

PENGEMBANGAN BLENDED LEARNING BERDASARKAN MATERI MEMBACA

Joni Iskandar

Sekolah Tinggi Agama Islam Miftahul Ulum Tarate Sumenep

joniiskanar@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) yang dirancang oleh Lee dan Owens yang melibatkan: analisis kebutuhan, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Data dikumpulkan melalui observasi, kuesioner, wawancara, teknik validasi dan tes. Metode pengumpulan data adalah analisis data interaktif dan referensi teoritis ideal. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) siswa membutuhkan bahan bacaan khusus berdasarkan pekerjaan masa depan mereka; (2) desain Blended learning yang bertujuan untuk membuat proses belajar mengajar menjadi aktivitas yang berpusat pada siswa dan membuat siswa menjadi pembelajar bahasa yang mandiri; (3) blended learning yang dikembangkan berdasarkan bahan bacaan memiliki validitas yang sangat tinggi; (4) Dalam pengembangan dan penerapan bahan bacaan berbasis blended learning, guru dihadapkan pada kendala teknis.

Kata Kunci: Blended learning, Penelitian pengembangan (R&D), Membaca.

A. PENDAHULUAN

Bahasa Inggris sebagai bahasa internasional digunakan oleh masyarakat tidak hanya untuk berkomunikasi dengan orang lain yang berasal dari berbagai negara tetapi juga untuk menyediakan sumber pengetahuan. Bahasa Inggris memegang peranan yang sangat penting dalam setiap aspek kehidupan. Di Indonesia, Bahasa Inggris dianggap sebagai bahasa asing pertama yang diajarkan sejak tingkat sekolah dasar, dengan harapan besar agar siswa mampu memahami Bahasa Inggris lisan dan tulisan sesuai dengan tingkatan mereka.

Sekolah menengah kejuruan yang disebut SMK di Indonesia memiliki karakteristik yang berbeda jika dibandingkan dengan Sekolah Menengah Atas (SMA) dari beberapa sudut pandang. Tentu saja, Sekolah Menengah Atas (SMA) pada umumnya berfokus pada kemampuan untuk melanjutkan studi ke jenjang universitas atau pendidikan yang lebih tinggi. Meskipun demikian, berdasarkan BSNP (2006), kurikulum di sekolah kejuruan disusun untuk mempersiapkan siswa agar memiliki kualifikasi yang cukup

untuk terjun ke dunia kerja. Dengan kata lain, sekolah menengah kejuruan memiliki keahlian kerja tertentu.

Berdasarkan BSNP (2006), mata pelajaran Bahasa Inggris di sekolah menengah kejuruan mempunyai dua tujuan, yaitu: (1) menguasai pengetahuan dan keterampilan dasar Bahasa Inggris untuk mendukung program keahliannya; dan (2) menerapkan penguasaan kemampuan dan keterampilan berbahasa Inggris untuk berkomunikasi baik lisan maupun tulis pada tingkat menengah. Kedua tujuan tersebut sesuai dengan hakikat sekolah kejuruan yang menyiapkan siswanya agar siap bekerja dengan keahlian yang mumpuni.

Untuk memperoleh keahlian yang mumpuni dalam Bahasa Inggris, para siswa harus dimotivasi oleh proses belajar mengajar. Mayer dan Clark (2008) menyatakan bahwa siswa akan memperoleh pembelajaran yang bermakna apabila mereka terlibat secara tepat dalam ketiga proses kognitif penting tersebut; yaitu: (1) memperhatikan kata-kata dan gambar yang relevan dalam materi yang disajikan (Selecting words and images); (2) mengatur materi yang dipilih menjadi representasi verbal dan gambar yang koheren (Organizing words and images); dan (3) mengintegrasikan representasi verbal dan gambar yang masuk satu sama lain dan dengan pengetahuan yang sudah ada (Integrating). Penggunaan materi yang tepat berdasarkan kebutuhan mereka ditetapkan sebagai kebutuhan dasar. Dengan kata lain, perancangan materi yang tepat yang berbasis pada English for Specific Purpose (ESP) mutlak diperlukan.

Untuk dapat mengembangkan bahan ajar baru, diperlukan observasi jenis bahan ajar yang sesuai untuk mengajarkannya. Oleh karena itu, peneliti melakukan observasi di salah satu Sekolah menengah kejuruan yaitu SMK Sumenep yang memiliki beberapa program keahlian yaitu: Makanan dan Minuman, Akomodasi Hotel, Pemandu Wisata, Multimedia, Perawatan Perangkat Lunak, dan Perawatan Perangkat Keras. Namun, berdasarkan hasil observasi, ditemukan bahwa materi Bahasa Inggris yang digunakan untuk mengajar siswa dengan program yang berbeda sama persis dan materi tersebut masih membahas Bahasa Inggris umum. Artinya, siswa tersebut tidak mempelajari Bahasa Inggris berdasarkan kebutuhannya. Dengan kata lain, materi Bahasa Inggris tersebut tidak mendukung Bahasa Inggris mereka berdasarkan program keahliannya.

Selain itu, berdasarkan hasil observasi, diketahui bahwa guru bahasa Inggris berperan sebagai pengendali kelas. Dengan kata lain, pendekatan yang digunakan adalah

pendekatan teacher centered. Selain itu, meskipun sekolah telah menyediakan laboratorium bahasa yang dilengkapi dengan komputer dan koneksi internet, namun dalam proses belajar mengajar guru hanya menggunakan whiteboard dan buku teks sebagai media pembelajaran dan sumber materi. Pendekatan konvensional seperti itu mengajar melalui buku teks dianggap membosankan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti memiliki niat besar untuk mengembangkan bahan ajar berbasis teknologi, karena teknologi dapat menarik minat banyak orang. Dewasa ini, teknologi digital terus berkembang pesat. Selain itu, terdapat banyak sekali teknologi pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran, mulai dari permainan edukatif yang dimainkan di perangkat seluler hingga lingkungan realitas virtual, pembelajaran daring dengan agen pedagogis animasi, serta video dan animasi untuk menciptakan proses pembelajaran. Proses ini akan memberikan kesempatan yang lebih luas bagi siswa untuk lebih tertarik dalam mengalami pembelajaran yang bermakna.

Karena peneliti mengembangkan bahan ajar (sebagai produk), maka jenis penelitian ini disebut sebagai Penelitian dan Pengembangan (R & D). Menurut Gall dan Bord (2003), R & D membutuhkan biaya yang besar dalam hal waktu dan biaya. Jadi penelitian ini tidak melibatkan keseluruhan desain R & D Design. Penelitian ini hanya mengembangkan bahan ajar berbasis Blended Learning untuk siswa kelas X multimedia SMK Sumenep.

Dalam penelitian ini, bahan bacaan dipilih untuk dikembangkan karena membaca dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk mempelajari bahasa target dengan lebih baik. Menurut Harmer (2003) membaca teks dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk mempelajari bahasa target, yaitu kosakata, tata bahasa, tanda baca, cara menyusun kalimat, paragraf, dan teks. Peneliti mengembangkan analisis situasi target oleh Hutchinson dan Waters (1987) yang kerangka kerjanya sebagai berikut: Mengapa bahasa dibutuhkan?; Bagaimana bahasa akan digunakan?; Apa saja area kontennya?; Dengan siapa pembelajar akan menggunakan bahasa tersebut?; Di mana bahasa akan digunakan?; Kapan bahasa akan digunakan? Selain itu, lulusan multimedia diharapkan mampu menerapkan teknik dalam pengambilan video, editing foto digital, editing video, membuat desain grafis, membuat desain komunikasi visual, mendesain situs web, dan membuat animasi 2D dan 3D. Artinya, kegiatan sehari-hari dan pekerjaan yang menjadi

sasaran mahasiswa multimedia adalah yang berhubungan dengan program komputer yang instruksi programnya berbahasa Inggris. Oleh karena itu, penting bagi mereka untuk membaca materi berbahasa Inggris yang tidak hanya membahas aspek bahasa, tetapi juga agar mereka dapat bekerja dengan baik di masa mendatang.

Dalam pengajaran bahasa Inggris, khususnya membaca, terdapat banyak metode pengajaran bahasa yang dapat dipilih. Salah satunya adalah Blended Learning yang menggunakan teknologi komputer dalam menyajikan pelajaran; menekankan peran penting aktivitas dan pengalaman langsung. Leibling dan Prior (2005: 24) menyatakan bahwa Blended Learning melibatkan berbagai media ± misalnya kombinasi pengajaran di kelas dengan e-learning independen. Selain itu, Watson menyimpulkan beberapa dari banyak definisi blended learning meliputi: a) Integrasi pembelajaran tatap muka dan pembelajaran daring untuk membantu meningkatkan pengalaman di kelas dan memperluas pembelajaran melalui penggunaan teknologi informasi dan komunikasi yang inovatif. Strategi campuran meningkatkan keterlibatan dan pembelajaran siswa melalui aktivitas daring pada kurikulum kursus, dan meningkatkan efektivitas dan efisiensi dengan mengurangi waktu kuliah. B) Proporsi substansial dari konten disampaikan secara daring, biasanya menggunakan diskusi daring, dan biasanya memiliki beberapa tatap muka mendefinisikan kursus campuran sebagai kursus yang memiliki antara 30 persen dan 79 persen kontennya disampaikan secara daring, dengan bagian konten kursus yang tersisa disampaikan melalui instruksi tatap muka atau metode non-web lainnya, seperti buku teks kertas. c) Kombinasi beberapa pendekatan pembelajaran. Blended learning dapat dicapai melalui sumber daya yang berbeda.

Kesimpulannya, blended learning adalah pendekatan fleksibel untuk desain kursus yang mendukung pencampuran berbagai waktu dan tempat untuk belajar, menawarkan beberapa kemudahan kursus online sepenuhnya tanpa kehilangan tatap muka sepenuhnya. Blended learning adalah pendekatan fleksibel yang dapat dilakukan tidak hanya di dalam kelas tetapi juga di luar kelas. Ini memberi kesempatan yang lebih luas bagi siswa untuk mengeksplorasi informasi yang terkait dengan subjek yang mereka pelajari. Lebih jauh, pentingnya perwujudan dan kebutuhan untuk interaksi tatap muka masih terjadi.

Komputer dan perangkat lunak terkaitnya memberikan peluang besar untuk memotivasi siswa, mendorong pembelajaran mandiri, dan meningkatkan kualitas

program pendidikan. Kelas multimedia dipilih karena di kelas multimedia ini, penggunaan bahasa Inggris dianggap sebagai suatu keharusan karena mereka memiliki praktik komputer yang hebat; mereka berurusan dengan program komputer setiap hari yang menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa pengantar. Berdasarkan alasan tersebut, kemampuan membaca sangat penting untuk ditingkatkan di kelas ini. Siswa kelas sepuluh dipilih sebagai subjek penelitian karena merupakan kelas pertama di Sekolah Menengah Kejuruan. Akan lebih baik untuk mempelajari bahasa Inggris berdasarkan multimedia di awal.

B. METODE PENELITIAN

Sejalan dengan tujuan penelitian, yaitu mengembangkan Bahan Baca Berbasis Blended Learning sebagai alat bantu pengajaran membaca di SMK Sumenep, desain penelitian yang tepat adalah Penelitian dan Pengembangan (R&D) yang diusulkan oleh Lee dan Owens (2004). Penelitian ini difokuskan pada interaksi antara penelitian dan produksi serta evaluasi Bahan Baca Berbasis Blended Learning (sebagai produk) untuk pengajaran membaca kepada siswa SMK Sumenep. Jenis ini (informasi evaluatif tentang produk) saat sedang dikembangkan dengan tujuan menggunakan informasi tersebut untuk memodifikasi dan meningkatkan proses pengembangan).

Karena peneliti mengadaptasi desain R&D oleh Lee dan Owes (2004), ada lima langkah siklus yang harus dilakukan agar penelitian dapat dilakukan secara sistematis. Langkah pertama adalah analisis yang diikuti oleh desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Untuk memberikan pemahaman yang jelas, penjelasan singkat tentang langkah-langkah tersebut disajikan di bawah ini.

1. Analisis

Langkah pertama ini dianggap penting untuk dilakukan guna mengetahui kebutuhan siswa dalam belajar. Dalam langkah ini terdapat empat sub-langkah yang memberikan pemahaman analisis secara menyeluruh.

- a. Pertama-tama adalah mendefinisikan situasi saat ini. Sejalan dengan hal tersebut, berdasarkan observasi awal peneliti, ditemukan bahwa sebagian besar siswa Multimedia perlu menguasai kemampuan pemahaman bacaan. Selain itu, bahan bacaan untuk mengajar membaca yang digunakan oleh guru Bahasa Inggris masih konvensional yang disajikan dengan menggunakan buku teks.

b. Langkah kedua adalah mendefinisikan

pekerjaan yang ditargetkan untuk mengetahui jenis bahan bacaan apa yang dibutuhkan untuk mendukung program keahlian mereka. Karena subjek penelitian adalah siswa multimedia kelas X di sebuah sekolah kejuruan. Analisis ini dilakukan dengan menggunakan kuesioner kepada siswa kelas XII kelas Multimedia dan panduan wawancara kepada guru bahasa Inggris di SMK Sumenep.

c. Langkah ketiga adalah memberi peringkat tujuan berdasarkan tingkat kepentingan. Ketika data telah terkumpul, perlu dianalisis berdasarkan tingkat kepentingan. Artinya, karena tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan bahan bacaan berbasis Blended Learning untuk meningkatkan kemampuan pemahaman bacaan siswa, analisis situasi sasaran diberi peringkat berdasarkan kompetensi standar dan kompetensi dasar yang harus dicapai siswa.

d. Yang terakhir adalah mengidentifikasi

kesenjangan. Dengan melakukan ketiga langkah di atas secara lengkap, peneliti membandingkan hasil analisis dengan silabus dan bahan bacaan yang telah diberikan dengan tujuan untuk menemukan ketidaksesuaian. Dengan mengetahui ketidaksesuaian tersebut, peneliti dapat mengembangkan bahan bacaan yang sesuai dengan standar isi yang ditetapkan pemerintah.

2. Desain

Setelah menyelesaikan langkah pertama, peneliti berada pada tahap berkelanjutan untuk merancang produk baru dalam bentuk cetak biru yang didasarkan pada analisis kebutuhan dan model konseptual yang tepat dari bahan bacaan berbasis blended learning. Model konseptual dikembangkan dalam bentuk enam rencana pelajaran. Namun, sebelum cetak biru digunakan untuk mengembangkan bahan bacaan, penting untuk dievaluasi oleh para ahli. Dalam hal ini, ada dua orang ahli yang mengevaluasi dan membuktikannya.

3. Pengembangan

Pada tahap ini dilakukan penyusunan perangkat pengembangan. Pada tahap pengembangan ini peneliti mengadaptasi langkah-langkah pengembangan dari Lee dan Owens (2004) yang telah disusun dengan baik. Pertama-tama peneliti menyiapkan semua perangkat pengembangan yang dibutuhkan, kemudian dilanjutkan

dengan membuat kerangka kerja jenis perangkat yang dibutuhkan beserta fungsi dari perangkat tersebut. Kedua, setelah perangkat pengembangan dan standar dibuat, peneliti mulai melakukan pengembangan produk. Produk ini dikembangkan berdasarkan blue print yang telah disiapkan pada tahap sebelumnya. Dalam hal ini peneliti membuat website yang berisi teks bacaan beserta latihan soal berdasarkan blue print tersebut.

4. Implementasi

Setelah menyelesaikan semua langkah di atas, langkah selanjutnya adalah implementasi. Penelitian tindakan kelas dilakukan untuk mengimplementasikan blended learning berbasis materi membaca. Pada tahap ini, produk dilakukan di kelas Multimedia kelas X. Peneliti menerapkan produk sebagai alat bantu pengajaran membaca dan Strategi Blended learning untuk mengajar siswa. Ada tiga kompetensi dasar yang termasuk dalam penelitian ini. Peneliti melakukan pengajaran sebanyak enam kali, melakukan pre test di awal setiap kompetensi dasar dan post test di akhir setiap kompetensi dasar.

5. Evaluasi

Evaluasi dilakukan setelah implementasi dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah produk tersebut cukup efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa. Setelah tahap implementasi selesai, nilai dari post-test yang diberikan sebagai data penelitian ini kemudian dihitung dan dianalisis. Data tersebut dianalisis melalui analisis statistik inferensial. Nilai rata-rata yang diperoleh subjek dalam IR (X_o) dibandingkan dengan nilai rata-rata yang sesuai pada refleksi atau post-test untuk Siklus I, Siklus II, dan Siklus III. Untuk memperjelas, nilai rata-rata yang sesuai antara nilai IR (Refleksi Awal) dan Refleksi juga disajikan dalam bentuk grafik blok. Besarnya perbedaan antara ketiga nilai rata-rata tersebut akan menunjukkan peningkatan efektivitas Siklus I, Siklus II, dan Siklus III. Nilai lainnya berasal dari kuesioner. Perilaku dihitung dalam bentuk persentase yang mengacu pada masing-masing item pada kuesioner.

Karena metode pengumpulan data beragam, beberapa metode analisis data yang berbeda digunakan untuk menganalisis data tersebut. Metode analisis data tersebut adalah: (1) Analisis data interaktif, untuk menganalisis hasil kuesioner dan wawancara dan (2) Referensi Teoritis Ideal, untuk menganalisis model konseptual

membaca yang divalidasi oleh dua orang juri untuk mengetahui validitas isinya dan untuk menganalisis hasil kuesioner yang digunakan untuk mengukur sikap terhadap materi bacaan berbasis Blended Learning yang dikembangkan.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Analisis Kebutuhan (Analisis Situasi Sasaran), Analisis Silabus, dan Analisis Materi yang Ada

a. Hasil Analisis Kebutuhan (Analisis Situasi Sasaran) Kedua instrumen yang didasarkan pada analisis situasi sasaran (TSA) Hutchinson dan Water (2004) memiliki enam aspek, yaitu: (1) alasan mempelajari bahasa sasaran; (2) cara menggunakan bahasa; (3) area konten; (4) penerima; (5) latar dan konteks; dan (6) frekuensi penggunaan bahasa sasaran. Berikut ini adalah hasil instrumen tersebut.

(1) Alasan mempelajari Bahasa Inggris Peneliti menyimpulkan bahwa ada 2 alasan bagi mahasiswa untuk mempelajari Bahasa Inggris. Alasan pertama adalah untuk belajar dan alasan kedua adalah untuk bekerja di pekerjaan yang dituju. Hasil tersebut menunjukkan bahwa bahan bacaan yang dikembangkan berdasarkan pekerjaan yang dituju diperlukan untuk mempelajari Bahasa Inggris.

(2) Cara Menggunakan Bahasa

Ditemukan bahwa siswa akan sering membaca teks dalam Bahasa Inggris, terutama teks tentang manual program komputer. Oleh karena itu, sebagian besar dari mereka menjawab bahwa mahasiswa multimedia perlu menguasai kemampuan membaca karena mereka akan bekerja dengan beberapa alat yang mengarah ke Bahasa Inggris. Mereka juga berpendapat bahwa mendengarkan, berbicara, menulis juga perlu dipelajari. Menurut sisi saluran, para guru berpendapat bahwa siswa mungkin akan menangani pelanggan asing secara langsung dan membalas pelanggan di situs web atau melalui email. Dalam hal formalitas, para guru percaya bahwa siswa akan menggunakan Bahasa Inggris dalam situasi formal.

(3) Bidang Konten

Mahasiswa media multimedia akan membahas tentang produk dan layanan yang terkait dengan perekaman dan penyuntingan video, fotografi, desain grafis, dan desain situs web. Karena mahasiswa multimedia akan bekerja sebagai editor atau fotografer, mereka harus menguasai semua hal yang terkait dengan hal tersebut.

(4) Penerima

Dari hasil kuesioner dan pedoman wawancara, ditemukan bahwa sebagian mahasiswa meyakini bahwa pelanggan adalah penduduk asli dan penduduk lokal. Hal ini tergantung pada daerah tempat mahasiswa bekerja. Jika di daerah pariwisata, mereka akan banyak berhadapan dengan pelanggan penduduk asli. Pada latar belakang pengetahuan, semua mahasiswa sepakat bahwa pelanggan memiliki latar belakang pendidikan rendah, sedang, atau tinggi.

(5) Setting dan Konteks

Berdasarkan hasil kuesioner dan wawancara, ditemukan bahwa semua mahasiswa menyatakan akan menggunakan bahasa Inggris di tempat kerja. Dari sisi konteks manusia, sebagian besar mahasiswa menyatakan akan menggunakan bahasa Inggris saat menggunakan kamera untuk mengambil gambar, mengedit foto dan video, mendesain grafis dan situs web. Selain itu, mahasiswa juga menyatakan bahwa mereka menggunakan bahasa Inggris untuk berkomunikasi dengan pelanggan asing.

(6) Frekuensi Penggunaan Bahasa Sasaran

Berdasarkan angket yang dilakukan kepada 42 siswa, ditemukan bahwa 3 siswa menyatakan sangat sering menggunakan Bahasa Inggris, 34 siswa menyatakan akan sering menggunakan Bahasa Inggris. Sedangkan 5 siswa lainnya menyatakan akan cukup sering menggunakan Bahasa Inggris. Berikut ini hasil wawancara dengan guru Bahasa Inggris tentang frekuensi penggunaan Bahasa Inggris. Ditemukan bahwa guru percaya siswa akan menggunakan Bahasa Inggris untuk mengoperasikan program komputer.

B. Desain Blended learning

Aktivitas Blended learning merupakan istilah yang relatif baru. Terdapat berbagai definisi tentang blended learning. Menurut Sharma & Barrett (2011), blended learning merupakan integrasi pembelajaran tatap muka dan pembelajaran elektronik. Cheung & Hew (2011) memberikan definisi yang sama, yaitu blended learning merupakan kombinasi pembelajaran tatap muka dan pembelajaran daring. Sedangkan menurut Bath & Bourke (2010), blended learning merupakan penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) untuk meningkatkan kegiatan belajar mengajar. Dalam penelitian ini, penulis mendefinisikan

blended learning sebagai penerapan TIK untuk mengintegrasikan pembelajaran tatap muka dan pembelajaran mandiri.

Blended learning memadukan berbagai aktivitas berbasis acara, aktivitas tersebut dapat berupa kelas tatap muka, pembelajaran elektronik langsung, dan pembelajaran mandiri (Singh, 2003). Blended learning sering kali merupakan campuran dari pelatihan yang dipimpin instruktur tradisional, konferensi atau pelatihan daring yang sinkron, pembelajaran mandiri asinkron, dan pelatihan terstruktur di tempat kerja dari pekerja atau mentor yang berpengalaman. Dalam penelitian ini, penulis mengembangkan materi bacaan yang memadukan pembelajaran daring dan pembelajaran tatap muka (pembelajaran luring). Tujuan memadukan pembelajaran daring dan pembelajaran tatap muka dalam penelitian ini adalah untuk menjadikan proses belajar mengajar menjadi aktivitas yang berpusat pada siswa dan menjadikan siswa menjadi pembelajar bahasa yang mandiri.

Dalam penggunaan bahan bacaan, ada beberapa langkah yang dilakukan oleh guru Bahasa Inggris. Langkah-langkah tersebut adalah:

a. Pra-Kegiatan (Pembelajaran tatap muka) Pada langkah ini, guru Bahasa Inggris melakukan beberapa kegiatan untuk mempersiapkan siswa mengikuti pembelajaran. Kegiatan tersebut adalah: 1) Menyambut siswa 2) Mengecek kehadiran siswa 3) Memberitahu siswa tentang apa yang akan dipelajari 4) Menjelaskan tujuan pembelajaran

b. Kegiatan Sementara (Pembelajaran luring & daring) Langkah ini dapat dibagi menjadi tiga kegiatan utama, yaitu: eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi. 1) Eksplorasi (pembelajaran luring) Pada langkah eksplorasi, guru Bahasa Inggris mulai menunjukkan gambar dan meminta siswa untuk menjawab pertanyaan secara lisan berdasarkan gambar tersebut. 2) Elaborasi (pembelajaran luring dan daring) Guru Bahasa Inggris masih melakukan kegiatan offline dengan memberikan teks cetak kepada siswa, mendiskusikan teks tersebut, dan menjawab pertanyaan berdasarkan teks tersebut. Kemudian guru Bahasa Inggris mulai melakukan pembelajaran melalui materi online. Guru Bahasa Inggris akan meminta siswa untuk: membuka situs web, masuk ke situs, dan mencari materi; membaca teks; dan menjawab kuis berdasarkan teks secara individu; dan mendiskusikan hasilnya. 3) Konfirmasi (pembelajaran offline) Setelah siswa mendiskusikan hasil kuis, guru Bahasa Inggris akan memberikan umpan balik tentang materi yang telah mereka diskusikan, memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengajukan pertanyaan tentang materi yang telah mereka pelajari, dan memberikan pekerjaan rumah.

c. Kegiatan Pasca (Pembelajaran Tatap Muka) Setelah siswa melakukan kegiatan tersebut, guru Bahasa Inggris mengulas poin-poin penting dari teks; meminta siswa untuk keluar dari situs web; memberi tahu siswa tentang materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya; dan menutup kelas dengan mengucapkan selamat tinggal.

Permasalahan dalam Pengembangan dan Implementasi Bahan Ajar Blended Learning yang Dikembangkan.

Berdasarkan hasil observasi selama proses pengembangan dan implementasi, ditemukan beberapa permasalahan. Dalam pengembangan bahan ajar berbasis Blended Learning, permasalahan yang dihadapi adalah peneliti harus mengembangkan website sebanyak dua kali. Hal ini dikarenakan model latihan yang digunakan. Salah satu juri meminta peneliti untuk membuat soal tes objektif yang tidak hanya menjawab dengan memilih A, B, C, D atau E, tetapi juga harus membuat berbagai pilihan jawaban untuk menjawab soal tes objektif seperti benar salah dan mengisi titik-titik. Peneliti mengkonsultasikannya kepada pihak hosting dan mereka dapat membantu. Peneliti melakukan revisi soal tes dan meminta pihak hosting untuk merevisi website. Kemudian dari hasil implementasi bahan ajar berbasis Blended Learning, permasalahan yang dihadapi adalah koneksi internet. Butuh waktu yang lama hanya untuk membuka website selama proses pembelajaran.

D. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang telah dibahas sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa:

a. Siswa multimedia kelas X membutuhkan materi bacaan bahasa Inggris yang spesifik sesuai dengan pekerjaan mereka di masa depan seperti fotografer, editor video dan foto, serta desainer grafis dan situs web. Silabus dan materi yang ada di sekolah mereka belum sesuai. Oleh karena itu, dirancang materi baru berbasis siswa multimedia dan dikembangkan blended learning untuk mendukung proses strategi belajar mengajar karena siswa multimedia harus menguasai penggunaan program komputer.

b. Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan materi bacaan yang mengintegrasikan pembelajaran daring dan pembelajaran tatap muka (pembelajaran luring). Tujuan mengintegrasikan pembelajaran daring dan pembelajaran tatap muka dalam penelitian ini adalah untuk menjadikan proses belajar mengajar menjadi kegiatan yang berpusat pada siswa dan menjadikan siswa menjadi pembelajar bahasa yang mandiri.

- c. Berdasarkan proses validasi yaitu pengembangan bahan ajar berbasis blended learning, diperoleh hasil bahwa pengembangan bahan ajar berbasis blended learning memiliki validitas isi yang sangat tinggi.
- d. Penerapan pengembangan blended learning berbasis bahan bacaan dapat meningkatkan kompetensi membaca siswa. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan nilai rata-rata pre test I, pre test II, pre test II, post test I, post test II dan terakhir post test III serta siswa bersikap positif terhadap produk yang dikembangkan.
- e. Dalam pengembangan dan penerapan bahan bacaan blended learning yang dikembangkan, terdapat kendala teknis yang dihadapi oleh guru. Kendala teknis yang dihadapi selama pengembangan blended learning adalah pengembangan website sebanyak dua kali dan selama penerapan blended learning adalah koneksi internet. Jika koneksi internet buruk, maka diperlukan waktu yang lama untuk membuka website.

DAFTAR PUSTAKA

- BSNP. 2006. *Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar SMk / MAK*. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan.
- Broughton, Geoffrey. 1980. *English Teaching English as a Foreign Language*. New York: Routledge.
- Elizabeth Kirby, Ed.D., and Jill McDonald, M.Ed. 2009. *Engage Every Student: Motivation Tools for Teachers and Parents*. Minneapolis: Search Institute Press.
- Finnie, Sue. 2000. *English Practice and Progress*. New York: Scholastic.
- Goodwyn, Andrew. 1997. *Developing English Teachers*. New York: Open University Press.
- Goodwyn, Andrew. 2005. *Teaching English*. New York: Routledge .
- Harmer, Jeremy. 2001. *The Practice of English Language Teaching* . England: Pearson Education Limited
- Harmer, Jeremy. 2003. *How to Teach English: An Introduction to the Practice of Language Teaching*. Edinburgh: Pearson Education Limited.
- Hayes, D. 2010. *Encyclopedia of Primary Education*. New York: Routledge.
- Heaton, J.B. 1998. *Writing English Language Tests*. London.
- Longman Group, Ltd. Hopkins, D. 2008. *Classroom Research*. London: Copyright Licensing Agency Ltd.

- Hutchinson, T. & Waters, A. 2004. *English for Specific Purposes*. Chambridge: Chambridge University Press.
- Lee, W.W. & Owens, D. L. 2004. *Multimedia-based Instructional Design*. San Francisco: Preeffier
- Leibling, Mike and Prior, Robin. 2005. *The A-Z of Learning Tips and techniques for teachers*. New York: RoutledgeFalmer
- Richards, J. C. and Renandya, Willy A. 2002. *Methodology in Language Teaching*. New York: Chambridge University Press.
- Robinson, P.C. 1991. *ESP Today: A Practioner's guide*. London: Prentice Hal International Lt.
- Ruth C. Clark, Richard E. Mayer. 2011. *Elearning and the science of instruction : proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning*. United State: Pfeiffer
- Scott, Caroline. 2009. *Teaching English as an Additional Language*. New York: Routledge
- Thornes, Nelson. 2009. *Effective Teaching in Schools*. London: Graphy Cems.