

PELATIHAN MEMBUAT DESAIN PEMBELAJARAN TARI BERBASIS BLENDED LEARNING DAN PROJECT BASE LEARNING UNTUK GURU TARI

Dwi Kusumawardani¹, Tuteng
Suwandi²

¹⁾ Pendidikan Tari, Universitas
Negeri Jakarta

²⁾ Pendidikan Tari, Universitas
Negeri Jakarta

¹⁾ dwikusumawardani@unj.ac.id*

²⁾ tutengsuwandi@unj.ac.id

Article history

Received : February, 2022

Revised : March, 2022

Accepted : April, 2022

DOI :

Abstraksi

Tulisan ini menjelaskan tentang pelatihan yang bertujuan untuk menghasilkan desain pembelajaran tari (RPP) berbasis *Blended Learning* dan *Project Base Learning*. Pelatihan diikuti secara daring oleh 39 orang guru seni jenjang SMP, SMA dan SMK dari daerah Jakarta Timur maupun dari beberapa daerah lainnya. Pelatihan dilakukan karena hasil angket di tahun sebelumnya guru menginginkan adanya pelatihan yang diadakan setiap 6 bulan sekali. Topik yang diharapkan adalah kiat memilih materi dalam pembelajaran daring dengan menggunakan akses teknologi, dan topik menemukan inovasi baru dalam mengajar supaya siswa senang, metode dan strategi yang membuat siswa senang. Keinginan itu dipicu oleh kondisi pandemi Covid 19 yang tiba-tiba di tahun 2020, sehingga guru tidak siap dengan teknologi pembelajaran yang berbasis TIK, serta kurangnya pengetahuan tentang konsep, prinsip dan prosedur pembelajaran daring. Metode pelatihan menggunakan prosedur model pengembangan sistem pembelajaran ADDIE, meliputi: *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluations*. Keempat aktivitas tersebut dilaksanakan secara sistematis, untuk solusi peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru dalam membuat RPP. Berdasarkan RPP hasil pelatihan diperoleh data bahwa pelatihan telah memberikan pemahaman kepada guru tentang konsep, prinsip dan prosedur *Blended Learning*, model *Project Base Learning*, dan guru telah dapat membuat RPP *Blended Learning* dan Model *Project Base Learning*. Hasil angket penilaian kegiatan pelatihan menyatakan 59 % sangat puas dan 41 % puas dalam mengikuti pelatihan.

Kata Kunci: pelatihan; *blended learning*; *project base learning*; desain pembelajaran

Abstract

This paper describes training that aims to produce dance instruction designs (RPP) based on *Blended Learning* and *Project Base Learning*. The training was attended online by 39 art teachers for SMP, SMA and SMK from East Jakarta and several other areas. The training was carried out because the results of the questionnaire in the previous year wanted a training held every 6 months. The topics that are expected are tips for choosing materials in online learning by using access to technology, and the topic of finding new innovations in teaching so that students are happy, methods and strategies that make students happy. This desire was triggered by the sudden Covid 19 pandemic conditions in 2020, so that teachers were not ready with ICT-based learning technology, as well as a lack of knowledge about online learning concepts, principles and procedures. The training method uses the ADDIE instructional system development model procedur, including: *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluations*. The four activities are carried out systematically, for solutions to increase the knowledge and skills of teachers in making lesson plans.

Based on the RPP from the training results, it was obtained data that the training had provided understanding to teachers about the concepts, principles and procedures of Blended Learning, Project Base Learning models, and teachers had been able to make Blended Learning RPPs and Project Base Learning models. The results of the questionnaire assessment of the training activities stated that 59% very satisfied and 41 % were satisfied in participating in the training.

Keywords: training; blended learning; project base learning; instructional design

© 2022 Some rights reserved

PENDAHULUAN

Analisis Situasi

Masa pandemi Covid 19 mendorong terjadinya perubahan di semua sektor. Pembatasan interaksi untuk mencegah penularan virus, membuat interaksi manusia yang semula dilakukan langsung, berubah harus melalui media daring. Pembelajaran yang semula tatap muka pada akhirnya berubah menjadi pembelajaran tatap maya, sehingga kebutuhan jaringan internet menjadi keharusan. Pada awal pandemi terlihat banyak yang tidak siap dengan kondisi tersebut. Pembelajaran yang tiba-tiba harus dalam jaringan, membuat para pendidik berpikir yang penting dapat melaksanakan pembelajaran, tanpa memikirkan konsep yang benar untuk melaksanakan pembelajaran dalam jaringan (daring)

Fakta yang banyak terjadi adalah pembelajaran dilaksanakan menggunakan metode ceramah, dengan media pembelajaran powerpoint disampaikan melalui platform zoom, WA atau *google classroom*. Konsep dan tujuan pembelajaran daring tidak dapat direalisasikan optimal, khususnya dipembelajaran tari, karena: 1) kompetensi pembelajaran tari tidak hanya diranah pengetahuan, tetapi juga kompetensi di ranah keterampilan. Kompetensi sikap dan keterampilan sulit dicapai, jika pembelajaran belum didesain khusus sesuai dengan karakteristik pembelajaran dalam jaringan; 2) mata pelajaran tari memiliki materi praktik tari. Materi ini membutuhkan tatap muka antara guru dengan siswa; 3) pemahaman guru belum optimal tentang karakteristik pembelajaran daring; dan 4) pemahaman guru belum optimal tentang integrasi materi, TIK dengan model pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan sebuah solusi untuk mengurangi kelemahan pelaksanaan pembelajaran daring yang selama ini dilakukan. Salah satunya adalah dengan mendesain ulang pembelajaran. Mendesain pembelajaran dengan proses sistematis, memungkinkan tujuan pembelajaran tercapai melalui proses pembelajaran (Hamreus dan Suparman, 2012: 85).

Pola pembelajaran daring ada yang *Blended Learning* atau *Fully Learning*. *Blended Learning* yang merupakan penggabungan antara pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran dalam jaringan yang memanfaatkan media elektronik (Driscoll dan Carliner dalam Supriyadi, 2018: 33; Anis Chaeruman, Wibawa, & Syahril, 2018: 190) dapat menjadi solusi dari pembelajaran dalam jaringan saat ini dan relevan dengan karakteristik siswa.

Siswa yang belajar pada saat ini adalah generasi milenial yang telah akrab dengan teknologi informasi komunikasi. Mereka dimasa depan akan memasuki dunia kerja yang memerlukan softskill kreativitas, berpikir kritis, mampu komunikasi dan kolaborasi. Tuntutan dan kebutuhan *softskill*

tersebut tentunya bukan hanya menjadi tanggung jawab peserta didik sendiri, tetapi juga menjadi tanggungjawab selama mereka belajar di sekolah. Guru mulai sekarang harus mempersiapkan mereka untuk memiliki *softskill* tersebut. Salah satu implikasinya adalah guru harus mendesain pembelajarannya berbasis TIK yang terintegrasi dengan model-model pembelajaran inovatif, sehingga dapat mengeksplorasi potensi siswa dan meningkatkan *softskill* siswa sesuai kebutuhan kompetensi Abad 21.

Merancang aktivitas pembelajaran dengan pola *sinkronus* dan *asinkronus*, sesuai dengan pokok bahasan-pokok bahasan, menentukan materi manakah yang dipelajari sebelum waktu pelajaran atau pada saat pelajaran, merupakan karakteristik pembelajaran daring. Karakteristik tersebut dapat diimplementasikan kedalam bentuk pembelajaran *Blended Learning*. Dalam konteks kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini akan disampaikan tentang desain pembelajaran tari yang berbasis *Blended Learning* dan *Project Base Learning*. Langkah-langkah dalam Project Base Learning yang akan memicu siswa dapat berpikir kritis, kreatif, berkolaborasi dan berkomunikasi yang diintegrasikan dengan pembelajaran *Blended Learning*, adalah satu contoh kemampuan yang harus dimiliki oleh guru saat ini.

Pelatihan untuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, merupakan program untuk guru tari atau Seni Budaya SMP maupun SMA, dilaksanakan guna meningkatkan kapasitas guru, agar memiliki kemampuan dapat membuat rancangan pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan kondisi dan tuntutan situasi:

1. Berdasarkan hasil analisis tugas pada pelatihan penyusunan penilaian otentik tahun sebelumnya (2020), oleh para peserta pelatihan, masih banyak ditemukan penulisan tujuan pembelajaran, penulisan indikator, penentuan pokok bahasan dan sub pokok bahasan, pemilihan media pembelajaran yang belum benar dan tidak sesuai dengan kompetensi dasar.
2. Berdasarkan hasil analisis RPP selama menjadi pembimbing mahasiswa PPL di sekolah mitra, masih ditemukan ketidaksesuaian antar komponen dalam RPS, indikator belum menunjukkan gradasi kompetensi menuju kompetensi dasar, pokok bahasan dan sub pokok bahasan belum sesuai dengan kompetensi dasar, penjelasan media pembelajaran sering dipahami sama dengan alat bantu pembelajaran, kegiatan pembelajaran mengikuti templet, dan instrumen penilaian tes terutama non tes tidak dapat digunakan untuk mengukur kompetensi, karena tidak paham membuat penilaian non tes.
3. Berdasarkan hasil pengalaman ketua pelaksana pelatihan yang pernah dilibatkan dalam kegiatan Kemendikbud yang berhubungan dengan kurikulum pendidikan seni di sekolah dan komponen pembelajaran. Prinsip *Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)* yang terintegrasi dengan TIK untuk pengembangan kapasitas peserta didik menuju *softskill* Abad 21 sudah disiapkan terus-menerus. Capaian pembelajaran, bahan ajar (modul), sistem penilaian, panduan guru dalam melaksanakan pembelajaran, telah dirancang untuk membekali guru agar siap dengan tuntutan dan kebutuhan pembelajaran Abad 21. Namun demikian, implementasinya, perlu didukung dengan pelatihan-pelatihan untuk suplemen, agar upaya peningkatan kapasitas guru yang telah dilakukan oleh Kemendikbud sesuai tujuan dan harapan.

Berdasarkan tiga situasi tersebut, maka pelatihan mengenai desain pembelajaran tari yang berbasis *Blended Learning* dan model pembelajaran *Project Base Learning* ini perlu dilaksanakan pada tahun 2021.

Permasalahan Mitra

Berdasarkan analisis situasi tersebut, masalah yang dihadapi oleh mitra, yaitu: 1) ketidaksiapan guru melaksanakan pembelajaran daring. Kondisi pandemi Covid 19 yang mendadak, sehingga guru tidak siap dengan teknologi pembelajaran yang berbasis TIK; 2) kurangnya pengetahuan tentang konsep, prinsip dan prosedur pembelajaran daring, sehingga karakteristik pembelajaran daring belum dapat dilaksanakan secara optimal; 3) kurang pemahaman terhadap teori dan praktik model-model pembelajaran inovatif untuk menumbuhkembangkan *softskill* Abad 21 dalam diri siswa melalui proses pembelajaran daring.

Solusi yang Ditawarkan

Persoalan prioritas mitra adalah kekurangan pengetahuan dan keterampilan dalam membuat desain (rancangan) pembelajaran tari secara daring, untuk menumbuhkembangkan *softskill* Abad 21 dalam diri siswa. Maka, penyelesaian persoalan diatasi dengan kegiatan pelatihan. Kegiatan pelatihan dipilih diperkuat oleh saran para guru yang dinyatakan melalui *google form*, satu tahun sebelum pelatihan ini dilaksanakan. Tepatnya diakhir pelatihan penyusunan penilaian otentik pada tahun 2020. Intisari saran adalah para guru menginginkan pelatihan diadakan 6 bulan sekali, topik yang diharapkan adalah kiat memilih materi dalam pembelajaran daring dengan menggunakan akses teknologi, menemukan inovasi baru dalam mengajar supaya siswa senang, metode dan strategi yang membuat siswa senang, dan pelatihan komponen pembelajaran untuk pengayaan guru. Berdasarkan pendapat tersebut, maka diputuskan bahwa pelatihan mengenai membuat desain pembelajaran berbasis *Blended Learning* dan *Project Base Learning*. Pelatihan mengenai membuat desain pembelajaran dipilih, karena seluruh komponen pembelajaran terakomodir di dalamnya.

Tujuan pelatihan untuk: 1) menghasilkan desain (rancangan) pembelajaran tari yang berbasis *Blended Learning* dan *Project Base Learning* yang relevan dengan kebutuhan; dan 2) meningkatkan kualitas layanan pembelajaran Tari dan Seni Budaya, dalam rangka upaya meningkatkan mutu pendidikan.

Tinjauan Pustaka

Hakikat pelatihan adalah serangkaian aktivitas untuk memperbaiki atau meningkatkan kinerja personil, agar dapat bekerja sesuai standar di dalam organisasi (Rothwell, 1992:5; Gomes dalam Haryati, 2019:92; Widodo dalam Nursyahputri dan Saragih, 2019: 240; Hartoyo, R., & Efendy, H., 2017:141). Maka, rancangan program pelatihan diasumsikan sebagai solusi untuk dapat memperbaiki atau meningkatkan penguasaan pengetahuan, keterampilan dan sikap seseorang untuk menyelesaikan pekerjaannya. Dalam konteks ini pelatihan bagi guru dipahami sebagai aktivitas untuk memperbaiki atau meningkatkan kinerja guru, agar dapat bekerja sesuai standar sebagai seorang guru.

Pelatihan difokuskan tentang *Blended Learning* untuk memberikan solusi terhadap persoalan guru yang belum sepenuhnya memahami tentang pembelajaran daring. *Blended Learning* merupakan salah satu jenis pembelajaran daring. *Blended Learning* diartikan pembelajaran campuran atau kombinasi (Garrison,R., Vaughan, 2008:30 ; Matukhin dan Zhitkova, 2015: 184; S Driscoll dan Carliner dalam Supriyadi, 2018; 33; Taker dan Horn dalam Mathews dan Ward, 2019:89). Pengertian tersebut diperjelas oleh Anis Chaeruman, Wibawa, & Syahrial (2018: 190) bahwa yang dikombinasi adalah pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran *online*. Piskurich dalam Chaeruman (2018:190) mengemukakan bahwa pembelajaran *blended* merupakan kombinasi komponen dari aspek pembelajaran sinkron dan asinkron dengan tujuan tercapainya efektivitas belajar yang maksimum. Kunci sukses menerapkan *Blended Learning*, perlu memperhatikan 5 hal, yaitu: *live event, selfpaced learning, collaboration, assesment, dan performance support materials* (Jared M. Cerman dalam Sancoko,2018: 773-774).

Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disintesis bahwa konsep *Blended Learning* merupakan pembelajaran yang mengkombinasikan 2 jenis pola pembelajaran, yaitu dalam jaringan (daring) dan luar jaringan (luring) atau tatap muka, dan mengkombinasikan 2 jenis komunikasi, yaitu *sinkron dan asinkron*. Komunikasi *sinkron* apabila komunikasi dilakukan langsung dalam waktu yang sama. Komunikasi *asinkron*, apabila komunikasi dilaksanakan tidak langsung, karena menggunakan bantuan media pembelajaran, dan dilaksanakan dalam waktu yang berbeda dengan waktu tatap muka. Konsep *Blended Learning* tersebut digunakan untuk dasar penulisan pola pembelajaran di dalam desain pembelajaran (RPP).

Pelatihan juga diarahkan kepada pemahaman tentang *Project Base Learning (PjBL)*. *Project Base Learning (PjBL)* merupakan salah satu jenis model pembelajaran inovatif. Model pembelajaran ini merupakan pembelajaran yang berorientasi kepada kegiatan pembelajaran dan tugas nyata yang memberikan tantangan bagi peserta didik yang terkait dengan kehidupan sehari-hari untuk dipecahkan secara berkelompok (Goodman, Brandon and Stivers, J. 2010:2). Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Base Learning*), merupakan salah satu jenis model pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik. Belwal, R., Belwal, S., Sufian, A. B., & Al Badi, A. (2020:16) menjelaskan bahwa model ini memberikan kesempatan kepada peserta didik dapat aktif belajar mandiri, sambil menghadapi situasi dan tantangan yang berbeda. Siswa juga belajar interaksi dua arah, dan kolektif dalam pengambilan keputusan. Pembelajaran Berbasis Proyek (PBL) adalah pendekatan inovatif untuk pembelajaran yang menggunakan banyak strategi penting untuk sukses di abad 21. Cocco dalam Kokotsaki, D., Menzies, V., & Wiggins, A (2016: 2) mengemukakan pembelajaran berbasis proyek (PBL) adalah bentuk pembelajaran yang berpusat pada siswa dan didasarkan pada tiga prinsip konstruktivis: pembelajaran bersifat spesifik konteks, peserta didik terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Proses untuk tujuan mereka melalui interaksi sosial dan berbagi pengetahuan. Selanjutnya dalam Kokotsaki, D., Menzies, V., & Wiggins, A (2016: 2-3) memberi penjelasan bahwa pembelajaran berbasis proyek (PBL) adalah bentuk pengajaran aktif yang berpusat pada siswa yang dicirikan oleh otonomi siswa, penyelidikan konstruktif, penetapan tujuan, kolaborasi, komunikasi dan refleksi dalam praktik dunia nyata. Kurubacak, G. (2016; 2670) berpendapat bahwa PBOL merupakan metode pembelajaran pragmatis untuk melibatkan peserta didik dalam proyek yang dirancang agar realistis, menarik dan relevan

dengan pengalaman kehidupan nyata, dan model bagaimana teori dapat ditransfer ke dalam praktik di pendidikan tinggi.

Karakteristik utama model *Project Base Learning* adalah menghasilkan produk. Banyak ahli yang mengemukakan langkah-langkah pembelajaran untuk menghasilkan produk. Satu diantaranya adalah Larmer dkk, (2015:104), menjelaskan empat langkah, yaitu: 1) *launching the project*. Guru merencanakan proyek, bersama siswa merencanakan dan menyepakati skenario pembelajaran; 2) *building knowledge, understanding, and skills*. Guru memfasilitasi siswa mengkonstruksi informasi (pengetahuan) yang terkait dengan proyek dari berbagai sumber dari referensi, nara sumber, dsb, dan siswa konsultasi dengan guru; 3) *developing, critiquing, and revising products*. Guru mengembangkan pertanyaan dan jawaban yang mengarah kepada penyelesaian proyek, serta dilakukan penilaian proses oleh siswa sendiri, teman, dan guru untuk perbaikan produk; dan 4) *presenting Products* dari *Setting the standard for Project Base Learning: a proven approach to rigorous classroom instruction*. Siswa mempresentasikan proses kerja dan hasil proyek. Guru melakukan evaluasi dan refleksi terhadap proses pembelajaran, Siswa merefleksikan proses dan hasil proyek berdasarkan hasil evaluasi guru

Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disintesis bahwa *Project Base Learning* merupakan pembelajaran yang karakteristik langkah-langkah pembelajarannya menghadapkan siswa kepada masalah nyata, meminta siswa untuk mencari solusi, dan mengerjakan proyek dalam tim untuk mengatasi masalah tersebut. Langkah-langkah model ini memberikan kesempatan kepada peserta didik dapat aktif belajar mandiri, belajar memecahkan masalah dan menghasilkan produk. Model pembelajaran *Project Base Learning (PjBL)* dalam kegiatan pelatihan ini dituliskan didalam rancangan pelatihan, dan dilaksanakan pada saat pelatihan.

Bentuk Kegiatan

Bentuk kegiatan berupa pelatihan dilakukan 2 tahap, yaitu:

1. Tahap Pertama

Pada hari pertama dilakukan penyajian materi tentang konsep dan prinsip desain pembelajaran seni, *Blended Learning* dan *Project Base Learning*, sbb:

Tabel 1. Langkah-langkah kegiatan pelatihan tahap pertama

<i>Langkah Pokok</i>	<i>Uraian kegiatan pelatihan</i>
Pembukaan secara sinkron	1. Orientasi –Memberikan ilustrasi 2. Apersepsi- Materi yang akan dipelajari 3. Motivasi - Tujuan, Manfaat dan Relevansi 4. Pemberian Acuan – Mekanisme pelaksanaan pelatihan
Kegiatan Inti secara sinkron	5. Penyajian materi Instruktur menyajikan materi konsep dan prinsip desain pembelajaran tari, <i>Blended Learning</i> dan <i>Project Base Learning</i> serta contoh-contohnya, dengan media powerpoint. Peserta pelatihan menyimak dan bertanya jawab 6. Pendalaman materi

	<ul style="list-style-type: none"> a. Identifikasi masalah contoh RPP yang telah ada b. Memberikan koreksi RPP yang seharusnya
	7. Penentuan Proyek
	Instruktur dan peserta pelatihan merencanakan dan menentukan topik proyek yang akan dikerjakan dengan cara membaca kembali kurikulum SMP atau SMA. Setiap peserta menentukan sendiri akan membuat RPP untuk 1 semester dari 1 jenjang kelas.
	8. Langkah-langkah menyelesaikan proyek
	Instruktur mengarahkan peserta pelatihan untuk merancang kegiatan menyelesaikan proyek
	9. Penyusunan jadwal penyelesaian perancangan proyek.
	Instruktur melakukan pendampingan kepada peserta untuk membuat langkah-langkah/jadwal proses penyelesaian RPP
Penutup secara sinkron	10. Menyimpulkan dan menemukan manfaat
	11. Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pelatihan tahap pertama
	12. Tindak lanjut- Pemberian tugas membuat desain pembelajaran mandiri secara asinkron

2. Tahap kedua

Pada hari ke dua dilakukan pelatihan membuat RPP berbasis *Blended learning* dan model *Project Base Learning*. Tujuannya memberikan pengalaman nyata dalam menerapkan konsep dan prinsip yang baru dipelajari. Tugas dikumpulkan pada waktu yang telah ditentukan.

Tabel 2. Langkah-langkah kegiatan pelatihan tahap ke dua

<i>Langkah Pokok</i>	<i>Uraian kegiatan pelatihan</i>
Pembukaan secara sinkron	<ul style="list-style-type: none"> 1. Orientasi – Memberikan ilustrasi 2. Apersepsi- Materi yang akan dipelajari 3. Motivasi - Tujuan, Manfaat dan Relevansi 4. Pemberian Acuan – Mekanisme pelaksanaan pelatihan
Kegiatan Inti secara sinkron	5. Tinjauan RPP yang telah dikerjakan guru
Penutup secara sinkron	<ul style="list-style-type: none"> 6. Menyimpulkan dan menemukan manfaat 7. Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pelatihan tahap ke dua 9 Tindak lanjut- Penyelesaian tugas mandiri
Tugas mandiri secara asinkron	<ul style="list-style-type: none"> 10. Penyelesaian tugas mandiri <ul style="list-style-type: none"> a. Penyelesaian proyek <ul style="list-style-type: none"> Instruktur memberikan waktu dan kesempatan kepada peserta untuk menyelesaikan proyek membuat RPP b. Evaluasi proses dan hasil proyek <ul style="list-style-type: none"> Instruktur memberikan umpan balik

METODE PELAKSANAAN

Pelatihan dilaksanakan selama 2 hari secara daring. Sasaran kegiatan adalah Guru Tari atau Seni Budaya MGMP di wilayah 2 Jakarta Timur dan beberapa guru dari wilayah luar Jakarta. Metode pelaksanaan pelatihan menggunakan pendekatan ADDIE (Branch, 2009:2-5), yaitu tahap *analysis, design, development, implementation, and evaluations*.

Tahap *analysis*, dilakukan kegiatan: 1) mengidentifikasi kekurangan kinerja guru; 2) menentukan kompetensi pembelajaran untuk pelatihan; 2) mengidentifikasi karakteristik sasaran; 4) mengidentifikasi sumber-sumber yang dibutuhkan; dan 5) menentukan sistem penyampaian pembelajaran untuk program pelatihan. Kegiatan ini menghasilkan data analisis kebutuhan.

Tahap *design*, dilakukan kegiatan: 1) merumuskan capaian pembelajaran pelatihan; 2) memetakan dan mengorganisasikan materi pelatihan; 3) memilih dan menentukan aktivitas pelatihan; 4) memilih media pembelajaran untuk pelatihan; dan 5) menyusun instrumen penilaian hasil pelatihan. Kegiatan ini menghasilkan rancangan pelatihan

Tahap *development*, dilakukan kegiatan mengembangkan bahan ajar untuk pelatihan. Hasil kegiatan ini berupa *powerpoint* materi membuat desain pembelajaran berbasis *Blended Learning* dan *Project Base Learning* yang dilengkapi dengan contoh dan non contoh RPP.

Tahap *implementation*, dilakukan kegiatan pelaksanaan pelatihan selama 2 tahap dalam 2 hari. Setiap tahap pelatihan dilakukan pembukaan, inti pelaksanaan dan penutup sesuai dengan rancangan pelatihan. Setelah tahap *implementation* dilakukan tahap *evaluations*. Pada tahap *evaluations* ini memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil desain pembelajaran (RPP) hasil pelatihan.

PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan menghasilkan produk berupa desain pembelajaran tari berbasis *Blended Learning* dan *Project Based Learning* yang dibuat oleh para guru Tari dan Seni Budaya peserta pelatihan. Desain pembelajaran yang telah dibuat oleh peserta pelatihan sebanyak 39 peserta ditelaah secara teliti dan cermat. Diperoleh data bahwa kualitas desain pembelajaran seni dapat digolongkan menjadi 4 kategori, yaitu:

1. Kategori sangat baik,

Desain pembelajaran termasuk kategori sangat baik, apabila desain pembelajaran tari yang telah dibuat sudah benar dan memiliki karakteristik *Blended Learning* dan *Project Base Learning*. Data menunjukkan 8 orang dari 39 orang (21 %) telah memperoleh nilai antara 86-100. Nilai tertinggi 95 dicapai oleh 2 orang. Indikator benar, apabila para guru dapat menulis semua komponen pembelajaran dengan lengkap dan benar sesuai dengan konsep dan prinsip desain pembelajaran. Komponen desain pembelajaran, yaitu: kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, model pembelajaran, kegiatan pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, pola pembelajaran, penilaian, sumber belajar, dan alokasi waktu. Karakteristik *Blended Learning*, yaitu kombinasi pembelajaran daring-luring, *sinkron-asinkron* telah dituliskan dibagian pola pembelajaran. serta langkah-langkah *Project Base Learning* telah dituliskan dibagian strategi/ kegiatan pembelajaran secara sistematis dan lengkap.

2. Kategori baik,

Desain pembelajaran termasuk kategori baik, apabila komponen desain pembelajaran yang telah ditulis lengkap, tetapi ada beberapa penulisan komponen pembelajaran yang kurang benar. Data menunjukkan bahwa 15 orang dari 39 orang (38 %) telah memperoleh nilai antara 75-85. Indikator kurang benar apabila penulisan komponen pembelajaran ada yang belum sesuai dengan konsep dan prinsip desain pembelajaran. Penulisan komponen desain pembelajaran yang paling bermasalah: a) tujuan pembelajaran. Penulisan tujuan pembelajaran sudah ada unsur *audience, behaviors, condition dan degree*. Namun, penulisannya belum benar. Contoh kasus *condition* ditulis menjelaskan kondisi kelas, padahal seharusnya menjelaskan tes yang dikenakan untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran. Lalu penulisan *behaviors* seharusnya ditulis dengan kata kerja opsional dan hanya ada satu kata kerja disetiap tujuan pembelajaran, tetapi ditulis 2 bahkan 3 kata kerja dalam satu tujuan pembelajaran; b) penulisan strategi pembelajaran, atau langkah-langkah kegiatan tidak konsisten dengan model pembelajaran *Project Bases Learning*, padahal seharusnya langkah pokok mencakup dan setiap langkah harus diuraikan kegiatan guru dan siswanya; c) pola pembelajaran luring *sinkron-asinkron*, dan daring *sinkron-asinkron* ditulis semua dalam satu langkah kegiatan dan dalam alokasi waktu yang sama. Jelas secara praktis pola tersebut tidak dapat dilaksanakan.

3. Kategori cukup

Desain pembelajaran seni dikategorikan kurang baik, apabila penjelasan komponen pembelajaran belum ditulis lengkap. Hasil analisis terhadap komponen desain pembelajaran seni yang bermasalah: (a) tujuan pembelajaran hanya ditulis *audience, behaviors* dan materi. Seharusnya lengkap ada unsur *audience, behaviors, condition dan degree*. Dalam kasus ini, 11 orang dari 39 orang (28 %) memperoleh nilai 70-74, karena tidak lengkap menuliskan unsur tujuan pembelajaran; (b) penulisan pola *Blended Learning*, seharusnya ada kombinasi daring, tetapi hanya dituliskan luring sinkron dan asinkron saja, tanpa kombinasi dengan daring; (c) penulisan strategi *Project Base Learning*, hanya dituliskan kegiatan siswanya, seharusnya dituliskan langkah pokok dan uraian kegiatan guru dan siswa; dan (d) jenis penilaian dan instrumen telah dituliskan, tetapi di dalam instrumen penilaian tidak ada rumus untuk menentukan nilai akhir.

4. Kategori kurang baik

Desain pembelajaran dalam kategori kurang baik, karena belum benar dalam membuat desain pembelajaran, dan belum dapat mengimplementasikan *Blended Learning dan Project Base Learning* ke dalam desain pembelajaran seni. Data menunjukkan 5 orang dari 39 (13 %) telah memperoleh nilai kurang dari nilai 70. Hasil analisis komponen yang paling bermasalah: (a) penulisan tujuan pembelajaran tidak lengkap ada unsur *audience, behaviors, condition dan degree*; (b) tidak menuliskan langkah pokok pembelajaran *Project Base Learning* dan tidak menuliskan kegiatan guru. Hanya kegiatan siswa yang dituliskan; (c) penulisan metode dan model pembelajaran tidak benar; (d) pola pembelajaran luring, tidak menuliskan pola *Blended Learning*. Seharusnya ada kombinasi antara daring dan luring; (e) penilaian hanya disebutkan jenisnya tanpa ada instrumen; dan (f) kolom alokasi waktu kosong tidak ditulis.

Berdasarkan evaluasi terhadap desain pembelajaran tari hasil pelatihan, diketahui telah terjadi peningkatan kualitas penulisan desain pembelajaran (RPP), jika dibandingkan dengan contoh desain

pembelajaran yang dibuat oleh guru sebelumnya mengikuti pelatihan. Pemahaman peserta pelatihan terhadap materi pelatihan, yaitu konsep dan prinsip desain pembelajaran, *Blended Learning* dan *Project Base Learning* memiliki kontribusi terhadap peningkatan kualitas desain pembelajaran yang mereka buat. Hal ini dibuktikan dengan capaian hasil pelatihan yang memperoleh kategori sangat baik 21 %, kategori baik 38 %, kategori cukup 28 %, dan kategori kurang baik 13 %.

Faktor eksternal yang mendukung capaian hasil pelatihan tersebut adalah penyelenggaraan pelatihan yang didesain dengan sistematis dan sistemik. Prosedur ADDIE yang diterapkan dalam pelatihan ini untuk membuat rancangan pelatihan, melaksanakan pelatihan, dan mengevaluasi hasil pelatihan, dapat efektif berfungsi untuk meningkat kinerja peserta pelatihan. Hal ini sejalan dengan Rothwel (1992:5) yang menjelaskan bahwa tujuan utama membuat desain pembelajaran untuk pelatihan adalah untuk meningkatkan kinerja (performa), sehingga meningkatkan efisiensi dan efektifitas pelaksanaan pelatihan.

Faktor lain yang berkontribusi terhadap capaian tujuan pelatihan adalah pengaturan materi pelatihan.

Materi pelatihan diatur secara bertahap dari materi yang mudah menuju materi yang sulit. Dari materi tentang apa, mengapa dan bagaimana desain pembelajaran tari, *Blended Learning*, *Project Base Learning*, hingga bagaimana cara mengintegrasikan kedua konsep tersebut ke dalam desain pembelajaran tari. Efeknya penyajian materi pelatihan jelas dan sistematis, sehingga peserta pelatihan lebih mudah untuk memahami konsep dan prinsip desain pembelajaran tari, *Blended Learning* dan *Project Base Learning*. Kondisi tersebut sejalan dengan Ausebel (1968:329-330) yang menyatakan pentingnya pendidik harus memilih materi pelajaran dan mengaturnya dalam penyajian konsep-konsep kunci. Pernyataan Ausebel, juga memiliki relevansi dengan prinsip pembelajaran yang kesepuluh (Suparman, 2012:29) yang menjelaskan bahwa praktiknya dalam pembelajaran, urutan pembelajaran dimulai dari sederhana, secara bertahap menuju kepada yang lebih kompleks.

Penyelenggaraan pelatihan yang didesain secara sistematis, dan materi pelatihan diatur secara bertahap menghasilkan hasil belajar yang sesuai dengan tujuan pelatihan. Akibatnya, peserta pelatihan merasa puas terhadap pelaksanaan pelatihan. Penilaian kepuasan peserta pelatihan terhadap pelaksanaan pelatihan, dilakukan dengan cara memberikan angket kepada peserta pelatihan di akhir pelatihan. Didalam angket terdapat 4 butir pernyataan dan 1 butir saran. Hasil analisis terhadap angket:

1. Responden berjumlah 39 orang, 23 orang (59%) menyatakan sangat setuju dan 16 orang (41%) menyatakan setuju, dengan pernyataan merasa puas mengikuti kegiatan pelatihan penyusunan desain pembelajaran berbasis *Blended Learning* dan *Project Base Learning*;
2. Responden berjumlah 39 orang, 25 orang (64%) menyatakan sangat setuju dan 14 orang (36%) menyatakan setuju, dengan pernyataan kegiatan pelatihan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran saat ini;
3. Responden berjumlah 39 orang, 30 orang (77%) me nyatakan sangat setuju dan 9 orang (23%) menyatakan setuju, dengan pernyataan nara sumber kegiatan menguasai materi; dan
4. Responden berjumlah 39 orang, 28 orang (72%) menyatakan sangat setuju dan 11(28%) menyatakan setuju, dengan pernyataan penyajian materi sangat jelas.

5. Saran yang disampaikan oleh peserta secara umum, menginginkan adanya pelatihan lanjutan untuk peningkatan kapasitas kerja sebagai guru, misalnya pelatihan praktik menari, pelatihan membuat media pembelajaran, dan sebagainya.

KESIMPULAN

Pelatihan yang diikuti secara daring oleh 39 orang guru seni jenjang SMP, SMA dan SMK dari daerah Jakarta Timur, dirancang dengan prosedur ADDIE, dan dilaksanakan dua tahap dengan mengkombinasi komunikasi sinkron dan asinkron dan melaksanakan sintakmatik *Project Base Learning*, telah menghasilkan desain pembelajaran tari (RPP) berbasis Blended Learning dan Project Base Learning oleh para guru.

Hasil pelatihan 21 % dalam kategori sangat baik, 38 % baik, 28 % cukup dan 13 % kurang. Hasil ini menunjukkan bahwa peserta pelatihan telah memahami materi tentang konsep dan prinsip desain pembelajaran tari, *Blended Learning*, dan *Project Base Learning*, serta dapat mempraktikkannya dalam membuat desain pembelajaran. Agar hasil pelatihan lebih optimal, perlu dilakukan kegiatan lanjutan, yaitu melaksanakan penelitian tindakan kelas untuk uji kelayakan dan uji efektivitas desain pembelajaran tari yang telah dibuat.

DAFTAR PUSTAKA

- Anis Chaeruman, U., Wibawa, B., & Syahrial, Z. 2018. "Determining the Appropriate Blend of Blended Learning: A Formative Research in the Context of Spada-Indonesia". *American Journal of Educational Research*, 6(3), 188–195. <https://doi.org/10.12691/education-6-3-5>
- Ausebel.DP. 1968. *Educational psychology : A cognitive view*. New York: McGraw-Hill.
- Belwal, R., Belwal, S., Sufian, A. B., & Al Badi, A. 2020. *Project-based learning (PBL): outcomes of students' engagement in an external consultancy project in Oman. Education + Training, ahead-of(ahead-of-print)*, ET. <https://doi.org/10.1108/et-01-2020-0006>
- Goodman, Brandon and Stivers, J. 2010. *Project-Based Learning. Educational Psychology*. ESPY 505.
- Garrison, R., Vaughan, N. 2008. *Blended Learning in Higher Education: Frameworks, principles and guidelines*. San Fransisco: Jossey-Bass.
- Jossey Bass. Hofmann, J. 2018. *What Works inTalent Development Blended Learning*. ATD Press.
- Haryati, R. A. 2019. *Analisis Pelaksanaan Program Pelatihan dan Pengembangan Karyawan: Studi Kasus Pada PT Visi Sukses Bersama*. Jakarta. *Widya Cipta - Jurnal Sekretari Dan Manajemen*, 3(1), 91–98. <https://doi.org/10.31294/widyacipta.v3i1.5185>.
- Hartoyo, R., & Efendy, H.2017. Development of Training Needs Analysis in Organization. *Jurnal of Management Research*, 9(4), 140. <https://doi.org/10.5296/jmr.v9i4.11866>.
- John Larmer, John Mergendoller, Suzie Boss. 2015. *Setting and Standar for Project Bases Learning: a proven approach to rigorous classroom instruction*. USA: ASCDAlexandria.

- Kokotsaki, D. and Menzies, V. and Wiggins, A. 2016 'Project-based learning : a review of the literature.', *Improving schools*. 19 (3). pp. 267-277. <https://doi.org/10.1177/1365480216659733>
- Kurubacak, Gulsun. 2007. *Building knowledge networks through project-based online learning: A study of developing critical thinking skills via reusable learning objects*. *Elsevier Journal, Computers in Human Behavior* Volume 23, Issue 6, November 2007, Pages 2668-2695. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2006.08.003>
- Mathews, A., & Ward, C. 2019. Effective Practices of Successful Blended Learning Schools. *Frontiers in Education Technology*, 2(2), 88. <https://doi.org/10.22158/fet.v2n2p88>
- Mutukhin, D., & Zhitkova, E. 2015b. Implementing Blended Learning Technology in Higher Professional Education. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 206(November), 183–188. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.10.051>
- Nursyahputri, S. R., & Saragih, H. R. 2019. *Pengaruh Pelatihan Terhadap Prestasi Kerja Karyawan Pada Unit Hcbp Pt Telekomunikasi Indonesia (Tbk)*. *Jurnal Ecodemica: Jurnal Ekonomi, Manajemen, Dan Bisnis*, 3(2), 238–247. <https://doi.org/10.31311/jeco.v3i2.6059>
- Robert Maribe Branch. 2009. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer
- Roblyer, M. . 2016. *Integrating Educational Technology into Teaching*. PEARSON.
- Rothwell, J. William. H.C Kasanaz. 1992, *Mastering the Instructional design Process: A Systematic Approach*. San Fransisco: Jossey- Bass Publishers.
- Sancoko, B., & Ashari, H. 2018. Implementasi Model Pembelajaran Blended E-Learning Pada Diklat Pengadaan Barang/Jasa Di Bppk. *Simposium Nasional Keuangan Negara*, 1(1), 767–783.
- Suparman, Atwi. 2012. *Desain Intruksional Modern*. Jakarta: Erlangga.
- Supriyadi.2018. *Pengembangan Model Blended Learning Paket Keahlian Audio- Video Pada Program Studi Teknik Elektronika Sekolah Menengah Kejuruan* (Universitas Negeri Makassar). <https://doi.org/10.16309/j.cnki.issn.1007-1776.2003.03.004>
- Wright, B. M. 2017. Blended learnings student perception of face-to-face and online EFL lessons. *Indonesian Journal of Applied Linguistics*, 7(1), 64–71. <https://doi.org/10.17509/ijal.v7i1.6859>