

## PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN BERBASIS *BLENDED LEARNING* PADA MATA KULIAH BANK DAN LEMBAGA KEUANGAN BUKAN BANK

**Dita Eka Pertiwi Sirait**

Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan  
[ditaekapertiwi@unimed.ac.id](mailto:ditaekapertiwi@unimed.ac.id)

### ABSTRAK

Perkembangan teknologi telah menyentuh berbagai aspek kehidupan termasuk pendidikan. Dunia pendidikan saat ini juga harus dapat menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi tersebut di mana saat ini merupakan zaman revolusi industri 4,0. Era revolusi industri 4,0 merupakan era digital di mana semua mesin terhubung melalui sistem internet atau *cyber system*. Mata kuliah bank dan lembaga keuangan bukan bank merupakan salah satu mata kuliah yang wajib diambil oleh mahasiswa di Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan. Perangkat pembelajaran pada mata kuliah ini sebelumnya sudah ada, namun belum berbasis pada *blended learning*. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui desain perangkat pembelajaran berbasis *blended learning* mata kuliah bank dan lembaga keuangan bukan bank dan mengembangkan perangkat pembelajaran mata kuliah bank dan lembaga keuangan berbasis *blended learning*. Prosedur pengembangan ini terdiri dari 4-D (*Four D Models*) yang dikemukakan Thiagarajan dalam Trianto (2012) "Pertama, tahap pendefinisian (*define*), yaitu tahapan yang bertujuan untuk menentukan dan mendefinisikan kebutuhan pembelajaran. Kedua, tahap perancangan (*design*), yaitu perancangan prototipe perangkat pembelajaran. Ketiga, adalah tahap pengembangan (*develop*), yaitu yang bertujuan untuk menghasilkan perangkat pembelajaran, dan yang keempat, adalah tahap penyebaran (*disseminate*), yaitu tahap penggunaan perangkat yang dikembangkan. Hasil penelitian dan pengembangan dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut: (1) Pengembangan perangkat pembelajaran berbasis *blended learning* pada mata kuliah bank dan lembaga keuangan bukan bank menggunakan model *Four-D*. *Define* diperoleh bahwa mahasiswa membutuhkan perangkat pembelajaran *blended learning* sesuai dengan kurikulum KKNi pada era revolusi industri 4,0. *Design*, diperoleh hasil perangkat yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa berupa perangkat pembelajaran mata kuliah bank dan lembaga keuangan bukan bank berbasis *blended learning*. *Develop*, dilakukan validasi oleh ahli materi terhadap RPS dan buku ajar dengan rerata skor total masing-masing sebesar 4,11 dan 4,10 dan dengan kategori layak dan dilakukan revisi sesuai saran ahli materi sedangkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media diperoleh rerata skor 3,90 dengan kategori layak dan dilakukan revisi sesuai saran ahli media. Hasil uji coba terbatas pada sebagian mahasiswa di kelas B semester V program studi pendidikan ekonomi Universitas Negeri Medan dengan rerata skor total 4,04 dengan kategori baik. *Disseminate*, dilakukan penyebaran modul pada mahasiswa kelas B semester V program studi pendidikan ekonomi.

**Kata Kunci:** *Blended Learning, Perangkat Pembelajaran*

### PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi telah menyentuh berbagai aspek kehidupan termasuk pendidikan. Dunia pendidikan saat ini juga harus dapat menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi tersebut di mana saat ini merupakan zaman revolusi industri 4,0. Era revolusi industri 4,0 merupakan era digital di mana semua mesin terhubung melalui sistem internet atau *cyber system*. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran diharapkan dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang mengadaptasi dari perkembangan teknologi tersebut yaitu model pembelajaran berbasis *blended learning*. *Blended learning* merupakan suatu konsep belajar yang menggabungkan pembelajaran dengan metode tatap muka (*face to face*) dengan pembelajaran elektronik yang terkoneksi melalui jaringan internet (*e-learning*). Pembelajaran ini juga dapat digabungkan dengan penerapan suatu *Learning Management System* (LMS).

Hasil penelitian sebelumnya yaitu yang dilakukan oleh Fahrurrozzi, Muh, dkk (2017) menemukan bahwa pembelajaran dengan model *blended learning* berbasis *Edmodo* terbukti

efektif di mana hasil belajar Ekonomi yang menggunakan model *blended learning* berbasis *Edmodo* >75 dan ada perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelompok yang menggunakan model *blended learning* berbasis *Edmodo* dan kelompok yang tidak menggunakan model *blended learning* berbasis *Edmodo*. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Branggur, dkk (2018) nilai rata-rata *post test* etimologi multimedia lebih tinggi daripada nilai *pre test* sebelum siswa diperkenalkan pembelajaran berbasis *blended learning*, dengan rata-rata nilai *pretest* 31,67 meningkat menjadi 66,18 pada *post test*.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Jenis penelitian adalah penelitian pengembangan. Menurut Sugiyono (2011) “Metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/ R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti sehingga menghasilkan produk tertentu, dan selanjutnya menguji keefektifan produk tersebut”. Penelitian ini mengembangkan produk baru berupa pengembangan perangkat pembelajaran berbasis *blended learning* Pada Mata Kuliah Bank dan Lembaga Keuangan Bukan Bank

### **Lokasi Penelitian**

Penelitian ini akan dilaksanakan di prodi pendidikan ekonomi Universitas Negeri Medan yang beralamat di Jl. Willem Iskandar Pasar V Medan.

### **Subjek Penelitian**

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah mahasiswa prodi pendidikan ekonomi yang terdaftar pada tahun ajaran 2019/2020. Adapun kelas yang peneliti pilih adalah kelas B Semester V.

### **Teknik Analisis Data**

Teknik *walkthrough* adalah validasi data yang melibatkan beberapa ahli untuk mengevaluasi produk sebagai dasar untuk merevisi produk awal. Alat pengumpul data yang digunakan berupa lembar validasi yang diberikan kepada ahli. Lembar validasi yang diberikan kepada ahli dalam bentuk skala likert. Analisis kelayakan modul didapat dari angket validasi oleh ahli materi metodologi penelitian.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### ***Define* (Pendefinisian)**

*Define* (pendefinisian) adalah tahap pertama yang dilakukan peneliti dalam proses penelitian dan pengembangan model 4-D. Pada tahap ini peneliti melakukan analisis awal akhir, analisis mahasiswa, analisis tugas, analisis materi, dan merumuskan tujuan pembelajaran.

### ***Design* (Perancangan)**

Penyusunan instrumen tes yang sesuai dengan penyusunan tujuan perkuliahan yang menjadi tolak ukur kemampuan mahasiswa yang mengacu pada taksonomi Bloom. Tahap berikutnya pemilihan format perangkat dan rancangan awal perangkat pembelajaran. Format Rencana Pembelajaran Semester (RPS) berpedoman pada format yang berlaku di Fakultas Ekonomi UNIMED. Format buku ajar dirancang terdiri dari: capaian pembelajaran, isi materi, pertanyaan-pertanyaan (soal-soal) sedangkan materi ajar untuk kegiatan pembelajaran *online* dirancang terdiri dari: Materi dalam bentuk *powerpoint*, *link materi* berupa: video pembelajaran dan jurnal-jurnal yang relevan.

Selanjutnya pada tahap akhir dilakukan desain tampilan dan *layout* perangkat pembelajaran kemudian dicetak dan siap untuk divalidasi oleh ahli materi, sedangkan untuk rancangan materi pembelajaran *online* akan divalidasi oleh ahli media.

Berikut ini penilaian kelayakan isi oleh validator ahli materi bank dan lembaga keuangan bukan bank: berdasarkan data yang ada dapat dilihat rata-rata skor penilaian (X) oleh ahli isi terhadap RPS yaitu sebesar 4,11. Artinya, hasil validitas RPS oleh ahli materi dikategorikan layak, sedangkan penilaian terhadap buku ajar yaitu sebesar 4,10 yang artinya hasil validitas ahli berada pada kriteria layak.

Hasil Validasi Kelayakan Media Pembelajaran *E-Learning*, oleh ahli media yaitu rata-rata skornya sebesar 3,9 yang artinya hasil validitas media termasuk dalam kategori layak digunakan.

### **Develop (Pengembangan)**

Tahapan selanjutnya yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu melakukan uji coba produk secara terbatas yang dilakukan kepada 5 (lima) orang mahasiswa kelas B di mana kelas ini nantinya akan menjadi tempat dilakukannya eksperimen produk. Untuk melihat respon mereka terhadap perangkat pembelajaran *blended learning* yang sedang dikembangkan. Hasil penilaian tersebut dapat dilihat diperoleh informasi bahwa jumlah rerata skor total yaitu 4,04. Hasil penilaian termasuk dalam kategori layak digunakan. Jadi, perangkat pembelajaran yang dikembangkan sudah baik dan dapat diuji-cobakan ke tahap selanjutnya.

### **Disseminate (Penyebaran)**

Tahap *disseminate* (penyebaran) merupakan tahap penggunaan perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan pada skala yang lebih luas. Pada tahap ini selanjutnya adalah tahap uji coba dalam kelas sesungguhnya. Subjek uji coba pada tahap ini adalah mahasiswa kelas B semester V program studi pendidikan ekonomi yang berjumlah 40 orang dengan desain eksperimen "*The one group pretest-posttest*".

Pada output dapat dilihat hasil ringkasan statistik dari kedua sampel atau data pretest dan posttest. Untuk nilai pretests diperoleh rata-rata hasil belajar yakni 73,42 sedangkan untuk nilai posttest diperoleh rata-rata hasil belajar sebesar 83,52. Jumlah mahasiswa yang dijadikan sampel sebanyak 40 orang. Standar error rata-rata untuk nilai pretest dan nilai posttest yaitu masing-masing sebesar 1,38 dan 0,89.

Melalui hasil uji t untuk dua sampel berpasangan yang dilihat dari nilai -t hitung sebesar  $-9,586 < -t$  tabel sebesar 2,02269 pada df n-1 maka  $H_0$  ditolak atau dilihat dari nilai probabilitas atau sig. (2-tailed)  $0,000 < 0,05$ , maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data pretest dan posttest yang artinya terdapat pengaruh penggunaan perangkat pembelajaran berbasis *blended learning* dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada mata bank dan lembaga keuangan bukan bank mahasiswa semester V program studi pendidikan ekonomi semester ganjil tahun ajaran 2019/2020.

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut: (1) Pengembangan perangkat pembelajaran berbasis *blended learning* pada mata kuliah bank dan lembaga keuangan bukan bank menggunakan model Four-D. *Define* diperoleh bahwa mahasiswa membutuhkan perangkat pembelajaran *blended learning* sesuai dengan kurikulum KKNI pada era revolusi industri 4,0. *Design*, diperoleh hasil perangkat yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa berupa perangkat pembelajaran mata kuliah bank

dan lembaga keuangan bukan bank berbasis *blended learning*. *Develop*, dilakukan validasi oleh ahli materi terhadap RPS dan buku ajar dengan rerata skor total masing-masing sebesar 4,11 dan 4,03 dan dengan kategori layak dan dilakukan revisi sesuai saran ahli materi sedangkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media diperoleh rerata skor 4,0 dengan kategori layak dan dilakukan revisi sesuai saran ahli media. Hasil uji coba terbatas pada sebagian mahasiswa di kelas B semester V program studi pendidikan ekonomi Universitas Negeri Medan dengan rerata skor total 4,04 dengan kategori baik. *Disseminate*, dilakukan penyebaran perangkat pembelajaran pada mahasiswa kelas B semester V program studi pendidikan ekonomi. Hasil pengujian statistik yang sudah dilakukan menemukan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data pretest dan posttest yang artinya terdapat pengaruh penggunaan perangkat pembelajaran berbasis *blended learning* dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada mata bank dan lembaga keuangan bukan bank mahasiswa semester V program studi pendidikan ekonomi semester ganjil tahun ajaran 2019/2020.

### **Saran**

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian pengembangan, perangkat pembelajaran mata kuliah bank dan lembaga keuangan bukan bank masih memiliki kekurangan dan perlu diperbaiki. Untuk itu peneliti memberi saran untuk melakukan penelitian lanjutan perlu dilakukan penelitian eksperimen untuk menguji efektivitas modul dengan menggunakan kelas eksperimen dan kelas kontrol.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Sudjana, Nana. 2005. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung. Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2011. *Metodologi Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Trianto. 2012. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Widoyoko, Eko Putro. 2012. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Branggur, Dissriyani Vista Maria, dkk. 2018. Pengembangan Pembelajaran Berbasis *Blended Learning* Pada Mata Pelajaran Etimologi Multimedia, *Jurnal Teknologi Pendidikan* Vol. 20, No. 2.
- Fahrurrozzki, Muh, dkk. 2017. Pengembangan Model Pembelajaran *Blended Learning* Berbasis Edmododalam Membentuk Kemandirian Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS SMAN 1 Selong Tahun Ajaran 2017/2018. *JPEK*, Hal. 57 – 67. Vol. 1 No. 1
- M. Yusuf. T. 2011. Mengenal *Blended Learning*. *Jurnal Lentera Pendidikan* Vol. 14 No. 2
- Zuhdan Kun Prasetyo, dkk. 2011. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Sains Terpadu Untuk Meningkatkan Kognitif, Keterampilan Proses, Kreativitas serta Menerapkan Konsep Ilmiah Peserta Didik SMP. *Program Pascasarjana UNY*.