



REFLEKSI PEMBELAJARAN
INOVATIF

P-ISSN. 2654-6086

E-ISSN.

Direktorat Pengembangan
Akademik (DPA), Universitas
Islam Indonesia (UII)

Riwayat Artikel:

Diterima: 13 Agustus 2019

Direvisi : 10 September 2019

Diterima: 25 November 2019

Jenis Artikel:

Studi Kasus/Penelitian
Empiris/Konseptual

Tuti Purwaningsih

Universitas Islam Indonesia
Jl Kaliurang KM 14.5,
Yogyakarta

Corresponding Author:

Tuti Purwaningsih

Tuti.purwaningsih@uui.ac.id



This is an open access under
CC-BY-SA license

Penerapan Blended Learning Melalui Inisiasi Pembelajaran Online Menggunakan Website dan Google Hangout dengan Melibatkan Praktisi Industri Sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran di Kelas Business Environment

Abstrak

Perkembangan teknologi saat ini menuntut dunia pendidikan untuk terus melakukan pembenahan perubahan paradigma cara belajar dikelas. Pesatnya teknologi ini semakin memudahkan setiap orang mengakses informasi. Hal ini cukup menguntungkan dunia pendidikan baik untuk mahasiswa maupun dosen. Kemudahan dalam mencari bahan dan sumber-sumber informasi yang cukup up to date membuat perkembangan teknologi ini semakin membukakan wawasan kita. Salah satu mata kuliah yang cukup terkena dampak perkembangan teknologi ini adalah business environment. Mahasiswa dituntut untuk bisa memiliki jiwa start-up, mampu merancang proses bisnis dalam dunia teknologi, mampu membuat start-up bersama teman-teman sejawatnya di kelas, memecahkan permasalahan sosial disekitarnya dengan teknologi yang membawa manfaat. Perubahan yang begitu pesat dari teknologi ini membuat start-up start-up baru bermunculan dengan berbagai tipenya, menyesuaikan kebutuhan masyarakat saat ini dan selalu mengalami perubahan dalam upaya agar terus bertahan di pasaran. Hal ini menuntut pembelajaran dikelas tidak hanya tatap muka dengan dosen saja, akan tetapi mahasiswa juga dituntut untuk berperan aktif kritis terhadap permasalahan-permasalahn yang timbul dimasyarakat dan mereka mampu menemukan solusi teknologi untuk membantu memecahkan masalah tersebut. Hal ini dapat dilakukan dengan cukup baik jika mahasiswa diberikan stimulus inspirator yang berasal dari pakar-pakar industri start-up. Mahasiswa juga dituntut untuk mampu menampilkan produk-produk start-up nya dan dipamerkan kepada praktisi industri untuk dievaluasi apakah sudah cukup baik atau belum. Untuk itu pada pelaksanaan hibah pengajaran ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dikelas dengan menerapkan Lesson Study for Learning Community (LSLC) dengan metode Blended Learning melalui inisiasi pembelajaran online menggunakan website & google hangout dengan melibatkan praktisi industri sebagai upaya peningkatan kualitas pembelajaran di kelas business environment. Hasil dari pelaksanaan hibah ini antara lain terbentuknya 29 mini start-up baru sesuai dengan minat kelompok studi, website kelas dengan alamat url www.thebusinessenvironment.com serta adanya peningkatan wawasan mahasiswa terkaaiat perkembangan dunia industry saat ini khususnya start-up. Dalam melaksanakan program hibah pengajaran ini beberapa keterbatasan yang dihadapi antara lai ruang kelas yang kurang nyaman untuk mobilitas dosen serta aktivitas kelompok studi mahasiswa, jumlah mahasiswa dikelas masih dirasa terlalu banyak dengan ukuran kelas yang tidak terlalu lebar. Saran untuk pengembangan selanjutnya adalah ditambahnya sesi pertemuan virtual class dengan industry karena sangat bermanfaatnya update informasi terbaru dunia start-up setiap waktu yang pastinya megalami perubahan. Implikasi praktis yang dirasakan adalah terbentuknya kelompok studi mahasiswa yang memiliki visi masing-masings esuai peminatan mini start-up yang ingin digeluti.

Kata Kunci: Business Environment, Virtual Class, Google Hangout, Start Up.

Abstract

Current technological developments require the world of education to continue to improve the paradigm change in learning methods in the classroom. The rapidity of this technology makes it easier for everyone to access information. This is quite beneficial to the world of education for both students and lecturers. The ease of finding material and sources of information that are sufficiently up-to-date makes this technological development open our horizons. One of the subjects that is quite affected by the development of technology is the business environment. Students are required

to be able to have a start-up spirit, be able to design business processes in the world of technology, be able to make start-ups with their classmates, solve social problems around them with technology that brings benefits. The rapid change from this technology makes new start-up start-ups emerge with various types, adjusting the needs of today's society and always undergoing changes in an effort to continue to survive in the market. This requires that learning in class is not only face to face with lecturers, but students are also required to play an active critical role in the problems that arise in the community and they are able to find technological solutions to help solve these problems. This can be done quite well if students are given an inspirational stimulus from industry start-up experts. Students are also required to be able to display their start-up products and be exhibited to industry practitioners to evaluate whether they are good enough or not. Therefore the implementation of this teaching grant aims to improve the quality of learning in the classroom by applying Lesson Study for Learning Community (LSLC) with the Blended Learning method through the initiation of online learning using the website & google hangout by involving industry practitioners as an effort to improve the quality of learning in the business environment class. The results of the implementation of this grant included the formation of 29 new mini start-ups in accordance with the interest of the study group, the class website with the address url www.thebusinessenvironment.com and an increase in the insight of students in today's industrial development, especially start-up. In implementing this teaching grant program, some limitations were faced between the classrooms that were less comfortable for lecturer mobility and the activities of the student study group, the number of students in the class was still too much with a class size that was not too wide. The suggestion for further development is to add a virtual class meeting session with the industry because it is very useful to update the latest start-up information every time, which certainly changes. The practical implication that is felt is the formation of a study group of students who have their respective visions regarding the mini-start-up specialization they want to work on.

Keywords: *Business Environment, Virtual Class, Google Hangout, Start Up*

Sitasi: Purwaningsih, T. (2019). Penerapan Blended Learning Melalui Inisiasi Pembelajaran Online Menggunakan Website dan Google Hangout dengan Melibatkan Praktisi Industri sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran di Kelas Business Environment. *Refleksi Pembelajaran Inovatif, 1(2)*, 125-135.
<https://doi.org/10.20885/rpi.vol1.iss2.art3>

Pendahuluan

Belajar adalah proses yang perlu dilalui setiap orang untuk meningkatkan kapasitas ilmu pengetahuannya. Ada banyak cara yang bisa dilakukan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang dilakukan mahasiswa menuntut perguruan tinggi untuk cepat tanggap menyesuaikan perubahan jaman akibat perkembangan teknologi. Perkembangan teknologi saat ini menuntut dunia pendidikan untuk terus melakukan pembenahan perubahan paradigma cara belajar dikelas. Pesatnya teknologi ini semakin memudahkan setiap orang mengakses informasi. Hal ini cukup menguntungkan dunia pendidikan baik untuk mahasiswa maupun dosen. Kemudahan dalam mencari bahan dan sumber-sumber informasi yang cukup up to date membuat perkembangan teknologi ini semakin membukakan wawasan kita. Masalah besar yang dihadapi oleh pendidikan nasional, antara lain persoalan mutu, relevansi, efektivitas, dan efisiensi pendidikan. Masalah ini harus segera ditanggapi secara serius dan dipecahkan secara komprehensif dan terpadu demi suksesnya pendidikan yang juga berarti pembangunan bangsa (Majid, 2012). Banyak proses yang terjadi selama pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik dalam rangka meningkatkan hasil pembelajaran siswa di dalam kelas.

Commission on Education for Twenty-First Century kepada UNESCO menyatakan bahwa pendidikan yang berkualitas adalah pendidikan yang ditopang oleh empat pilar, yaitu: 1) learning to know yang berarti belajar untuk mendapatkan pengetahuan dan melakukan pembelajaran selanjutnya (learning to learn); 2) learning to do, yaitu belajar untuk memperoleh kemampuan dasar yang berhubungan dengan situasi dan tim kerja yang berbeda-beda; 3) learning to live together, yaitu belajar agar mampu mengapresiasi dan mengamalkan kondisi saling ketergantungan, keanekaragaman, saling memahami dan perdamaian inter dan antarbangsa; 4) learning to be, yaitu belajar untuk mengaktualisasikan diri sebagai individu dengan kepribadiannya yang memiliki tanggung jawab pribadi, termasuk belajar untuk menyadari dan mewujudkan diri sebagai warga negara dan hamba Allah SWT.

Salah satu mata kuliah yang cukup terkena dampak perkembangan teknologi ini adalah business environment. Mahasiswa dituntut untuk bisa memiliki jiwa start-up, mampu merancang proses bisnis dalam dunia teknologi, mampu membuat start-up bersama teman-teman sejawatnya dikelas, memecahkan permasalahan sosial disekitarnya dengan teknologi yang membawa manfaat. Perubahan yang begitu pesat dari teknologi ini membuat start-up start-up baru bermunculan dengan berbagai tipenya, menyesuaikan kebutuhan masyarakat saat ini dan selalu mengalami perubahan dalam upaya agar terus bertahan di pasaran. Hal ini menuntut pembelajaran dikelas tidak hanya dilakukan dengan tatap muka dengan dosennya saja, akan tetapi mahasiswa juga dituntut untuk berperan aktif kritis terhadap permasalahan-permasalahan yang timbul dimasyarakat dan mereka mampu menemukan solusi teknologi untuk membantu memecahkan masalah tersebut. Hal ini dapat dilakukan dengan cukup baik jika mahasiswa diberikan stimulus inspirator yang berasal dari pakar-pakar industri start-up. Mahasiswa juga dituntut untuk mampu menampilkan produk-produk start-up nya dan dipamerkan kepada praktisi industri untuk dievaluasi apakah sudah cukup baik atau belum.

Hasil pengamatan peneliti pada semester sebelumnya untuk mata kuliah Business Environment diperoleh hasil belajar dari mahasiswa yang kurang memuaskan dimana masih ada mahasiswa yang memiliki nilai E dan motivasi belajar yang masih kurang. Diharapkan dengan menerapkan metode pembelajaran online ini semua mahasiswa lebih menikmati proses pembelajaran sehingga memiliki nilai yang jauh lebih baik serta motivasi yang kuat untuk dapat menciptakan start-up yang mampu memecahkan masalah sosial serta mampu menerapkan kemampuan statistiknya lebih riil.

Untuk itu pada pelaksanaan hibah pengajaran ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dikelas dengan menerapkan Lesson Study for Learning Community (LSLC) melalui inisiasi pembelajaran online menggunakan website dan google hangout dengan melibatkan praktisi industri sebagai upaya peningkatan kualitas pembelajaran di kelas business environment.

Untuk mencapai tujuan tersebut, saya selaku dosen pengampu berencana untuk menerapkan sistem pembelajaran LSLC tersebut dengan melakukan pembuatan Web-Based Platform untuk display produk-produk start-up mahasiswa dan juga mengajak mahasiswa untuk belajar langsung dari praktisi industri start-up dengan mengoptimalkan penggunaan Google Hangout. Pelaksanaan akan dilakukan dalam dua tahap, tahap pertama adalah pembuatan Web-Based Platform selama masa tengah semester pertama dan ditargetkan selesai pembuatannya pada akhir ujian tengah semester (UTS), harapannya beberapa produk dari setiap kelompok start-up dikelas dapat diluncurkan pada website tersebut sebagai langkah awal untuk dievaluasi oleh praktisi industri agar sembari diperbaiki selama tatap muka online dengan praktisi industri

saat tengah semester kedua. Penggunaan google hangout direncanakan lima kali pertemuan di tengah semester kedua, dimana setiap pertemuan praktisi industri mengisi kuliah sekitar 50 menit dan sisa waktunya dilanjutkan dengan proses diskusi antara mahasiswa dan dosen pengampu. Pakar-pakar industri start-up adalah kolega dari dosen pengampu, sehingga diharapkan proses diskusi dan kerjasama dapat berjalan lancar dan cepat nyambung. Pakar-pakar industri yang direncanakan akan diundang sebagai dosen tamu online adalah dari start-up Go-Jek, Tokopedia, Bukalapak, Traveloka dan Waroeng Pintar, tapi tidak menutup kemungkinan start-up lain akan diajak menyesuaikan kondisi saat itu. Dengan rancangan ini diharapkan ada peningkatan minat mahasiswa untuk terjun dalam dunia bisnis start-up sehingga penerapan skill statistika dapat terasah dengan matang dan riil.

Inovasi pembelajaran menggunakan Web-Based Platform dan Google Hangout untuk mendukung proses pembelajaran online yang telah disampaikan peneliti pada paragraf sebelumnya sesuai dengan tema hibah pengajaran yang pertama yaitu pengembangan Blended Learning yang berpusat pada mahasiswa

Kajian Literatur

Student Centred Learning

Ide dasar dari student-centeredness adalah “student might not only choose what to study, but how and why that topic might be an interesting one to study”. SCL merupakan strategi pembelajaran yang menempatkan mahasiswa sebagai subyek/peserta didik yang aktif dan mandiri, dengan kondisi psikologik sebagai adult learner, bertanggung jawab sepenuhnya atas pembelajarannya, serta mampu belajar beyond the classroom. Dengan prinsip ini maka para mahasiswa diharapkan memiliki dan menghayati jiwa life-long learner serta menguasai hard skills dan soft skills yang saling mendukung. Di sisi lain, para dosen beralih fungsi menjadi fasilitator, termasuk sebagai mitra pembelajaran, tidak lagi sebagai sumber pengetahuan utama. (Harsono, 2006)

Secara operasional, di dalam SCL para mahasiswa memiliki keleluasaan untuk mengembangkan segenap potensinya (cipta, karsa dan rasa), mengeksplorasi bidang/ilmu yang diminatinya, membangun pengetahuan serta kemudian mencapai kompetensinya melalui proses pembelajaran aktif, interaktif, kolaboratif, kooperatif, kontekstual dan mandiri. Keleluasaan para mahasiswa ini difasilitasi oleh dosen yang menerapkan iPatrap Tri Loka secara utuh (sebagaimana telah diketahui oleh para pendidik di Indonesia, yaitu “ing ngarsa sung tuladha, ing madya mangu karsa, tut wuri andayani”) (Harsono, 2006).

Sebenarnya bahwa Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional mengisyaratkan adanya karakteristik SCL dan (Patrap Tri Loka). Di dalam Bab III pasal 4 ayat (3) terdapat ketentuan tentang penyelenggaraan pendidikan, sebagai berikut: iPendidikan diselenggarakan sebagai suatu proses pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik yang berlangsung sepanjang hayat. Selanjutnya dalam pasal 4 ayat (4) terdapat ketentuan sebagai berikut: “Pendidikan diselenggarakan dengan memberi keteladanan, membangun kemauan, dan mengembangkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran”. (RI, 2006).

Blended Learning

Blended learning adalah program pendidikan (formal atau non-formal) yang menggabungkan media digital online dengan metode kelas tradisional. Hal ini membutuhkan kehadiran fisik dari guru dan siswa, dengan beberapa elemen kontrol siswa dari waktu ke waktu, tempat, jalan, atau kecepatan. Meskipun siswa masih menghadiri sekolah "bata-dan-mortir" dengan kehadiran guru, praktik kelas tatap muka dikombinasikan dengan aktivitas yang diperantarai komputer terkait konten dan pengiriman. Blended learning juga digunakan dalam *professional development* and pelatihan. (Oliver & Trigwell, 2005)

Kurangnya konsensus tentang definisi pembelajaran campuran telah menyebabkan kesulitan dalam penelitian tentang efektivitasnya di kelas. Blended learning juga sangat bergantung pada konteks dan oleh karena itu konsepsi universal sulit untuk didapat. Dengan datangnya zaman modern dan cara berbisnis, blended learning mengusulkan pendekatan yang sangat berbeda dan kontemporer, tidak hanya untuk lembaga pendidikan dan siswa, tetapi juga untuk organisasi perusahaan. Perpaduan pelatihan kelas yang kontekstual dengan integrasi platform digital adalah pilihan yang dicari oleh para profesional dalam pembelajaran dan pengembangan perusahaan.

Ada sedikit konsensus tentang definisi pembelajaran campuran. Beberapa studi akademis telah menyarankan itu adalah istilah yang berlebihan. Namun, ada model pembelajaran campuran berbeda yang disarankan oleh beberapa peneliti dan lembaga think tank pendidikan. Model-model ini termasuk: (Oliver & Trigwell, 2005)

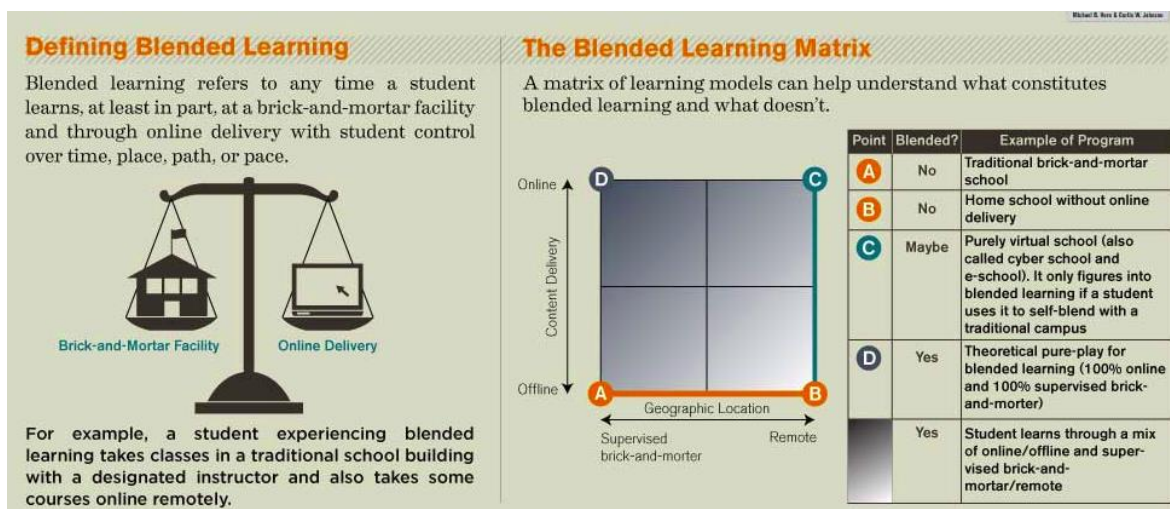
- 1) Driver tatap muka - di mana pengajar menggerakkan instruksi dan menambah dengan alat digital.
- 2) Rotasi - siswa melakukan siklus melalui jadwal studi online independen dan waktu kelas tatap muka.
- 3) Flex - Sebagian besar kurikulum disampaikan melalui platform digital dan guru tersedia untuk konsultasi dan dukungan tatap muka.
- 4) Labs - Semua kurikulum disampaikan melalui platform digital tetapi di lokasi fisik yang konsisten. Siswa biasanya mengambil kelas tradisional dalam model ini juga
- 5) Self-blend - Siswa memilih untuk menambah pembelajaran tradisional mereka dengan kerja kursus online
- 6) Pengemudi daring - Siswa menyelesaikan seluruh kursus melalui platform online dengan kemungkinan check-in guru. Semua kurikulum dan pengajaran disampaikan melalui platform digital dan pertemuan tatap muka dijadwalkan atau tersedia jika diperlukan.

Penting untuk dicatat bahwa bahkan model pembelajaran campuran dapat digabungkan bersama dan banyak penerapan menggunakan sebagian, banyak, atau bahkan semua ini sebagai dimensi dari strategi pembelajaran campuran yang lebih besar. Model-model ini, untuk sebagian besar, tidak saling eksklusif.

Ada banyak komponen yang dapat terdiri dari model pembelajaran terpadu, termasuk "konten yang disampaikan instruktur, e-learning, webinar, panggilan konferensi, sesi langsung atau online dengan instruktur, dan media dan acara lainnya, misalnya, Facebook, email, ruang obrolan, blog, podcasting, Twitter, YouTube, Skype, Google Hangout, dan papan web "

Blended Learning dilaporkan lebih efektif daripada murni kelas tatap muka atau murni online. Metode pembelajaran campuran juga dapat menghasilkan tingkat pencapaian siswa yang lebih efektif daripada pembelajaran tatap muka. Dengan menggunakan kombinasi instruksi digital dan waktu tatap muka, siswa dapat bekerja sendiri dengan konsep-konsep baru yang membebaskan guru untuk bersirkulasi dan mendukung setiap siswa yang mungkin memerlukan perhatian individual. "Daripada bermain dengan denominator umum terendah - seperti yang mereka lakukan di kelas tradisional - guru sekarang dapat merampingkan instruksi mereka untuk membantu semua siswa mencapai potensi penuh mereka." Para pendukung pembelajaran campuran berpendapat bahwa menggabungkan "teknologi komunikasi internet asynchronous "Ke dalam program pendidikan tinggi berfungsi untuk" memfasilitasi pengalaman belajar mandiri dan kolaboratif simultan ". Penggabungan ini merupakan penyumbang utama bagi kepuasan dan keberhasilan siswa dalam kursus-kursus semacam itu. Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi telah ditemukan untuk meningkatkan sikap siswa terhadap pembelajaran. Dengan memasukkan teknologi informasi ke dalam proyek-proyek kelas, komunikasi antara dosen dan mahasiswa paruh waktu telah meningkat, dan siswa dapat lebih baik mengevaluasi pemahaman mereka tentang materi kursus melalui penggunaan "modul penilaian kualitatif dan kuantitatif berbasis computer. (Alexander, 2010).

Selain itu, pembelajaran campuran bisa memiliki kerugian dalam aspek teknis karena memiliki ketergantungan yang kuat pada sumber daya teknis atau alat dengan mana pengalaman belajar terpadu disampaikan. Alat-alat ini harus dapat diandalkan, mudah digunakan, dan up to date, agar mereka memiliki dampak yang berarti pada pengalaman belajar. Keaksaraan TI dapat berfungsi sebagai penghalang yang signifikan bagi siswa yang mencoba untuk mendapatkan akses ke materi kursus, membuat ketersediaan dukungan teknis berkualitas tinggi penting. Aspek lain dari pembelajaran campuran yang dapat menantang adalah kerja kelompok karena kesulitan dengan manajemen dalam pengaturan online. Dilaporkan penggunaan teknologi perekaman ceramah dapat menyebabkan siswa tertinggal di materi. Dalam sebuah penelitian yang dilakukan di empat universitas yang berbeda, ditemukan bahwa hanya setengah dari siswa menonton video ceramah secara teratur, dan hampir 40% siswa menonton video beberapa minggu dalam satu kali duduk. Ini memiliki implikasi lebih lanjut bagi pendidik dan berapa banyak sumber daya online yang perlu diungkapkan kepada siswa, tetapi juga memastikan pada tingkat yang tepat untuk siswa yang dituju. (Alexander, 2010).



Gambar 1. Blended Learning

Sumber: <https://www.knewton.com/infographics/blended-learning/>

Literasi Abad 21

Istilah "literasi abad 21" diciptakan oleh Dewan Nasional Guru Bahasa Inggris untuk menggambarkan sifat sosial dari pembelajaran yang didukung oleh kemampuan untuk berkolaborasi menggunakan teknologi digital dalam pembelajaran. 'Literasi baru' ini digambarkan sebagai "keterampilan yang dibutuhkan siswa untuk masyarakat di mana mereka akan bekerja", termasuk "keterampilan komunikasi dan kolaborasi yang kuat, keahlian dalam teknologi, keterampilan berpikir inovatif dan kreatif, dan kemampuan untuk memecahkan masalah". Perangkat keterampilan dan pemahaman ini akan "menyiapkan tenaga kerja atau warga negara untuk dunia yang berubah dan saling berhubungan". (Prensky, 2001)

Literasi ini bersifat dinamis karena kemampuan untuk dihubungkan satu sama lain. Menurut NCTE, aktif, peserta yang sukses dalam masyarakat global abad 21 ini harus dapat:

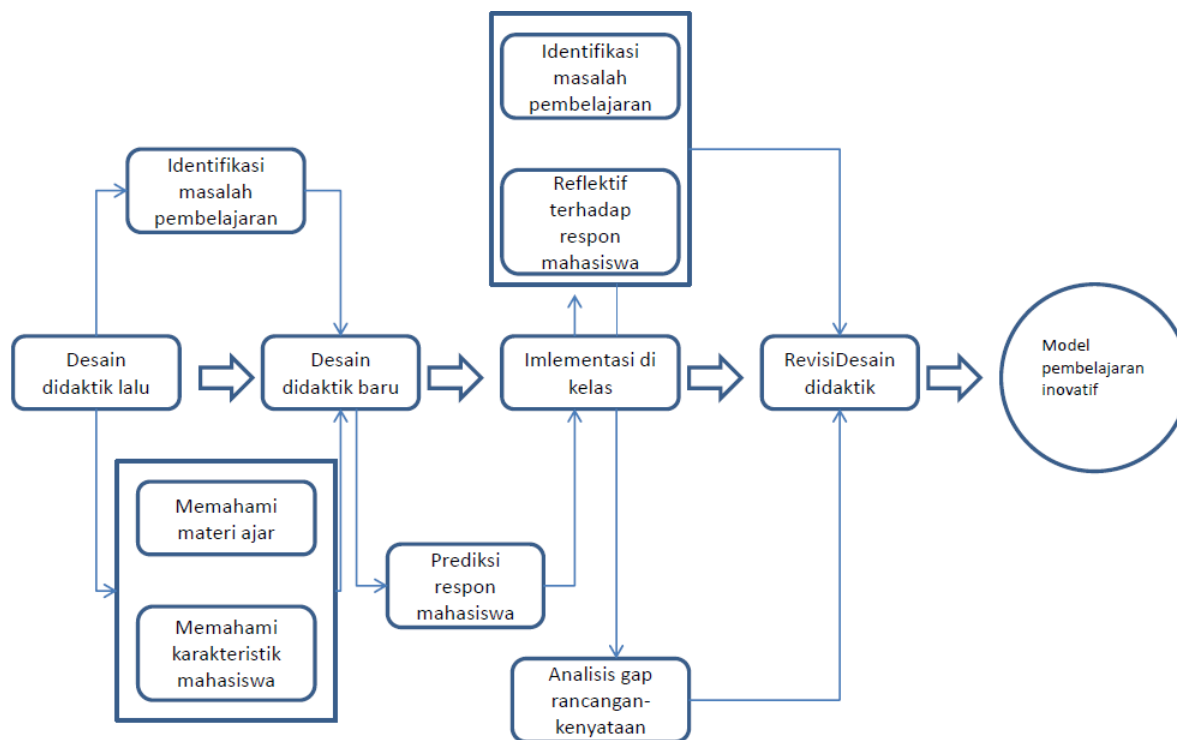
- 1) mengembangkan kemahiran dan kelancaran dengan alat teknologi;
- 2) membangun hubungan lintas-budaya yang disengaja dan hubungan dengan orang lain sehingga dapat menimbulkan dan memecahkan masalah secara kolaboratif dan memperkuat pemikiran independen;
- 3) merancang dan membagikan informasi untuk komunitas global untuk memenuhi berbagai tujuan;
- 4) mengelola, menganalisa dan mensintesis beberapa aliran informasi simultan;
- 5) membuat, mengkritik, menganalisa dan mengevaluasi teks-teks multimedia;

mempertahankan tanggung jawab etis yang dituntut oleh lingkungan yang kompleks ini. (Alexander, 2010).

Metode Penelitian

Metode pembelajara yang akan diterapkan dala proses perkuliahan adalah Blended Learning, dimana peneliti menggabungkan antara tatap muka selama UTS serta penggunaan Web-Based Platform untuk menampilkan produk-produk mahasiswa serta mengakses informasi seputar Business Environment melalui website tersebut, kemudian selama tengah semester akhir mahasiswa akan belajar langsung secara online memanfaatkan Google Hangout dari pakar-pakar industri selama 50 menit pertama, kemudian di 50 menit berikutnya diskusi dan tatap muka dengan dosen pengampu.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan menggunakan pendekatan Didactical Design Research, dengan skema sebagai berikut:



Gambar 2. Didactical Design Research

1. Perencanaan Design Didactic

Sebelum dilaksanakan penelitian, peneliti perlu melakukan berbagai persiapan sehingga komponen yang direncanakan dapat dikelola dengan baik. Langkah-langkah persiapan yang perlu ditempuh adalah sebagai berikut: Menentukan Jadwal dan Materi pembelajaran, mempersiapkan course outline dan satuan acara pembelajaran (SAP) yang berisikan langkah-langkah yang akan dilakukan pendidik, serta materi untuk evaluasi awal. Mempersiapkan fasilitas dan sarana pendukung yang diperlukan di kelas seperti modul dan alat pendukung pembelajaran seperti Animasi visualisasi.

2. Implementasi

Jika semua perencanaan design didactic telah disiapkan, maka langkah selanjutnya adalah melaksanakan skenario tindakan perbaikan yang telah direncanakan dalam situasi yang aktual. Kegiatan melaksanakan tindakan dilaksanakan sesuai jadwal yang ditetapkan dan pada saat yang bersamaan kegiatan pelaksanaan tindakan ini juga diikuti dengan kegiatan observasi.

3. Pengamatan Tindakan dan analisis gap

Pengamatan ini berfungsi untuk melihat dan mendokumentasikan semua yang terjadi saat proses pembelajaran berlangsung. Hasil pengamatan ini merupakan dasar dilakukannya refleksi sehingga pengamatan yang dilakukan harus dapat menceritakan keadaan yang sesungguhnya. Dalam pengamatan, hal-hal yang perlu dicatat oleh peneliti adalah proses dari tindakan, efek-efek tindakan, lingkungan dan hambatan-hambatan yang muncul. Secara umum observasi adalah upaya merekam segala peristiwa dan kegiatan yang terjadi selama tindakan perbaikan berlangsung (dalam hal ini pada saat pembelajaran berlangsung). Observasi dapat dilakukan secara terbuka dan tertutup. Pada observasi terbuka, pengamat tidak menggunakan lembar observasi, melainkan hanya menyiapkan kertas kosong untuk merekam kegiatan pembelajaran yang diamati. Pada observasi tertutup, pengamat telah menyiapkan dan menggunakan lembar observasi untuk merekam aktivitas pembelajaran yang diamati.

4. Refleksi Terhadap Implementasi dikelas

Merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan. Kegiatan refleksi ini sebetulnya lebih tepat dikenakan ketika dosen sudah selesai melakukan tindakan, kemudian berhadapan dengan peneliti untuk mendiskusikan implementasi rancangan tindakan. Inilah inti dari penelitian tindakan, yaitu ketika dosen sebagai pelaku tindakan mengatakan kepada peneliti pengamat tentang hal-

hal yang dirasakan sudah berjalan baik dan bagian mana yang belum. Apabila dosen pelaksana juga berstatus sebagai pengamat, maka refleksi dilakukan terhadap diri sendiri, untuk menemukan hal-hal yang sudah dirasakan sudah baik dan hal-hal yang masih perlu diperbaiki. Untuk menjaga obyektivitas tersebut seringkali hasil refleksi ini diperiksa ulang atau divalidasi oleh orang lain, yaitu teman sejawat yang diminta mengamati atau ketua jurusan, yang menguasai bidang tersebut. Jadi pada intinya kegiatan refleksi adalah kegiatan evaluasi, analisis, pemaknaan, penjelasan, penyimpulan dan identifikasi tindak lanjut dalam perencanaan siklus selanjutnya (Dzaki, 2009).

Keempat tahap dalam penelitian tindakan tersebut merupakan satu siklus, yaitu satu putaran kegiatan beruntun, dari tahap penyusunan rancangan sampai dengan refleksi, yang tidak lain adalah evaluasi. Apabila dikaitkan dengan contoh tindakan perbaikan catatan sebagaimana dikemukakan dalam bagian sebelumnya, maka yang dimaksud dengan bentuk tindakan adalah pengumpulan catatan, mengoreksi, dan memberikan petunjuk kepada mahasiswa bagaimana cara membuat catatan yang baik. Jadi bentuk penelitian tindakan tidak pernah kegiatan tunggal tetapi rangkaian kegiatan yang akan kembali ke asal, yaitu dalam bentuk siklus. Informasi yang diperoleh dari langkah refleksi merupakan bahan yang tepat untuk menyusun perencanaan siklus berikutnya (Arikunto, 2010).

Hasil

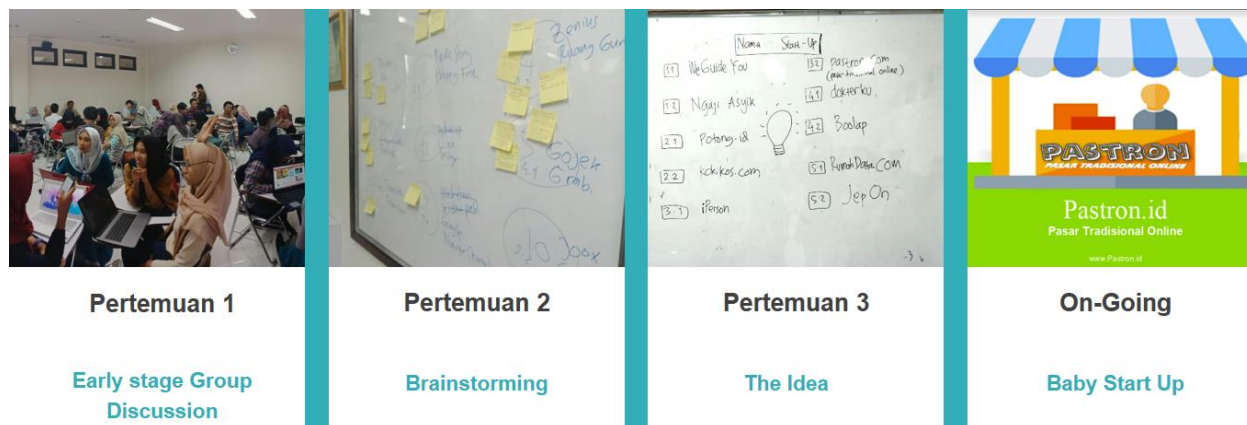
Pada awal perkuliahan dipertemuan pertama dijelaskan mengenai kontrak perkuliahan dan juga sudah dimulainya open class siklus pertama. Penerapan *Didactical Design Research* pada *Lesson study* pada matakuliah Business Environment dilaksanakan sebanyak tiga siklus atau tiga pertemuan. Pada setiap siklus selalu terdiri atas empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi sebagai stimulator untuk tindak lanjut yang lebih baik kedepannya. Sebelum proses pelaksanaan open class dosen pengampu sudah terlebih dahulu dibekali oleh DPA UII untuk belajar mengenai proses open class melalui workshop. Melalui workshop ini DPA UII memberikan bimbingan secara intensif terkait dengan lesson study dan pelaksanaan open class yang baik seperti apa. Pemateri yang dihadirkan merupakan pakar-pakar lesson study dan open class yang sudah melakukan berbagai riset yang diterapkan pada kelas yang diampunya.

Kelas Business Environment terpilih menjadi salah satu kelas yang menjadi target dilaksanakannya Open Class setelah disepakati oleh forum. Dari hasil diskusi antara tim DPA UII dan pengampu kelas Business Environment serta dosen prodi Statistika UII disepakati akan ada tiga observer yang mengamati kelas Business environment pada tiga kali pertemuan pada awal kuliah berlangsung yaitu:

1. Dosen Prodi Statistika luar tim sebanyak 2 orang :
 - Ayundyah Kesumawati, M.Si.(Pertemuan 1,2 &3)
 - Arum Handini Primandari, M.Si (Pertemuan 1,2 & 3)
2. Tim dari DPA UII yang merupakan dosen UII :
 - Agung Nugroho Adi, M.T. (Pertemuan 1 & 2)
 - Abdur Rafik, M.Sc.(Pertemuan 3)

Blended learning yang direncanakan pada Kelas Business Environment berlangsung selama satu semester, dengan tengah semester pertama merupakan proses pembelajaran seperti biasanya sedangkan pada tengah semester akhir sudah menggunakan *google hangout* virtual class dengan pakar industri start up di Jakarta selama 5 kali tatap muka, sebagai salah satu sarana belajar mahasiswa. Pelaksanaan open class sendiri dilaksanakan pada awal tengah semester pertama yaitu pertemuan 1, 2 dan 3 sehingga masih menerapkan proses pembelajaran seperti biasanya dengan menerapkan metode open class pada pertemuan tahap awal ini.

Gambar 3 menjelaskan terkait proses pelaksanaan open class selama tiga kali pertemuan diawal kuliah. Setiap pertemuan memiliki output pembelajaran yang berbeda-beda dan semakin meningkat menuju ke pertemuan berikutnya. Berikut adalah penjelasan terkait masing-masing proses pada setiap pertemuan atau siklus.



Gambar 3. Gambaran Pelaksanaan Open Class

1. Siklus Pertama (Pertemuan Pertama)

Pada tahap awal dilakukan proses perencanaan terkait CPMK yang akan dicapai dengan menggunakan sub pokok bahasan yaitu:

- Perkenalan Dosen dan Mahasiswa
- Penjelasan Kurikulum Prodi Statistika
- Penjelasan Kontrak Kuliah
- Penjelasan Tentang Dunia Start-Up
- Pengenalan terhadap karakter diri untuk mendukung Business Environment yang progressif.

Dengan asesmen yang dilaksanakan pada tahap ini adalah melakukan Online Test Personality melalui www.16personality.com kemudian referensi yang digunakan pada siklus awal ini adalah:

- www.16personality.com
- Youtube
- Aswathappa, K. Essentials of Business Environment, Himalaya Publishing House, New Delhi.
- Worthington, I & Britton, Chris, K. The Business Environment, Prentice Hall, United Kingdom
- Chaffey, D. E-Business And E-Commerce Management Strategy, Implementation And Practice, fourth edition

Dari hasil siklus pertama ini dihasilkan analisis hasil pengelompokan karakter mahasiswa berdasarkan kuesioner yang sudah di isi pada website personality. Dari hasil analisis ini menjadi dasar untuk pembentukan kelompok selanjutnya. Setelah seluruh mahasiswa berhasil dikelompokkan terjadi *early stage group discussion* dalam masing-masing group terkait karakter diri dan pengenala terhadap karakter founder dari video yang ditayangkan oleh dosen pengampu dilayar.

Seluruh proses dikelas diamati oleh observer dan pada akhir kelas tim observer dan dosen pengampu melakukan proses refleksi sebagai tindak lanjut agar pertemuan berikutnya menjadi lebih baik. Hasil refleksi menunjukkan bahwa seluruh mahasiswa terlihat antusias terhadap pertemuan pertama, mahasiswa senang dapat mengenali karakter pribadi da mengenali karakter para founder start-up. Sedangkan hal-hal yang perlu menjadi perhatian khusus adalah perlu adanya bantuan device seperti headset yang perlu dibawa mahasiswa ketika membuka video yang bisa diakses via youtube, kemudian dosen pengampu diharapkan jangan terlalu aktif dalam memandu dan menjelaskan maksud dari video tersebut dengan membiarkan mahasiswa aktif sendiri dalam kelompoknya untuk berdiskusi.

Hasil refleksi ini merupakan masukan yang sangat bermanfaat untuk memperbaiki proses pembelajaran selanjutnya, bahwa persiapan serta pendetailan terkait teknis pelaksanaan seperti alat-alat yang diperlukan oleh mahasiswa sangat diperlukan sebelum memulai kelas. Dan pentingnya mengurangi keaktifan dosen dalam system pembelajaran ini.

2. Siklus Kedua (Pertemuan Kedua)

Pada tahap persiapan untuk pertemuan kedua ini, dilakukan proses perencanaan terkait CPMK yang akan dicapai dengan menggunakan sub pokok bahasan yaitu:

- a. Materi Concept of Business Environment
- b. Mahasiswa mencari informasi dan mendeskripsikan berbagai contoh perusahaan start-up dari sejarah pendirian hingga gambaran proses bisnis didalamnya minimal 3 perusahaan start-up
- c. Mahasiswa mengutarakan ide start-up yang ingin didirikan

Dengan asesmen yang dilaksanakan pada tahap ini adalah membuat rangkuman review perusahaan start-up dari sejarah hingga proses bisnis didalamnya. Kemudian referensi yang digunakan pada siklus awal ini adalah:

- a. Youtube
- b. Website Start-up
- c. Google.com
- d. Aswathappa, K. Essentials of Business Environment, Himalaya Publishing House, New Delhi.
- e. Worthington, I & Britton, Chris, K. The Business Environment, Prentice Hall, United Kingdom
- f. Chaffey, D. E-Business And E-Commerce Management Strategy, Implementation And Practice, fourth edition

Dari hasil siklus kedua ini yaitu berupa paparan masing-masing kelompok yang dilanjutkan dengan dihasilkannya ide-ide start-up yang telah diutarakan oleh masing-masing individu pada setiap kelompok. Ide tersebut dituangkan dalam kertas *post it*. Kemudian Kumpulan post it itu dikelompokkan sesuai kelompok masing-masing. Setelah di tempelkan pada papan, kemudian dilakukan klasifikasi terhadap masing-masing ide guna sehingga terbentuk garis besar start up yang ingin dibentuk dan dipilih mana yang paling bisa menyelesaikan permasalahan yang ada dalam masyarakat sekitar kita baik itu lingkungan secara luas, sekitaran jogja ataupun sekitaran kampus.

Seluruh proses dikelas diamati oleh observer dan pada akhir kelas tim observer dan dosen pengampu melakukan proses refleksi sebagai tindak lanjut agar pertemuan berikutnya menjadi lebih baik. Hasil refleksi menunjukkan bahwa seluruh mahasiswa terlihat antusias terhadap pertemuan kedua ini, mahasiswa senang dapat mengutarakan ide-ide bisnis yang ingin dikembangkan melalui perintisan start-up. Sedangkan hal-hal yang perlu menjadi perhatian khusus pada pertemuan dua ini adalah masalah waktu, ketidakcukupan waktu yang tersedia yaitu 100 menit (2 sks) untuk menjalankan proses diskusi dikelas. Hal ini terjadi dimungkinkanya karena kelompok diskusi cukup banyak yaitu sejumlah 10 kelompok dengan topik diskusi yang sangat menarik sehingga membuat antusiasme peserta tinggi yang membuat waktu yang dialokasikan masih kurang, kedepannya perlu disetting terkait topik diskusi dipersempit. Kemudian terkait pendokumentasian ide-ide start up bisa dicoba selain menggunakan kertas pos it, bisa menggunakan media online yang sudah tersedia.

Hasil refleksi ini merupakan masukan yang sangat bermanfaat untuk memperbaiki proses pembelajaran selanjutnya, bahwa manajemen waktu sangat diperlukan untuk memanfaatkan alokasi 100 menit yang tidak panjang. Kemudian pemanfaatan media online untuk merangkum ide start-up seperti ini perlu dilakukan kedepannya.

3. Siklus Ketiga (Pertemuan Ketiga)

Pada pertemuan ketiga dilakukan proses perencanaan terkait CPMK yang akan dicapai dengan menggunakan sub pokok bahasan yaitu:

- a. Penyampaian Contoh Business Process dari beberapa Start Up oleh mahasiswa
- b. Brainstorming Ide Start Up yang telah di usulkan
 - Pencarian latar belakang masalah diperlukannya pembentukan Start Up tersebut

Dengan asesmen yang dilaksanakan pada tahap ini adalah “presentasi hasil review proses business start up dan brainstorming latar belakang ide start up”. Kemudian referensi yang digunakan pada siklus awal ini adalah:

- a. Youtube
- b. Website Start-up
- c. Google.com
- d. Aswathappa, K. Essentials of Business Environment, Himalaya Publishing House, New Delhi.
- e. Worthington, I & Britton, Chris, K. The Business Environment, Prentice Hall, United Kingdom.

- f. Chaffey, D. E-Business And E-Commerce Management Strategy, Implementation And Practice, fourth edition

Pada siklus ketiga ini, ada dua hal yang menjadi target pertemuan ini yaitu presentasi kelompok mahasiswa terkait hasil review proses bisnis dua start-up pilihan masing-masing kelompok kemudian dilanjutkan dengan brainstorming latar belakang yang menguatkan dibentuknya start-up rintisan yang ingin mereka dirikan. Akan tetapi dikarenakan waktu yang tersedia tidak mencukupi dan dari 10 kelompok ternyata alokasi waktu yang tersedia hanya cukup untuk mengcover tiga kelompok saja sedangkan tujuh kelompok lainnya belum bisa presentasi dikarenakan waktu habis. Antusiasme peserta terhadap presentasi masing-masing kelompok yang cukup tinggi mendukung semakin lamanya proses diskusi dan terlihat sekali keaktifan mahasiswa ketika menjalankan proses ini.

Refleksi untuk pertemuan ketiga ini setelah mendapat masukan dari para observer adalah perlu dilakukannya pembuatan format presentasi yang sama untuk semua kelompok sehingga waktu yang digunakan oleh masing-masing kelompok dapat diatur dengan baik, kemudian diakhir presentasi sebaiknya dosen juga menarik benang merah untuk menyimpulkan apa yang sudah disampaikan oleh setiap kelompok.

Hasil refleksi ini merupakan masukan yang sangat bermanfaat untuk memperbaiki proses pembelajaran selanjutnya, bahwa pentingnya timer ketika proses presentasi berlangsung serta manajemen pembatasan diskusi Tanya jawab agar alokasi waktu yang tersedia dapat mencukupi. Kemudian penting sekali dosen menarik benang merah untuk hasil setiap apa yang disampaikan oleh masing-masing kelompok.

Pembahasan

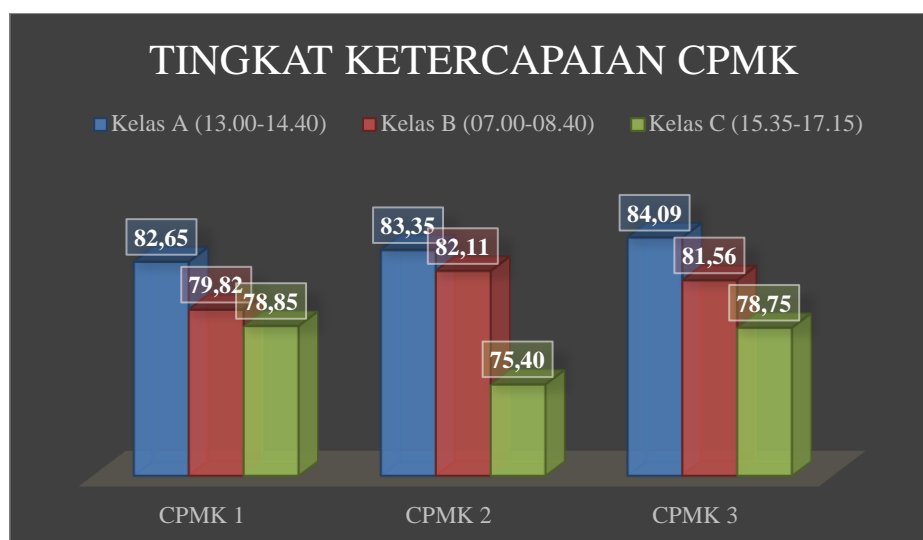
Dalam matakuliah business environment ini, ada tiga target CPMK yang dicapai dengan tipe evaluasi yang berbeda-beda:

CPMK 1: dievaluasi menggunakan penugasan rangkuman

CPMK 2: dievaluasi menggunakan penugasan video

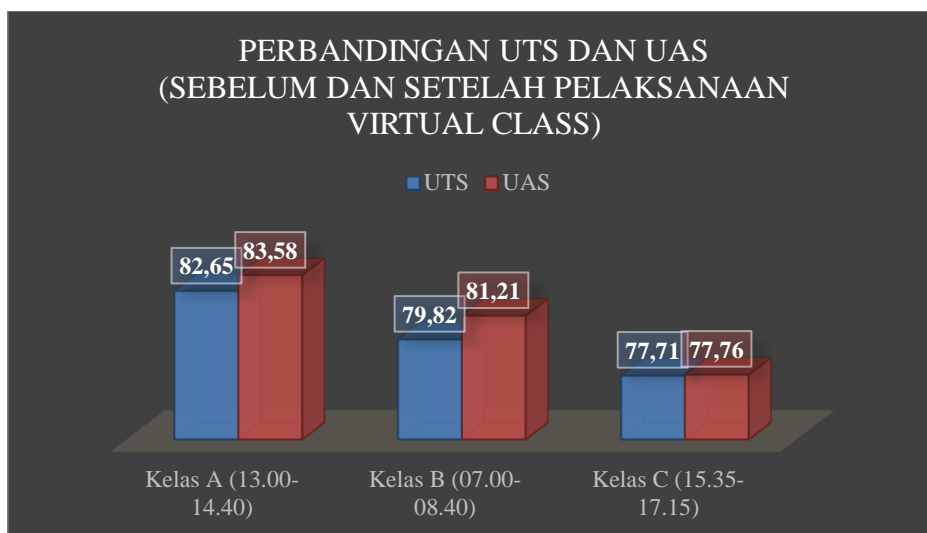
CPMK 3: dievaluasi menggunakan penugasan pembuatan aplikasi android

Hasil dari penilaian masing-masing CPMK dijabarkan dalam grafik berikut ini:



Gambar 4. Tingkat Ketercapaian CPMK

Terlihat dari hasil eksplorasi data ketercapaian CPMK pada Gambar 4, dimana capaian hasil setiap kelas berbeda-beda. Kelas A yang dilaksanakan siang hari memiliki capaian CPMK yang lebih tinggi dibandingkan kelas B dan C untuk seluruh CPMK. Kemudian diikuti oleh kelas B dan kelas C urutan tingkat ketercapaian tersebut. Hal ini membawa peneliti ke ranah kesimpulan awal dimana Kelas Siang berjalan lebih efektif dibandingkan kelas pagi dan sore, sedangkan kelas sore memiliki ketercapaian paling buruk.



Gambar 5. Perbandingan Hasil Ujian Sebelum dan Setelah Pelaksanaan Virtual Class

Kemudian terkait dengan perbandingan hasil ujian sebelum dan setelah pelaksanaan virtual class mengindikasikan adanya peningkatan nilai yang cukup tinggi pada kelas A dan B, akan tetapi kelas C tidak terlalu demikian. Secara umum berdasarkan grafik dapat disimpulkan bahwa memang ada peningkatan hasil yang lebih baik dibandingkan sebelum dilaksanakan kelas virtual.

Tabel 1. Hasil Pelaksanaan Program

Indikator Kinerja	Baseline	Target	Hasil Pelaksanaan
Persentase mahasiswa yang telah memiliki (atau memperlihatkan) kemampuan minimal menyajikan deskripsi lingkungan bisnis yang dihadapi (Tingkat ketercapaian/pemenuhan CPMK 1)	Belum Terukur	85% mahasiswa kelas A CPMK 1 terpenuhi	Terpenuhi (Sebesar 89.13%)
Persentase mahasiswa yang telah memiliki (atau memperlihatkan) kemampuan minimal prediksi lingkungan bisnis (Tingkat ketercapaian/pemenuhan CPMK 2)	Belum Terukur	80% mahasiswa kelas A CPMK 2 terpenuhi	Terpenuhi (Sebesar 95.65%)
Persentase mahasiswa yang telah memiliki (atau memperlihatkan) kemampuan minimal membuat deskripsi saintifik tentang lingkungan bisnis yang dihadapinya (Tingkat ketercapaian/pemenuhan CPMK 3)	Belum Terukur	70% mahasiswa kelas A CPMK 3 terpenuhi	Terpenuhi (Sebesar 100%)

Kemudian untuk mengevaluasi/mengukur minat belajar mahasiswa pada sistem pembelajaran virtual class yang diterapkan dikelas, maka diberikan kuesioner online yang diisi mahasiswa, hasilnya adalah sebagai berikut:

1. Sebesar 56% mahasiswa menjawab bahwa inovasi pembelajaran virtual class yang dilakukan dikelas sangat menarik dan sisanya 44% menjawab menarik
2. Sebesar 24% mahasiswa menjawab bahwa mereka menjadi sangat aktif dalam mencari sumber informasi ketika diterapkan metode Student Center Learning, dan sebesar 61% menjawab mereka menjadi cukup aktif dalam mencari sumber informasi, kemudian hanya 15% yang menjawab merasa masih kurang aktif mencari sumber informasi.

Secara keseluruhan, 59% mahasiswa menjawab puas dengan metode pembelajaran selama kelas Business Environment berlangsung dan 33% menjawab sangat puas, serta hanya 8% yang menjawab cukup puas.

Kesimpulan

Lesson study merupakan metode yang cukup baru yang telah dirasakan oleh dosen pengampu kelas Business Environment, cukup banyak tantangan yang didapatkan selama proses open class selama tiga kali pertemuan tersebut. Seluruh proses dijalankan dengan prosedur yang sudah direncanakan dan menghasilkan masukan yang sangat bermanfaat untuk perbaikan pembelajaran didalam kelas kedepannya. Begitu banyak masukan pada masing-masing pertemuan membuat dosen pengampu menambah khasanah ilmu cara mengajar yang lebih baik. Kedepannya diharapkan open class ini dapat diteruskan untuk berbagai mata-kuliah karena manfaat yang didapatkan sangat banyak.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada DPA UII atas kesempatan yang diberikan kepada kelas Business Environment

Referensi

1. Arikunto, Suhaimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
2. Dzaki, M.F. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas - Tahapan PTK*. <http://penelitian-tindakan-kelas.blogspot.co.id/2009/02/penelitian-tindakan-kelas-tahapan-ptk.html?m=1>. Diakses: 5 Agustus 2018 pukul 19.00 WIB
3. Harsono. 2006. *Hakekat student-centered learning*. Yogyakarta: Pusat Pengembangan Pendidikan Universitas Gadjah Mada.
4. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 nomor 78 dan tambahan Lembaran Negara nomor 4301. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional* Jakarta, 2003.
5. Marc Prensky (October 2001). *Digital Natives, Digital Immigrants. On the Horizon*(PDF). 9. MCB University Press. Di akses 4 Agustus 2018
6. Oliver M, Trigwell, K. 2005. *Can 'Blended Learning' Be Redeemed?*. *E-Learning*. 2 (1): 17–26. doi:10.2304/elea.2005.2.1.17
7. Alexander. 2010. *Flexible Learning in Higher Education*. In Penelope Peterson; Eva Baker; Barry McGaws. *International Encyclopedia of Education (Third ed.)*. Oxford: Elsevier. pp. 441–447. doi:10.1016/B978-0-08-044894-7.00868-X. ISBN 9780080448947.