		Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju
1	Dosen selalu sigap dan antusias melakukan evaluasi pemahaman saya dalam perkuliahan	97,6%	2,4 %	0 %
2	Pemberian tugas perkuliahan berperan besar menambah kompetensi saya dalam memahami materi geografi	100%	0%	0 %
3	Dosen memanfaatkan media kuis atau diskusi interaktif untuk melakukan evaluasi pembelajaran SFG 1	90,2%	9,8 %	0 %
4	Dosen melakukan evaluasi secara kognitif,afektif dan psikomotorik dengan baik sesuai RPS	95,1%	4,9%	0 %

Sumber : Data Penelitian 2021

Berdasarkan data Tabel 6 disimpulkan pada pertanyaan nomor satu persentase setuju 97,6% dan kurang setuju 2,4 %, menunjukkan dosen selalu sigap dan antusias melakukan evaluasi pemahaman dalam perkuliahan. Pertanyaan kedua persentase setuju 100% menunjukkan pemberian tugas perkuliahan memiliki peran besar menambah kompetensi dalam memahami materi geografi. Pertanyaan nomor tiga persentase setuju 90,2% dan kurang setuju 9,8 % berkaitan dengan pemanfaatan media kuis atau diskusi interaktif untuk melakukan evaluasi pembelajaran SFG 1 membuktikan dosen memanfaatkan dengan baik. Pertanyaan nomor empat persentase setuju 95,1% dan kurang setuju 4,9 % berkaitan dengan evaluasi secara kognitif, afektif, dan psikomotorik dengan baik sesuai RPS, membuktikan dosen selalu intens melakukan evaluasi tersebut dengan menggunakan instrumen soal untuk ranah kognitif, diskusi dan tanya jawab untuk ranah afektif serta praktik lapangan untuk mengetahui kompetensi mahasiswa dalam ranah psikomotorik.

7. Evaluasi Pelaksanaan Pembelajaran Berdasarkan Analisis Karakteristik Siswa (*Analyze Learning*)

Berdasarkan hasil penelitian motivasi mahasiswa jurusan geografi yang mengikuti perkuliahan Studi Fenomena Geosfer 1 sangat baik karena antusias dalam mengikuti kegiatan perkuliahan tersebut. Pada pembelajaran ini dosen sudah menjelaskan tujuan dan materi dengan baik serta terjalinnya diskusi dua arah dengan melibatkan mahasiswa sehingga perkuliahan menjadi tidak membosankan bagi mahasiswa. Diadakan kegiatan pemaparan instrumen dan konsultasi sehingga menarik minat dan motivasi mahasiswa, bahkan dosen tetap membimbing ketika mahasiswa melakukan observasi lapangan secara terbatas karena mematuhi prosedur keselamatan (prokes). Evaluasi yang perlu dilakukan berupa bimbingan dan memberikan pertimbangan yang lebih intens karena dalam kegiatan observasi secara langsung. Grafik 1 berikut menjelaskan secara detail terkait persepsi evaluasi dalam proses analisis karakteristik siswa.



Grafik 1. Hasil Analisis Data Persepsi Evaluasi Pelaksanaan Pembelajaran Berdasarkan Analisis Karakteristik Siswa

Sumber : Data Penelitian 2021

Berdasarkan data pada Grafik 1, hampir semua indikator/aspek analisis karakteristik siswa mendapatkan tanggapan positif tetapi terdapat 2 responden yang menganggap biasa saja dalam implementasinya. Saran pertama dosen harus memberikan contoh instrumen dan mendiskusikan dalam pembelajaran agar mahasiswa lebih paham menggunakan pedoman (Mardapi, 2008) yaitu (1) menentukan spesifikasi instrumen; (2) menulis instrumen; (3) menentukan skala instrumen; (4) menentukan sistem penskoran; (5) mentelaah instrumen; (6) melakukan ujicoba; (7) menganalisis instrumen; (8) merakit instrumen; (9) melaksanakan pengukuran, dan (10) menafsirkan hasil pengukuran, meskipun tidak melaksanakan langkah 6-10 karena instrumennya hanya dibuat sebagai contoh.

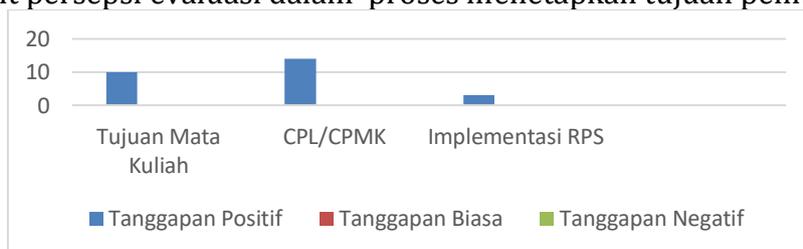
Selanjutnya saran kedua pada sesi diskusi sebaiknya setiap kelompok secara bergiliran diwajibkan memberikan pertanyaan ataupun argumen kepada kelompok yang melakukan presentasi agar mendorong setiap kelompok dapat lebih aktif dan diskusi hidup. Berdasarkan masukan tersebut aktivitas diskusi dalam pelaksanaan pembelajaran ini dilakukan secara *online* menggunakan Zoom sehingga terdapat dua opsi yang dapat digunakan yaitu (1) disarankan dalam pengaturannya saat selesai kelompok yang ditugasi menyampaikan materi, *host/co host zoom* (dosen/perwakilan mahasiswa) bisa membuat dan mengatur masing-masing kelompok memasuki *room* secara terpisah agar bisa berdiskusi terlebih dahulu dengan diberi waktu secukupnya, ketika waktu sudah habis kelompok tersebut memasuki *room* utama untuk berdiskusi secara bergiliran, dan (2) sebelum diskusi kelompok di Zoom hendaknya setiap kelompok diberikan materi yang akan dipresentasikan oleh kelompok yang bertugas. Untuk mendukung cara tersebut dosen bisa menerapkan strategi *reward* dan *punishment* agar diskusi lebih hidup dan meningkatkan kedisiplinan. Menurut (Wijayanto, Utaya and Amirudin,

2017) *reward* merupakan sebuah penghargaan yang diberikan kepada peserta didik karena keterlibatan siswa dalam aktivitas positif yang ditentukan, selain itu *punishment* juga dapat digunakan untuk mengimbangi hal di atas.

Pelaksanaan dalam kegiatan lapangan dapat dilakukan dengan menerapkan sistem *small group discussion* atau diskusi dengan kelompok kecil karena dalam perkuliahan sudah dibagi menjadi kelompok yang kecil. Strategi diskusi ini dilakukan dengan cara membagi kelompok kecil dalam kelas dengan jumlah anggota sebanyak 4-6 anggota. Hal ini dikuatkan oleh (Ismail, 2008) model di atas dapat meningkatkan kemampuan peran atau tanggung jawab dengan cara yang menyenangkan dan tidak menakutkan. Selain itu berguna agar mahasiswa memiliki keterampilan memecahkan masalah terkait materi pokok dan aktif persoalan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

8. Evaluasi Pelaksanaan Pembelajaran Berdasarkan Menetapkan Tujuan Pembelajaran (*State Objectives*)

Mahasiswa memberikan kesan dan masukan berdasarkan menetapkan tujuan pembelajaran (*state objectives*) yang sudah dilakukan dosen mahasiswa sebelum pelaksanaan pembelajaran Studi Fenomena Geosfer 1 di spesifikasikan pada tujuan mata kuliah, CPL& CPMK, proses integrasi/implementasi isi RPS. Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa untuk tujuan mata kuliah termasuk didalamnya CPL dan CPMK, proses integrasinya serta implementasi isi Rencana Pembelajaran Semester sudah dilaksanakan dengan sangat baik. Hal tersebut terbukti dengan mahasiswa memberikan komentar bahwa tujuan pembelajaran yang dilakukan dosen sudah sesuai dengan RPS, karena mahasiswa telah mendapatkan pengajaran dengan bermacam macam metode, kesempatan untuk aktif, dan mendapatkan bahan ajar. Komentar selanjutnya tujuan pembelajaran yang dilakukan dosen sudah sangat baik dan sudah sesuai sedangkan proses integrasi atau implementasi isi RPS dalam pembelajaran SFG ini juga sudah baik. Masukan untuk peningkatannya, berupa (1) penetapan CPL&CPMK hendaknya disesuaikan dengan situasi terkini, dan (2) perlu adanya koordinasi yang lebih intens antara mahasiswa dan dosen saat melakukan *outdoor study* agar hasil penelitian bisa maksimal. Grafik 2 berikut menjelaskan secara detail terkait persepsi evaluasi dalam proses menetapkan tujuan pembelajaran



Grafik 2. Hasil Analisis Data Persepsi Evaluasi Pelaksanaan Pembelajaran Berdasarkan Menetapkan Tujuan Pembelajaran

Sumber : Data Penelitian 2021

Berdasarkan data pada Grafik 2, hampir semua indikator/aspek menetapkan tujuan pembelajaran semuanya mendapatkan tanggapan positif. Berdasarkan hal tersebut terdapat evaluasi baik perencanaan atau pelaksanaan yang diharapkan agar lebih baik implementasinya berupa tujuan harus disesuaikan lagi dengan proses pembelajaran, apalagi pada saat ini proses pembelajaran *online* jadi tidak mudah untuk terjun ke lapangan agar tahu kondisi fisik alam sekitar.

Saran yang dapat dilakukan dosen ialah membuat media berbasis kontekstual atau *real life*. Hal ini akan cukup membantu mahasiswa ketika di lapangan karena masing-masing kelompok SFG 1 melakukan penelitian di tempat

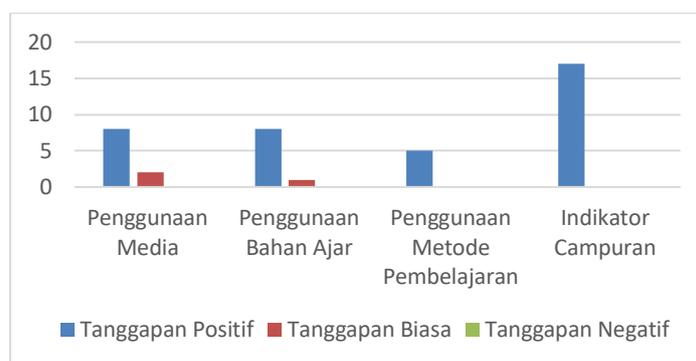
berbeda sehingga memerlukan media video untuk menjadi referensi dalam mendeskripsikan dan menganalisis keadaan suatu objek. Hal di atas dikuatkan oleh (Febliza, Oktariani and Afdal, 2021) menyatakan bahwa video kontekstual cocok digunakan dalam mengajarkan materi kuliah pada masa pandemi COVID-19 dan dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran, selain itu media video yang digunakan dalam proses belajar mengajar memiliki banyak manfaat, yaitu: dapat digunakan sebagai media pengganti alam sekitar sehingga dapat menunjukkan objek baik yang dapat dilihat yang secara normal maupun yang tidak dapat dilihat karena keterbatasan akses menuju obyek tersebut.

Selanjutnya masukan dari mahasiswa adalah sesi presentasi hasil studi lapangan mahasiswa harus lebih aktif karena dosen sudah aktif memfasilitasi serta dosen dapat memberikan pertanyaan lebih kritis. Mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan analisis pada mahasiswa dapat dilakukan dengan model pembelajaran, salah satunya ialah *problem based learning*. Menurut Seng (2009) dalam (Satwika, Laksmiwati and Khoirunnisa, 2018) menuliskan bahwa *problem based learning* meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi, pengetahuan konstruksi, pembelajaran konstruktif, dan kemandirian dalam belajar.

Metode *problem based learning* dapat diintegrasikan dengan metode lainnya, seperti metode diskusi yang mana menjadi wadah untuk memaparkan hasil dari analisis penyelesaian permasalahan yang dikaji. Dapat juga menggunakan salah satu metode lain seperti metode sokratik, yaitu metode pembelajaran dengan konsep belajar melalui memunculkan pertanyaan demi pertanyaan untuk membangun pengetahuan dan kemampuan berpikir tingkat tinggi (*higher-order thinking skills*) melalui kolaborasi dialog pertanyaan antara mahasiswa dengan dosen melalui pesan verbal maupun non-verbal. Metode Sokratik efektif dibuktikan dengan hasil penelitian (Sahamid, 2016; Susiani and Suranata, 2017; Krismadinata *et al.*, 2021) yang mampu meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi.

9. Evaluasi Pelaksanaan Pembelajaran Berdasarkan Seleksi Media, Metode dan Bahan (*Select Methods, Media, and Materials*)

Evaluasi ini dilakukan mahasiswa dengan memberikan kesan dan masukan berdasarkan seleksi media, metode dan bahan (*Select Methods, Media, And Materials*) yang sudah dilakukan dosen pada pembelajaran Studi Fenomena Geosfer 1. Berdasarkan hasil penelitian baik dalam seleksi media, metode dan bahan ajar sudah dilaksanakan dengan baik dengan dibuktikan dari persepsi mahasiswa bahwa (1) pembelajaran tatap muka *online* pada mata kuliah SFG 1 kali ini sudah sangat bagus karena diiringi dengan berbagai metode seperti ceramah, diskusi, tanya jawab, media dan bahan ajar yang sudah terlaksana dengan baik; (2) kualitas bahan ajar yang digunakan sangat baik, bahan ajar yang telah diberikan oleh dosen telah dipilih dengan baik sehingga tidak terlalu banyak materi, khususnya yang dipilih yaitu materi yang penting dalam pembelajaran SFG, dan (3) dalam pemilihan media belajar tentunya menggunakan media *online*. Metode yang digunakan ialah *outdoor study* dengan disertai bahan ajar untuk membantu proses pembuatan laporan. Grafik 3 berikut menjelaskan secara detail terkait persepsi evaluasi proses pembelajaran berdasarkan seleksi media, metode dan bahan



Grafik 3. Hasil Analisis Data Persepsi Evaluasi Pelaksanaan Pembelajaran Berdasarkan Seleksi Media, Metode dan Bahan

Sumber : Data Penelitian 2021

Berdasarkan data di atas hampir semua indikator seleksi media, metode dan bahan mendapatkan tanggapan positif tetapi pada penggunaan media dan penggunaan bahan ajar masih ada 3 mahasiswa yang menyatakan tanggapan biasa saja. Strategi alternatif guna menumbuhkan ketertarikan mahasiswa dalam materi studi fenomena geosfer dapat dilakukan dengan mengembangkan video sebaik-baiknya meski berdampak waktu yang lebih lama, biaya, dan sebagainya. Pembuatan video dengan durasi 3-5 menit jauh lebih efektif dan efisien (Wandhiro, 2020) selanjutnya, didesain agar melibatkan mahasiswa menjadi penonton aktif, memuat tentang mengapa mahasiswa harus belajar materi yang akan dipelajari.

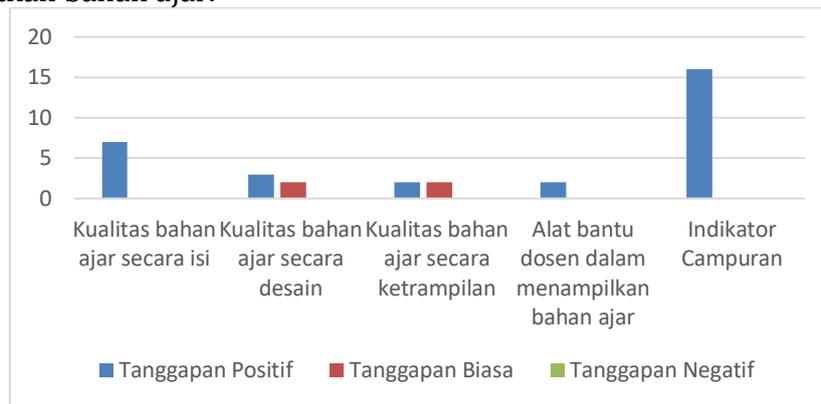
Selain itu, dapat juga dipadukan dengan metode yang bersifat active learning. Model *discovery learning* adalah salahsatunya karena dikembangkan sesuai kurikulum, suatu model pembelajaran yang mengaitkan permasalahan yang terjadi di dunia nyata. Masalah tersebut digunakan sebagai suatu konsep bagi mahasiswa untuk menghasilkan cara berpikir kritis dan terampil dalam pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan. Pada prinsipnya mahasiswa tidak diberi pengetahuan akan tetapi mahasiswa harus menemukan sendiri hal yang baru (Devi, Hudiyo and Mulawarman, 2018). Kemudian dikaitkan pada media pembelajaran audio visual masa kini akan menimbulkan ketertarikan lebih pada perkuliahan.

10. Evaluasi Pelaksanaan Pembelajaran Berdasarkan Pemanfaatan Bahan Ajar (*Utilize Materials*)

Implementasi pelaksanaan pembelajaran ini memanfaatkan bahan ajar yang sudah ditentukan sebelumnya sehingga membutuhkan evaluasi untuk mengetahui efektivitasnya. Evaluasi ini dilakukan oleh mahasiswa dengan memberikan kesan dan masukan berdasarkan pemanfaatan bahan ajar yang sudah dilakukan dosen. Berdasarkan data yang didapatkan terdapat beberapa poin penting yaitu: (1) alat bantu yang digunakan dosen sangat bermanfaat dan simpel; (2) bahan ajar sudah baik karena sudah sesuai dengan kompetensi yang dibutuhkan dan diperlukan oleh mahasiswa; (3) bahan ajar SFG 1 yang telah dibagikan oleh dosen baik melalui ELENA, Google Meet, maupun WhatsApp *group* mudah dipahami. Sedangkan untuk keterampilan dosen dalam menampilkan bahan ajar sangat baik. Untuk kualitas desain bahan ajar sudah baik namun perlu ditingkatkan lagi agar lebih menarik.

Berikutnya adalah (4) bahan ajar yang diberikan oleh dosen tentu sangat bermanfaat bagi mahasiswa, apalagi dengan kondisi pembelajaran *online*. Isi bahan ajar juga dapat dipahami dengan baik; (5) sejauh ini dosen sangat interaktif dan kondisional namun belum memakai alat bantu, apabila memakai alat bantu seperti video yang ada, lebih menarik, dan (6) isi bahan ajar sudah sangat baik. Secara desain dan keterampilan penggunaan bahan dan alat ajar juga sudah baik. Grafik 4

di bawah ini menjelaskan secara detail terkait persepsi evaluasi dalam proses memanfaatkan bahan ajar.



Grafik 4. Hasil Analisis Data Persepsi Evaluasi Pelaksanaan Pembelajaran Berdasarkan Pemanfaatan Bahan Ajar

Sumber : Data Penelitian 2021

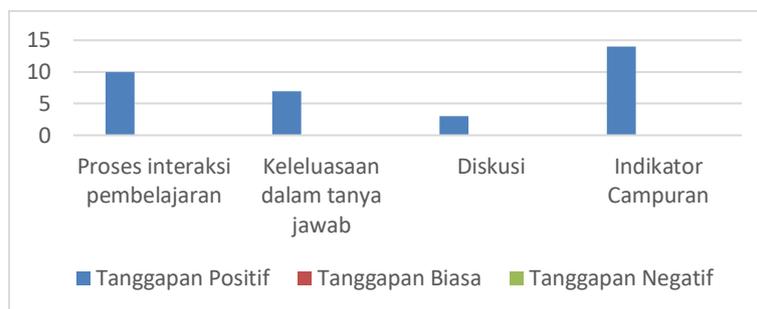
Berdasarkan data pada Grafik 4, dapat diperhatikan bahwa hampir semua indikator pemanfaatan bahan ajar mendapatkan tanggapan positif. Pada kualitas bahan ajar secara desain dan kualitas bahan ajar secara keterampilan masih terdapat 4 orang mahasiswa yang menyatakan tanggapan biasa saja. Berdasarkan hal di atas terdapat evaluasi perencanaan dan pelaksanaan selanjutnya agar lebih baik dengan diberikan media berupa video ataupun membuat *record* perkuliahan. Tetapi dalam pembuatan video harus menggunakan kriteria tertentu agar optimal. Kriteria video yang efektif dalam pendidikan tinggi yaitu, pertama, video memiliki fungsi tertentu untuk meningkatkan pengalaman pembelajaran sehingga, perancang video perlu memperhatikan apa saja fitur yang terdapat dalam video. Kedua, video dianggap efektif jika dikaitkan dengan tujuan pembelajaran (Woolfitt, 2015). Selain itu video juga harus dirancang agar aktivitas pembelajaran bisa terlingkupi dan menjadikan mahasiswa menjadi aktif.

11. Evaluasi Pelaksanaan Pembelajaran Berdasarkan Melibatkan Siswa dalam Kegiatan Belajar (*Requires Learner Participation*)

Evaluasi untuk mengetahui kekurangan suatu proses beserta solusinya. Evaluasi pelaksanaan pembelajaran yang melibatkan siswa dapat memberikan hasil optimal dikarenakan siswa dapat memberikan evaluasi mengenai proses pembelajaran yang terjadi dan dapat mendorong peningkatan diri bagi tenaga pengajar. Dalam data penelitian, diambil 3 poin pertanyaan yang menjadi bahan analisis untuk tahap evaluasi pelaksanaan pembelajaran. Pertanyaan yang diajukan: (1) berikan masukkan anda terkait melibatkan mahasiswa dalam kegiatan belajar yang dilakukan dosen berdasarkan pertanyaan sebelumnya; (2) berikan masukkan kegiatan belajar yang sudah dilakukan dosen berdasarkan pertanyaan sebelumnya (3) berikan masukkan pembelajaran mahasiswa dapat melakukan berbagai hal seperti halnya tanya jawab yang diberikan dengan keleluasaan serta dapat melaksanakan praktek lapangan.

Berdasarkan pertanyaan yang diajukan terdapat beberapa garis besar poin menunjukkan kepuasan mahasiswa dalam proses evaluasi yaitu: (1) keterlibatan mahasiswa dan dosen sangat baik karena walaupun secara daring penyampaian materi pembelajaran dari dosen dapat diterima dan dipahami (2) perkuliahan SFG 1 ini dosen memberikan keleluasaan dalam tanya jawab karena dosen sangat bersifat demokratis dan membuat mahasiswa selalu berfikir kritis (3) kegiatan belajar SFG 1 ini sudah sangat baik dengan adanya interaksi antara dosen dengan mahasiswa seperti, tanya jawab, diskusi, dan lainnya. (4) proses diskusi dan tanya

jawab sangatlah aktif dan dosen pun *fast respon* jika ada yang bertanya dan memberikan jawaban mudah dimengerti. Grafik 5 di bawah ini menjelaskan secara detail terkait persepsi pelaksanaan pembelajaran berdasarkan melibatkan siswa dalam kegiatan belajar.



Grafik 5. Hasil Analisis Data Persepsi Evaluasi Pelaksanaan Pembelajaran Berdasarkan Melibatkan Mahasiswa dalam Kegiatan Belajar

Sumber : Data Penelitian 2021

Berdasarkan data Grafik 5 hampir semua indikator analisis melibatkan mahasiswa pada kegiatan belajar mendapatkan tanggapan positif implementasinya. Terdapat evaluasi perencanaan dan pelaksanaan agar lebih baik berupa diskusi dapat dioptimalkan menggunakan ELENA berbasis *Learning management system* (LMS) jika di Zoom mengalami kendala sinyal. Saran pertama mengoptimalkan dengan menggunakan fitur diskusi ELENA dan fitur penunjang lainnya. ELENA peserta didik bisa memanfaatkan fitur melihat materi pembelajaran, melihat tugas, mengumpulkan tugas, berdiskusi dan sebagainya. Menurut (Wijayanto, Nafi'ah and Pratomo, 2021) banyak fitur yang disediakan dalam ELENA beserta panduan dalam menggunakannya sehingga mudah dimanfaatkan dalam menunjang pembelajaran daring. Salah satunya fitur diskusi karena dirasa lebih efektif dan interaktif.

Saran kedua adalah sebaiknya agar diskusi dapat hidup dosen mewajibkan setiap kelompok mengajukan pertanyaan atau argumen secara bergiliran. tujuan utama; (2) diskusi melibatkan peserta didik; (3) menggunakan peragaan seni atau pemanfaatan indera dan gerakan, dan (4) penyeragaman langkah dan kegiatan (Hollingsworth and Lewis, 2008). Saran terakhir, dosen mengatur secara sistematis ketika melaksanakan diskusi agar mahasiswa didalam kelompok belajar dapat aktif.

12. Evaluasi Pelaksanaan Pembelajaran Berdasarkan Evaluasi dan Revisi (*Evaluate And Revise*)

Selanjutnya mahasiswa memberikan tanggapan/persepsi terkait tahap evaluasi (kognitif, afektif, dan psikomotorik) dan revisi. Poin-poin dalam tahap ini yaitu 1. Berdasarkan data yang didapatkan mahasiswa memberikan tanggapan positif yaitu : (1) pemberian tugas membantu mahasiswa meningkatkan pemahaman tentang konsep geografi; (2) evaluasi mata kuliah SFG ini sangat baik, diperlukan revisi terhadap bahan ajar agar lebih menarik dan peningkatan ketegasan dosen dalam menjawab; (3) tugas diberikan sudah dijelaskan pada awal tatap muka, tidak terlalu memberatkan, membuat mahasiswa antusias serta sangat mengasah kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Grafik 6 berikut menjelaskan secara detail terkait persepsi pelaksanaan pembelajaran berdasarkan melibatkan siswa dalam kegiatan belajar



Grafik 6. Hasil Analisis Data Persepsi Evaluasi Pelaksanaan Pembelajaran Berdasarkan Evaluasi dan Revisi

Sumber : Data Penelitian 2021

Berdasarkan data pada Grafik 6, hampir semua indikator evaluasi dan revisi dalam kegiatan belajar tanggapannya positif. Berdasarkan hal di atas terdapat evaluasi pada perencanaan atau pelaksanaan berupa revisi bahan ajar harus lebih menarik, masukan dan arahan lebih banyak pembuatan laporan, pemberian tugas bisa lebih dijelaskan terkait teknis tugas. Bahan ajar tersebut harus melalui tahap validasi dan uji coba agar lebih cepat diketahui, apakah sudah sesuai dengan tujuan yang diharapkan berdasarkan kompetensi yang tertuang di Rencana Pembelajaran Semester (RPS) kemudian direvisi sesuai dengan kebutuhan atau bisa menggunakan model desain pengembangan bahan ajar. Pemilihan model desain pengembangan yang tepat karena dengan adanya model tersebut menjadi syarat mutlak dalam penelitian pengembangan (*research & development*) sehingga memiliki dampak positif menghasilkan produk berkualitas baik sehingga proses pembelajaran dapat efektif, tepat sesuai dengan kebutuhan (Wijayanto *et al.*, 2018).

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan evaluasi dapat disimpulkan langkah-langkah implementasi desain sistem pembelajaran model ASSURE berbasis *online* termasuk efektif. Hal ini didasarkan analisis data persepsi mahasiswa pada aspek (1) analisis karakteristik; (2) menetapkan tujuan pembelajaran; (3) seleksi media, metode dan bahan; (4) memanfaatkan bahan ajar; (5) melibatkan siswa dalam kegiatan belajar, (6) evaluasi dan revisi didominasi persentase tinggi dan menunjukkan respon positif. Untuk lebih mengefektifkan proses pembelajaran berbasis ASSURE tersebut dapat dilakukan dengan merancang rencana pelaksanaan pembelajaran lebih detail, penggunaan strategi, model, metode serta persiapan yang lebih matang sehingga dapat digunakan dan dimodifikasi sesuai kebutuhan.

UCAPAN DAN TERIMAKASIH

Tim penulis mengucapkan terimakasih kepada Jurusan Geografi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian.

DAFTAR RUJUKAN

Devi, P. C., Hudiyo, Y. and Mulawarman, W. G. (2018) 'Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Prosedur Kompleks Dengan Model Pembelajaran Discovery

- Learning Menggunakan Media Audio Visual (Video) Di Kelas XI SMA Negeri 1 Samarinda', *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 1(2), pp. 101–114. doi: 10.30872/DIGLOSLIA.V1I2.13.
- Febliza, A., Oktariani, O. and Afdal, Z. (2021) 'Kebutuhan Mahasiswa Terhadap Video Kontekstual sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi COVID-19', *Jurnal Basicedu*, 5(3), pp. 1130–1138. doi: 10.31004/BASICEDU.V5I3.883.
- Havizul, H. (2022) 'DESAIN PEMBELAJARAN ONLINE BERBASIS GOOGLE CLASSROOM UNTUK MATA PELAJARAN IPS SMP/MTS MENGGUNAKAN MODEL ASSURE', *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*, 9(1), pp. 106–117. doi: 10.31571/SOSIAL.V9I1.3677.
- Hollingsworth, P. and Lewis, G. (2008) *Pembelajaran Aktif Meningkatkan Keasyikan Kegiatan di Kelas*. Jakarta: PT Macanan Jaya Cemerlang.
- Ismail, S. (2008) *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM: Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan*. Semarang: Rasail Media Group.
- Krismadinata, K. et al. (2021) 'Increasing Critical Thinking Through the Blended Socratic Method of Teaching Model', *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 10(2), pp. 297–305. doi: 10.23887/JPI-UNDIKSHA.V10I2.24377.
- Mardapi, D. (2008) *Teknik Penyusunan Instrumen Instrumen dan Non Instrumen*. Yogyakarta: Mitra Cendikia Press.
- Mutia, R., Adlim, A. and Halim, A. (2017) 'PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN IPA PADA MATERI PENCEMARAN DAN KERUSAKAN LINGKUNGAN', *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 5(2), pp. 108–114. doi: 10.24815/JPSI.V5I2.9825.
- Pribadi, B. A. (2010) *Model desain sistem pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Rahmi, W. N. (2022) 'Penerapan Model Pembelajaran Assure Berbasis Daring/E-Learning pada Mata Kuliah Bahasa Inggris di Sekolah Tinggi Teknologi Sinar Husni', *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 5(1), pp. 01–07. doi: 10.21009/JPI.051.01.
- Sahamid, H. (2016) 'Developing critical thinking through Socratic Questioning: An Action Research Study', *International Journal of Education and Literacy Studies*, 4(3), pp. 62–72. Available at: <http://www.journals.aiac.org.au/index.php/IJELS/article/view/2683> (Accessed: 13 September 2022).
- Satwika, Y. W., Laksmiwati, H. and Khoirunnisa, R. N. (2018) 'Penerapan Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Mahasiswa', *JP (Jurnal Pendidikan): Teori dan Praktik*, 3(1), pp. 7–12. doi: 10.26740/JP.V3N1.P7-12.
- Sharon E. Smaldino, James D. Russel, Robert Heinich, M. M. (2005) *Instructional Technology And Media For Learning*. New Jersey: Pearson Merrill Prentice Hall. Inc.
- Susiani, K. and Suranata, K. (2017) 'Implementasi Metode Sokratik Melalui Lesson Study Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Mahasiswa', *Indonesian Journal of Educational Counseling*, 1(1), pp. 27–40. doi: 10.30653/001.201711.4.
- Taqiya, Tsausand, B. et al. (2019) 'Pengaruh Model Pembelajaran Terpadu Tipe Connected Berbantu Media Video Animasi', *MIMBAR PGSD Undiksha*, 7(3). doi: 10.23887/JJPGSD.V7I3.19492.
- Wandhiro, M. F. (2020) *GURU BERBAGI | Pembuatan Video Pembelajaran yang Efektif*. Available at: <https://ayoguruberbagi.kemdikbud.go.id/artikel/pembuatan-video->

- pembelajaran-yang-efektif/ (Accessed: 13 September 2022).
- Wijayanto, P. A. *et al.* (2018) 'Pentingnya Pengembangan Geography Virtual Laboratory (Geo V-Lab) sebagai Media Pembelajaran Litosfer', *JP (Jurnal Pendidikan): Teori dan Praktik*, 3(2), pp. 119-125. doi: 10.26740/JP.V3N2.P119-125.
- Wijayanto, P. A., Nafi'ah, K. and Pratomo, V. (2021) 'Persepsi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Online Mahasiswa Pendidikan Geografi Universitas Negeri Semarang Menjelang Pandemi Covid-19', *J-PIPS (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial)*, 7(2), pp. 116-131. doi: 10.18860/JPIPS.V7I2.12084.
- Wijayanto, P. A., Utaya, S. and Amirudin, A. (2017) 'EFEKTIVITAS METODE DEBAT AKTIF DAN STRATEGI PENERAPANNYA DALAM MENGOPTIMALKAN PEMBELAJARAN GEOGRAFI', *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 2(1), pp. 99-116. doi: 10.24832/JPNK.V2I1.586.
- Woolfitt, Z. (2015) *The effective use of video in higher education*. Lectoraat Teaching, Learning and Technology Inholland University of Applied Sciences.