

**Bidang Unggulan\* : ILMU PENDIDIKAN/ILMU PENDIDIKAN**  
**Kode>Nama Rumpun Ilmu\*\*:804/ PENDIDIKAN TERBUKA DAN JARAK JAUH**

**LAPORAN**

**PENELITIAN UNGGULAN PERGURUAN TINGGI**



**PENGEMBANGAN MODEL SISTEM PEMBELAJARAN HYBRID LEARNING  
BERBASIS VIDEO CONFERENCE DALAM METODE PENELITIAN BAHAN  
AJAR UNIVERSITAS TERBUKA**

**TIM PENGUSUL**

**Ketua:**

Dr. Trini Prastati, M.Pd.

NIDN: 0017096002

**Anggota:**

Dr. Benny Agus Pribadi, M.A.

NIDN: 0009056106

**UNIVERSITAS TERBUKA**

**SEPTEMBER 2014**

**HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN  
PENELITIAN UNGGULAN PERGURUAN TINGGI**

**Judul Penelitian** : Pengembangan Model Sistem Pembelajaran *Hybrid Learning* Berbasis Video Conference dalam Metode Penelitian Bahan Ajar Universitas Terbuka

**Kode>Nama Rumpun Ilmu** : 804/Pendidikan Terbuka Dan Jarak Jauh (PTJJ)  
**Bidang Unggulan PT** : UNIVERSITAS TERBUKA (UT)  
**Topik Unggulan** : Model Sistem Pembelajaran Inovatif dalam PTJJ

**Ketua Peneliti**  
a. Nama Lengkap : Dr. Trini Prastati, M.Pd.  
b. NIDN : 0017096002  
c. Jabatan Fungsional : Lektor  
d. Program Studi : PGSD  
e. Nomor HP : 08129583071  
f. Alamat Surel (e-mail) : [trini@ut.ac.id](mailto:trini@ut.ac.id)

**Anggota Peneliti (1)**  
a. Nama Lengkap : Dr. Benny Agus Pribadi, M.A.  
b. NIDN : 0009056106  
c. Perguruan Tinggi : Universitas Terbuka

**Lama Penelitian** : 1 tahun

**Keseluruhan Penelitian Tahun ke** : Pertama

**Biaya Penelitian Keseluruhan** : Rp  
**Biaya Tahun Berjalan** : - diusulkan ke DIKTI Rp  
: - dana internal PT Rp -  
: - dana institusi lain Rp -  
: - inkind sebutkan Rp -

Mengetahui,  
Dekan,

Tangerang Selatan, 27 – 09 – 2014  
Ketua Peneliti,

Drs. Udan Kusmawan, M.A., Ph.D  
NIP. 19690405 199403 1 002

Dr. Trini Prastati, M.Pd.  
NIP. 19600917 198601 2 001

Menyetujui,  
Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM)

Ir. Kristanti Ambar Puspitasari, M.Ed. Ph.D.  
NIP. ....

## DAFTAR ISI

### RINGKASAN

<b>BAB I</b>	<b>PENDAHULUAN</b>	
	A. Latar Belakang	1
	B. Tujuan	4
	C. Manfaat Penelitian	5
<b>BAB II</b>	<b>TINJAUAN PUSTAKA</b>	
	A. Pengembangan Bahan Ajar untuk Pendidikan Jarak Jauh dan <i>Instructional System Design</i>	7
	B. Ragam Bahan Ajar	9
	C. Model Pengembangan Instruksional (MPI) suatu pendekatan dalam pengembangan Sistem Pembelajaran dan Pelatihan	12
	D. Model Pembelajaran <i>Hybrid Learning/Blended Learning</i> untuk Pemecahan Masalah Program Pelatihan Jarak Jauh	13
	E. Sistem Pembelajaran <i>Hybrid Learning Berbasis Video Conference</i>	17
	F. Metode Penelitian Bahan Ajar dalam Pendidikan Jarak	17
<b>BAB III</b>	<b>METODE PENELITIAN</b>	
	A. Tempat dan Waktu Penelitian	19
	B. Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan	19
<b>BAB IV</b>	<b>PEMBAHASAN DAN KESIMPULAN</b>	
	A. Pembahasan	22
	B. Kesimpulan	22
	<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	24

### Lampiran:

1. Lampiran 1: Rekapitulasi Anggaran Penelitian
2. Lampiran 2: Transkrip Hasil Wawancara
3. Lampiran 3: Dokumentasi
4. Lampiran 4: Hasil Rekaman
5. Lampiran 5: Silabus
6. Lampiran 6: Kompilasi Materi dan Bahan Presentasi
7. Lampiran 7: Susunan Organisasi dan Pembagian Tugas Tim Peneliti
8. Lampiran 8: Biodata Tim Peneliti
9. Lampiran 9: Surat Pernyataan Ketua Peneliti

## RINGKASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengembangan model sistem pembelajaran *hybrid learning* berbasis video conference dalam metode penelitian bahan ajar (BA) Universitas Terbuka (UT), yang menerapkan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development = R & D).

Penelitian ini dilatar belakangi oleh adanya harapan yang sangat besar terhadap kemampuan dosen sebagai pengampu matakuliah dalam meneliti BA. LPPM UT memberi fasilitasi kepada para dosen untuk meneliti BA matakuliah yang diampu dengan prosedur yang sama dengan prosedur penelitian lainnya. Setelah beberapa tahun program ini dijalankan, ternyata kualitas penelitian BA masih jauh dari harapan. Hal ini dapat dilihat dari sisi substansi, metode penelitian, maupun kualitas hasil penelitian yang hanya 10% dari 20 penelitian BA per-tahun dinilai memadai.

Disamping itu, UT memiliki Dosen yang berada di UT Pusat maupun di 37 Unit Program Belajar Jarak Jauh (UPBJJ) UT, yang tersebar di seluruh Provinsi RI. UT memiliki sarana dan prasarana pendukung yang memadai untuk menyelenggarakan pembelajaran jarak jauh. Salah satu sarana dan prasarana yang dapat mendukung pembelajaran jarak jauh di UT adalah dimilikinya jaringan, ruang, alat, dan sumberdaya manusia yang memungkinkan untuk melakukan komunikasi dengan menggunakan video conference.

Selama ini UT menggunakan video conference untuk melaksanakan rapat-rapat, sosialisasi, atau koordinasi, seperti Rapat Tinjauan Manajemen (RTM). Penggunaan tersebut masih belum optimal, dibandingkan biaya pengadaan dan perawatannya. Oleh karena itu tim peneliti mempunyai gagasan untuk mengoptimalkan pemanfaatan video conference untuk program pembelajaran, sehingga menghasilkan suatu model sistem pembelajaran. Model sistem pembelajaran ini disebut *Hybrid Learning*, karena pembelajaran dirancang dengan menerapkan sistem jarak jauh dan tatap muka yaitu penyajian materi dilaksanakan secara jarak jauh melalui video conference, namun bimbingan dan penyelesaian tugas dilaksanakan secara tatap muka. Adapun materi yang dibahas dalam program pembelajaran melalui vicon ini adalah Metode Penelitian BA UT. Program ini diikuti oleh para dosen di UT Pusat dan UPBJJ, agar para dosen mumpuni dalam melakukan penelitian, khususnya BA.

Langkah yang dilakukan dalam penelitian dan pengembangan Model Sistem Pembelajaran *Hybrid Learning* Berbasis Video Conference dalam Metode Penelitian BA UT, adalah melakukan: 1). Analisis kebutuhan, 2). Merumuskan tujuan program pembelajaran, 3). Analisis instruksional, 4). Analisis peserta dan sarana prasarana, 5). Merumuskan tujuan khusus, 6). Mengembangkan instrumen penilaian, 7). Mengembangkan silabus dan strategi program pembelajaran, 8). Menyusun bahan tercetak dan digital, dan 9). Evaluasi formatif, sehingga pada akhirnya menghasilkan suatu Model Sistem Pembelajaran. Pada setiap langkah penelitian dan pengembangan, akan dilakukan pengumpulan data, perekaman, dokumentasi, pencatatan, dan survey. Evaluasi formatif, akan dilakukan melalui kegiatan pembelajaran dengan 6 – 8 UPBJJ sebagai peserta vicon, dan jumlah peserta sebanyak 40 orang.

Hasil dari penelitian ini adalah berupa rekomendasi tentang penerapan model sistem pembelajaran *hybrid learning* berbasis video conference dalam upaya memberi layanan bantuan belajar bagi siapapun dalam program belajar jarak jauh, sekaligus untuk menunjang Rencana Induk Penelitian (RIP) PTJJ.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Sebagai upaya untuk menjaga kualitas Bahan Ajar (BA), Universitas Terbuka (UT) selalu mengembangkan bahan ajar secara sistematis dan dilakukan evaluasi sekaligus direvisi secara periodik. Kebijakan UT, merevisi bahan ajar UT ini dilakukan setelah digunakan dalam kurun waktu 7 tahun sehingga pada tahun ke delapan telah digunakan bahan ajar baru. Revisi dimulai setelah BA itu digunakan lima tahun dan harus selesai dalam dua tahun berikutnya. Faktor-faktor yang direvisi adalah semua komponen BA terutama yang berkenaan dengan kemutakhiran dan akurasi materi, relevansi materi dengan kompetensi yang diharapkan dicapai mahasiswa, dan integrasi materi BA dengan kurikulum Program Studi. Semua revisi itu didasarkan pada temuan, penelitian, dan perkembangan bidang ilmu yang bersangkutan.

Pengelolaan pengembangan BA UT merupakan pekerjaan besar yang tidak henti, melibatkan berbagai pihak seperti dosen pengampu matakuliah yang berada di Fakultas, para ahli materi dan penulis yang berasal dari berbagai perguruan tinggi, termasuk dari dalam UT sendiri, *graphic designer* dan ahli media *production* yang ada di Pusat Pengembangan Multi Media (P2M2) sebagai unit yang mendisain dan memproduksi BA dari segi fisik. Di pihak lain seluruh dosen UT baik yang berada di kantor UT Pusat, maupun UPBJJ bertugas mengampu matakuliah sehingga mereka wajib menguasai matakuliah tersebut termasuk mengetahui dengan pasti kompetensi yang diharapkan dicapai mahasiswa dalam matakuliah tersebut, memahami isinya dan mampu menentukan strategi pembelajaran yang sesuai. Dengan demikian, setiap dosen UT melalui proses penelitian diharapkan mampu melakukan evaluasi dan merevisi BA yang menjadi tanggung jawabnya. Untuk itu, satu bentuk kegiatan yang perlu dilakukan adalah kegiatan penelitian evaluasi BA.

Dari tahun ke tahun, UT melalui Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) memberi kesempatan kepada para dosen untuk meneliti BA matakuliah yang diampunya. Prosedur yang harus dilalui dalam penelitian BA sama dengan prosedur penelitian lainnya, yaitu mengajukan proposal penelitian, review dan revisi proposal, persetujuan untuk memulai melakukan penelitian, melakukan

pengumpulan dan analisis data, dan akhirnya menulis laporan hasil penelitian. Berdasarkan laporan penelitian, kualitas penelitian BA para dosen masih belum memadai, baik substansi maupun metode penelitian. Laporan penelitian juga masih belum memadai untuk dijadikan dasar menulis artikel dalam jurnal terakreditasi. Demikian pula untuk dipresentasikan dalam pertemuan-pertemuan ilmiah nasional dan internasional.

Dari hasil penelaahan para peneliti senior atau pakar, kelemahan terbesar dari hasil penelitian tersebut adalah pada kajian teori dan pemilihan metode penelitian. Berdasarkan catatan dari Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM) UT, dari 20 penelitian BA per-tahun, hanya 10% yang dinilai memadai.

Mencermati masalah tersebut maka dipandang perlu menyelenggarakan program peningkatan kompetensi dosen UT dalam melakukan penelitian BA dengan menggunakan berbagai metode yang sesuai. Untuk itu perlu dikembangkan suatu program pembelajaran tentang penelitian BA yang ditujukan bagi para dosen UT (di kantor UT Pusat dan UPBJJ). Untuk menjangkau seluruh peserta yang tersebar di seluruh wilayah Indonesia perlu dikembangkan program pembelajaran jarak jauh yang mendayagunakan semua sumber daya yang ada di UT dan UPBJJ, dikombinasikan dengan latihan-latihan individual serta bimbingan tatap muka dari peneliti senior setempat. Pembelajaran ini dapat dikatakan sebagai program pembelajaran tingkat lanjut. Karena dengan melihat pengalaman belajar dosen, pencapaian kompetensi, substansi yang cukup kompleks dan sulit, dan waktu yang dibutuhkan, program pembelajaran ini bukan merupakan program dasar, melainkan program lanjut. Tim pengajar yang ada di UT Pusat dan peserta di UPBJJ berada di tempat yang berbeda (berjauhan) sehingga diperlukan media komunikasi yang telah tersedia baik di UT Pusat maupun UPBJJ. Media komunikasi tersebut adalah *video conference* yang tersedia di setiap UPBJJ dan UT Pusat. Semua perangkat teknologi, ruangan yang sudah terpasang, dan teknisi yang siap melayani. Semuanya memang diperuntukkan khusus bagi penyelenggaraan *video conference* setiap saat diperlukan.

Dalam desain program ini, Tim Pengajar menyampaikan materi pembelajaran melalui media *video conference* (Vicon) dari kantor UT Pusat dan diterima melalui *video conference rooms* di UPBJJ.

Untuk mempersiapkan mental belajar peserta sebelum mulai *video conference* setiap peserta diharapkan telah menerima foto copy bahan kompilasi tercetak. Disamping itu di setiap UPBJJ telah disediakan dosen fasilitator yang akan membantu peserta, baik dalam memahami materi yang disampaikan melalui video conference maupun mengerjakan tugas-tugas secara tatap muka. Oleh karena itu model program pelatihan seperti ini dinamakan: “Model Pembelajaran *Hybrid Learning* atau *Blended Learning*”. Program seperti itu dirancang secara sistematis dengan menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan. Pelaksanaan kegiatan berbentuk 14 kali perkuliahan tingkat lanjut (*advanced course*) setara dengan perkuliahan, yang bertujuan membantu para dosen UT mampu merencanakan penelitian yang sesuai untuk penelitian BA secara benar dan bermanfaat. Program diselenggarakan oleh UT ini merupakan program baru yang menerapkan strategi pembelajaran “*Hybrid Learning*” dengan menggabungkan pembelajaran melalui media *video conference*, tatap muka, dan latihan-latihan kelompok dan individual secara intensif tentang berbagai metode penelitian yang sesuai bagi penelitian bahan ajar UT. Oleh karena itu program ini disebut Sistem Pembelajaran Hybrid Learning Berbasis Video Conference.

Salah satu faktor yang mendorong pengembangan model sistem pembelajaran *Hybrid Learning* berbasis video conference adalah tersedianya fasilitas video conference yang sangat memadai di kantor pusat dan ke - 37 kantor UPBJJ di seluruh Indonesia. Pengembangan model sistem pembelajaran berbasis video conferencing ini merupakan terobosan baru bagi UT. Selama ini walaupun UT sudah biasa menggunakan video conference untuk keperluan manajemen dan administrasi penyelenggaraan UT atau pelatihan pendek (beberapa jam) namun belum dirancang dengan menggunakan suatu model pengembangan tertentu dan sulit terukur produktivitasnya. Program pembelajaran dengan pendekatan *Hybrid Learning* berbasis *Video Conference* yang akan dikembangkan ini adalah merupakan satu seri perkuliahan yang terdiri dari 14 kali pertemuan @ 120 menit yang dirancang dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*research and development*)

Pelaksanaan penelitian dan pengembangan ini sekaligus akan merupakan *test case* bagi Universitas Terbuka sebagai penyelenggara pendidikan jarak jauh agar terus menerus melakukan inovasi untuk peningkatan kualitas layanannya. Dalam upaya menciptakan

proses pembelajaran yang kreatif dan inovatif seperti itu dilakukan kegiatan pengembangan dan penelitian untuk menghasilkan suatu model system pembelajaran *hybrid learning* dengan mengkombinasikan pembelajaran melalui media video conference dengan tatap muka, dan tugas-tugas kelompok dan individual. Secara keseluruhan perencanaan, pelaksanaan, monitoring, dan evaluasi program ini melibatkan banyak komponen di UT.

Dari sisi program dapat diidentifikasi satu tim *instructional designers* yang melakukan proses yang sistematis dalam mengembangkan program ini. Mereka bekerja bersama sehingga dihasilkan bahan pembelajaran cetak dan digital. Dari sisi sumber daya, program ini melibatkan banyak pihak yaitu 1). Pakar yang sekaligus menjadi presenter melalui video conference, 2). Pakar sebagai pembimbing dalam proses belajar peserta di lokasi masing-masing, 3). Pengelola program di UT Pusat dan di UPBJJ, 4). Dosen-dosen peserta yang berasal dari seluruh UPBJJ, 5). Teknisi komputer yang mengoperasikan peralatan video conference di UT Pusat dan UPBJJ, serta 6). Peneliti yang melakukan monitoring dan evaluasi sepanjang proses pelaksanaan program tersebut. Dengan melihat keterlibatan banyak kepakaran dan pihak pengelola serta banyaknya sumber daya atau fasilitas yang berfungsi bersama, maka penelitian dan pengembangan ini akan menghasilkan suatu sistem, yaitu Model Sistem Pembelajaran *Hybrid Learning* berbasis Video Conference. Inovasi dengan mengembangkan model *hybrid learning* berbasis video conference ini diharapkan dapat menjadi suatu model yang dapat dipergunakan UT dan atau perguruan tinggi lain dalam menawarkan program-program pembelajaran lainnya baik dalam pendidikan berjenjang seperti program S2 dan S3, program pendidikan berkelanjutan, maupun program pelatihan teknis dan fungsional yang dibutuhkan secara lebih luas.

Di sisi lain, penelitian ini sejalan dengan arah dan tujuan penelitian Universitas Terbuka yang terangkum di dalam Rencana Induk Penelitian (RIP) bidang ilmu Pendidikan Terbuka Jarak Jauh (PTJJ), selanjutnya disebut dengan RIP PTJJ. Dimana tujuan akhir penelitian Universitas Terbuka yang dirumuskan pada RIP adalah memberi layanan pendidikan sepanjang hayat melalui sistem pendidikan terbuka jarak jauh yang inovatif (*long life learning*). Salah satu aspek yang dapat dieksplorasi dan diteliti untuk



mendukung tercapainya RIP antara lain melakukan studi inovatif tentang "aktivitas pembelajaran" dalam proses pembelajaran pada PTJJ.

## **B. Tujuan**

Kegiatan kreatif-inovatif melalui penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan suatu model sistem pembelajaran *hybrid learning* berbasiskan *video conference* dalam peningkatan kualitas dosen dibidang penelitian bahan ajar UT yang teruji efektif dan efisien.

Secara rinci kegiatan penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk:

1. Mengidentifikasi kebutuhan dan tujuan pembelajaran umum dalam penelitian bahan ajar bagi dosen UT.
2. Merancang strategi pembelajaran *Hybrid Learning* merupakan kombinasi dari pendayagunaan media *Video Conference*, media cetak, belajar mandiri, dan tatap muka berdasarkan kebutuhan tersebut dalam butir I.
3. Mengembangkan silabus program pembelajaran dalam Metode Penelitian BA-UT.
4. Mengembangkan bahan pembelajaran tercetak dan digital untuk program pembelajaran dalam Metode Penelitian BA-UT.
5. Mengembangkan bahan presentasi *video conference* untuk program pembelajaran dalam Metode Penelitian BA-UT.
6. Mengembangkan pedoman dan panduan bagi berbagai pihak yang terlibat, yaitu pengelola di UT Pusat, pengelola di UPBJJ, peserta dan teknisi video conference.
7. Mendesain bentuk koordinasi penyelenggaraan program pembelajaran dalam Metode Penelitian BA-UT berbasis Model Pembelajaran *Hybrid Learning*
8. Melakukan satu rangkaian tiga tahap evaluasi formatif termasuk proses uji coba lapangan model tersebut .
9. Mengkaji *generalizability* Model Sistem Pembelajaran *Hybrid Learning* berbasiskan *video conference* untuk digunakan program-program lain yang lebih luas.

## **C. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang akan diperoleh dari penelitian Pengembangan Model Pembelajaran “Hybrid Learning” Berbasis Video Conference dalam Metode Penelitian Bahan Ajar Universitas Terbuka, adalah:

1. Bagi peneliti atau dosen UT mampu mengatasi kesenjangan kompetensi dalam penelitian BA-UT yang selama ini belum memadai baik dari segi mutu maupun jumlah.
2. Bagi pimpinan UT, mendapat masukan dalam mempertimbangkan penggunaan model pembelajaran *hybrid learning* berbasis video conference untuk kompetensi dosen dan pegawai administrasi untuk memenuhi kebutuhan UT.
3. Bagi peneliti lain memberikan inspirasi untuk menciptakan Model Pembelajaran *Hybrid Learning* melalui penelitian dan pengembangan sehingga digunakan sebagai model pembelajaran jarak jauh baik untuk pendidikan berjenjang, pendidikan berkelanjutan, maupun untuk program pelatihan.

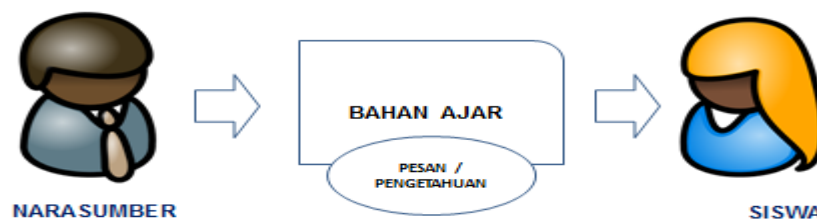
## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Pengembangan Bahan Ajar untuk Pendidikan Jarak Jauh dan *Instructional System Design*

Belajar merupakan sebuah proses internalisasi kompetensi pengetahuan berdasarkan keterampilan dan sikap yang dilakukan oleh seseorang. Pengetahuan keterampilan dan sikap yang dipelajari tersebut diperoleh melalui penggunaan bahan pembelajaran atau *learning instructional materials*. Dalam konteks ini bahan ajar dapat dimaknai sebagai sesuatu yang berisi informasi dan pengetahuan yang sengaja dirancang sehingga dapat dipelajari oleh *learner* atau pembelajar untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan.

Peran bahan ajar dalam aktivitas pembelajaran adalah sebagai sumber belajar dan sekaligus menjadi medium atau perantara dalam proses interaksi antara narasumber kepada orang yang belajar atau *learner*. Hal ini sesuai dengan pandangan Heinich dan kawan-kawan (2005) yang mengemukakan definisi bahan ajar sebagai: “....sesuatu yang membawa informasi dan pengetahuan dari narasumber kepada penerima.” (hal. 5). Peran bahan ajar dalam aktivitas pembelajaran dapat digambarkan dalam diagram berikut.



**Gambar 2.1.: Peran bahan ajar sebagai medium dalam proses pembelajaran**

Bahan ajar merupakan salah satu komponen utama dalam sebuah sistem pembelajaran jarak jauh. Secara umum dalam sebuah kegiatan pembelajaran, penggunaan bahan ajar dapat memberikan berbagai kontribusi yang penting antara lain:

- membuat isi atau materi pelajaran menjadi baku atau standar;
- mengurangi terjadinya kesalahan persepsi dalam proses belajar;
- meningkatkan minat belajar individu;
- meningkatkan daya ingat atau retensi terhadap aspek-aspek penting dari isi atau materi pelajaran.

Bahan ajar yang sengaja dirancang atau didesain secara sistematis akan menjadi bahan ajar yang bersifat baku atau standar untuk digunakan oleh sasaran atau pengguna tertentu. Dimanapun tempatnya sebuah bahan ajar yang digunakan akan memberikan pengalaman belajar yang sama. Dalam hal ini, pembelajar sebagai pengguna bahan ajar akan mempelajari isi atau materi pelajaran yang sama.

Bahan ajar yang dirancang dengan baik – sesuai dengan kemampuan yang telah dimiliki oleh penggunanya - akan mampu mengurangi terjadinya kesalahan dalam mempersepsikan suatu konsep atau pengetahuan. Pemanfaatan ilustrasi visual dalam bahan ajar pada umumnya akan dapat membantu memperjelas isi atau materi pelajaran. Unsur visual dalam bahan ajar mampu menggantikan peran kata-kata dalam mendeskripsikan suatu konsep atau pengetahuan. Pemanfaatan unsur gambar dalam bahan ajar dalam hal ini akan dapat membantu dalam memperjelas konsep dan pengetahuan yang dikomunikasikan.

Penggunaan bahan ajar dalam proses belajar pada dasarnya akan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Bahan ajar yang dirancang secara sistematis dan lengkap akan menarik minat siswa dan sekaligus akan memfasilitasi berlangsungnya proses belajar dalam diri siswa. Selain itu, penggunaan bahan ajar tersebut, baik secara langsung maupun tidak langsung, akan mendorong siswa untuk menggali pengetahuan dan keterampilan yang dipelajari secara lebih mendalam.

Bahan ajar yang dirancang dan dikembangkan perlu disesuaikan dengan kaidah-kaidah belajar dan pembelajaran sehingga mampu meningkatkan daya ingat atau retensi siswa terhadap isi atau materi yang dipelajari. Salah satu contoh untuk hal ini adalah penggunaan struktur dan ilustrasi gambar secara terintegrasi. Hal ini tidak hanya dapat

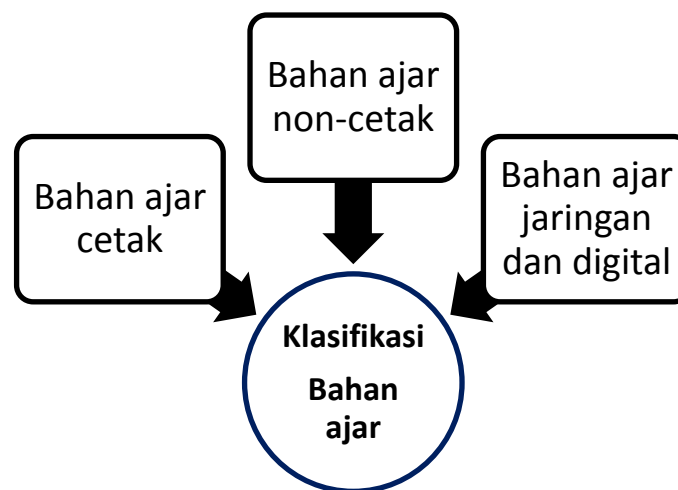
membantu dalam menjelaskan konsep-konsep yang dipelajari tapi juga dapat meningkatkan daya ingat atau retensi siswa terhadap materi pelajaran tersebut.

Penggunaan bahan ajar dalam sistem pendidikan jarak jauh perlu dikembangkan melalui sebuah proses yang sistematis dan menyeluruh agar dapat mencapai keempat indikator yang telah dikemukakan diatas.

## B. Ragam Bahan Ajar

Beragam bahan ajar dapat digunakan untuk memfasilitasi proses belajar siswa agar mampu mencapai kemampuan atau kompetensi yang diperlukan. Bahan ajar pada umumnya dapat diklasifikasikan menjadi **bahan ajar cetak** dan **bahan ajar non cetak**. Contoh bahan ajar cetak yaitu buku teks, modul atau buku ajar mandiri, booklet, brosur, dan poster. Sedangkan bahan ajar non cetak meliputi realia atau benda sesungguhnya, model, program audio, program video, dan program multimedia.

Perkembangan teknologi informasi yang berlangsung pesat seperti saat ini mengharuskan kita menambah satu klasifikasi ragam bahan ajar yaitu bahan ajar yang terdapat dalam jaringan *internet / web* dan **bahan ajar digital**. Klasifikasi Bahan ajar dapat dilihat dalam diagram sebagai berikut:



**Gambar 2.2.: Klasifikasi bahan ajar**

**Bahan ajar cetak** merupakan bahan ajar yang paling banyak digunakan dalam aktivitas pembelajaran. Hal ini terkait dengan sejumlah potensi yang dimiliki oleh ragam bahan ajar cetak yaitu:

- mampu digunakan untuk menyampaikan hampir semua jenis isi atau materi pelajaran;
- dapat digunakan dalam aktivitas pembelajaran secara langsung;
- membuat penggunaannya dapat memilih dan menentukan isi atau materi pelajaran yang akan dipelajari (*random access*)

**Bahan ajar audio** lebih cocok untuk digunakan dalam aktivitas pembelajaran tertentu seperti bahasa asing. Pembelajaran tentang pengucapan bahasa asing tentunya akan sulit jika hanya menggunakan penjelasan yang disampaikan lewat bahasatertulis. Contoh tentang cara-cara pengucapan kata atau kalimat melalui bahan ajar audio akan sangat membantu dalam memfasilitasi berlangsungnya proses belajar dalam diri siswa sehingga mampu memfasilitasi siswa untuk mencapai kompetensi dalam berbahasa.

**Video** merupakan ragam bahan ajar yang sangat bermanfaat jika digunakan untuk menjelaskan konsep gerak atau memperlihatkan bagaimana sebuah proses atau prosedur berlangsung. Bahan ajar video pada hakekatnya dapat digunakan untuk melengkapi penjelasan tentang konsep yang dikemukakan melalui penggunaan teks. Penjelasan yang efektif tentang sebuah prosedur atau peristiwa tidak cukup hanya disampaikan hanya melalui unsur teks semata, namun dapat diperlihatkan secara lebih jelas melalui tayangan video.

Bahan ajar video memiliki kemampuan dalam menayangkan peristiwa-peristiwa langka yang sulit dialami karena adanya faktor hambatan waktu dan jarak dalam menempuh proses belajar. Contoh, pembelajaran tentang proses fotosintesis yang memperlihatkan proses perubahan secara perlahan dan bertahap akan lebih mudah untuk difahami lewat bahan ajar berupa program video.

Bahan ajar lain yang mampu menampilkan semua unsur tayangan secara komprehensif yaitu **program multimedia**. Program ini memiliki kemampuan untuk memperlihatkan kombinasi unsur teks, audio, foto, video, dan animasi secara simultan untuk menjelaskan konsep-konsep secara komprehensif. Bahan ajar multimedia dapat

dipelajari melalui penggunaan perangkat keras atau *hardware* komputer. Selain itu, bentuk tayangan digital ini dapat diunggah (*upload*) kedalam situs web atau *website*.

Program multimedia yang terintegrasi dengan perangkat lunak komputer pada umumnya memiliki sifat interaktif. Siswa dapat memberi respon terhadap pesan yang ditayangkan di dalam program multimedia dan program tersebut akan memberi umpan balik atau feedback terhadap respon penggunaannya. Proses interaksi siswa dengan pesan dan informasi yang terdapat di dalam program multimedia akan menciptakan aktivitas pembelajaran yang efektif.

Saat ini perkembangan teknologi informasi berlangsung sangat pesat. Kemajuan teknologi ini telah memberi dampak yang signifikan terhadap bagaimana cara seseorang melakukan proses belajar. Belajar bukan lagi merupakan proses yang dilakukan dengan menggunakan sumber belajar yang terbatas. Walaupun memiliki beberapa keterbatasan, pemanfaatan **jaringan komputer** atau internet sebagai bahan ajar telah mampu membuat penggunaannya belajar secara luwes atau *flexible*.

Tabel berikut merupakan yang menggambarkan tentang klasifikasi dan ragam ragam bahan ajar yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

**Tabel 2.1. Klasifikas dan ragam bahan ajar**

<b>KLASIFIKASI BAHAN AJAR</b>	<b>RAGAM BAHAN AJAR</b>
Bahan ajar cetak	Buku teks, modul brosur, booklet, leaflet dan poster
Bahan ajar audio	Kaset audio dan CD audio
Bahan ajar video	DVD, Blue rays disk
Bahan ajar multimedia	Computer assisted instruction (CAI)
Bahan ajar jaringan atau network	Situs web, blog dan internet

Dalam sistem pembelajaran jarak jauh pemanfaatan media dan bahan ajar menjadi suatu hal yang krusial. Media dan bahan ajar tersebut digunakan sebagai sarana penyampai atau *delivery system* terhadap isi atau materi pelajaran. Keterpisahan secara geografis antara narasumber dengan peserta / siswa yang mengikuti sistem pendidikan jarak jauh mengharuskan adanya penggunaan media dan bahan ajar untuk menyampaikan isi atau materi pelajaran.

More dan Kearsley (1996) mengemukakan beberapa ragam media dan bahan ajar yang dapat digunakan oleh siswa yang mengikuti program pendidikan jarak jauh yang

meliputi: (1) Bahan ajar cetak / *print*; (2) Rekaman audio dan video / *audio and video recordings*; (3) Radio / televisi; (4) Piranti lunak komputer / *computer software*; (5)Konferensi audio / *audioconferencing*; (6)Konferensi video / *videoconferencing*; (7) Jaringan komputer / *computer network*.

Bahan ajar cetak telah lama dimanfaatkan dalam penyelenggaraan sistem pendidikan jarak jauh. Media dan bahan ajar ini bersifat luwes dan serbaguna untuk digunakan sebagai sarana penyampai isi atau materi pelajaran. Pada tahap awal perkembangan sistem pendidikan jarak jauh media dan bahan ajar cetak digunakan sebagai sarana korespondensi antara narasumber dengan sumber belajar. Dengan media dan bahan ajar cetak siswa dapat memilih bab atau bagian materi yang akan dipelajari sesuai dengan kebutuhan (*random access*). Sampai saat ini ditengah perkembangan teknologi digital yang amat pesat bahan ajar cetak masih tetap digunakan sebagai media dan bahan ajar pada sejumlah lembaga yang menyelenggarakan sistem pendidikan jarak jauh.

### **C. Model Pengembangan Instruksional (MPI) suatu pendekatan dalam pengembangan Sistem Pembelajaran dan Pelatihan**

Pembelajaran merupakan aktivitas yang sengaja dirancang agar dapat memfasilitasi siswa dalam tujuan pembelajaran atau kompetensi yang diperlukan. Hal ini sejalan dengan pandangan Carey dan kawan-kawan (2005) yang mengemukakan definisi pembelajaran sebagai serangkaian peristiwa dan kegiatan yang dirancang secara sistematis dan holistik agar dapat membantu siswa dalam mencapai tujuan atau kompetensi yang telah ditetapkan. (hal. 365).Aktivitas merancang program pembelajaran secara sistematis dan holistik disebut dengan istilah desain sistem pembelajaran.

Untuk konteks penelitian ini - **pengembangan model pembelajaran “hybrid learning” berbasis video conference dalam metode penelitian bahan ajar universitas terbuka** -model desain sistem pembelajaran dan sekaligus merupakan langkah – langkah penelitian dan pengembangan yang akan digunakan adalah model modifikasi dari model desain sistem pembelajaran Dick dan Carey. Modifikasi model desain sistem pembelajaran ini disebut Model Pengembangan Instruksional (MPI) yang dikemukakan oleh Suparman (2011) dengan komponen-komponen sebagai berikut. (1) Melakukan Analisis Kebutuhan Program Pembelajaran Tingkat Lanjut dalam Penelitian BA bagi



dosen UT; (2) Merumuskan Tujuan Program Pembelajaran Umum; (3) Melakukan Analisis Instruksional; (4) Analisis Peserta dan Sarana Prasarana; (5) Merumuskan Tujuan Pembelajaran Khusus; (6) Mengembangkan Tugas dan Kriteria Penilaian; Mengembangkan Silabus, Strategi Program; (8) Menyusun / Mengkompilasi Bahan Tercetak dan Bahan Presentasi; (9) Melakukan evaluasi formatif terhadap draf model.

#### **D. Model Pembelajaran *Hybrid Learning/Blended Learning* untuk Pemecahan Masalah Program Pelatihan Jarak Jauh**

Istilah "*blended*," "*hybrid*," dan "*mixed-mode*" sering digunakan secara bergantian dalam literatur penelitian terbaru. Namun yang banyak digunakan adalah "*blended*". *Blended learning is used to describe a solution that combines several different delivery methods, such as collaboration software, Web-based courses, EPSS (electronic performance support systems), and knowledge management practices.* Valiathan, Purnima (2002).

Sementara Rooney, (2003), menerangkan *Blended learning is a hybrid learning concept integrating traditional inclass sessions and e-Learning elements.*

*Blended learning means many things to many people, even within our relatively small online learning community. It is referred to as both blended and hybrid learning, with little or no difference in the meaning of the terms among most educators. In general terms, blended learning combines online delivery of educational content with the best features of classroom interaction and live instruction to personalize learning, allow thoughtful reflection, and differentiate instruction from student to student across a diverse group of learners*

(iNACOL dalam <https://sites.google.com/a/idahopd.org/blended-learning>, 13 Februari 2013)

Berdasarkan definisi di atas maka *Blended learning* dapat diartikan sebagai metode pembelajaran yang menggabungkan antara sistem *e-Learning* dengan tata muka (*face-to face*) atau suatu pendekatan yang mengkombinasikan belajar tatap muka dengan kegiatan belajar yang menggunakan media computer dan dilakukan secara terintegrasi.

Definisi tersebut dapat digambarkan sebagai berikut.



**Gambar 2.3.: Metode Blended Learning**

<http://en.wikipedia.org/wiki/File:Blended-learning-methodolog.jpg>, 13 februari 2013

Secara umum, *blended learning* memiliki tiga makna antara lain: 1) integrasi pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran berbasis on-line; 2) pemanfaatan berbagai media yaitu secara on line dan peralatan media belajar di kelas (misalnya buku teks), dan 3) kombinasi dari sejumlah pendekatan belajar yang bersifat individu, kelompok dan dengan situasi belajar yang diinginkan.

Tujuan pembelajaran dengan pendekatan *blended learning* adalah untuk mendapatkan aspek terbaik dari paduan antara belajar tatap muka dengan pembelajaran *online*. Melalui tatap muka mahasiswa dapat terlibat / mendapat pengalaman dalam membangun pengetahuan melalui interaksi yang lebih nyata. Sementara melalui *on line* mahasiswa dapat belajar dimana saja, dari berbagai sumber, dan waktu yang “tidak dibatasi”.

Ada enam model dalam pendekatan pembelajaran melalui blended learning yaitu (<http://thejournal.com/articles/2011/05/04/report-6-blended-learning-models-emerge.aspx>)

1. *The "face-to-face driver" model, in which a teacher in a traditional classroom instructional setting employs online learning for remediation or supplemental instruction;*
2. *The "rotation: model, in which students move back and forth between online and classroom instruction;*
3. *"Flex," a model in which the curriculum is delivered primarily through an online platform, with teachers providing onsite support;*

4. The "online lab" approach, wherein an online course is delivered in a physical classroom or computer lab;
5. "Self-blend," a model in which students choose on their own which courses they take online to supplement their schools' offerings; and
6. The "online driver" model, where the courses are primarily online and physical facilities are used only for extracurricular activities, required check-ins, or similar functions.

Perbandingan strategi, alat dan sumber-sumber belajar melalui *blended learning* dengan face to face serta e-learning dapat digambarkan sebagai berikut ([http://weblearning.psu.edu/blended-learning-initiative/what\\_is\\_blended\\_learning](http://weblearning.psu.edu/blended-learning-initiative/what_is_blended_learning), 3 Februari 2013)

**Tabel 2.2.: Perbandingan Strategi, Alat Dan Sumber-Sumber Belajar**

<i>Strategies, tools and resources</i>			
<i>Goal</i>	<i>Classroom Learning</i>	<i>Blended Learning</i>	<i>E-Learning</i>
<i>Communication between teacher and students</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Full group lessons</li> <li>• Small group lessons or tutorials</li> <li>• Individual conferences</li> <li>• Marked assignments and rubrics</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Full group lessons</li> <li>• Small group lessons or tutorials</li> <li>• Individual conferences</li> <li>• Marked assignments and rubrics</li> <li>• Digital course materials</li> <li>• Online discussions</li> <li>• E-mail</li> <li>• Instant messages</li> <li>• News announcements</li> <li>• Online calendar</li> <li>• Dropboxes</li> <li>• Online grade tool</li> <li>• Rubrics</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Digital course materials</li> <li>• Online discussions</li> <li>• E-mail</li> <li>• Instant messages</li> <li>• News announcements</li> <li>• Online calendar</li> <li>• Dropboxes</li> <li>• Online grade tool</li> <li>• Rubrics</li> <li>• Web conferences</li> </ul>
<i>Collaboration among students</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Learning centres or other room arrangements</li> <li>• Class discussions</li> <li>• Face-to-face group work</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Learning centres or other room arrangements</li> <li>• Class discussions</li> <li>• Face-to-face group work</li> <li>• Online group work</li> <li>• Online discussions</li> <li>• E-mail</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Online group work</li> <li>• Online discussions</li> <li>• Chat sessions</li> <li>• E-mail</li> <li>• Instant messages</li> <li>• Blogs</li> <li>• Electronic portfolios</li> <li>• Web conferences</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Instant messages</i></li> <li>• <i>Blogs</i></li> <li>• <i>Electronic portfolios</i></li> </ul>	
<i>Demonstration of learning</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Paper-and-pencil tests and assignments submitted in person</i></li> <li>• <i>Live presentations, labs, performances, or exhibits of skill</i></li> <li>• <i>Models, works of art, posters, and other physical artefacts submitted in person</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Paper-and-pencil tests and assignments submitted in person</i></li> <li>• <i>Live presentations, labs, performances, or exhibits of skill</i></li> <li>• <i>Models, works of art, posters, and other physical artefacts submitted in person</i></li> <li>• <i>Blogs</i></li> <li>• <i>Electronic portfolios</i></li> <li>• <i>Online discussions</i></li> <li>• <i>Online surveys and quizzes</i></li> <li>• <i>Assignments, such as essays, worksheets, slide shows, photographs, and videos submitted to electronic dropboxes</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Blogs</i></li> <li>• <i>Electronic portfolios</i></li> <li>• <i>Online discussions</i></li> <li>• <i>Online surveys and quizzes</i></li> <li>• <i>Assignments, such as essays, worksheets, slide shows, photographs, and videos submitted to electronic dropboxes</i></li> <li>• <i>Web conferences</i></li> </ul>

## **E. Metode Penelitian Bahan Ajar dalam Pendidikan Jarak Jauh**

Universitas Terbuka yang beroperasi dengan sistem pendidikan jarak jauh mengandalkan penggunaan media untuk menyampaikan isi/materi pendidikan (*educational contents*) kepada mahasiswa. Media pembelajaran yang berisi materi pendidikan seperti itu biasa disebut bahan ajar (*learning materials*), atau bahan pembelajaran (*instructional materials*). Istilah lain yang digunakan adalah modul pembelajaran (*instructional mudules*) karena dikemas dalam bentuk modul-modul. Modul adalah satuan terkecil dalam bahan pembelajaran namun mengandung komponen lengkap sebagai suatu sistem pembelajaran seperti tujuan, tes, isi/materi, dan strategi pembelajaran (yang meliputi urutan kegiatan pembelajaran, urutan isi, metode dan alat, media, dan alokasi waktu).

Modul dapat terdiri dari media cetak dan atau media non cetak seperti CD, televisi, program radio, dan peralatan praktikum. Posisi dan peranan modul dalam pendidikan jarak jauh sangat sentral, karena tanpa modul, UT sebagai penyelenggara pendidikan jarak jauh tidak dapat beroperasi. Oleh karena itu modul UT sebagai bahan ajar perlu dikembangkan dan atau ditingkatkan kualitasnya secara terus menerus, melalui berbagai cara antara lain melalui evaluasi, revisi, eksperimen, dan pengembangan baru serta ditingkatkan skala penggunaannya secara lebih luas melalui proses difusi inovasi. Berbagai cara tersebut perlu dilakukan secara sistematis, efektif, dan efisien oleh dosen UT. Untuk itu dosen itu perlu mempunyai kompetensi dalam berbagai metode penelitian yang relevan.

Evaluasi formatif dalam hal ini adalah penelitian yang berfungsi merencanakan, mendapatkan, dan menganalisis data dan informasi untuk digunakan dalam merevisi bahan ajar UT yang sudah ada.

Evaluasi sumatif dalam hal ini adalah penelitian yang berfungsi merencanakan, mendapatkan dan menganalisis data dan informasi untuk membuat laporan dan dokumentasi tentang bagaimana proses penggunaan bahan ajar UT tersebut serta bagaimana efektifitasnya, baik efek yang "*intended*" maupun yang "*unintended*". Pihak pengguna laporan penelitian evaluasi sumatif, misalnya Pimpinan UT atau Pemerintah dapat mengambil keputusan tentang digunakan terus atau dihentikannya penggunaan bahan ajar tersebut. Di samping itu pihak pengguna itu dapat menyimpan laporan hasil

penelitian tersebut sebagai dokumen untuk pengambilan keputusan masa depan, misalnya untuk advokasi UT dan bukti akuntabilitas publik UT.

Eksperimen dalam hal ini adalah penelitian yang menguji efektivitas penggunaan bahan ajar UT terhadap hasil belajar mahasiswa. Biasanya efektivitas itu diukur dengan membandingkannya dengan bahan ajar lain, baik bahan ajar UT yang lama maupun bahan ajar non UT bila akan ditentukan apakah dapat menggantikan bahan ajar UT atau tidak.

Penelitian dan pengembangan dalam hal ini adalah penelitian yang dimaksudkan untuk menghasilkan bahan ajar baru UT melalui proses yang sistematis, efektif dan efisien. Di dalamnya termasuk proses identifikasi kebutuhan, proses pengembangan prototipa bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan, dan proses evaluasi formatif, dan atau evaluasi sumatif.

Penelitian difusi inovasi dalam hal ini adalah perencanaan, pengumpulan dan analisis data tentang proses penciptaan atau pengembangan bahan ajar baru (inovasi) UT, penyebaran inovasi tersebut melalui berbagai media komunikasi (sampai diterima atau ditolak) oleh masyarakat luas (termasuk oleh mahasiswa dan tutor UT) dalam rentang waktu tertentu, serta efeknya baik yang “*intended*” maupun yang “*untended*”.

## **BAB III**

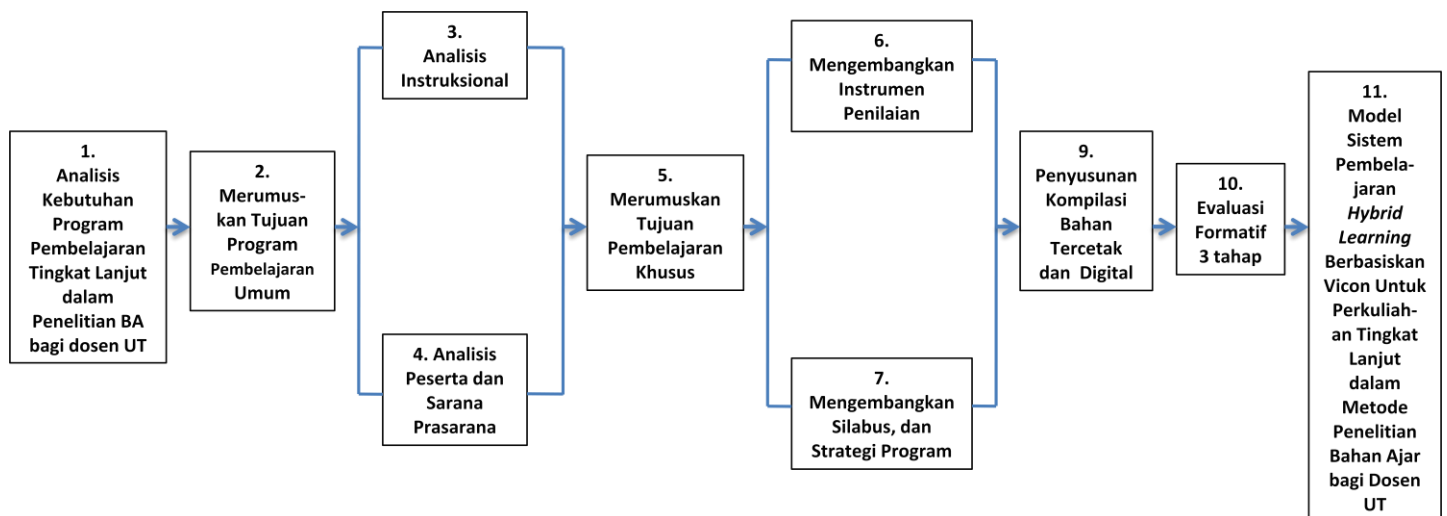
### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian dilaksanakan di Universitas Terbuka, sejak Januari – Nopember 2013

#### **B. Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan**

Banyak model penelitian dan pengembangan yang dapat diterapkan dalam melaksanakan penelitian “Penelitian & Pengembangan” (R&D). Namun sesuai dengan tujuan penelitian, pada penelitian ini digunakan Model Penelitian dan Pengembangan yang dikembangkan oleh Walter Dick, Lou Carrey, and James Carey (2009), dengan judul *The Systematic Design of Instruction*. Model tersebut seperti dikemukakan Gall, Gall, dan Borg (2007, p.589) bahwa model penelitian pengembangan yang digunakan secara luas adalah model yang didesain oleh Dick, Carey, and Carey tersebut. Di Indonesia model *The Systematic Design of Instruction* itu yang dimodifikasi menjadi Model Pengembangan Instruksional (MPI), yang dikembangkan oleh Atwi Suparman sejak 25 tahun yang lalu (2012). Model ini dipilih sebagai model yang paling tepat dalam melaksanakan penelitian ini, mengingat pengembangan program pembelajaran melalui vicon merupakan pengembangan sistem secara menyeluruh yang dilandasi oleh suatu analisis kebutuhan terhadap peningkatan kompetensi dosen dalam penelitian bahan ajar UT. Dengan adanya kebutuhan tersebut maka perlu dikembangkan suatu program yang membekali para dosen UT mengenai penelitian bahan ajar. Penelitian dan pengembangan program dilakukan dengan menggunakan Model Pengembangan Instruksional (MPI) (Suparman, 2012).



**Gambar 3.1. : Langkah-langkah Pengembangan Program Vicon dengan Metode Penelitian dan Pengembangan**

Berdasarkan analisis kebutuhan, dirumuskan tujuan umum program, menganalisis dan mempersiapkan peserta serta sarana dan prasarana UT (dosen UT). Langkah berikutnya adalah melakukan analisis instruksional. Langkah ini diperlukan untuk memperoleh rumusan tujuan khusus program. Tujuan khusus program, meliputi kemampuan: 1) menjelaskan konsep, prinsip, dan prosedur penelitian bahan ajar UT, dan 2) menuliskan ide awal tentang masalah penelitian yang layak untuk penelitian bahan ajar UT. Dengan adanya tujuan khusus program, maka dapat dikembangkan silabus program yang berisi pokok-pokok bahasan, referensi yang digunakan, tugas-tugas belajar peserta para fasilitator yang akan terlibat, media dan sumber belajar lain, serta rancangan strategi pembelajaran (urutan kegiatan metode, media) yang akan diterapkan dalam pembelajaran. Berdasarkan silabus dan strategi pembelajaran tersebut dapat dilakukan dua langkah penting, yaitu: 1) pengembangan materi program pembelajaran melalui vicon, yang dikemas sedemikian rupa sehingga menghasilkan kompilasi materi yang tersusun secara sistematis, lengkap, dan menarik, 2) pengembangan tugas dan kriteria penilaian tugas yang harus dikerjakan oleh peserta baik selama mengikuti proses, maupun diakhir program, melakukan empat tahap evaluasi formatif dan akhirnya dihasilkan model pembelajaran *Hybrid Learning* berbasis vicon untuk perkuliahan tingkat lanjut dalam metode penelitian bahan ajar.



### C. Metode Penelitian dan Pengembangan

Metode yang diterapkan dalam penelitian dan pengembangan Model Sistem Pembelajaran *Hybrid Learning* Berbasiskan Video Conference, baik untuk penelitian tahap I maupun tahap II adalah sebagaimana tabel berikut ini:

**Tabel 3.1.: Metode Penelitian dan Pengembangan Program Pembelajaran *Hybrid Learning* Berbasiskan Video Conference dalam Metode Penelitian BA-UT**

NO	TUJUAN PENELITIAN	LANGKAH/METODE PENELITIAN	HASIL
<b>TAHUN 2013: PENELITIAN TAHAP I</b>			
1.	Mengidentifikasi kebutuhan dan tujuan pembelajaran umum program perkuliahan tingkat lanjut dalam penelitian bahan ajar bagi dosen UT.	Analisis kebutuhan dan merumuskan tujuan pembelajaran untuk program vicon	Identifikasi kebutuhan dan perumusan tujuan pembelajaran Program Pembelajaran <i>Hybrid Learning</i> Berbasiskan <i>Video Conference</i> dalam Metode Penelitian BA-UT
2.	Merancang strategi Program Pembelajaran <i>Hybrid Learning</i> Berbasiskan <i>Video Conference</i> dalam Metode Penelitian BA-UT, merupakan kombinasi dari pendayagunaan media <i>Video Conference</i> , media cetak, belajar mandiri, dan tatap muka berdasarkan kebutuhan tersebut dalam butir I.	1. Brainstorming, diskusi, atau curah pendapat antara tim pengembang, narasumber, pengelola, dan pimpinan	Catatan-catatan hasil brainstorming dan diskusi
		2. Melakukan rapat-rapat untuk menyusun strategi	Risalah rapat
		3. Menyusun perencanaan Program Pembelajaran <i>Hybrid Learning</i> Berbasiskan <i>Video Conference</i> dalam Metode Penelitian BA-UT	Rancangan Program Pembelajaran <i>Hybrid Learning</i> Berbasiskan <i>Video Conference</i> dalam Metode Penelitian BA-UT
3.	Mengembangkan Silabus Program Pembelajaran <i>Hybrid Learning</i> Berbasiskan <i>Video Conference</i> dalam Metode Penelitian BA-UT	Menyusun silabus Program Pembelajaran <i>Hybrid Learning</i> Berbasiskan <i>Video Conference</i> dalam Metode Penelitian BA-UT	Silabus Program Pembelajaran <i>Hybrid Learning</i> Berbasiskan <i>Video Conference</i> dalam Metode Penelitian BA-UT
4.	Mengembangkan bahan pembelajaran tercetak dan digital untuk Program Perkuliahan Tingkat Lanjut dalam Metode Penelitian BA-UT.	Mengembangkan materi kompilasi bahan dalam bentuk tercetak dan digital	Kompilasi bahan (materi) tercetak dan digital
5.	Mengembangkan bahan presentasi <i>video conference</i> untuk Program Pembelajaran <i>Hybrid Learning</i> Berbasiskan <i>Video Conference</i> dalam Metode Penelitian BA-UT	Mengembangkan bahan presentasi dalam bentuk tercetak dan digital yang digunakan dalam Program Pembelajaran <i>Hybrid Learning</i> Berbasiskan <i>Video Conference</i> dalam Metode	Kompilasi bahan presentasi tercetak dan digital

NO	TUJUAN PENELITIAN	LANGKAH/METODE PENELITIAN	HASIL
<b>TAHUN 2013: PENELITIAN TAHAP I</b>			
		Penelitian BA-UT	
6.	Mengembangkan pedoman dan instrumen untuk pelaksanaan dan penilaian Program Pembelajaran <i>Hybrid Learning</i> Berbasis <i>Video Conference</i> dalam Metode Penelitian BA-UT	1. Mengembangkan pedoman pelaksanaan Program Pembelajaran <i>Hybrid Learning</i> Berbasis <i>Video Conference</i> dalam Metode Penelitian BA-UT	Pedoman Pelaksanaan Program Pembelajaran <i>Hybrid Learning</i> Berbasis <i>Video Conference</i> dalam Metode Penelitian BA-UT
		2. Mengembangkan instrumen penilaian tugas	Instrumen penilaian tugas peserta (diisi oleh Fasilitator)
		3. Mengembangkan instrument online tentang penilaian penyelenggaraan Program Pembelajaran <i>Hybrid Learning</i> Berbasis <i>Video Conference</i> dalam Metode Penelitian BA-UT	Instrumen penilaian penyelenggaraan Program Pembelajaran <i>Hybrid Learning</i> Berbasis <i>Video Conference</i> dalam Metode Penelitian BA-UT (diisi oleh peserta secara online)
		4. Mengembangkan pedoman wawancara tentang penyelenggaraan Program Pembelajaran <i>Hybrid Learning</i> Berbasis <i>Video Conference</i> dalam Metode Penelitian BA-UT	Pedoman wawancara untuk mewawancarai: <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ka UPBJJ</li> <li>▪ Fasilitator</li> <li>▪ Peserta (melalui Focus Group Discussion)</li> <li>▪ Pengelola Vicon (ICT)</li> </ul>
7.	Penyelenggaraan Program Pembelajaran <i>Hybrid Learning</i> Berbasis <i>Video Conference</i> dalam Metode Penelitian BA-UT	1. Melaksanakan program vicon	Pelaksanaan Program Pembelajaran <i>Hybrid Learning</i> Berbasis <i>Video Conference</i> dalam Metode Penelitian BA-UT
		2. Melakukan perekaman video selama program vicon berlangsung	Perekaman proses pembelajaran <i>Hybrid Learning</i> Berbasis <i>Video Conference</i> dalam Metode Penelitian BA-UT yang dikemas dalam compact Disc
		3. Membuat catatan harian selama program vicon berlangsung	Catatan harian yang mengungkap tentang proses pembelajaran yang terjadi melalui vicon. Pencatatan dilakukan

NO	TUJUAN PENELITIAN	LANGKAH/METODE PENELITIAN	HASIL
<b>TAHUN 2013: PENELITIAN TAHAP I</b>			
			<p>mulai dari pendahuluan, pelaksanaan (kegiatan inti) hingga penutup. Aspek yang dicatat meliputi seluruh aspek yang berkenaan dengan sistem pembelajaran <i>Hybrid Learning</i> Berbasiskan <i>Video Conference</i> dalam Metode Penelitian BA-UT, yang meliputi: ruang, peralatan, SDM, peserta, bahan, penyajian)</p> <p>4. Mengumpulkan informasi tentang penyelenggaraan Program Pembelajaran <i>Hybrid Learning</i> Berbasiskan <i>Video Conference</i> dalam Metode Penelitian BA-UT dengan menggunakan kuesioner online yang diisi oleh peserta</p> <p>5. Mengumpulkan hasil penilaian tugas-tugas peserta yang dilaporkan oleh para Fasilitator di UPBJJ yang dikirimkan melalui email</p> <p>6. Mengumpulkan informasi tentang penyelenggaraan program vicon melalui kegiatan wawancara dengan: <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kepala UPBJJ</li> <li>▪ Fasilitator</li> <li>▪ Peserta (Focus Group Discussion)</li> <li>▪ Pengelola vicon di UPBJJ</li> </ul> </p> <p>7. Melakukan pencatatan seluruh kegiatan, menyusun transkrip hasil wawancara, dan analisis data</p>

NO	TUJUAN PENELITIAN	LANGKAH/METODE PENELITIAN	HASIL
<b>TAHUN 2013: PENELITIAN TAHAP I</b>			
		8. Menyusun laporan penelitian dan pengembangan program vicon Tahap I	Laporan
<b>TAHUN 2014: PENELITIAN TAHAP II (TIDAK DIBIYAI OLEH SIMLITABMAS)</b>			
8.	Melakukan satu rangkaian tiga tahap evaluasi formatif termasuk proses uji coba lapangan model tersebut	Evaluasi penyelenggaraan program Pembelajaran <i>Hybrid Learning</i> Berbasiskan <i>Video Conference</i>	Hasil evaluasi
9.	Mengembangkan pedoman penyelenggaraan Program Pembelajaran <i>Hybrid Learning</i> Berbasiskan <i>Video Conference</i> dalam Metode Penelitian BA-UT	Berdasarkan hasil penelitian tahap 1 dan hasil evaluasi sebelumnya, dikembangkan buku program dan buku pedoman untuk Program Pembelajaran <i>Hybrid Learning</i> Berbasiskan <i>Video Conference</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Buku Program Pembelajaran <i>Hybrid Learning</i> Berbasiskan <i>Video Conference</i></li> <li>▪ Pedoman Penyelenggaraan Program Pembelajaran <i>Hybrid Learning</i> Berbasiskan <i>Video Conference</i> dalam Metode Penelitian BA-UT</li> <li>▪ Pedoman Pengelolaan (UT Pusat dan UPBJJ)</li> <li>▪ Pedoman bagi Peserta</li> <li>▪ Pedoman bagi Teknisi <i>Video Conference</i></li> </ul> Pedoman bagi Narasumber dan Fasilitator
10.	Mengkaji <i>generalizability</i> Model Sistem Pembelajaran <i>Hybrid Learning</i> Berbasiskan <i>Video Conference</i> untuk digunakan program-program lain yang lebih luas.	Kajian Model Sistem Pembelajaran <i>Hybrid Learning</i> Berbasiskan <i>Video Conference</i> untuk digunakan program-program lain yang lebih luas	Hasil kajian

#### D. Analisis Penelitian dan Pengembangan Model Sistem Pembelajaran *Hybrid Learning* Berbasiskan Video Conference

Penelitian dan Pengembangan Model Sistem Pembelajaran *Hybrid Learning* Berbasiskan Video Conference merupakan penelitian kualitatif. Sehingga data yang diperoleh dianalisis secara kualitatif .

#### E. Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini yang dimaksud data meliputi:

Data	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Silabus</li> <li>2. Kompilasi materi dalam bentuk digital dan tercetak</li> <li>3. Kompilasi bahan presentasi dalam bentuk digital dan tercetak</li> <li>4. Pedoman pelaksanaan program vicon bagi peserta</li> <li>5. Catatan harian</li> <li>6. Hasil rekaman video</li> <li>7. Rekap pengumpulan tugas dari UPBJJ</li> <li>8. Rekap penilaian tugas peserta dari para fasilitator di UPBJJ</li> <li>9. Data pengisian kuesioner online</li> </ol>
------	--

UPBJJ yang dijadikan sampel	UPBJJ - UT	REKAP NILAI	LAPORAN TUGAS
	1. Palembang	tidak lengkap	tidak lengkap
	2. Semarang	lengkap	tidak lengkap
	3. Malang	lengkap	Lengkap
Interviewer	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Prof. Atwi Suparman &amp; Dr. Siti Julaeha</li> <li>2. Dr. Dian Budiargo</li> <li>3. Dra. Asmara Tarigan, MSi.</li> </ol>	Palembang  Semarang Malang	

#### F. Jadwal Penelitian

Penelitian dilaksanakan selama 2013, adapun rincian dari jadwal penelitian sebagai berikut:

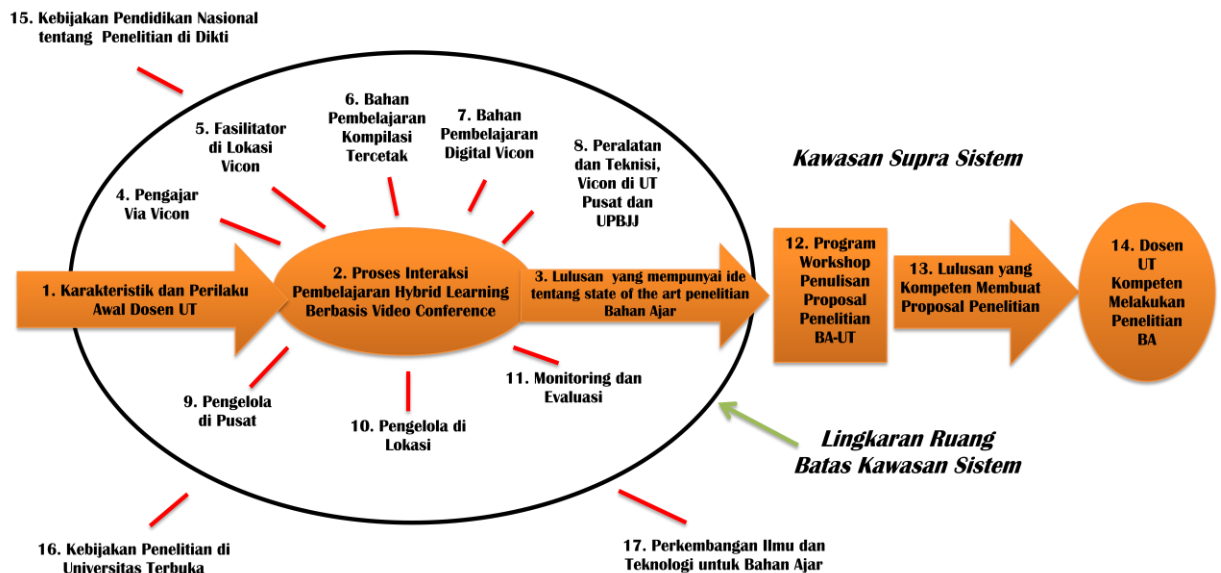
NO	AKTIVITAS PENELITIAN & PENGEMBANGAN	Pelaksanaan Program Bulan ke.....											
		2013											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
<b>A</b>	<b>Pengembangan Sistem Program Perkuliahan Tingkat Lanjut dalam Metode Penelitian BA – UT</b>												
1.	Analisis Kebutuhan		x										
2.	Desain Program Perkuliahan Tingkat Lanjut Dalam Metode Penelitian BA-UT		x										
3.	Pengembangan Silabus Program Perkuliahan Tingkat Lanjut Dalam Metode Penelitian BA-UT	x	x										
4.	Kompilasi Materi dan Pengembangan Bahan Presentasi Program Perkuliahan Tingkat Lanjut Dalam Metode Penelitian BA-UT	x	x										
5.	Sanctioning Silabus dan Kompilasi Materi		x										
6.	Review dan Revisi Silabus berdasarkan hasil sanctioning		x										
7.	Pengembangan Kuesioner & Aplikasi Kuesioner OnLine		x										
8.	Pengembangan Pedoman Pelaksanaan Program Perkuliahan Tingkat Lanjut dalam Metode Penelitian BA-UT		x										
<b>B</b>	<b>Implementasi Program Perkuliahan Tingkat Lanjut dalam Metode Penelitian BA – UT</b>												
1.	Koordinasi Penyelenggaraan Program Perkuliahan Tingkat Lanjut Dalam Metode Penelitian BA-UT	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
2.	Pelaksanaan Program Perkuliahan Tingkat Lanjut Dalam Metode Penelitian BA-UT I			x	x	x	x						
3.	Pelaksanaan Program Perkuliahan Tingkat Lanjut Dalam Metode Penelitian BA-UT II									x	x	x	x
<b>C.</b>	<b>Evaluasi Hasil Belajar</b>												
1.	Penugasan Program Perkuliahan Tingkat Lanjut Dalam Metode Penelitian BA-UT			x	x	x	x			x	x	x	x
2.	Pemeriksaan Tugas sebagai Hasil Belajar			x	x	x	x			x	x	x	x
4.	Pengumpulan Data	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
5.	Perekaman				x	x	x	x		x	x	x	x
6.	Pencatatan				x	x	x	x		x	x	x	x
8.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pencatatan dan pengumpulan data hasil pemeriksaan, sertifikasi, dan hasil evaluasi program (formatif)- tahap I</li> <li>Perbaikan</li> </ul>												



## BAB IV KESIMPULAN DAN PEMBAHASAN

### A. Sistem Pembelajaran *Hybrid Learning* Berbasis *Video Conference*

Mengacu kepada suatu model sistem dan supra sistem yang bersumber dari seorang guru besar bidang pembelajaran, yaitu Prof. Atwi Suparman (2012), model sistem pembelajaran *Hybrid Learning* berbasis *Video Conference* secara menyeluruh jika digambarkan, sebagaimana gambar berikut:



**Gambar2.4.: Sistem Pembelajaran *Hybrid Learning* Berbasis Video Conference**  
12 Subsistem di Dalamnya dan 6 Unsur pada Kawasan Supra Sistem

Sistem Pembelajaran *Hybrid Learning* Berbasis Video Conference meliputi kawasan sistem pembelajaran dan kawasan supra sistem. Masing-masing kawasan, baik sistem maupun supra sistem terdiri dari komponen-komponen yang satu dengan lainnya terintegrasi dan saling menunjang, untuk mencapai tujuan pembelajaran.

#### 1. Sistem Pembelajaran:

Berdasarkan hasil analisis sistem pembelajaran *Hybrid Learning* memiliki sebelas komponen yang terintegrasi dan saling menunjang. Komponen tersebut meliputi: 1). Karakteristik dan perilaku awal dosen UT khususnya yang berada di UPBJJ, 2). Proses Interaksi Pembelajaran *Hybrid Learning* Berbasis Video Conference, 3). Lulusan yang mempunyai ide tentang *state of the art* penelitian Bahan Ajar, 4). Pengajar via vicon, 5).



Fasilitator di lokasi vicon, 6). Bahan pembelajaran kompilasi tercetak, 7). Bahan pembelajaran dan bahan presentasi digital, 8). Peralatan dan teknisi vicon di UT Pusat dan UPBJJ, 9). Pengelola pembelajaran di UT Pusat, 10). Pengelola Pembelajaran di UPBJJ, 11). Monitoring dan evaluasi.

Komponen-komponen tersebut berupa sarana, prasarana, dan sumberdaya manusia yang semuanya memiliki fungsi di dalam penyelenggaraan pembelajaran *hybrid learning* berbasis *video conference*.

### **1). Karakteristik dan perilaku awal dosen UT khususnya yang berada di UPBJJ**

Karakteristik dan perilaku awal dosen UT, khususnya yang di UPBJJ diperoleh berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang informasinya diperoleh dari hasil evaluasi terhadap kualitas hasil penelitian bahan ajar yang dikoordinasikan oleh Pusat Keilmuan LPPM pada 3 tahun terakhir. Disamping itu berdasarkan kebijakan Pimpinan UT yang meminta agar kualitas bahan ajar UT ditingkatkan yang berbasis pada hasil penelitian, maka diputuskan agar dilaksanakan program pembelajaran dalam metode penelitian bahan ajar. Pelaksanaan tidak mudah jika pembelajaran diperuntukkan bagi dosen UT yang berada di UPBJJ. Berdasarkan hasil analisis terhadap media interaktif yang meliputi ketersediaan sumberdaya dan sarana-prasarana penyelenggaraan video conference (vicon) baik di UT Pusat maupun di UPBJJ maka dikembangkan strategi pembelajaran melalui vicon. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dirumuskan tujuan dari program pembelajaran. Program ini dilaksanakan dalam suatu interaksi dua arah baik langsung maupun tidak langsung, sehingga disebut *hybrid learning*. Program pembelajaran ini merupakan program pembelajaran yang pertama kali dilaksanakan oleh UT, dan merupakan program penelitian dan pengembangan.

### **2). Proses Interaksi Pembelajaran *Hybrid Learning* Berbasis *Video Conference***

Proses interaksi yang diterapkan dalam program pembelajaran ini adalah langsung (synchronous) dan tak langsung (asynchronous).

Pengajar dari UT Pusat secara langsung menyampaikan materi kepada audience yang berada di UPBJJ melalui vicon. Peserta secara langsung dapat bertanya atau mengemukakan pendapatnya terhadap sajian materi. Dalam hal ini antara pengajar di UT Pusat, audience dan fasilitator yang berada di UPBJJ dapat secara langsung berdiskusi dan berdialog. Disamping itu kegiatan lebih lanjut di UPBJJ adalah audience mempelajari

materi, mengerjakan tugas-tugas dan berkonsultasi secara tatapmuka dengan fasilitator yang ditunjuk oleh UPBJJ.

3). Lulusan yang mempunyai ide tentang *state of the art* penelitian Bahan Ajar

Tugas yang diberikan dalam kegiatan ini adalah para audience di UPBJJ mengembangkan *state of the art* yang merupakan ide yang mendasar, atau berupa gagasan awal dari sebuah pemikiran tentang penelitian bahan ajar UT.

Gagasan awal dibangun dari hasil diskusi yang dilaksanakan selama interaksi berlangsung.

#### **4). Pengajar via vicon**

Pengajar via vicon adalah para pakar yang menguasai metode penelitian bahan ajar, berada di kantor UT Pusat. Dalam hal ini metode penelitian bahan ajar yang dibahas meliputi metode penelitian formatif, sumatif, eksperimen, research and development, dan difusi-inovasi.

Para pengajar di UT Pusat berfungsi sebagai narasumber. Bertugas menyajikan materi, mengajak diskusi, dan berdialog dengan para audience yang berada di kantor UPBJJ melalui vicon. Para pengajar sudah berada di ruang vicon sebagaimana jadwal yang telah ditetapkan. Proses pembelajaran dilakukan sesuai strategi pembelajaran yang telah direncanakan. Proses pembelajaran mengikuti prinsip pembelajaran yang dimulai dari mempersiapkan program, membuka program pembelajaran, menyajikan materi dengan menerapkan berbagai metode pembelajaran dan keterampilan dasar mengajar, serta menutup program pembelajaran. Semua kegiatan dilakukan pengajar sesuai perencanaan. Bahan pembelajaran yang digunakan oleh pengajar sebagai acuan dalam program pembelajaran ini adalah kompilasi bahan pembelajaran dalam bentuk tercetak, dan kompilasi bahan pembelajaran digital, serta bahan presentasi dalam bentuk power point.

#### **5). Fasilitator di lokasi vicon**

Fasilitator di lokasi vicon dimaksudkan adalah para pakar di bidang penelitian, berlatar belakang pendidikan S3, berasal dari perguruan tinggi setempat, dan ditunjuk oleh Kepala UPBJJ. Fasilitator berfungsi sebagai narasumber. Bertugas mereview dan memberi pembimbingan bagi para audience dalam rangka menyusun *state of the art* yang merupakan tugas yang harus dikerjakan oleh audience. *State of the art* yang harus disusun oleh audience meliputi berbagai jenis metode penelitian bahan ajar yang telah dibahas

dalam pembelajaran yang terdiri dari metode penelitian formatif, sumatif, eksperimen, R and D, dan difusi-inovasi.

#### **6). Bahan pembelajaran kompilasi tercetak**

Bahan ini merupakan bahan pembelajaran yang menjadi bahan acuan bagi audience, pengajar dan fasilitator untuk mendalami isi materi tentang metode penelitian bahan ajar. Bahan pembelajaran ini cukup tebal, merupakan kumpulan bahan yang dikompilasi dari berbagai buku sumber yang relevan dengan materi metode penelitian bahan ajar. Bahan ini dicetak untuk diberikan kepada para pengajar, fasilitator, dan audience.

#### **7). Bahan pembelajaran dan bahan presentasi digital**

Bahan pembelajaran digital merupakan bahan kompilasi yang dikemas dalam Compact Disc yang dibagikan kepada para Kepala UPBJJ. Adapun bahan presentasi digital berupa power point yang digunakan oleh para pengajar untuk berdiskusi dan dialog melalui vicon. Pada saat yang sama di ruang vicon Kantor UT Pusat dan UPBJJ bahan presentasi ditayangkan. Sebelum pelaksanaan kegiatan bahan presentasi telah dikirimkan terlebih dahulu kepada penanggung jawab Informasi dan Teknologi atau vicon yang bertugas di UPBJJ.

#### **8). Peralatan dan teknisi vicon di UT Pusat dan UPBJJ**

Peralatan meliputi seluruh alat-alat yang digunakan dalam rangka melakukan komunikasi melalui vicon, yang meliputi: kamera, microfone yang diletakkan di meja atau di saku, penguat suara, laptop, layar (screen), dan proyektor atau LCD. Peralatan ini dipersiapkan sebelum vicon dilaksanakan. 30 menit sebelum acara dibuka, seluruh peralatan harus sudah siap dijalankan. Hal ini berlangsung baik di UT Pusat maupun di kantor UPBJJ.

Teknisi adalah sumberdaya manusia yang menjalankan semua peralatan yang dibutuhkan dalam program vicon baik di kantor UT Pusat maupun di UPBJJ.

#### **9). Pengelola pembelajaran di UT Pusat**

Komponen pengelola merupakan komponen yang tak kalah penting dibandingkan sumberdaya lainnya. Pengelola berfungsi mengkoordinasikan pelaksanaan pembelajaran dengan berkomunikasi dan berkoordinasi dengan unit-unit terkait. Disamping itu pengelola pembelajaran yang berada di UT Pusat bertanggung jawab pula tentang

penjadwalan, ketersediaan sarana-prasarana, sumberdaya manusia, surat tugas, pengadministrasian dan keberlangsungan jalannya interaksi.

#### **10). Pengelola Pembelajaran di UPBJJ**

Pengelola di UPBJJ berfungsi menyelenggarakan kegiatan vicon yang meliputi hal-hal yang berkenaan dengan membuat undangan bagi peserta dan fasilitator, mempersiapkan teknisi, mempersiapkan ruang dan peralatan.

#### **11). Monitoring dan evaluasi**

Monitoring dan evaluasi dilakukan setiap saat, sebelum dan sesudah pelaksanaan pembelajaran. Adapun kegiatan yang dilakukan dalam monitoring dan evaluasi adalah membuat catatan harian.

### **2. Supra Sistem Pembelajaran:**

Kawasan supra sistem dalam model pembelajaran hybrid learning berbasis video conference ini merupakan kawasan yang lebih luas, dan menindak lanjuti kawasan sistem pembelajaran. Dapat dikatakan pula bahwa kawasan ini menyempurnakan suatu model pembelajaran dalam metode penelitian bahan ajar yang ideal. Dalam penelitian dan pengembangan kawasan supra sistem tidak diimplementasikan.

Adapun komponen dari supra sistem, meliputi:

#### **12). Program workshop penulisan proposal penelitian BA**

Menindak lanjuti gagasan atau pemikiran awal tentang penelitian bahan ajar, para audience dilatih dan langsung bekerja untuk mengembangkan proposal penelitian bahan ajar sesuai metode penelitian yang akan digunakan.

#### **13). Lulusan yang Kompeten Membuat Proposal Penelitian**

Proposal yang dikembangkan ini melalui workshop dibuat hingga final, dan siap dikompetisikan pada Simlitabmas. Selanjutnya **14). Dosen UT Kompeten Melakukan Penelitian BA.**

#### **15). Kebijakan Pendidikan Nasional tentang Penelitian di Dikti**

Pelaksanaan penelitian mengacu kepada Rencana Induk Penelitian Universitas Terbuka, dan **16). kebijakan Pimpinan UT terhadap program-program penelitian, serta 17).**

#### **Perkembangan Ilmu dan Teknologi untuk Bahan Ajar**

## DAFTAR PUSTAKA

- Suparman, M.A.(2005). *DesainInstruksional*. PAU – PPAI.  
DirektoratJenderalPendidikanTinggi. DepartemenPendidikanNasional.
- Suparman , M.A. (2011).*Desain Instruksional Modern*. Jakarta: Penerbit Erlangga
- Pribadi, B. A (2009).*Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit P.T. Dian Rakyat.
- Dick, W. Carey, L. & Carey, J.O. (2005).*The Systematic Design of Instruction*. New York: Pearson.
- Dick, W. Carey, L. & Carey, J.O. (2009).*The Systematic Design of Instruction*. New York: Pearson.
- Gagne, R.M dkk.(2005). *Principles of Instructional Design*. New York: Wadsworth Publishing Co.
- Jonassen, D.H. (ed). (1996). *Handbook of Research for Educational Communication and Technology*. New York: Macmillan Library Reference.
- Newby.T.J, Stepich, D.R, Lehman, J.D. &Russel, J.D. (2000).*Instructional Technology for Teaching and Learning: Designing Instruction, Integrating Computers and Using Media*. New Jersey: Prentice Hall Inc.
- Reiser, R. A. dan Dempsey, J.V. (2002).*Trends and Issues in Instructional Design and Technology*. Ohio: Merrill - Prentice Hall inc.
- Reigeluth, C.M. Ed. (1999). *Instructional Design Theories and Models: A new Paradigm of Instructional Theory*. New York: Lawrence Erlbaum Assocites, Publishers.
- Rowntree, D. (1990)*Preparing Materials for Open, Distance andFlexible Learning*. New York: Kogan Page.
- Smaldino, S.E, Russell, J.D. Heinich, R. &Molenda, M. (2005).*Instructional Technology and Media for Learning*. New Jersey: Pearson Merrill Prentice Hall Inc.
- Gall, M.D, Gall, J.P dan Borg, W.R. (2003). *Educational Research: An Introduction*. Boston: Allyn and Bacon.
- Gall, M.D, Gall, J.P dan Borg, W.R. (2007). *Educational Research: An Introduction*. Boston: Allyn and Bacon.

## REKAPITULASI ANGGARAN

## LAPORAN DANA PENELITIAN PROGRAM VICON TAHUN I - 2013

<b>ASPEK PENDANAAN</b>	<b>DANA DIREALISASIKAN TAHUN 2013</b>
Honorarium	21,000,000.00
Realisasi Peralatan Penunjang	14,800,000.00
Jumlah Bahan Habis Pakai	5,750,000.00
Relisasi Perjalanan	16,919,800.00
Realisasi Kegiatan Pertemuan/Rapat	9,600,000.00
Realisasi Kegiatan Teknisi/Administrasi	4,500,000.00
Realisasi Produk Penelitian	15,400,000.00
<b>DANA YANG DITERIMA</b>	
Total Dana Penelitian Yang Diajukan Dalam Proposal	102,435,000.00
Dana Yang Disetujui	100,000,000.00
Ppn 10%	10,000,000.00
Dana Potong Ppn	90,000,000.00
Pph 1,5%	1,350,000.00
<b>DANA PENELITIAN YANG DITERIMA</b>	<b>88,650,000.00</b>
<b>REALISASI DANA PENELITIAN PER-04 NOPEMBER 2013</b>	<b>87,969,800.00</b>
<b>SISA (SEMENTARA)</b>	<b>680,200.00</b>

LAMPIRAN 2

**TRANSKRIP HASIL WAWANCARA**

## PEDOMAN WAWANCARA

### PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN MODEL SISTEM PEMBELAJARAN *HYBRID LEARNING* BERBASIS VIDEO CONFERENCE DALAM METODE PENELITIAN BAHAN AJAR UNIVERSITAS TERBUKA

#### (PROGRAM VICON)

Pedoman wawancara ini disusun sebagai alat untuk mengumpulkan data kualitatif dalam rangka melakukan Penelitian Dan Pengembangan Model Sistem Pembelajaran *Hybrid Learning* Berbasis Video Conference Dalam Metode Penelitian Bahan Ajar Universitas Terbuka (UT), selanjutnya disut dengan Program Vicon.

Pedoman ini akan dikirimkan kepada para peneliti dan Kepala UPBJJ, agar peneliti dan responden dapat mempelajari terlebih dahulu dan mempersiapkan jawaban.

Pengumpulan data kualitatif dilakukan di UPBJJ, sehingga para peneliti datang ke UPBJJ UT dengan susunan acara sebagai berikut:

HARI I – KEDATANGAN PENELITI DI UPBJJ		
WAKTU	KEGIATAN	HASIL
14.00 - selesai	Wawancara dengan Kepala UPBJJ	Dokumen wawancara, berupa: 1. Hasil rekaman 2. Transkrip wawancara 3. Foto-foto
HARI II – KEBERADAAN PENELITI DI UPBJJ		
09.00 – 11.00	Wawancara dengan Fasilitator	Dokumen wawancara, berupa: 1. Hasil rekaman 2. Transkrip wawancara 3. Foto-foto
11.00 – 13.30	Istirahat	
13.30 – 15.00	Focus Group Discussion dengan peserta Program Vicon (Dosen UT). Jumlah minimal responden 3 orang.	Dokumen wawancara, berupa: 1. Hasil rekaman 2. Transkrip wawancara 3. Foto-foto
15.00 – 16.00	Wawancara dengan Pengelola Vicon/ICT	Catatan wawancara
HARI III – PENELITI KEMBALI KE JAKARTA		





<b>PERENCANAAN PROGRAM VICON</b>		
1.	Menurut pendapat Anda, bagaimana program vicon direncanakan?	
6.	Menurut pendapat Anda, bagaimana UPBJJ merencanakan program vicon?	
7.	Menurut Anda, bagaimana kompilasi materi program vicon yang disampaikan secara digital?	
8.	Bagaimana kompilasi materi digital disampaikan kepada peserta: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Secara utuh atau lengkap?</li> <li>- Tepat waktu?</li> <li>- Tercetak?</li> </ul>	
9.	Menurut Anda, apakah materi tersebut menunjang tercapainya tujuan program vicon?	
<b>PELAKSANAAN PROGRAM VICON</b>		
1.	Bagaimana kesiapan UPBJJ dalam pelaksanaan program vicon di kantor UPBJJ setiap pertemuan, khususnya yang berkenaan dengan: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ruang</li> <li>- Posisi kamera</li> <li>- Suara</li> <li>- Kompilasi materi</li> </ul>	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Fasilitator</li> <li>- Peserta</li> </ul>	
2.	<p>Menurut pendapat Anda, bagaimana kesiapan program vicon dalam pelaksanaan di UT Pusat setiap pertemuan berkenaan dengan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ruang</li> <li>- Narasumber</li> <li>- Tayangan bahan presentasi</li> <li>- Interaktifitas</li> <li>- Kualitas suara</li> <li>- Kualitas vicon secara menyeluruh</li> </ul>	
3.	<p>Menurut Anda program vicon harus diikuti oleh semua dosen UT atau tidak?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Jika tidak harus diikuti, apakah program ini tidak penting?</li> <li>- Jika harus diikuti, apakah program ini membantu dosen UT menjadi peneliti yang baik?</li> </ul>	
4.	<p>Menurut Anda metode yang diterapkan sudah tepat atau belum?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Jika belum tepat metode apa dan bagaimana yang perlu diterapkan dalam vicon?</li> </ul>	

5.	Bagaimana kualitas suara, bahan presentasi, dan gambar yang diterima di kantor UPBJJ saat vicon berlangsung?	
6.	Bagaimana kualitas interaksi dalam program vicon?	
7.	Bagaimana peran Fasilitator di UPBJJ?	
<b>HASIL PROGRAM VICON</b>		
1.	Apakah seluruh dosen UT mengikuti program vicon?	
2.	Apakah seluruh dosen UT mengerjakan tugas?	
3.	Bagaimana kualitas tugas yang dikerjakan oleh dosen UT?	

4.	Apakah tugas program vicon mengganggu tugas rutin?	
5.	Bagaimana peran Kepala UPBJJ jika ada dosen UT yang tidak mengerjakan tugas program vicon?	
6.	<p>Bagaimana pendapat Anda tentang:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Program vicon tidak perlu untuk semua dosen UT, jadi hanya untuk dosen yang berminat saja</li> <li>- Program vicon penting namun menyita waktu</li> <li>- Program vicon sangat penting, namun pelaksanaannya harus dipersingkat</li> <li>- Program vicon sangat penting, sehingga harus dilaksanakan sesuai rencana</li> </ul>	

## Wawancara dengan Fasilitator

DATA FASILITATOR		
1.	Nama:	Gelar Lengkap:
2.	E-mail:	Alamat Rumah/Kantor:
3.	Institusi Asal:	Pengalaman Mengajar: .....tahun
4.	Matakuliah: 1.	2.
DAFTAR PERTANYAAN		
TUJUAN PROGRAM VICON		
1.	Menurut Anda, bagaimana rumusan tujuan program vicon ? - Jelas - Terukur	
2.	Bagaimana relevansi tujuan program vicon dengan tugas dosen UT sebagai peneliti Bahan Ajar?	
3.	Bagaimana relevansi tujuan program vicon dengan tugas dosen UT sebagai pengampu matakuliah?	
4.	Bagaimana relevansi tujuan program vicon dengan keinginan Pimpinan UT untuk memperoleh hasil penelitian Bahan Ajar yang memadai?	

<b>PERENCANAAN PROGRAM VICON</b>		
1.	Menurut Anda bagaimana program vicon direncanakan? - Sistemik? - Lengkap? - Berorientasi kepada kebutuhan institusi dan dosen? - Sistematis?	
2.	Menurut Anda apakah Pedoman Program Vicon dapat dikatakan sebagai acuan untuk mengikuti program vicon?	
3.	Bagaimana kesiapan materi program vicon yang dikompilasi secara digital maupun cetak?	
4.	Bagaimana relevansi kompilasi materi dengan tujuan program vicon?	
5.	Bagaimana kesiapan Narasumber?	

6.	Bagaimana kesiapan Anda sebagai Fasilitator yang ditunjuk oleh Kepala UPBJJ?	
<b>PELAKSANAAN PROGRAM VICON</b>		
1.	Menurut pendapat Anda, bagaimana penerapan metode program vicon dalam menunjang pencapaian tujuan?	
2.	Menurut pendapat Anda, bagaimana materi yang disajikan melalui LCD (power point): <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mudah dipahami?</li> <li>- Menunjang pencapaian tujuan?</li> <li>- Lengkap?</li> <li>- Melengkapi materi kompilasi?</li> </ul>	
3.	Pada bagian mana dari materi yang disajikan menurut Anda sulit dimengerti?	
4.	Pada bagian mana dari materi yang disajikan menurut Anda tidak perlu?	



5.	Menurut pendapat Anda, apakah contoh-contoh yang dibahas dalam program vicon memadai dan menunjang tercapainya tujuan?	
6.	Apakah tugas-tugas yang diberikan kepada peserta jelas petunjuknya?	
7.	Menurut pendapat Anda tugas-tugas program vicon yang diberikan memberatkan Anda?	
8.	Apakah interaksi narasumber, fasilitator, dan peserta menunjang tercapainya tujuan?	
9.	Jika terdapat kesulitan, hal-hal apa dari substansi program vicon yang perlu diperbaiki atau ditingkatkan?	
10.	Bagaimana kualitas tulisan, gambar, dan warna?	

11.	Bagaimana kualitas suara yang terdengar dari UPBJJ?	
<b>HASIL PROGRAM VICON</b>		
1.	Tugas yang harus dikerjakan peserta relevan dengan tujuan program vicon?	
2.	Bagaimana kualitas tugas yang dikerjakan oleh para dosen UT?	
3.	Bagaimana ketepatan pemilihan metode penelitian Bahan Ajar oleh para dosen?	
4.	Jika program vicon perlu diperbaiki, pada bagian manakah yang paling tepat untuk diperbaiki?	

--	--	--

DATA PENGELOLA VICON/ICT	
1.	Nama:
2.	E-mail:
DAFTAR PERTANYAAN	
Pertanyaan	Jawaban
1.	<p>Bagaimana kesiapan UPBJJ dalam menyelenggarakan program vicon di kantor UPBJJ, yang berkenaan dengan masalah:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Teknis operasional</li> <li>- Komunikasi dengan Puskom</li> <li>- Pemberitahuan</li> <li>- Pemantauan Pusat</li> <li>- Peralatan dan ruang</li> </ul>
2.	<p>Apakah Anda selalu siap membantu dosen yang memerlukan bahan untuk diunduh?</p>
3.	<p>Bagaimana ketepatan pemilihan waktu pelaksanaan, pemberitahuan, dan pengisian kuesioner secara online?</p>
4.	<p>Bagaimana kualitas suara, bahan presentasi, dan gambar yang diterima di kantor UPBJJ saat vicon berlangsung?</p>
5.	<p>Adakah dosen yang memerlukan bantuan Anda selama penyelenggaraan program vicon ini?</p>

--	--	--

**Pedoman Focus Group Discussion  
(Minimal 3 Peserta)**

<b>DATA DOSEN UPBJJ 1</b>		
1.	Nama:	
2.	E-mail:	
3.	Matakuliah: 1.	2.
<b>DATA DOSEN UPBJJ 2</b>		
1.	Nama:	
2.	E-mail:	
3.	Matakuliah: 1	2.
<b>DATA DOSEN UPBJJ 3</b>		
1.	Nama:	
2.	E-mail:	
3.	Matakuliah: 1.	2.
<b>DAFTAR PERTANYAAN</b>		
<b>Substansi</b>		
<b>Pertanyaan</b>		<b>Jawaban</b>
1.	Menurut Anda tujuan program vicon jelas atau tidak?	
	Jika tidak jelas seharusnya bagaimana?	
2.	Apakah tujuan program relevan dengan tugas dosen sebagai pengampu matakuliah?	
	▪ Jika tidak relevan pada bagian mana yang tidak relevan?	
	▪ Jika relevan, hal apa yang membantu dalam rencana Anda menyusun proposal?	
3.	Apakah program vicon bermanfaat bagi dosen UT?	
	▪ Jika bermanfaat , terutama pada bagian mana dari seluruh substansi?	
4.	Apakah program vicon membuka wawasan dosen UT mengenai penelitian, khususnya	

	penelitian bahan ajar?	
5.	Apakah seluruh materi yang disajikan, dibahas, dan dikompilasi menunjang tercapainya tujuan?	
6.	Apakah penerapan metode perkuliahan tingkat lanjut melalui vicon menunjang pencapaian tujuan?	
7.	Apakah contoh-contoh yang dikemukakan dan dibahas dalam program vicon memadai dan menunjang tercapainya tujuan?	
8.	Apakah tugas-tugas yang diberikan sesuai dengan pencapaian tujuan?	
9.	Apakah interaksi narasumber, fasilitator, dan peserta menunjang tercapainya tujuan?	
10.	Jika terdapat kesulitan, hal-hal apa dari substansi program vicon yang perlu diperbaiki atau ditingkatkan?	
<b>Pengelolaan</b>		
1.	Bagaimana kesiapan UPBJJ dalam menyelenggarakan program vicon di kantor UPBJJ?	
2.	Apakah kompilasi bahan diterima secara utuh, dalam bentuk softcopy maupun hardcopy?	
3.	Bagaimana ketepatan pemilihan waktu pelaksanaan, pemberitahuan, dan pengumpulan tugas?	
4.	Bagaimana kualitas suara, bahan presentasi, dan gambar yang diterima di kantor UPBJJ saat vicon berlangsung?	

LAMPIRAN 3  
**DOKUMENTASI**



LAMPIRAN 4

**HASIL REKAMAN**



