



Kerja Sama :
**UNIVERSITAS
IBN KHALDUN
B O G O R**



PENGEMBANGAN PELATIHAN ISO 21001:2018

Berbasis Blended Learning Pada Era Pandemi Covid-19

**Adora Rinanda Ridwan Yazid
M. Givi Efgivia
Masitowati Gatot**

PENGEMBANGAN PELATIHAN ISO 21001:2018

Berbasis Blended Learning Pada Era Pandemi Covid-19

**Adora Rinanda Ridwan Yazid
M. Givi Efgivia
Masitowati Gatot**

Bekerjasama:



MONOGRAF
PENGEMBANGAN PELATIHAN ISO 21001:2018
BERBASIS BLENDED LEARNING

Tim Penulis:

Adora Rinanda Ridwan Yazid, M. Givi Efgivia,
Masitowati Gatot

Desain Cover:

Usman Taufik

Tata Letak:

Handarini Rohana

Editor:

Rudi Hartono

Proofreader:

Neneng Sri Wahyuni

ISBN:

978-623-5811-31-4

Cetakan Pertama:

Desember, 2021

Hak Cipta 2021, Pada Penulis

Hak Cipta Dilindungi Oleh Undang-Undang

Copyright © 2021

by Penerbit Widina Bhakti Persada Bandung

All Right Reserved

Dilarang keras menerjemahkan, memfotokopi, atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini tanpa izin tertulis dari Penerbit.

PENERBIT:

WIDINA BHAKTI PERSADA BANDUNG

(Grup CV. Widina Media Utama)

Komplek Puri Melia Asri Blok C3 No. 17 Desa Bojong Emas
Kec. Solokan Jeruk Kabupaten Bandung, Provinsi Jawa Barat

Anggota IKAPI No. 360/JBA/2020

Website: www.penerbitwidina.com

Instagram: [@penerbitwidina](https://www.instagram.com/penerbitwidina)

PRAKATA

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, karena atas rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan buku monograf ini dengan judul Pengembangan Pelatihan ISO 21001:2018 Berbasis *Blended learning*. Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan salam hormat kepada semua pihak yang dengan sabar dan tulus serta ikhlas telah memberikan inspirasi, pengarahan, semangat, motivasi, dan doa kepada penulis dalam menyelesaikan buku monograf ini, terutama kepada:

1. Ayah dan bunda, drs. Ridwan Yazid (alm) dan Neylizar Rusli (almh), Roesli Sidi Bab Yatim (alm) dan Rafila Rudiantman (almh).
2. Suamiku Rifwan Roesli, Ass.Dip.Eng dan putra tercinta Muhammad Hafiizh Abdurraafi Rifwan.
3. Prof. Dr. H. E. Mujahidin, M.Si. Rektor Universitas Ibn Khaldun (UIKA) Bogor.
4. Prof. Dr. Didin Hafidhuddin, M.Si. Direktur Sekolah Pascasarjana UIKA Bogor.
5. Dr. Zainal Abidin Arief, M.Sc., selaku Ketua Program Studi (ProDi) MagisterTeknologi Pendidikan (MTP) UIKA Bogor.
6. Dr. Ir. M. Givi Efgivia, M. Kom selaku Sekretaris Prodi MTP UIKA Bogor.
7. Dr. Ir. Masitowati Gatot, M.Si. M.Ed. dosen MTP UIKA Bogor.
8. Dr. R. Andi Ahmad Gunadi, M.Pd. dosen Universitas Muhammadiyah Jakarta.
9. Dr. Al Bahra, M. Kom dosen Universitas Raharja, Tangerang.
10. Iis Istiqamah, S.P. M.Si. selaku Direktur YASMINA Bogor beserta jajarannya.
11. Seluruh manajemen dan staf serta pendidik dan tenaga kependidikan YASMINA – Sekolah Kreativa, Bogor.
12. Semua sahabat penulis yang tidak dapat disebutkan namanya satu per satu.

Penulis telah berusaha menyusun buku monogram ini dengan baik, namun penulis menyadari bahwa dalam penulisan buku ini masih banyak kekurangan.

Akhir kata, penulis ucapkan terima kasih kepada semua pihak dan semoga penulisan ini bermanfaat untuk pembaca.

Desember, 2021

Adora Rinanda R.Y

DAFTAR ISI

PRAKATA	iii
DAFTAR ISI	iv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
BAB 2 METODE	7
A. Metode Penelitian	7
B. Langkah-Langkah Penelitian Pengembangan Pembelajaran <i>Blended</i>	10
C. Teknik Analisis Data	26
BAB 3 KAJIAN TEORITIK	31
A. Konsep Pengembangan Model	31
B. Kajian Teoritik	45
BAB 4 PEMBAHASAN	65
A. Pengembangan Model	65
B. Model Final	88
C. Analisis Uji Coba Model	94
D. Meninjau Kinerja Peserta Pelatihan	104
BAB 5 SIMPULAN	107
DAFTAR PUSTAKA	109
PROFIL PENULIS	115



BAB 1

PENDAHULUAN

Penyebaran infeksi virus Covid-19 yang masih berlangsung di Indonesia menjadi tantangan tersendiri bagi para pengelola pendidikan untuk menjaga kualitas pendidikan. Proses belajar mengajar yang semula dilakukan melalui interaksi langsung di ruang kelas antara pendidik dan peserta didik mesti dibatasi bahkan ditiadakan sama sekali demi mencegah penyebaran virus. Hal ini dilaksanakan dengan alasan adanya satu aturan protokol kesehatan yang mengharuskan setiap individu melakukan *social* dan *physical distancing* termasuk dalam interaksi belajar mengajar antara pendidik dan peserta didik. Proses kegiatan belajar mengajar (KBM) pun secara mendadak harus dilaksanakan dengan menggunakan sistem pembelajaran jarak jauh melalui jaringan internet. Situasi ini tidak mudah diterima dan dijalankan oleh pendidik dan peserta didik, karena mereka sudah terbiasa melakukan proses pembelajaran interaksi langsung di ruang kelas. Dalam waktu singkat, mereka harus segera menerima, menyesuaikan diri serta melakukan sistem belajar jarak jauh sebagai alternatif pengganti proses pembelajaran tradisional melalui tatap muka.

Dalam konteks pandemi ini, muncullah pernyataan-pernyataan keraguan akan kualitas KBM bahkan kualitas pendidikan nasional yang kelak akan menurun hingga terjadi *learning lost*. Situasi ini diperkuat dengan sejumlah sekolah di beberapa daerah di Indonesia mulai dari satuan pendidikan Taman Kanak-Kanak (TK), Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), hingga Sekolah Menengah Atas (SMA) dan sederajat dilaporkan mengalami beberapa kendala, baik kendala secara teknis maupun kendala *non* teknis dalam penyelenggaraan pembelajaran jarak jauh. Kendala teknis penyelenggaraan KBM jarak jauh terkait dengan ketersediaan fasilitas *hardware* ataupun *software*. Kendala *non* teknis yang menjadi tantangan

tersendiri, diantaranya di beberapa daerah terutama daerah terpencil di Indonesia hanya sebagian pendidik dan peserta didik memiliki perangkat komunikasi yang memenuhi syarat kelayakan bagi pelaksanaan pembelajaran *daring*, tantangan lainnya berupa dukungan fasilitas jaringan internet yang stabil untuk menjamin akses keterhubungan belum merata ketersediaannya di seluruh pelosok tanah air, dan kendala lainnya berupa kemampuan beradaptasi pendidik dan peserta didik terhadap pemanfaatan dan penguasaan teknologi dan metode mengajar jarak jauh sangatlah beragam, serta kompetensi peserta didik atau pendidik terhadap aplikasi teknologi pembelajaran jarak jauh pun sangatlah bervariasi termasuk kendala yang dihadapi.

Sekolah Kreativitas yang berlokasi di kota Bogor, provinsi Jawa Barat termasuk salah satu sekolah mengalami dampak akibat penyebaran virus Covid-19 di Indonesia. Situasi ini memaksa pendidik dan tenaga kependidikan harus menyiapkan dan merancang pembelajaran secara jarak jauh termasuk media pembelajaran agar menjadi pembelajaran yang efektif, efisien, dan menyenangkan. Di samping itu pendidik dan tenaga kependidikan perlu memiliki kompetensi dan keterampilan literasi digital yang mumpuni bahkan perlu diperkuat dengan kompetensi pendidik dan tenaga kependidikan dalam mengelola organisasi pendidikan agar mampu menyelenggarakan proses pembelajaran dan pelayanan pendidikan yang bermutu.

Situasi saat ini semakin diperkuat melalui pengelola Sekolah Kreativa, Bogor yang selalu berupaya untuk mengimplementasikan Sistem Manajemen Organisasi Pendidikan (SMOP), yakni ISO 21001:2018 untuk memberikan pelayanan pendidikan yang bermutu dengan menerapkan klausul-klausul dalam persyaratan ISO 21001:201, diantaranya klausul kesatu tentang ruang lingkup yang menyatakan bahwa organisasi pendidikan memiliki kemampuan secara konsisten untuk menyediakan layanan pendidikan yang memenuhi persyaratan pembelajar dan penerima manfaat lainnya, sehingga pengelola sekolah harus memastikan bahwa proses pembelajaran tetap berlangsung selama pandemi Covid-19 dengan menggantikan metode pembelajaran tatap muka dengan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Klausul kedua tentang acuan normatif, yang tidak dimiliki ISO 21001:2018. Klausul ketiga menjabarkan tentang istilah dan definisi, yaitu penjelasan penggunaan standar. Klausul keempat konteks organisasi, yakni penentuan isu eksternal dan internal yang relevan dengan visi dan misi organisasi. Klausul kelima kepemimpinan, yaitu penjelasan tentang peran pemimpin dalam organisasi. Klausul keenam adalah perencanaan, yakni pembuatan rencana dalam SMOP. Dalam klausul ketujuh yaitu seluruh proses pendukung, seperti informasi dan komunikasi terdokumentasi, sumber daya, kepedulian, serta kompetensi. Isi klausul

kedelapan tentang operasional, yaitu kewajiban organisasi pendidikan dalam menerapkan, merencanakan, dan mengendalikan proses pemenuhan persyaratan. Selanjutnya klausul kesembilan mengenai evaluasi kinerja, yakni evaluasi performa selama menerapkan SMOP, Klausul kesepuluh ialah peningkatan, menjelaskan upaya peningkatan terus-menerus yang wajib dilaksanakan organisasi.

Proses pembelajaran dan pelayanan pendidikan yang bermutu diantaranya juga ditentukan dengan terpenuhinya kompetensi profesional guru antara lain, kualifikasi akademik pendidik yang diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2007 yaitu pendidik di satuan pendidikan TK harus memiliki kualifikasi akademik pendidikan minimum diploma empat (D-IV) atau sarjana (S1) dalam bidang pendidikan anak usia dini (PAUD) atau psikologi yang diperoleh dari program studi yang terakreditasi; pada satuan pendidikan SD, guru harus memiliki kualifikasi akademik pendidikan minimum diploma empat (D-IV) atau sarjana (S1) dalam bidang pendidikan SD atau D-IV/S1 PGSD atau psikologi yang diperoleh dari program studi yang terakreditasi, dan pendidik pada satuan pendidikan SMP harus memiliki kualifikasi akademik pendidikan minimum diploma empat (D-IV) atau sarjana (S1) program studi yang sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkan atau diampu, dan diperoleh dari program studi yang terakreditasi.

Pelayanan pendidikan dan proses KBM yang berkualitas juga ditentukan oleh kualifikasi tenaga administrasi yang ditetapkan dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 24 Tahun 2008 Tanggal 11 Juni 2008 tentang Standar Tenaga Administrasi Sekolah di mulai dari Kualifikasi kepala tenaga administrasi SD dengan: pendidikan minimal lulusan SMK atau yang sederajat, sedangkan kepala tenaga administrasi SMP berkualifikasi dengan pendidikan minimal lulusan D3 atau yang sederajat, program studi yang relevan. Untuk Pelaksana urusan administrasi lainnya, kualifikasi pendidikannya minimal lulusan SMA/MA/SMK/MAK atau yang sederajat.

Data kualifikasi akademik pendidik di Sekolah Kreativa mulai dari jenjang satuan pendidikan KBTK, SD, dan SMP dapat diilustrasikan dalam tabel di bawah ini:

Tabel Kualifikasi Akademik Pendidik

*) Div. SDM YASMINA

Latar Belakang Pendidikan Pendidik	Satuan Pendidikan		
	KBTK (%)	SD (%)	SMP (%)
Sarjana PAUD	40		
Sarjana <i>NON</i> PAUD	60		

Sarjana PGSD		7,70	
Sarjana <i>NON</i> PGSD,		92,30	
Sarjana Pendidikan			33,3
Sarjana <i>Non</i> Pendidikan			66,7

Data kualifikasi pendidikan tenaga administrasi sekolah di Sekolah Kreativa, Kota Bogor mulai dari jenjang satuan pendidikan KBTK, SD, dan SMP dapat digambarkan pada tabel di bawah ini:

Tabel Kualifikasi Akademik Tenaga Administrasi Sekolah

*)Divisi SDM dan Umum YASMINA

Latar Belakang Pendidikan	SD (%)		SMP (%)	
	SMK sederajat	Sarjana	SMK sederajat	Sarjana
Kepala Administrasi Sekolah	-	100	-	100
Pelaksana Administrasi Sekolah	50	50	-	-

Mengacu pada Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2007 tentang kualifikasi akademik pendidik maka kualifikasi akademik pendidik di Sekolah Kreativa tingkat kualifikasinya beragam, dan masih ada kelulusan pendidik yang tidak linear dengan standar kebutuhan pendidik dalam satuan pendidikan tertentu. Sebaliknya, tenaga administrasi sekolah yang bertugas di Sekolah Kreativa telah memenuhi standar kualifikasi pendidikan bagi tenaga administrasi yang merujuk pada Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 24 Tahun 2008 Tanggal 11 Juni 2008 tentang standar kualifikasi pendidikan tenaga administrasi sekolah.

Kesesuaian kualifikasi standar pendidikan pendidik dan tenaga kependidikan Sekolah Kreativa, Bogor dengan peraturan pemerintah yang ditetapkan, kesiapan dan kinerja sumber daya manusia yang terlibat dalam dalam proses pendidikan di Sekolah Kreativa dari segi jumlah dan kualitas kompetensi pendidik dan tenaga kependidikan Sekolah Kreativa berdampak pada pemahaman akan sistem manajemen organisasi pendidikan (SMOP) yang selanjutnya berdampak pula dalam pelayanan pendidikan yang bermutu. Oleh karena itu, Sekolah Kreativa perlu memiliki dan mengimplementasikan sistem manajemen yang tepat agar organisasi pendidikan dapat dikelola dengan

efektif dan efisien sehingga mampu menyediakan fasilitas layanan dan produk pendidikan yang memenuhi persyaratan dan kebutuhan peserta didik dan pelanggan lain.

Untuk memenuhi kebutuhan organisasi tersebut, program pengembangan sumberdaya manusia, pendidik dan tenaga kependidikan menjadi langkah strategis yang harus segera dilaksanakan melalui pelatihan. Sejak tahun 2012 sampai dengan 2020 salah satu upaya Sekolah Kreativa dalam program pengembangan sumber daya manusia adalah mengadakan pelatihan dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman sistem manajemen mutu (SMM) para pendidik dan tenaga kependidikan melalui pelatihan ISO 9001: 2008 dan ISO 9001: 2015. Teknis pelaksanaan pelatihan pemahaman SMM ISO 9001:2008 dan ISO 9001:2015 pada saat itu dilaksanakan secara klasikal dan melalui sistem pembelajaran tatap muka.

Beberapa tahun setelah implementasi SMM ISO 9001:2008 dan ISO 9001:2015 dijalankan di Sekolah Kreativa, Bogor, pengelola pendidikan Sekolah Kreativa, Bogor mengevaluasi dan menyimpulkan bahwa implementasi SMM tersebut belum memberikan perbaikan yang signifikan bagi organisasi dan menetapkan untuk mengganti SMM ISO 9001: 2015 dengan sistem manajemen organisasi pendidikan (SMOP) ISO 21001:2018.

Upaya manajemen Sekolah Kreativa, Bogor untuk mengembangkan kompetensi dan keterampilan pendidik dan tenaga kependidikan dalam bidang manajemen organisasi pendidikan melalui pelatihan pemahaman pendidik dan tenaga kependidikan terhadap SMOP ISO 21001:2018. Adapun program pelatihan tersebut dilaksanakan berbasis *blended learning* model *flipped classroom* adalah sebagai antisipasi kesiapan pendidik dan tenaga kependidikan beradaptasi dengan kondisi pandemi Covid-19 yang masih berlangsung di Indonesia serta menjawab kebutuhan organisasi.

Selain pertimbangan di atas beberapa alasan yang menjadi latar belakang teknis pelaksanaan pelatihan peningkatan pemahaman sistem manajemen mutu terhadap Sistem Manajemen Organisasi Pendidikan (SMOP) yaitu ISO 9001: 2008 bagi pendidik dan tenaga kependidikan di Sekolah Kreativa, Bogor dilaksanakan berbasis *blended learning*, diantaranya:1) Metode pelatihan bervariasi dan menarik; 2) Peserta pelatihan berperan aktif dalam proses pelatihan sehingga pelatihan tidak berpusat pada instruktur pelatihan;3) Jumlah peserta pelatihan berbasis *online* tidak dibatasi dengan besar kecilnya ruangan kelas pelatihan;4) Alokasi kebutuhan dana untuk menyelenggarakan pelatihan secara *online* lebih ekonomis dibandingkan pelatihan tatap muka.

Berdasarkan paparan di atas, peneliti tertarik untuk meneliti dengan judul “Pengembangan Pelatihan Berbasis *Blended learning* Model *Flipped classroom* dalam Upaya Peningkatan Pemahaman Pendidik dan Tenaga Kependidikan

Terhadap ISO 21001:2018 di Sekolah Kreativa Kota Bogor pada Era Pandemi Covid-19” dengan model desain pembelajaran Dick, dan Carey, yang menjadi acuan penelitian ini yaitu model dengan sepuluh tahap pengembangan yaitu:

1. Mengidentifikasi Tujuan Pembelajaran (*Identify Instructional Goal*),
2. Melakukan Analisis Instruksional (*Conduct Instructional Analysis*),
3. Menganalisis Karakteristik Peserta didik dan Konteks Pembelajaran (*Analyze Learners and Contexts*),
4. Merumuskan Tujuan Pembelajaran Khusus (*Write Performance Objectives*),
5. Mengembangkan Instrumen Penilaian (*Develop Assessment Instruments*),
6. Mengembangkan Strategi Pembelajaran (*Develop Instructional Strategy*),
7. Mengembangkan dan memilih materi pembelajaran (*Develop and Select Instructional Materials*),
8. Merancang dan Melaksanakan Evaluasi Formatif (*Design and Conduct Formative Evaluation of Instruction*),
9. Melakukan Revisi Terhadap Program Pembelajaran (*Revise Instruction*),
10. Merancang dan Melaksanakan Evaluasi Sumatif (*Design and Conduct Summative Evaluation*).

Model Dick dan Carey selanjutnya akan diintegrasikan dengan model PEDATI yang merupakan kepanjangan dari pelajari, alami, terapkan, dan evaluasi yang mendeskripsikan alur pembelajaran yang diterapkan.

BAB
2

METODE PENELITIAN

A. METODE

Widi, Restu Kartiko, 2018 (Widi, 2018) menyatakan agar penelitian menghasilkan suatu produk, bahasan, analisis atau kesimpulan yang baik dan dapat dipertanggung jawabkan, maka tentu saja harus memperhatikan semua aspek yang mendukung suatu penelitian dapat berjalan dengan baik dan terhindar dari bias. Salah satu aspek utama adalah bahwa penelitian tersebut berada dalam kerangka ilmiah dan mempunyai kaidah serta prosedur yang dapat dipertanggung jawabkan (Widi, 2018).

Menurut (Arief, 2017) metode penelitian yang dipilih berhubungan erat dengan prosedur, alat serta desain penelitian yang digunakan. Metode penelitian memandu peneliti untuk melakukan urutan-urutan bagaimana yang dilakukan. Metode penelitian membahas bagaimana tata cara dan tahapan berurutan pada suatu penelitian yang dilakukan, dan dengan alat apa juga prosedur yang bagaimana suatu penelitian yang dilakukan.

Lebih lanjut Ruseffendi (1994) (Arief, 2013) klasifikasi penelitian ini berdasarkan maksud termasuk penelitian pengembangan (*development research*), penelitian dengan tujuan untuk mengembangkan hal-hal baru dalam suatu bidang tertentu tanpa dimaksudkan untuk menguji teori tertentu. Sedangkan metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.

Ada empat (4) kunci yang penting diperhatikan dalam metode penelitian (Sugiyono, 2015), yaitu:

- 1) Cara Ilmiah, artinya kegiatan penelitian didasarkan pada ciri-ciri keilmuan, yaitu: (a) Rasional: masuk akal atau terjangkau oleh penalaran manusia; (b) Empiris: dapat diamati oleh indra manusia, sehingga orang lain pun dapat mengamati dan mengetahui cara-cara yang digunakan; (c) Sistematis:

proses yang digunakan dalam penelitian menggunakan langkah-langkah tertentu yang bersifat logis:

- 2) Data yang diperoleh melalui penelitian, adalah data yang: (a) Valid (memiliki derajat ketepatan antara data yang sesungguhnya terjadi pada objek dengan data yang dikumpulkan peneliti. Oleh karena itu sebelum diketahui validitasnya, diuji terlebih dahulu melalui pengujian reliabilitas dan objektivitas; (b) Data yang valid pasti *reliable* dan objektif. *Reliable* berkenaan dengan derajat konsistensi/keajekan data dalam interval waktu tertentu; (c) Data *reliable* belum tentu valid;
- 3) Menurut (Sugiyono, 2015), secara umum tujuan penelitian ada tiga, yaitu: (a) Penemuan: data dari penelitian adalah data yang benar-benar baru, yang sebelumnya belum pernah diketahui; (b) Pembuktian: data yang diperoleh digunakan untuk membuktikan adanya keragu-raguan terhadap informasi atau pengetahuan tertentu; (c) Pengembangan: data yang diperoleh dari penelitian untuk memperdalam dan memperluas pengetahuan yang telah ada;
- 4) Melalui penelitian, manusia dapat menggunakan hasilnya, untuk: (a) Memahami: memperjelas suatu masalah atau informasi yang tidak diketahui, menjadi tahu; (b) Memecahkan masalah: sehingga dapat meminimalkan suatu masalah atau menghilangkan suatu masalah (c) Mengantisipasi masalah: mengupayakan agar masalah tidak terjadi (Dr. Hening Widowati, 2020).

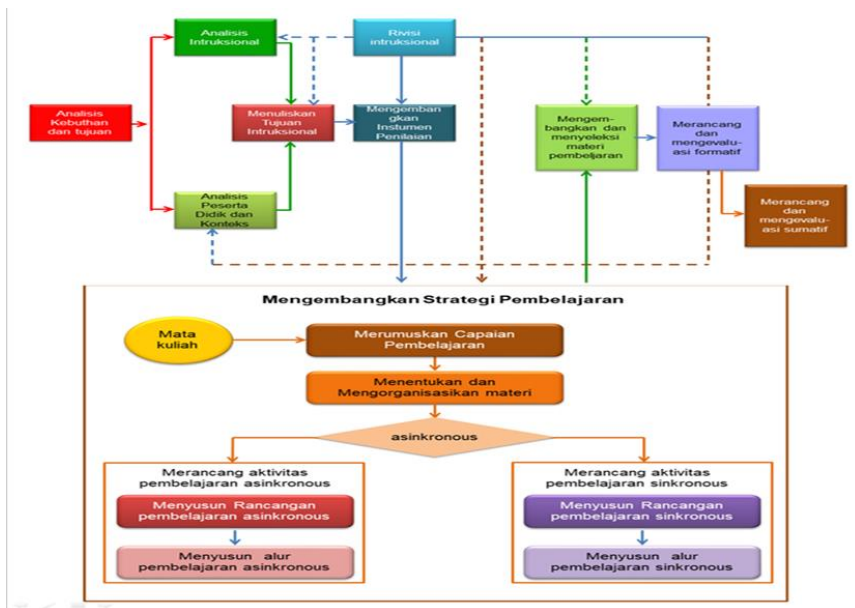
Pengembangan metode pembelajaran pelatihan yang akan dikembangkan adalah pembelajaran pelatihan *blended learning* yang merupakan penggabungan pembelajaran pelatihan sinkron dan asinkron yang dirancang secara khusus dengan metode *flipped classroom* menggunakan aplikasi *Zoom* dan *Google classroom*. Strategi penyampaian pembelajaran pelatihan ini dilakukan dengan cara memberikan materi secara asinkron dan dilanjutkan dengan kegiatan pembelajaran pelatihan interaktif (diskusi, tanya jawab, presentasi) secara sinkron tatap maya yang berfokus pada peserta pelatihan dimana instruktur pelatihan berperan sebagai fasilitator dan motivator. Materi pembelajaran pelatihan yang diberikan secara asinkron memungkinkan peserta pelatihan melakukan pembelajaran pelatihan dengan waktu yang disesuaikan dengan setiap individu peserta pelatihan, dan proses pembelajaran pelatihan sinkron sangat menuntut peserta pelatihan aktif berkomunikasi dengan pelatih pelatihan dan antar peserta termasuk berpendapat dalam kelas kolaborasi.

Dari keberagaman teori dan langkah model-model pengembangan, kenyataannya setiap model pengembangan memiliki kekuatan dan keterbatasan sesuai dengan karakteristik masing-masing model dan kekhususan model tersebut. Dalam penelitian ini yang berjudul pengembangan pelatihan ISO 21001:2018 berbasis *blended learning model flipped classroom* dalam upaya peningkatan pemahaman pendidik dan tenaga kependidikan terhadap ISO 21001:2018 di Sekolah Kreativa, Bogor pada era pandemi Covid-19, model pengembangan Dick dan Carey adalah model berorientasi sistem yang memiliki komponen langkah pengembangan detail untuk setiap langkahnya. Langkah-langkah pengembangan yang dilakukan pun sangat diharapkan mampu memenuhi kebutuhan dalam penelitian ini. Romiszowski, 1996 dalam (Tegeh & Kirna, 2013) mengemukakan bahwa pada tingkat desain materi pembelajaran dan pengembangan, sistematis sebagai aspek prosedural pendekatan sistem telah diwujudkan dalam banyak praktik metodologi untuk desain dan pengembangan teks, materi audiovisual, dan materi pembelajaran berbasis komputer (Tegeh & Kirna, 2013).

(Fitriana Nurindah Kusumadewi, 2021) berpendapat bahwa model Dick dan Carey termasuk ke dalam model yang berorientasi kepada proses. Saat merancang model pelatihan dengan model Dick and Carey, harus terlebih dahulu menentukan tujuan pelatihan secara umum. Sebelum menetapkan tujuan, perlu menganalisis pembelajaran pada pelatihan dan menentukan kemampuan awal peserta terlebih dahulu. Selanjutnya perlu dikembangkan strategi pembelajaran dengan harapan dapat mencapai tujuan terbaik, kemudian menulis bahan ajar berdasarkan tujuan tersebut. Tahap terakhir dari perancangan adalah melakukan penilaian, yaitu membentuk evaluasi serta ringkasan evaluasi. Model ini disusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pebelajar. Rosyidi, B. menjelaskan Kesepuluh langkah pada model Dick Carey, dan Carey menunjukkan hubungan yang sangat jelas, dan tidak terputus antara langkah yang satu dengan yang lainnya.

Dick & Carey berpendapat bahwa strategi pembelajaran seharusnya dapat memberikan keleluasaan dan kesempatan baik untuk pendidik maupun peserta didik dalam memilih dan menggunakan format sistem pengantar pembelajaran yang diinginkan mulai dari format teknologi sederhana hingga canggih maupun mengkombinasikan diantara format sederhana dan format teknologi selama proses pembelajaran (Dick, W., & Carey, 2005a). Model Dick dan Carey memiliki tahapan yang terperinci, sistematis, serta fleksibilitas dalam menentukan strategi pembelajaran adalah beberapa pertimbangan peneliti untuk memilih model Dick dan Carey sebagai dasar model

pengembangan penelitian yang digunakan dan mengintegrasikan dengan model PEDATI yang selalu memiliki langkah dan pedoman yang jelas dan terperinci, serta secara khusus model PEDATI dibuat untuk mengembangkan pembelajaran *blended*.



Gambar Alur Pengembangan Pelatihan *Blended*

B. LANGKAH-LANGKAH PENELITIAN PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN *BLENDED*

Penelitian pengembangan dalam tesis ini adalah pengembangan pembelajaran pelatihan berbasis *blended learning* dengan model *flipped classroom* yang pada dasarnya menggunakan seluruh langkah tahapan model pengembangan Dick dan Carey secara sistematis serta diintegrasikan dengan model PEDATI pada tahapan pengembangan strategi pembelajaran sehingga ada pengembangan pembelajaran *blended*.

Siklus model pengembangan Dick and Carey diklasifikasikan menjadi sepuluh (10) langkah yaitu: 1) Analisa Kebutuhan dan Tujuan; 2) Melakukan Analisis Instruksional; 3) Menganalisa Peserta Didik Dan Konteks Pembelajaran; 4) Menulis Tujuan Instruksional Khusus; 5) Mengembangkan Instrumen Penilaian; 6) Mengembangkan Strategi Pembelajaran; 7) Mengembangkan dan Menyeleksi Materi Pembelajaran; 8) Merancang dan Melakukan Evaluasi Formatif; 9) Melakukan Revisi; 10) Merancang dan Melakukan Evaluasi Sumatif.

Kesepuluh langkah ini akan diterapkan dengan menggunakan pendekatan sistem (Dick, W., & Carey, 2005c).

Tahapan model PEDATI terdiri dari merumuskan capaian pembelajaran, menentukan dan mengorganisasi materi, asinkron yang terbagi menjadi dua bagian, bagian pertama merancang aktivitas pembelajaran asinkron, menyusun rancangan pembelajaran asinkron, menyusun alur pembelajaran asinkron. Sedangkan bagian kedua terdiri dari merancang aktivitas pembelajaran sinkron, menyusun rancangan pembelajaran sinkron, menyusun alur pembelajaran sinkron.

Adapun tahap pengembangan pembelajaran *blended* ini adalah sebagai berikut:

Penelitian Pendahuluan

Penelitian pendahuluan dilakukan dengan cara mewawancarai langsung responden di lapangan, memberi *kuisisioner*, dan observasi. Penelitian pendahuluan mencakup analisis kebutuhan untuk melihat sejauh mana kesenjangan terjadi antara apa yang diharapkan dengan kenyataan yang ada. Langkah awal yang dilakukan dalam penelitian dan pengembangan adalah mengkaji konseptual pelatihan pemahaman ISO 21001:2018, mengecek sarana dan prasarana untuk mengetahui bahwa pengembangan pembelajaran berbasis *blended learning* dengan menggunakan platform *zoom* dan *google classroom* benar-benar dibutuhkan.

Lebih rinci langkah-langkah pendahuluan dalam penelitian ini, diantaranya melakukan analisis kebutuhan untuk menentukan tujuan program pelatihan atau produk yang akan dikembangkan. Kegiatan analisis kebutuhan ini dengan cara mengidentifikasi kebutuhan prioritas yang bersifat perlu segera dipenuhi. Dengan mengkaji kebutuhan, pengembang akan mengetahui adanya suatu keadaan yang seharusnya ada (*what should be*) dan keadaan nyata di lapangan yang sebenarnya (*what is*). Dengan cara melihat kesenjangan atau *gap* yang terjadi, perancang mencoba menawarkan suatu alternatif pemecahan dengan cara mengembangkan suatu produk atau desain tertentu. Hal ini menegaskan bahwa berdasarkan analisis ini, perancang menengahkan suatu persoalan atau kesenjangan dan sekaligus menawarkan solusinya (F. N. Kusumadewi, 2021). Melihat tujuan yang ingin dicapai pada pelatihan ini yaitu untuk memberikan pemahaman yang jelas dan komprehensif tentang pengelolaan organisasi pendidikan melalui penerapan SMOP sesuai Standar Internasional ISO 21001:2018. Di era milenial bahkan di era pandemi sekalipun seharusnya para pendidik dan tenaga kependidikan di lingkungan Sekolah Kreativa sudah bisa memahami dan mengimplementasikan SMOP untuk memberikan kualitas dalam lingkungan pendidikan dan untuk membantu penyedia layanan pendidikan dalam memberikan layanan yang terbaik.

Tabel Prosedur Penelitian Pendahuluan

No.	Tahap	Tujuan	Kegiatan	Perangkat
1.	Analisa kebutuhan dan tujuan	• Mengetahui kendala dan kebutuhan yang dialami peserta pelatihan dalam pembelajaran • Mengidentifikasi kebutuhan peserta pelatihan mengenai pengembangan pembelajaran berbasis <i>blended learning</i> pada pelatihan pemahaman ISO 21001:2018 • <i>Kuisisioner</i> survei awal bertujuan untuk mengumpulkan informasi dari pendidik dan tenaga kependidikan mengenai pembelajaran pelatihan <i>online</i>. • Observasi bertujuan untuk mengetahui kebutuhan sarana dan prasarana pelatihan	• Melakukan wawancara terhadap kepala sekolah • Melakukan survey awal • Observasi Sarana Prasarana Pelatihan	• Instrumen wawancara • Kuisisioner survei awal • Hasil Observasi • Referensi berupa buku dan artikel

Analisis Instruksional (*Conduct Instructional Analysis*)

Peneliti mengkaji hal-hal apa saja yang menjadi kebutuhan peserta pelatihan yang dirasakan untuk dipenuhi, mengidentifikasi kebutuhan-kebutuhan tersebut dan selanjutnya dideskripsikan dalam rancangan desain pelatihan yang ingin dikembangkan. Pengembangan pelatihan mencakup

prosedur, proses, keterampilan, dan tugas-tugas belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Lini waktu yang digunakan untuk menjabarkan kegiatan-kegiatan dalam rangka penelitian adalah sebagai berikut:

Tabel Lini Waktu Kegiatan

No.	Kegiatan	Tujuan	September				Oktober			
			I	II	III	IV	I	II	III	IV
1.	Pendataan Peserta	Mendapatkan jumlah dan karakter peserta								
2.	<i>Pre-test</i>	Mengetahui pemahaman awal peserta								
3	Pelatihan <i>Synchronuous</i>	Menyelenggarakan pelatihan <i>online</i> via <i>zoom</i>)								
4.	Pelatihan <i>Asynchronuous</i>	Membahas materi pelatihan memanfaatkan <i>e-book</i> dan melaksanakan evaluasi via <i>google form</i>								
5.	Pembelajaran Kolaborasi	Membahas dan berdiskusi materi pembelajaran memanfaatkan <i>Googleclassroom</i>								
6	Pembelajaran Tatap Muka Fisik	Mendiskusikan hambatan-hambatan dalam memahami materi pelatihan								
7	Evaluasi: <i>Post-Test</i>	Menganalisa kinerja peserta pelatihan								

Adanya pembelajaran berbasis *blended learning* dalam bentuk *flipped classroom* berupa pelatihan *synchronuous* dan pelatihan *asynchronuous*, pembelajaran kolaborasi dan pembelajaran tatap muka fisik dapat membangun interaksi dengan teman sejawat (*peer-interaction*), instruktur pelatihan dan materi pelatihan. Banyak sekali penelitian yang menekankan pentingnya interaksi peserta dalam kegiatan belajar mengajar, baik interaksi antar teman sejawat, interaksi dengan pengajar, dan interaksi dengan materi pembelajaran. Interaksi di antara semua komponen dalam proses belajar mengajar sangat diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran menurut Asikainen, Blomster, & Virtanen, 2018 dalam (Ishak, T., Kurniawa, R., & Zamzam, 2019). Dalam pembelajaran berbasis teknologi, interaksi memiliki peranan yang sangat signifikan untuk memperkuat komunikasi sosial antara peserta dan pengajar baik di kelas maupun di luar kelas menggunakan

berbagai media digital sesuai pendapat Asfar & Zainuddin, 2015 dalam (Ishak, T., Kurniawan, R., & Zamzam, 2019).

Analisis Karakteristik Dan Konteks Pembelajar (*Analyze Learners and Contexts*).

Tugas peneliti adalah menganalisa peserta, pengajar dan materi pelatihan yang diberikan secara simultan. Analisis karakteristik dan konteks pembelajar mencakup karakteristik awal pembelajar dalam latar pembelajar, sikap, kemampuan. Karakteristik latar pembelajar tersebut adalah pengetahuan dan keterampilan baru yang akan digunakan untuk merancang strategi instruksional.

Perancangan karakteristik peserta pelatihan ini dikembangkan menyesuaikan dengan topik bahasan yang akan disampaikan dengan memperhatikan aspek *gender* peserta, usia peserta, gaya belajar peserta, latar belakang pendidikan peserta, lokasi unit sekolah, dan lain-lain. Adapun fungsi dari identifikasi latar belakang pendidikan diantaranya untuk mengetahui pemahaman awal peserta dan berapa tingkat pengembangan yang perlu diberikan.

Merumuskan Tujuan Khusus (*Write Performance Objectives*)

Tahapan ini bertujuan untuk merumuskan tujuan khusus secara spesifik ialah mendapatkan informasi dalam pengembangan butir-butir tes. Pengembangan pelatihan mendefinisikan tujuan umum pelatihan atau menerjemahkan standar kompetensi yang telah ditetapkan ke dalam tujuan khusus pelatihan yang lebih operasional dengan indikator-indikator tertentu. Deskripsi rumusan operasional ini mencerminkan tujuan khusus program. Langkah awal setelah mendata peserta pelatihan, adalah peserta mengikuti *pre-test online* melalui *google form*. *Pre-test* berisi butir-butir soal yang untuk mengetahui pengetahuan awal dan tingkat pemahaman peserta tentang ISO 21001:2018 sebagai sistem pengelolaan organisasi pendidikan. *Pre-test* ini dapat dimanfaatkan sebagai pedoman dalam pemberian materi pelatihan yang diberikan sesuai tahapan pembelajaran berbasis *blended* melalui *flipped classroom*. *Pre-test* juga dapat dijadikan sebagai basis data yang menggambarkan prosedur, operasional, serta sistem yang telah diimplementasikan oleh peserta pelatihan dengan memanfaatkan ISO 9001:2008, dan ISO 9001:2015 sebagai adaptasi sistem manajemen mutu pendidikan.

Mengembangkan Instrumen (*Develop Assesment Instruments*)

Peneliti mengembangkan indikator asesmen berkaitan dengan tujuan khusus dan operasional secara langsung. Pengembangan indikator sangat penting karena berkaitan dengan tingkat capaian tujuan pelatihan dan kompetensi khusus yang ingin dicapai berdasarkan indikator-indikator tertentu. Instrumen juga digunakan untuk mengukur desain pelatihan yang dikembangkan.

Pengembangan alat evaluasi menggambarkan kinerja peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Instrumen berupa tes hasil belajar berkaitan dengan tujuan khusus pelatihan. Instrumen yang berhubungan dengan perangkat produk atau desain pelatihan yang dikembangkan dapat berupa *kuisisioner* atau daftar cek. Pengajar mendapat *feedback* tentang naik atau tidaknya tingkat pemahaman peserta didik setelah mendapatkan materi pembelajaran.

Mengembangkan Strategi Pembelajaran (*Develop Instructional Strategy*)

Strategi pembelajaran yang dirancang ini berhubungan dengan produk atau desain pelatihan yang ingin dikembangkan secara spesifik. Tujuan merancang strategi pembelajaran yakni membantu pebelajar mencapai tujuan khusus pelatihan, diantaranya memahami persyaratan ISO 21001:2018, mampu mengembangkan dokumentasi sesuai persyaratan ISO 21001:2018, dan mampu menerapkan persyaratan ISO 21001:2018 sesuai dengan kinerja terbaik organisasi.

Dengan penjadwalan pelatihan secara *synchronuous*, pelatihan secara *asynchronuous*, pembelajaran kolaborasi serta pembelajaran tatap muka fisik disampaikan oleh instruktur pelatihan yang berinteraksi dengan peserta pelatihan agar memberikan pengetahuan dan keterampilan yang sesuai dengan kebutuhan peserta pelatihan. Pelatihan pemahaman ISO 21001: 2018 berupa beberapa topik bahasan seperti:

Tabel Mata Pelatihan

No.	Mata Pelatihan
1.	Pendahuluan
2.	Selayang Pandang ISO 21001:2018
3	Sebelas (11) Prinsip Pendekatan Proses Manajemen Kualitas ISO 21001:2018
4.	Persyaratan atau klausul-klausul ISO 21001:2018 mulai klausul ke empat sampai dengan klausul ke sepuluh yang terdiri dari Konteks Organisasi, Kepemimpinan, Perencanaan, Pendukung, Operasi,

	Evaluasi Kinerja, dan Peningkatan.
5.	SMOP dalam Kerangka Organisasi
6,.	Pemahaman Organisasi YASMINA – Sekolah Kreativa
7.	Kesimpulan

Strategi pembelajaran menggunakan *flipped classroom* dengan tujuan agar materi pelatihan sesuai dengan kebutuhan peserta pelatihan dan alokasi waktu pelatihan, peserta mendapatkan pengalaman pembelajaran dengan beragam metode pembelajaran baik secara langsung maupun melalui media teknologi informasi dan komunikasi, seperti *slide power point*, video, dan *e-book*, *zoom*, *google classroom*, sebagai kunci dari penelitian ini sehingga terbangunnya interaksi antara peserta didik dengan pengajar, dan antar peserta didik dengan peserta lain sebagai mitra kerja dalam proses pembelajaran, saat berdiskusi materi pelatihan, dan penyelesaian masalah dalam implementasi materi pelatihan di lapangan secara pelatihan secara *synchronuous* dan pelatihan secara *asynchronuous*, pembelajaran kolaborasi serta pembelajaran tatap muka fisik, dan pelaksana pelatihan dapat mengevaluasi peserta yang aktif berdasarkan kehadiran dan berperan aktif dalam proses pembelajaran saat pelatihan berlangsung, menilai hasil pembelajaran melalui *pre-test* dan *post-test* dan evaluasi per topik bahasan materi pelatihan *e-book*.

Mengembangkan dan Memilih Bahan Ajar (*Development and Select Instructional Materials*).

Pilihan media dan bahan ajar misalnya: media komunikasi digital dipilih dan dirancang untuk mendukung pencapaian tujuan pelatihan. Adapun alasan pemilihan dan pengembangan berdasarkan model atau desain yang dikembangkan berdasarkan tipe, jenis, dan model tertentu tersebut. Pengembangan dan pemilihan bahan ajar ditetapkan dengan memperhatikan keterjangkauan dan persyaratan kemampuan dan keterampilan peserta dalam penggunaan sumber-sumber belajar.

Bahan ajar yang dapat digunakan pada pelatihan ini adalah *slide* materi dalam berbentuk *slide power point*, video, *e-book*, dan disampaikan melalui *zoom*, *google classroom*. Sedangkan aplikasi yang digunakan meliputi *google form*, untuk presensi, *pre-test*, *post-test* dan evaluasi, aplikasi youtube untuk mendapatkan materi pelatihan: *google classroom*, untuk pemaparan ringkasan materi pelatihan, dan diskusi antara pelatih dan peserta maupun antar peserta pelatihan, kegiatan pelatihan dapat dilakukan dengan cara tatap muka secara *offline* atau *online* dengan *zoom* dan rekamannya.

Desain dan Evaluasi Formatif (*Design and Conduct Formative Evaluation of Instruction*)

Keefektifan pembelajaran, perlu dirancang dan dilaksanakan melalui evaluasi formatif. Evaluasi formatif yaitu evaluasi yang dilaksanakan oleh pengembang selama program penguatan berjalan. Pada tahap desain dan evaluasi ini dilakukan diskusi melalui *google classroom* dan evaluasi yang diberikan dalam *e-book* dan diselesaikan peserta pelatihan melalui *google form*. Para peserta pelatihan diberikan kesempatan untuk menuntaskan evaluasi dalam *e-book*, melakukan tanya jawab serta berdiskusi dalam pembelajaran kolaborasi menggunakan aplikasi *google classroom* agar mendapatkan umpan balik masukan dari para peserta lain. Pada tahap pembelajaran tatap muka fisik, para peserta pelatihan diberikan kesempatan untuk menyampaikan informasi dan permasalahan kepada instruktur pelatihan mengenai pemahaman dan implementasi ISO 21001:2018, hal ini tentunya sebagai wadah dan kesempatan untuk meninjau kembali materi pelatihan.

Revisi Instruksional (*Revise Instruction*)

Revisi pembelajaran terhadap proses pelatihan dapat dilaksanakan selama program pembelajaran dijalankan. Hasil capaian dan masukan dari peserta pelatihan menjadi catatan dalam revisi atau pengukuran ketercapaian program pelatihan yang telah dijalankan.

Merancang dan Mengevaluasi Sumatif (*Design and Conduct Summative Evaluation*)

Setelah serangkaian proses pelatihan *synchronous* dan pelatihan *asynchronous*, pembelajaran kolaborasi dan pembelajaran tatap muka fisik dijalankan maka langkah berikutnya adalah melakukan evaluasi sumatif. Pelaksanaan evaluasi sumatif bertujuan untuk menentukan tingkat efektivitas program. Hasil-hasil pada tahap revisi instruksional dijadikan dasar untuk menyusun perangkat yang dibutuhkan. Hasil perangkat tersebut selanjutnya divalidasi dan diuji cobakan kepada para peserta pelatihan dengan menuntaskan *post-test*. Peserta harus menyelesaikan jawaban butir-butir pertanyaan *post-test* sesuai dengan pemahaman yang dikuasai setelah mengikuti serangkaian kegiatan pelatihan. Melalui jawaban peserta pelatihan atas pertanyaan-pertanyaan *post-test* maka capaian peserta pelatihan mudah diukur bahkan kemajuan tingkat kapasitas dan kompetensi peserta pelatihan dapat diukur, karena pertanyaan yang diajukan dalam *post-test* sama dengan *pre-test*.

Oleh karena penelitian ini memilih model pengembangan Dick dan Carey yang diintegrasikan dengan model pengembangan PEDATI maka langkah pengembangan model Dick dan Carey, terutama tahap ke empat, menulis tujuan instruksional khusus, tahap ke lima mengembangkan instrumen penilaian, tahap ke enam, mengembangkan strategi pembelajaran, tahap ke tujuh, mengembangkan dan menyeleksi materi pembelajaran, tahap ke delapan, merancang dan melakukan evaluasi formatif, tahap ke sembilan, melakukan revisi, dan tahap ke sepuluh, merancang dan melakukan evaluasi sumatif diintegrasikan ke dalam tahapan model PEDATI sebagai pengembangan strategi pembelajaran *blended*.

Perencanaan Pengembangan Pembelajaran *Blended learning*

Perencanaan pengembangan pembelajaran ini diuraikan dalam tabel berikut:

Tabel Pengembangan Pembelajaran *Blended learning*

No.	Tahap	Tujuan	Kegiatan	Perangkat
1.	Melakukan Analisis Pembelajaran	- Menjamin bahwa Kegiatan pengembangan ini sesuai dengan kebutuhan peserta pelatihan - Memberikan keyakinan kepada instruktur pelatihan bahwa tujuan pelatihan dapat dicapai secara efektif dan efisien	- Menganalisis materi pembelajaran menurut kognitif psikomotorik peserta pelatihan dibutuhkan oleh peserta. - Menganalisis materi pelatihan yang ingin dikembangkan.	- Hasil wawancara - Referensi berupa buku dan artikel
2.	Menganalisa peserta pelatihan dan konteks pelatihan	- Menjamin bahwa seluruh peserta pelatihan dapat mengikuti pelatihan untuk mencapai tujuan pelatihan. - Mengontrol materi pelatihan yang nantinya disusun untuk dipelajari oleh peserta	- Menganalisa aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta pelatihan. - Menganalisa manfaat yang akan diperoleh peserta pelatihan setelah mempelajari materi pelatihan	Hasil analisa pembelajaran materi pelatihan.

		pelatihan.	yang akan dikembangkan.	
3.	Menulis tujuan instruksional khusus	Tujuan pelatihan menjadi lebih detail dan jelas.	- Mendeskripsikan apa yang menjadi tujuan yang ingin dicapai oleh peserta pelatihan. - Mendeskripsikan rumusan pengetahuan, sikap dan keterampilan yang akan dicapai peserta pelatihan.	- Tujuan instruksional umum - Manual ISO 21001:2018 - Internet
4.	Mengembangkan instrumen penilaian	Mengukur keberhasilan peserta pelatihan dalam menguasai perilaku yang telah ditetapkan dalam tujuan instruksional khusus.	Menyusun butir tes formatif dan tes sumatif sesuai dengan tujuan instruksional khusus yang telah ditetapkan.	Instrumen penilaian.
5.	Mengembangkan strategi pelatihan dengan menggunakan PEDATI.	Menghasilkan desain mengembangkan produk pelatihan berbasis <i>blended learning</i>.	Membuat desain produk pengembangan pembelajaran, berbasis <i>blended learning</i> menggunakan <i>platform zoom</i> dan <i>google classroom</i>.	Tujuan instruksional umum dan Tujuan instruksional khusus.
6.	Mengembangkan dan memilih materi pembelajaran	Menghasilkan produk pelatihan berbasis <i>blended learning</i> menggunakan <i>zoom</i> dan <i>google form</i>.	- Merancang produk pembelajaran menggunakan <i>zoom</i> dan <i>google classroom</i>. - Merancang materi pelatihan berbasis <i>blended learning</i>. - Merancang materi pembelajaran	- Tujuan instruksional umum dan tujuan instruksional khusus - Manual ISO 21001:2018 - Refensi lain dan artikel - internet

			tatap muka fisik.	
7.	Merancang dan melakukan evaluasi formatif.	• Memperoleh pendapat, penilaian, kritik, dan saran dari para ahli sebagai acuan untuk perbaikan desain pembelajaran selanjutnya.	• Merancang instrumen evaluasi formatif. • Menganalisa hasil penilaian dari ahli materi, ahli desain pembelajaran, ahli media. • Merancang instrumen evaluasi formatif untuk peserta pelatihan. • Menganalisa hasil penilaian dari peserta pelatihan.	• Instrumen penilaian dari ahli materi, ahli desain pembelajaran, ahli media.
8.	Melakukan revisi.	• Menyempurnakan produk pelatihan sesuai dengan pendapat dan saran para ahli dan hasil evaluasi formatif.	• Melakukan penyempurnaan produk pelatihan berbasis <i>blended learning</i> menggunakan <i>zoom</i> dan <i>google classroom</i>.	• Produk pelatihan.
9.	Merancang dan melakukan evaluasi sumatif.	• Mengenalkan produk pelatihan kepada peserta pelatihan. • Mengetahui pendapat dan saran dari peserta pelatihan tentang produk pelatihan.	• Sosialisasi dan uji coba penggunaan produk pelatihan. • Merancang instrumen evaluasi sumatif untuk peserta pelatihan. • Melakukan <i>pre-test</i>, dan <i>post-test</i>. • Menulis hasil laporan akhir.	• Hasil produk pelatihan yang dikembangkan. • Instrumen evaluasi sumatif peserta pelatihan.

Penerapan Pembelajaran *Blended learning*.

Implementasi *blended learning* pada mata pelatihan pemahaman ISO 21001:2018 di Sekolah Kreativa, Bogor dengan sasaran implementasi yaitu pendidik dan tenaga kependidikan di Sekolah Kreativa, Bogor. Berdasarkan penjelasan sistem pelatihan dan materi pelatihan disampaikan dalam waktu lima (5) jam pelajaran.

Tim pelatih akan meminta peserta pelatihan untuk bergabung ke dalam *zoom* dengan menggunakan kode *link zoom* dan *id password*. Selanjutnya dalam proses pembelajaran pelatihan bergantung dengan keaktifan individu peserta. Materi pembelajaran yang disajikan dalam *zoom* adalah berupa mentimeter, *pre-test*, video pembelajaran pelatihan serta bahan pembelajaran *online* berupa *slide powerpoint* maupun berupa file .doc, .pdf. Selain bahan pembelajaran tersebut peserta didik juga diarahkan untuk terlibat aktif dalam diskusi kelompok baik kepada instruktur pelatihan maupun antar peserta pelatihan. Pelatihan ini juga menggunakan *google classroom* untuk menyampaikan pengumuman, *slide powerpoint* materi pelatihan, file hasil diskusi kelompok dalam bentuk .doc, rekaman video pelatihan, tugas-tugas pelatihan, *e-book*, bahkan presensi dalam bentuk *google form*. Selain itu pemanfaatan *whatsapp* juga digunakan untuk membantu komunikasi dan koordinasi tentang pelatihan ini.

Pada bagian awal pembelajaran pelatihan peserta pelatihan diminta untuk mengerjakan *pre-test* yang telah diberikan pelatih, *pre-test* digunakan untuk memberikan penilaian secara *online* baik berupa pilihan ganda. *Pre-test* disusun untuk mengukur dan mengetahui pengetahuan dan wawasan awal peserta terhadap pemahaman ISO 21001:2018.

Validasi, Evaluasi, Dan Revisi Pembelajaran *Blended learning*

Proses *expert review* dilakukan untuk melihat kelayakan prototipe pembelajaran pelatihan yang dikembangkan menurut ahli. Untuk menilai kualitas prototipe pembelajaran pelatihan yang dikembangkan dan mendapatkan saran perbaikan maka instrumen tersebut akan diuji cobakan kepada ahli desain pembelajaran, ahli materi, dan ahli media.

Setelah instrumen selesai disiapkan, maka langkah selanjutnya adalah mengambil data *review* dari ahli desain pembelajaran, ahli materi dan ahli media. Selanjutnya dilakukan tahap evaluasi formatif pada peserta pelatihan setelah melakukan revisi pada prototipe pembelajaran pelatihan berdasarkan hasil evaluasi dari para ahli.

Penelitian dalam pengembangan pembelajaran pelatihan berbasis *blended learning* pada mata pelatihan pemahaman ISO 21001:2018 ini menggunakan langkah-langkah evaluasi formatif pada peserta pelatihan dengan skema sebagai berikut:

- a. Satu-ke-satu dengan tiga (3) orang peserta pelatihan
Responden sebanyak tiga (3) orang peserta pelatihan menguji keefektifan pelatihan.
- b. Grup Kecil
Responden sebanyak tujuh (7) orang peserta pelatihan bergabung dalam menguji keefektifan pelatihan.
- c. Uji Lapangan
Pada tahap ini desain pembelajaran pelatihan yang sedang dikembangkan dicobakan seluruh peserta pelatihan. Peserta pelatihan diberikan kesempatan menggunakan video pelatihan, video materi pelatihan, dan e-book dalam *google classroom* kemudian menggunakan lembar *kuisisioner* untuk mendapatkan informasi dan masukan dari peserta pelatihan selaku pengguna *google classroom*.

Revisi Model

Setelah dilakukannya tahap pengumpulan informasi maka berikutnya adalah revisi dari ahli desain pembelajaran, ahli materi dan ahli media. setelah tahap revisi yang dilakukan berdasarkan masukan ahli desain pembelajaran, ahli materi dan ahli media, maka selanjutnya perlu dilakukan kegiatan perbaikan berdasarkan evaluasi formatif yang dilakukan kepada peserta pelatihan.

Beberapa aktivitas yang dilakukan untuk penelitian pengembangan pelatihan berbasis *blended learning* dengan pendekatan *flipped classroom*, diantaranya:

a. Membuat *Story Board* Kelas Pelatihan Sinkron Maya

Storyboard (papan cerita) dari media pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

1) Halaman *Zoom*



Gambar Papan Cerita Halaman *Zoom*

2) Halaman Utama Beranda



Gambar Papan Cerita Halaman Beranda

3) Halaman Penjelasan Sistem Pelatihan



Gambar Papan Cerita Halaman Penjelasan Sistem Pelatihan

4) Halaman Materi



Gambar Papan Cerita Halaman Materi

b. Membuat dan Menghimpun Elemen Media Kelas Pelatihan Sinkron Maya

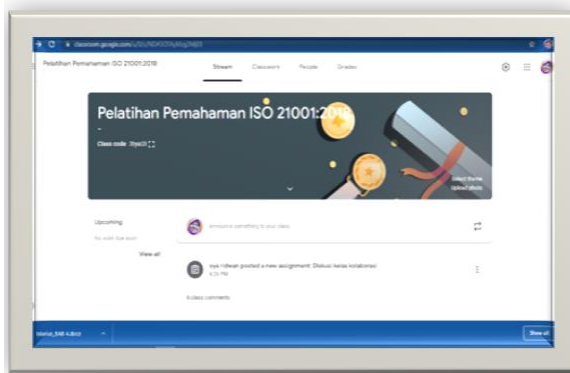
Elemen media yang digunakan dalam media pembelajaran ini berupa media *online* yang di dalamnya terdapat berupa *slide*, teks, gambar, tabel, presentasi dan sebagainya. Pengembangan mulai dengan mengumpulkan materi pelatihan yang sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar pelatihan kemudian menggabungkan materi pelatihan dengan media seperti gambar, grafik tabel, dan media lain yang berkaitan dengan materi pelatihan.

c. Mengimplementasikan Media Kelas Sinkron Maya

Perancang pengembangan mengimplementasikan media dimulai membuat *link zoom* beserta *meeting ID* dan *passcode* agar peserta pelatihan dapat bergabung dalam kegiatan pelatihan sinkron maya. Pengembang juga telah menyusun dan menampilkan *slide powerpoint* yang berisi penjelasan sistem pelatihan, *pre-test*, game, video, bahan diskusi kelompok, materi pelatihan mulai dari pendahuluan hingga kesimpulan.

d. Membuat Story Board Kelas Pelatihan Asinkron Maya dan Kolaborasi

Storyboard (papan cerita) dari media pembelajaran ini adalah sebagai berikut:



Gambar Papan Cerita Halaman Beranda *Google Classroom*

e. Membuat dan Menghimpun Elemen Media Kelas Pelatihan Asinkron Maya dan Kelas Kolaborasi

Elemen media kelas pelatihan asinkron maya dan kelas kolaborasi yang digunakan dalam media pembelajaran ini berupa media *online* yang di dalamnya terdapat, teks, *slide*, video, gambar, grafik dan sebagainya. Pengembangan mulai dengan mengumpulkan materi pelatihan yang sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar pelatihan kemudian menggabungkan materi pelatihan dengan media seperti teks, *slide*, video, gambar, grafik dan media lain yang berkaitan dengan materi pelatihan.

f. Mengimplementasikan Media Kelas Pelatihan Asinkron Maya dan Kelas Kolaborasi

Perancang pengembangan mengimplementasikan media dimulai membuat *Google classroom* beserta link dan *class code* agar peserta pelatihan dapat bergabung dalam kegiatan pelatihan asinkron maya. Pengembang juga telah

menyusun kalender kegiatan pelatihan, pengumuman, tugas dan instruksi, diskusi atau obrolan, *file* materi dan sebagainya

g. Membuat *Storyboard* Kelas Pelatihan Tatap Muka Fisik

Storyboard (papan cerita) dari media pembelajaran ini adalah sebagai berikut:



Gambar Papan Cerita Kegiatan Kelas Pelatihan Tatap Muka Fisik

h. Membuat dan Menghimpun Elemen Media Kelas Pelatihan Tatap Muka Fisik

Elemen media kelas pelatihan tatap muka fisik yang digunakan dalam media pembelajaran ini berupa media *online* dan *offline* yang di dalamnya terdapat teks, *post-test* dalam *google form* dan sebagainya.

Pengembangan mulai dengan mengumpulkan materi pelatihan yang sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar pelatihan kemudian menggabungkan materi pelatihan dengan media seperti *post-test* yang berkaitan dengan materi pelatihan.

i. Mengimplementasikan Media Kelas Pelatihan Tatap Muka Fisik

Perancang pengembangan mengimplementasikan media dimulai membuat *post-test* dalam *google form* beserta linknya agar peserta pelatihan dapat bergabung dalam kegiatan *post-test*. Pengembang juga mendengar hambatan peserta pelatihan dalam memahami materi pelatihan.

C. TEKNIK ANALISIS DATA

Langkah terakhir dalam suatu penelitian adalah teknik analisis data. karena analisis data. menjadi penting karena dapat digunakan dalam menjawab solusi bagi permasalahan yang ada. Hasil analisa data setelah dikaji merupakan data yang dibutuhkan untuk mengetahui tingkat keberhasilan pelaksanaan suatu

penelitian. Data yang sudah dihasilkan dari suatu penelitian setelah dianalisa menjadi data kuantitatif dan data kualitatif.

Teknik analisis data adalah suatu proses analisis yang dilakukan dengan teknik-teknik tertentu, sehingga langkah ini hakikatnya haruslah sesuai dengan metode penelitian yang diambil serta instrumen penelitian yang dijalankan, hingga nantinya sesuai antara rumusan masalah, hasil penelitian, dan juga kesimpulan yang ada.

Menurut Sugiyono, 2010 dalam teknik analisis data adalah proses penelitian yang sangat sukar dilakukan hal ini lantaran membutuhkan kerja keras, fikiran yang kreatif, dan kemampuan pengetahuan yang tinggi. Dalam pandangannya dalam teknik analisis data tidak bisa disamakan antara satu penelitian dengan peneliti yang lainnya, terutama mengenai metode yang dipergunakan

Teknik analisa data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini yakni:

1. Analisis Deskriptif Kualitatif

Menurut (Tegeh & Pudjawan, 2015) teknik analisis deskriptif kualitatif adalah teknik analisa data yang dilakukan dengan cara mengumpulkan dan mengelompokkan data penilaian kualitatif seperti komentar, saran, kritik, masukan, perbaikan atau revisi yang terdapat pada angket atau *kuisi* yang dibagikan (Tegeh et al., 2015). Untuk mengelola data saran, masukan para ahli dalam proses tinjauan para ahli dalam suatu penelitian digunakan teknik analisis Data tersebut data tersebut merupakan data tentang komentar, saran dan perbaikan saran dan perbaikan dari hasil *kuisi* atau angket yang diserahkan kepada ahli materi, ahli media, dan ahli desain pembelajaran. Hasil analisa data dari para ahli tersebut selanjutnya akan digunakan untuk merevisi prototipe pembelajaran pelatihan berbasis *online* memanfaatkan *blended learning* dengan pendekatan *flipped classroom* yang sedang dibuat.

2. Analisis Deskriptif Kuantitatif

Teknik analisa data yang dilakukan dengan memperhitungkan terhadap poin yang diberikan dalam *kuisi* dan data akan ditampilkan dalam bentuk persentasi dikenal sebagai teknik deskriptif kualitatif. Rumus yang digunakan menghitung persentasi menurut (Sugiyono, 2015b) adalah sebagai berikut:

$$Persentase (\%) = \frac{\sum x}{SMI} \times 100$$

$\sum x$ = Jumlah skor

SMI = Skor maksimal Ideal

Data hasil tersebut selanjutnya akan dimaknai berdasarkan tabel berikut:

Tabel Konversi Tingkat Pencapaian Hasil *Review*

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
100% - 90%	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
89% - 75%	Baik	Direvisi seperlunya
74% - 65%	Cukup	Cukup banyak direvisi
64% - 55%	Kurang baik	Banyak direvisi
54% - 0%	Sangat tidak baik	Direvisi total

Apabila para ahli me-*review* dan memberikan hasil penilaian dalam bentuk angka mulai 0 -100, maka untuk menginterpretasikan nilai tersebut, digunakan interpretasi sesuai Permendikbud No. 104 Tahun 2014. Interpretasi nilai dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel Kualifikasi Skala Penilaian Instrumen *Review* Ahli

Interval Nilai	Hasil Konversi	Predikat	Interpretasi
96 – 100	4,00	A	Sangat baik
91 – 95	3,66	A-	
85 – 90	3,33	B+	Baik
80 – 84	3,00	B	
75 – 79	2,66	B-	
70 – 74	2,33	C+	Cukup
65 -69	2,00	C	
60 – 64	1,66	C-	
55 – 59	1,33	D+	Kurang
≤ 54	1,00	D	

Selanjutnya, untuk melihat efektifitas pembelajaran, digunakan rumus Uji *N-Gain Score*.

$$N - Gain = \frac{\text{Nilai Post-test}-\text{Nilai Pre-test}}{\text{Nilai Maksimal}-\text{Nilai Pre-test}}$$

Gain ternormalisasi atau yang disingkat dengan *N-Gain* merupakan perbandingan skor *gain* aktual dengan skor *gain* maksimum. Menurut Richard R. Hake, 1998 dalam (Hartati Susanto, 2020) Skor *gain* aktual yaitu skor *gain* yang diperoleh peserta didik sedangkan skor *gain* maksimum yaitu skor *gain* tertinggi yang mungkin diperoleh peserta didik.

Data tersebut selanjutnya selanjutnya akan dikategorikan sesuai dengan tingkatan seperti yang dijelaskan pada tabel berikut Archambault, D., Purchase, H., & Pinaud, 2008 dalam (Febryanti & Ahmad, 2019).

Tabel Kategori *N-Gain*

Nilai <i>N-Gain</i>	Kategori
$g > 0.7$	Tinggi
$0.3 \leq g \leq 0.7$	Sedang
$g < 0.3$	Rendah



KAJIAN TEORITIK

A. KONSEP PENGEMBANGAN MODEL

Pengertian Pengembangan Model

Seel & Richey, 1994 dalam (Rahayu et al., 2019) memberikan pengertian pengembangan adalah proses penerjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik.

Menurut Yaumi, 2018 suatu proses pengembangan yang dilakukan secara sistematis dan terstruktur akan melalui sebuah proses analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Proses pengembangan tersebut menciptakan sebuah produk dalam bentuk fisik ataupun *softcopy* baik dalam bentuk melanjutkan produk yang sudah ada sebelumnya, memodifikasi, menggabungkan elemen-elemen penting, ataupun membuat sebuah produk baru (Yaumi, 2018).

Januszewski & Molenda, 2008 berpendapat bahwa pengembangan adalah suatu usaha untuk menghasilkan material yang dibutuhkan dalam pembelajaran dan lingkungan belajar, pengembangan juga berfungsi sebagai alat pendukung untuk efektifitas dan efisiensi pembelajaran (M.Molenda., 2008)

Sementara Branch, 2015 menjelaskan bahwa pengembangan terdiri dari beberapa proses, seperti (1) Menganalisis keperluan pembelajaran dan situasi yang terjadi; (2) Merancang sejumlah spesifikasi lingkungan belajar yang efektif, efisien, dan relevan; (3) Melakukan pengembangan berbagai aspek yang berhubungan dengan peserta didik dan pengelolaan materi pembelajaran; (4) Penerapan materi pembelajaran yang telah dihasilkan; (5) Melaksanakan penilaian formatif dan sumatif terhadap produk hasil pengembangan (Branch, R. M., & Dousay, 2015).

Berlandaskan beberapa pendapat tersebut di atas, pengertian pengembangan dalam pembelajaran merupakan suatu proses merancang atau mendesain pembelajaran kedalam bentuk fisik dengan mengikuti tahapan analisis kebutuhan, melaksanakan analisa lingkungan belajar secara spesifikasi, mengembangkan materi pembelajaran, mengimplementasikan, serta melaksanakan penilaian formatif dan sumatif dimana proses pengembangan harus berfokus pada kondisi peserta didik sehingga diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Relevansi Model Pembelajaran

Gustafson dan Branch, 2009, mendefinisikan pengembangan pembelajaran sebagai suatu prosedur yang diorganisir dengan mencakup tahapan menganalisis, mendesain, mengembangkan, mengImplementasikan dan mengevaluasi pembelajaran (R. M. Branch, 2009). Lebih lanjut Gustafson dan Branch, 2009, menjelaskan bahwa pengembangan pembelajaran mencakup sedikitnya lima aktivitas utama, yaitu (1) Menganalisis latar belakang (*setting*) dan kebutuhan pebelajar; (2) Mendesain serangkaian spesifikasi untuk suatu lingkungan mahapeserta didik yang efektif, efisien dan relevan; (3) Mengembangkan materi pembelajaran; (4) Implementasi dari hasil rancangan pembelajaran; dan (5) Mengevaluasi hasil pengembangan, baik evaluasi formatif maupun evaluasi sumatif (R. M. Branch, 2009).

(Sidik, 2012) menjelaskan bahwa relevansi model pembelajaran terhadap komponen sistem berakibat pada rendahnya kualitas proses pembelajaran seperti (1) kemampuan peserta didik dalam bertanya yang rendah; (2) peserta didik tidak tepat waktu dalam penyelesaian tugas; (3) materi pembelajaran yang dipakai sangat sederhana; (4) tingkat partisipasi peserta didik dalam pembelajaran rendah; (5) penggunaan strategi pembelajaran yang tidak konsisten dengan materi pembelajaran.

Supaya peserta didik dapat belajar dan beraktivitas sesuai dengan kondisi belajar yang dimilikinya maka penguatan konseptual model pembelajaran dilakukan terhadap relevansi model konseptual. Dalam menentukan relevansi model konseptual dengan kondisi belajar peserta didik diperlukan beberapa proses diantaranya: (1) Mengidentifikasi kebutuhan belajar peserta didik; (2) Merancang pengembangan pembelajaran; (3) Menerapkan pembelajaran; (4) Menilai pembelajaran yang dikembangkan. iklan sistem pembelajaran dan implementasi produk pembelajaran

Klasifikasi Model Pengembangan

Klasifikasi model pengembangan pembelajaran menurut (Branch, R. M., & Dousay, 2015) berdasarkan orientasi penggunaan model adalah: (1) model pengembangan pembelajaran berfokus pada kelas; (2) model pengembangan pembelajaran berfokus pada produk; (3) model pengembangan pembelajaran berorientasi pada sistem.

Tujuan model pengembangan pembelajaran berorientasi pada kelas yakni untuk membantu pendidik dalam tugasnya merencanakan pembelajaran di kelas. Lingkup model pengembangan berorientasi kelas merupakan lingkup yang terkecil diantara ketiga model pengembangan pembelajaran yang dijelaskan diatas, karena pengembangan berfokus kelas hanya memiliki sumber daya bagi pendidik bersifat terbatas pada pemilihan bahan pembelajaran dan pengembangan ini berada pada lingkup pembelajaran di kelas. Jenis-jenis model pengembangan pembelajaran yang berorientasi pada kelas antara lain: Heinich, Molenda, Russel, and Smaldino (1999), Newby, Stepich, Lehman, and Russell (2000), Morison, Ross, and Kemp (2001), Sims and Jones (200), Dabbagh and Bannan-Ritland (2005), Wiggins and McTighe (2005), Van Merrienboer (2007).

Model pengembangan lain adalah model pengembangan yang berorientasi pada produk dengan fokus untuk menciptakan suatu produk pembelajaran. Maksud dari produk pembelajaran adalah suatu produk pembelajaran yang digunakan pendidik untuk kegiatan yang tidak hanya terbatas pada lingkup kelas. Beberapa contoh produk yang dapat dikembangkan yakni produk untuk tujuan belajar mandiri, pelatihan yang menggunakan komputer, modul pembelajaran yang dapat digunakan secara mandiri oleh peserta didik dan materi pembelajaran yang digunakan dengan bimbingan pendidik. Karakteristik model pengembangan ini berupa proses pengembangan prototipe produk sebelum produk tersebut layak diterapkan. Pengembangan prorotipe produk bertujuan untuk menilai kualitas produk melalui pelaksanaan evaluasi formatif agar saat produk diimplementasikan sudah dinyatakan layak dipakai. Jenis model pengembangan pembelajaran berorientasi pada produk diantaranya Bergman and Moorc (1990), de Hooh, de Jong, and de Vries (1994), Bates (1995), Nieveen (1997), dan Seels and Glasgow (1998). Model pengembangan pembelajaran selanjutnya adalah model pengembangan pembelajaran yang berorientasi sistem.

Tujuan model pengembangan berfokus pada sistem adalah supaya lingkup proses mengembangkan pembelajaran berskala luas. Penentuan kebutuhan, kelayakan, serta implementasi model dalam pembelajaran adalah tahap pengumpulan data yang digunakan dalam model berorientasi sistem. Mayoritas model pengembangan pembelajaran berfokus pada sistem

mengharuskan pelaksanaan penelitian atas kebutuhan dan tujuan agar dapat menganalisa masalah dalam format yang diberikan sebelum proses perencanaan pembelajaran dilaksanakan. Jenis model pengembangan berorientasi pada sistem antara lain: *Interservice Procedures for Instructional System Development* (Basrson 1997), Gentry (1994), Dorsey, Goodrum, and Schwen (1997), Diamond (2008), Smith and Ragan (1999), dan Dick and Carey (2009).

Kelebihan model pengembangan pembelajaran berorientasi kelas, antara lain:

- a. Komponen model pengembangan pembelajaran relatif banyak. Komponen-komponen model pengembangan ini, diantaranya analisa peserta didik, rumusan tujuan pembelajaran, strategi pembelajaran, sistem penyampaian pembelajaran, penilaian proses belajar, dan penilaian pembelajaran.
- b. Model pengembangan pembelajaran berorientasi kelas sangat memperhatikan peserta didik, dengan meninjau proses belajar, gaya belajar, atau kemampuan prasyarat. Model ini juga memiliki aspek perbaikan.
- c. Adanya pengelompokan peserta didik menjadi belajar mandiri, belajar tim, dan lain-lainnya mengisyaratkan adanya aspek pengelolaan kelas.
- d. Peran pendidik dan peserta didik menjadi persyaratan dalam penyampaian materi, dan pengelolaan kegiatan kelas.
- e. Tenaga pengajar dapat mengaplikasikan model ini tanpa membutuhkan bantuan tim khusus (Prawiradilaga, 2009).

Prawiradilaga, 2009 menjelaskan pula kelemahan model pembelajaran berorientasi kelas seperti: (1) Model pembelajaran tidak mencakup mata pelajaran tertentu; (2) tidak semua komponen desain pembelajaran termasuk di dalamnya, meski komponen model pembelajaran ini relatif banyak; (3) Model pembelajaran ini fokus pada penyampaian materi dan pengelolaan kelas yang harus dilaksanakan oleh pendidik; (4) Dampak dari aspek-aspek lain terhadap proses belajar tidak dapat dideteksi (Prawiradilaga, 2009).

Menurut (Prawiradilaga, 2009) Keutamaan model pengembangan pembelajaran berorientasi produk diantaranya: (1) Seluruh kegiatan perancangan pembelajaran jelas dilaksanakan; (2) Model pengembangan ini fokus pada produksi, sehingga mudah diikuti langkah-langkah proses produksi bahan ajar; (3) Model dan cara kerja desain tidak melibatkan komponen supra sistem sehingga relatif sederhana.

Adapun kekurangan model pengembangan ini diantaranya oleh karena model ini dimanfaatkan untuk menghasilkan produk sehingga penjelasan secara langsung tentang pelaksanaan kegiatan pembelajaran tidak tersedia dan model ini pun tidak memberi penjelasan tentang proses belajar.

(Prawiradilaga, 2009) mengutarakan keunggulan model pengembangan pembelajaran berorientasi sistem antara lain: (1) Komponen model relatif banyak, dan termasuk lengkap; (2) Model ini diawali dengan komponen analisis kebutuhan sehingga terdapat analisa lain mengenai pembelajaran seperti lingkungan sekolah atau pekerjaan; (3) Model pengembangan pembelajaran ini memisahkan evaluasi proses belajar dan evaluasi program pembelajaran; (4) Model pengembangan pembelajaran berorientasi sistem adalah prosedur pengembangan karena adanya komponen umpan balik (*feedback*) dan komponen revisi; (5) Model ini dapat menambahkan aspek manajemen dalam pelaksanaan desain pembelajaran seperti pengelolaan sumber daya manusia dan total waktu yang dibutuhkan bagi seluruh kegiatan desain pembelajaran.

Di lain pihak, kekurangan model pengembangan pembelajaran berorientasi sistem antara lain: (1) Model sangat kompleks sehingga tidak mudah dilaksanakan oleh pengajar; (2) Waktu yang dibutuhkan dalam mengimplementasikannya lebih lama; (3) Untuk mengkaji model ini memerlukan upaya khusus.

Model Dick Dan Carey

Dick dan Carey model adalah suatu model pengembangan pembelajaran yang menggunakan dasar pemikiran yaitu pendekatan sistem. Pengertian Sistem yang dimaksud adalah secara teknis, model pengembangan ini merupakan kumpulan seperangkat komponen yang saling terkait dan bekerja sama untuk mencapai tujuan (Dick, W., & Carey, 2005a). Komponen dalam model pengembangan tersebut yaitu pengajar, peserta didik, materi belajar dan lingkungan belajar, serta lainnya yang dapat mendukung keberhasilan pembelajaran.

Model Dick & Carey terdiri dari beberapa tahapan antara lain penilaian kebutuhan (*needs assessment*) tujuan tahapan ini untuk mengidentifikasi tujuan pembelajaran. Analisis kebutuhan dilaksanakan untuk mengidentifikasi kesenjangan antara tujuan yang diinginkan dan kondisi saat ini. Kesenjangan ini disebut sebagai kebutuhan, maka istilahnya sering disebut penilaian kebutuhan.

Langkah pertama yaitu penilaian kebutuhan, siapa saja peserta didik yang terlibat? Meliputi karakteristik peserta didik, faktor apa yang dapat mempengaruhi keputusan yang akan dibuat tentang pengembangan

lingkungan belajar yang efektif, selain itu termasuk kemampuan kognitif, pengalaman sebelumnya, minat motivasi, dan gaya belajar individu pembelajar. Apa kebutuhan pembelajaran yang telah diidentifikasi? Apa yang tidak mampu peserta didik laksanakan pada poin sebelumnya berhubungan dengan topik umum yang semestinya peserta didik mampu lakukan? Apakah pembelajaran menjadi alasan yang membuat kebutuhan dapat diatasi? Berdasarkan informasi yang didapat maka gambaran kebutuhan belajar dapat ditunjukkan.

Langkah kedua model pengembangan ini yaitu deskripsi tujuan dan pernyataan tujuan, saatnya untuk menghasilkan pernyataan tujuan setelah mendapatkan gambaran umum tentang apa tujuan yang ingin dicapai. Dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut yang berhubungan dengan tujuan dapat membantu untuk menghasilkan pernyataan tujuan. Beberapa pertanyaan itu diantaranya: siapa peserta didik yang harus mencapai tujuan? Apa yang harus peserta didik mampu lakukan, tampilkan, atau capai? Peserta didik akan mencoba untuk mencapainya dalam konteks apa? Alat apa yang perlu disediakan untuk peserta didik supaya mereka berusaha untuk mencapainya? Bagaimana caranya mengetahui ketika peserta didik mencapainya?

Ketika pertanyaan tersebut selesai dijawab, maka tujuan pembelajaran dengan jelas menyatakan bahwa peserta didik adalah individu yang diharapkan untuk mencapai tujuan. Apa saja yang peserta didik akan dapat lakukan. Dalam konteks apa kinerja keterampilan akan diimplementasikan. Alat-alat apa saja yang akan disediakan bagi peserta didik dalam upaya mencapai tujuan. Analisa pembelajaran merupakan satu set prosedur yang bila diaplikasikan pada suatu tujuan pembelajaran akan menghasilkan identifikasi tahapan-tahapan yang relevan untuk mencapai tujuan dan keterampilan dasar yang diperlukan peserta didik untuk mencapai tujuan (Dick, W., & Carey, 2005a). Perancang pembelajaran perlu memahami berbagai jenis hasil belajar untuk dapat mengklasifikasikan tujuan.

Robert Gagne membantu perancang dalam pengelompokan semua jenis bahan pelajaran yang harus dipelajari dengan mengembangkan seperangkat kategori umum. Teori pengelompokan jenis bahan pelajaran bisa diuraikan menjadi tiga elemen utama. Elemen pertama, didasarkan pada klasifikasi atau taksonomi hasil belajar. Elemen kedua yaitu memberikan usulan kondisi internal dan eksternal tertentu yang dibutuhkan untuk mencapai hasil belajar. Berikut elemen ketiga yakni menjalankan sembilan peristiwa pembelajaran, yang berfungsi sebagai *template* untuk membuat serta memberikan sebuah unit pendidikan. Tujuan dan teori ini diantaranya adalah untuk membantu peserta didik dalam pembelajaran di kelas. Analisa peserta didik dan konteks pembelajaran sebagai salah satu fokus penting teknologi pembelajaran yaitu

ide pembelajaran secara individu. Pengajar tidak mengajar untuk kelompok, tetapi untuk sejumlah individu. Di samping itu, perancang dapat lebih mengelola lingkungan belajar untuk meningkatkan peluang hasil belajar peserta didik melalui hasil analisa peserta didik.

Selain itu tahapan menganalisis merupakan salah satu langkah dari proses desain pembelajaran juga berkaitan dengan menganalisis konteks kinerja maupun konteks pembelajaran. Konteks kinerja adalah pengaturan keterampilan dan pengetahuan baru yang akan dipakai peserta didik setelah proses kegiatan belajar mengajar selesai. Informasi tentang konteks kinerja memungkinkan terciptanya lingkungan belajar yang lebih relevan juga membantu untuk meningkatkan motivasi peserta didik dan sebagai dukungan dalam mentransfer pengetahuan baru dalam lingkungan kerja.

Menuliskan daftar tujuan, adalah langkah selanjutnya dalam model desain pembelajaran Dick dan Carey agar tujuan pembelajaran berdasarkan semua informasi yang telah dikumpulkan. Perancang membutuhkan informasi-informasi seperti, penilaian kebutuhan, analisa tujuan, analisa pembelajaran, dan analisa pelajar dan konteks pembelajaran agar penulisan tujuan pembelajaran efektif. Tujuan kinerja merupakan penjelasan secara rinci tentang apa yang peserta didik akan lakukan bila mereka menuntaskan suatu unit pembelajaran (Dick, W., & Carey, 2005a).

Tujuan kinerja juga disebut sebagai tujuan perilaku atau tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran berasal dari keterampilan yang diidentifikasi dalam analisa pembelajaran. Penekanan pada penilaian menggunakan instrumen penilaian adalah hal penting agar dapat melakukan kinerja dengan tepat dan membantu penilaian apakah capaian tujuan pembelajaran oleh peserta didik tercapai atau belum dan juga membantu untuk melakukan penilaian formatif. Aspek penilaian harus disesuaikan dengan kinerja yang dijabarkan dalam tujuan. Proses pemenggalan dan pengaturan konten, menentukan kegiatan belajar, dan memutuskan bagaimana menyampaikan konten dan kegiatan belajar digambarkan dalam model Dick dan Carey sebagai strategi pembelajaran. Dick dan Carey, 1978 dalam (Pada et al., n.d.) menyebutkan bahwa terdapat 5 komponen strategi pembelajaran, yaitu (1) kegiatan pembelajaran pendahuluan (konten *sequence* dan *clustering*), (2) penyampaian informasi, (3) partisipasi peserta didik, (4) tes, dan (5) kegiatan lanjutan.

Konten *Sequence* dan *Clustering* yang merekomendasikan faktor-faktor seperti, tingkat usia peserta didik, tingkat kompleksitas materi pelajaran, jenis pembelajaran yang berlangsung, apakah aktivitas dapat divariasikan sehingga memusatkan perhatian pada tugas, alokasi waktu yang diperlukan untuk memasukkan seluruh kejadian dalam strategi pembelajaran bagi setiap kluster

konten yang disajikan. Konten *Sequence* dan *Clustering* menjadi pertimbangan ketika menentukan seberapa banyak atau sedikit pembelajaran yang berlangsung pada waktu tertentu. Komponen belajar menurut Dick & Carey menyebutkan dalam *Gagne's Nine Events of Instruction* merupakan serangkaian kegiatan belajar mengajar eksternal yang mendukung proses internal dalam pembelajaran.

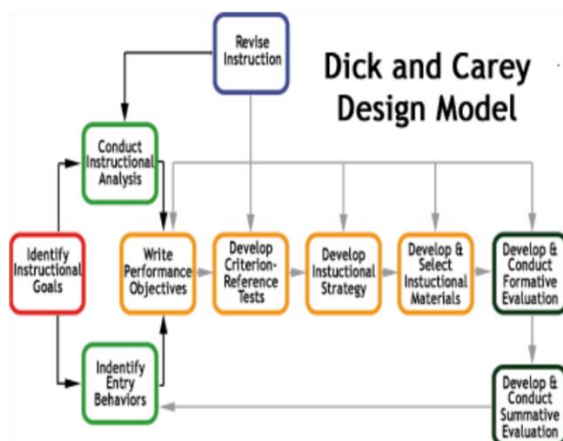
Penyampaian proses, berikut adalah urutan proses yang biasanya digunakan untuk mendapatkan perhatian dalam pembelajaran, antara lain: menginformasikan peserta didik mengenai tujuan pembelajaran, memberikan stimulasi untuk mengingat kembali pengetahuan sebelumnya, menyajikan materi stimulus, memfasilitasi bimbingan belajar untuk peserta didik, memunculkan kinerja, memberikan umpan balik tentang kebenaran kinerja, melakukan menilai kinerja, dan meningkatkan retensi serta transfer.

Partisipasi peserta didik melalui pengelompokan peserta didik dipercaya dapat menghambat belajar individu, tetapi pada saat yang sama mereka dapat memotivasi peserta didik dan membuat mereka tertarik untuk belajar. Pemilihan media belajar dan sistem penyampaian pembelajaran, sistem pengiriman informasi secara keseluruhan mencakup semua yang diperlukan untuk memungkinkan sistem pembelajaran berjalan seperti yang dimaksudkan dan dimana sistem pengiriman informasi diaplikasikan. Beberapa contoh sistem pengiriman informasi dapat dilaksanakan di ruang kelas, kuliah ceramah, korespondensi, kaset video, konferensi video, berbasis komputer, serta dapat juga berbasis web atau jaringan internet. Berbagai media belajar dapat dipilih untuk memberikan informasi dan peristiwa pembelajaran. Media belajar merupakan elemen fisik dalam lingkungan belajar dengan pembelajaran yang berinteraksi untuk belajar sesuatu. Pemilihan media dilakukan sebagai bagian dari tahapan strategi pembelajaran. Tahap mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran didasarkan pada apa yang telah dilakukan pada tahap pengembangan strategi pembelajaran. Mengembangkan dan memilih materi pembelajaran termasuk beberapa manual pembelajaran, materi ajar, dan berbagai instrumen tes. Materi pembelajaran juga mengenai beberapa bentuk pembelajaran seperti panduan instruktur, modul peserta didik, bahan presentasi, video pembelajaran, format multimedia berbasis komputer, dan halaman *web* untuk pembelajaran jarak jauh. Pengembangan bahan pembelajaran juga didasarkan pada sifat pelajaran yang akan disampaikan dalam kelas, ketersediaan bahan belajar yang relevan, dan sumber-sumber belajar yang bisa mendukung pengembangan materi pembelajaran yang dimaksud.

Tes diantaranya Evaluasi Formatif model Dick & Carey memiliki fokus pada tiga (3) tahap evaluasi formatif yang terkait dengan peserta didik yaitu evaluasi satu ke satu dengan peserta didik, evaluasi grup kecil, evaluasi uji lapangan. Evaluasi sumatif ditujukan untuk mempelajari efektivitas sistem secara keseluruhan dan dapat dilaksanakan setelah sistem melewati tahap penerapan baik dalam skala kecil atau besar maupun periode pendekatan jangka panjang.

Kegiatan lanjutan yang dikenal dengan istilah *follow up* dari suatu hasil kegiatan yang telah dilakukan seringkali tidak dilaksanakan dengan baik oleh guru (Uno, 2009).

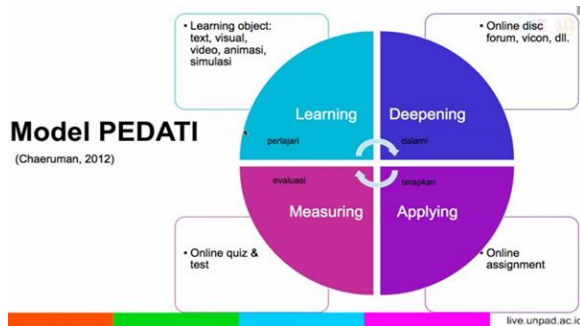
Model Dick, Carey & Carey diilustrasikan dalam bagan berikut:



Gambar Model Dick dan Carey

Model Pedati

PEDATI adalah suatu model pengembangan desain sistem pembelajaran *blended* yang dibuat oleh Chaeruman, nama PEDATI berasal dari kata **Pelajari, Dalami, Terapkan, dan Evaluasi** yang merupakan tahapan dalam desain sistem pembelajaran tersebut (U. A. Chaeruman, 2018). Sebagai suatu model desain pembelajaran, PEDATI dapat menjadi panduan atau acuan dalam merancang suatu sistem pembelajaran *blended* karena berisi suatu alur proses kerja yang sistematis untuk mengembangkan sebuah pembelajaran *blended* (Chaeruman, 2017).



Gambar Model PEDATI

Lima (5) langkah dalam desain sistem pembelajaran *blended* PEDATI yang dibuat oleh Chaeruman (Chaeruman, 2017) adalah sebagai berikut:

Langkah pertama, merumuskan capaian atau tujuan pembelajaran, capaian pembelajaran adalah suatu kondisi yang diharapkan dapat dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti pembelajaran yang dilakukan. Capaian pembelajaran berupa pernyataan kinerja. Capaian kinerja akan dijadikan dasar dalam (a) memilih, menentukan, dan mengorganisasikan materi; (b) memilih dan menentukan strategi pembelajaran; (c) memilih dan menentukan asesmen atau evaluasi hasil belajar; (d) memonitor dan mengevaluasi keberhasilan suatu proses pembelajaran (Chaeruman, 2017).

Sebuah kriteria capaian pembelajaran lebih lanjut dijelaskan harus memiliki unsur (a) *Audience* merupakan target atau peserta didik yang belajar; (b) *Behavior* adalah perilaku yang ditunjukkan oleh *audience* setelah menguasai keterampilan, pengetahuan, atau sikap yang diajarkan. Perilaku harus dideskripsikan dengan kata kerja operasional baik dalam ranah kognitif, psikomotor, maupun afektif; (c) *Condition* merupakan sebuah deskripsi dalam kondisi seperti apa perilaku penguasaan pengetahuan, keterampilan, maupun sikap yang ditunjukkan oleh *audience*; (d) *Degree* merupakan suatu kriteria minimum yang harus ditunjukkan peserta didik terhadap perilaku pencapaian penguasaan baik dalam ranah pengetahuan, keterampilan, maupun sikap (Chaeruman, 2017).

Langkah kedua, memetakan dan mengorganisasikan materi pembelajaran, setelah merumuskan capaian atau tujuan pembelajaran, langkah selanjutnya yang dilakukan adalah memetakan dan mengorganisasikan bahan kajian atau materi yang akan diajarkan. Kegiatan ini dilakukan untuk mengelompokkan materi pembelajaran kedalam pokok bahasan, sub pokok bahasan, dan pokok-pokok materi sesuai dengan capaian pembelajaran yang ditentukan. Lebih jauh dijelaskan dalam pemetaan dan pengorganisasian materi dapat dilakukan langkah sebagai berikut (a) Capaian pembelajaran akhir dijadikan sebagai

pokok bahasan; (b) Sub capaian pembelajaran akan dijadikan sebagai sub pokok bahasan; (c) Subpokok bahasan akan kembali dipetakan kedalam bentuk yang lebih kecil, dan akan disebut sebagai pokok materi (Chaeruman, 2017).

Selanjutnya langkah ketiga, memilih dan menentukan aktivitas pembelajaran sinkron dan memilih dan menentukan aktivitas pembelajaran asinkron, langkah memilih dan menentukan aktivitas pembelajaran sinkron dan asinkron adalah upaya untuk menganalisa sesuatu pencapaian pada pokok atau sub pokok bahasan dapat dicapai dengan efektif secara sinkron atau asinkron. Untuk melakukan hal tersebut diperlukan suatu kriteria tertentu. Proses ini adalah proses yang sangat penting karena akan menentukan efektifitas pembelajaran. Tanpa kemampuan untuk dapat memetakan dengan tepat kegiatan pembelajaran asinkron dan sinkron, kondisi pembelajaran tidak akan berjalan dengan efektif dan meningkatkan motivasi peserta didik.

Beberapa pertimbangan yang dapat digunakan untuk menentukan pembelajaran sinkron dan asinkron adalah sebagai berikut (Chaeruman, U., Wibawa, B., & Syahrial, 2018):

- 1) Jika untuk mencapai tujuan pembelajaran dan pokok atau sub pokok bahasan memerlukan penerapan dan praktik langsung, maka pembelajaran dilakukan dengan aktivitas sinkron langsung atau tatap muka.
- 2) Jika untuk mencapai tujuan pembelajaran dan pokok atau sub pokok bahasan memerlukan partisipasi aktif, mencoba, demonstrasi, memainkan peran dan aktifitas aktif lainnya, maka pembelajaran dilakukan dengan aktivitas sinkron langsung.
- 3) Jika untuk mencapai tujuan pembelajaran dan pokok atau sub pokok bahasan tidak termasuk dalam kategori diatas dan peserta didik cukup membaca, mendengar, melihat, memperhatikan, menyaksikan, maka pembelajaran tersebut dapat dicapai dengan aktifitas asinkron.

Lebih jauh, Chaeruman membuat tabel panduan untuk menentukan aktivitas belajar sinkron atau asinkron yang tepat untuk suatu pokok materi sebagai berikut:

Tabel Panduan Pemilihan Aktivitas *Blended learning*

Kata kerja operasional Bloom	Modalitas Belajar (Smaldino)	Kerucut Pengalaman (Dale)	Seting Belajar		
			Sinkron		Asinkron
			SL	SM	
Mengingat Mengerti	Membaca Mendengar	Abstrak	-	-	v

Menganalisis	Melihat	Ikonik	-	-	v
Menerapkan Menilai Mencipta	Berpartisipasi aktif	Enaktif	-	v	-
	Memodelkan dan menerapkan Mempraktikkan langsung	Konkrit	v	-	-

Dilanjutkan langkah keempat, merancang aktivitas pembelajaran asinkron, langkah berikutnya setelah berhasil memilah aktivitas pembelajaran sinkron dan asinkron adalah merancang pembelajaran asinkron. Dalam merancang aktivitas pembelajaran asinkron dapat dilakukan dengan (a) menyusun rancangan pembelajaran asinkron, sebagai garis besar rancangan; dan (b) merangkai alur pembelajaran asinkron sebagai alur pembelajaran asinkron yang lebih rinci untuk setiap pokok materi sebagai objek belajar.

Langkah untuk merancang pembelajaran asinkron lebih jauh dijelaskan sebagai berikut (Chaeruman, 2017):

1) Menyusun rancangan pembelajaran asinkron

Menyusun rancangan aktivitas pembelajaran asinkron berguna untuk merencanakan kegiatan pembelajaran asinkron baik asinkron mandiri maupun asinkron kolaboratif. Penyusunan tersebut akan disesuaikan dengan capaian atau tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan sebelumnya. Hal yang dideskripsikan dalam proses ini adalah (1) alur pembelajaran *daring*; (2) obyek belajar; (3) kriteria pemilihan media yang relevan; dan (4) bentuk penilaian (Chaeruman, 2017).

Dalam menyusun rancangan pembelajaran asinkron, perlu diperhatikan juga alur pembelajaran dalam PEDATI, alur tersebut terdiri dari (a) pelajari dilakukan melalui materi dalam bentuk digital seperti teks, audio, video, animasi, simulasi, dan *games*; (b) dalam dilakukan melalui aktivitas diskusi, tanya jawab, pemecahan masalah bersama dengan menggunakan fasilitas *online*; (c) terapkan dilakukan melalui pemberian tugas *online*; (d) evaluasi dilakukan melalui tes dan ujian *online* (Chaeruman, 2017).

a) Alur pembelajaran asinkron

Berdasarkan alur pembelajaran asinkron, pengelompokan pemberian materi digital yang relevan sebagai pemberian materi asinkron mandiri dan pemberian tes obyektif sebagai proses pemberian penilaian asinkron mandiri. Sedangkan aktifitas di diskusi dapat dikelompokkan sebagai

kegiatan belajar asinkron kolaboratif dan penugasan daring sebagai aktifitas penilaian asinkron kolaboratif.

b) Obyek belajar

Obyek belajar dalam pembelajaran asinkron adalah sebuah materi digital yang dipilih untuk menjelaskan suatu pokok materi (fakta, konsep, prinsip, atau prosedur) secara lengkap dalam pembelajaran asinkron. Penting untuk memilih obyek belajar yang relevan dan sesuai untuk setiap pokok bahasan yang dibuat.

c) Pemilihan media

Dalam memilih dan menentukan media digital yang akan digunakan dalam proses pembelajaran asinkron, Chaeruman memberikan pedoman kriteria pemilihan dan penentuan media digital sebagai berikut (Chaeruman, 2017).

Tabel Pemilihan Media Asinkron

Pengetahuan	Jenis Media					
	Teks	Audio	Visual	Video	Animasi	Simulasi
Fakta	v	V	v	v	-	-
Konsep	v	V	v	v	v	-
Prinsip	v	V	v	v	v	v
Prosedur	v	V	v	v	v	v

d) Penilaian asinkron

Penilaian asinkron merupakan suatu kegiatan yang berupaya untuk memperoleh hasil belajar peserta didik terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. Jenis tes yang dapat digunakan adalah tes obyektif (berupa pilihan ganda, benar salah, dan jawaban singkat) dan atau tes *non* obyektif berupa pemberian tugas, pendapat, uraian, dan diskusi.

2) Merancang aktivitas pembelajaran asinkron

Dalam merancang pembelajaran asinkron diperlukan unsur (a) tujuan pembelajaran; (b) pokok bahasan; (c) sub pokok bahasan; (d) strategi pembelajaran asinkron baik asinkron mandiri maupun kolaboratif.

3) Merangkai alur pembelajaran asinkron

Alur pembelajaran asinkron dapat disajikan secara induktif (dari khusus ke umum), deduktif (dari umum ke khusus), maupun gabungan. Setelah merangkai alur pembelajaran asinkron selanjutnya dilakukan analisa terhadap kebutuhan aplikasi sebagai wadah pembelajaran asinkron.

Kemudian langkah kelima, merancang aktivitas pembelajaran sinkron, seperti langkah ke empat, merancang alur pembelajaran sinkron terdiri dari dua langkah yaitu (a) menyusun rancangan pembelajaran sinkron; (b) merangkai alur pembelajaran sinkron sebagai alur pembelajaran sinkron yang lebih rinci untuk setiap pokok materi sebagai objek belajar. Lebih jauh dijelaskan pembelajaran sinkron dibagi ke dalam dua (2) jenis yaitu:

a) Sinkron Langsung

Pembelajaran sinkron langsung adalah pembelajaran yang terjadi dimana peserta didik dan guru berada pada satu tempat dan waktu yang sama. Kegiatan ini sama dengan kegiatan tatap muka di sekolah. Aktivitas yang dapat dilakukan dalam pembelajaran sinkron langsung antara lain ceramah, diskusi, demonstrasi, simulasi, praktik di lab atau lapangan. Unsur dalam perencanaan pembelajaran sinkron langsung antara lain adalah (1) Tujuan pembelajaran; (2) Pokok bahasan; (3) Sub pokok bahasan; (4) Pokok materi; (5) Strategi pembelajaran yang terdiri atas metode, media, waktu, referensi, dan penilaian (Chaeruman, 2017).

b) Sinkron Maya

Berbeda dengan sinkron langsung, pembelajaran sinkron maya adalah pembelajaran yang terjadi saat peserta didik dan guru berada pada suatu waktu yang sama tetapi pada tempat yang berbeda. Pembelajaran sinkron maya mungkin terjadi atas bantuan teknologi informasi dan komunikasi. Contoh dari kegiatan sinkron maya adalah *video conference*, *audio conference*, dan seminar berbasis *online* atau web (*webinar*). Merancang pembelajaran sinkron maya mirip dengan rancangan sinkron langsung hanya saja sumber belajar atau guru berada di lokasi yang berbeda dengan peserta didik.

Dalam penyusunan alur pembelajaran sinkron maya sama dengan pembelajaran sinkron langsung. PEDATI merupakan sebuah model pengembangan desain pembelajaran yang sesuai dengan konsep pembelajaran dan konsep *e-learning* (Chaeruman, U. A., Wibawa, B., & Syahrial, 2020).

Dengan demikian model PEDATI dapat dijadikan pedoman bagi dosen, guru, instruktur pelatihan dalam merancang pembelajaran yang berkualitas dengan pendekatan *blended*.

Dalam Penelitian ini model Dick dan Carey dipilih sebagai dasar pengembangan pembelajaran pelatihan pemahaman ISO 21001: 2018 bagi pendidik dan tenaga kependidikan di Sekolah Kreativa, kota Bogor pada era pandemi Covid-19 karena seluruh tahapan dalam model pengembangan tersebut dilakukan secara sistematis, langkah selanjutnya baru dapat dilakukan jika langkah sebelumnya harus terlebih dahulu diselesaikan sesuai dengan

tahapan pengembangan model Dick dan Carey. Selain pemilihan model pengembangan Dick dan Carey dengan alasan model pengembangan ini berorientasi sistem, beberapa pertimbangan lainnya antara lain sebagai berikut: (1) Prosedur kerja Dick dan Carey cukup jelas; (2) Model ini mempunyai karakteristik yang mengacu pada tujuan, ada keserasian dengan tujuan, sistematis dan berpedoman pada evaluasi; (3) Model rancangan Dick dan Carey menggunakan langkah-langkah yang jelas dalam merancang bahan ajar; (4) Model Dick dan Carey menekankan aspek revisi atau perbaikan pembelajaran yang menyeluruh dalam proses pembelajaran; (5) Model Dick dan Carey dapat digunakan untuk pengembangan bahan pembelajaran pada ranah informasi verbal, keterampilan intelektual, psikomotor dan sikap yang relevan dengan mata kuliah strategi pembelajaran bagi peserta didik (Dick, dan Carey(2009) (Muga et al., 2017).

Namun pada tahap pengembangan strategi penelitian pengembangan pelatihan berbasis *blended learning* dalam upaya peningkatan pemahaman pendidik dan tenaga kependidikan terhadap ISO 21001:2018 di Sekolah Kreativa Kota Bogor pada era Pandemi Covid-19 yang didasarkan pada model Dick dan Carey akan diintegrasikan dengan model PEDATI. Pemilihan PEDATI sebagai model pembelajaran yang diintegrasikan dengan Model Dick dan Carey, karena model PEDATI memiliki kekuatan antara lain bersifat spesifik untuk mengembangkan pembelajaran *blended* yang semakin mengoptimalkan kekuatan-kekuatan model Dick dan Carey diantaranya proses lengkap dan langkah-langkah terperinci, tahapan pengembangan sistematis dan prosedural fleksibel dalam strategi pembelajaran serta mengantisipasi kelemahan model Dick dan Carey yaitu model tidak khusus disusun untuk pembelajaran *blended*. PEDATI sebagai model desain sistem pembelajaran terdiri dari prosedur kerja yang sistematis dan logis, terdiri dari komponen-komponen yang jelas serta berhubungan satu sama lain (Chaeruman, 2017).

Oleh karena itu penelitian pengembangan pelatihan berbasis *blended learning* dalam upaya peningkatan pemahaman pendidik dan tenaga kependidikan terhadap ISO 21001:2018 di Sekolah Kreativa kota Bogor pada era pandemi Covid-19 akan menggunakan model penelitian dan pengembangan Dick dan Carey yang diintegrasikan dengan model desain sistem pembelajaran PEDATI.

B. KAJIAN TEORITIK

Konsep pengembangan pelatihan ISO 21001:2018 berbasis *blended learning* model *flipped classroom* dalam upaya peningkatan pemahaman pendidik dan tenaga kependidikan terhadap ISO 21001:2018 di Sekolah

Kreativa, Bogor pada era pandemi Covid-19 dalam penelitian ini berdasarkan pertimbangan beberapa konsep diantaranya:

Hakikat Pelatihan

Pengembangan sumber daya manusia (SDM) adalah upaya untuk meningkatkan kemampuan SDM dalam kaitannya dengan kegiatan ekonomi yang dapat membantu SDM dalam memahami pengetahuan praktis dan penerapannya untuk meningkatkan keterampilan, dan sikap yang dibutuhkan organisasi dalam mencapai tujuannya juga disesuaikan dengan tuntutan.

Menurut Greenberg, 2010 dalam (Fitriana Nurindah Kusumadewi, 2021) pelatihan adalah suatu proses dimana orang-orang secara sistematis memperoleh dan meningkatkan keterampilan dan kemampuan yang dibutuhkan untuk meningkatkan kinerja mereka. Sedangkan menurut Dessler, 2011 dalam (Fitriana Nurindah Kusumadewi, 2021) pelatihan berarti memberikan SDM baru maupun SDM lama keterampilan yang mereka butuhkan untuk melakukan pekerjaan mereka. Pelatihan memiliki orientasi usaha menguasai suatu keterampilan dan kemampuan tertentu yang dibutuhkan untuk menjadi sukses. Hakikatnya pelatihan didefinisikan sebagai upaya terencana oleh sebuah organisasi untuk memfasilitasi pembelajaran perilaku yang berhubungan dengan pekerjaan atau usaha terkait. Dari definisi di atas telah tergambarkan bahwa pelatihan sebagai upaya terencana oleh sebuah organisasi untuk memfasilitasi pembelajaran perilaku yang berhubungan dengan pekerjaan terkait yang menjadi bagian dari SDM.

Desain Pelatihan

Noe & Kodwani, 2018 dalam (Fitriana Nurindah Kusumadewi, 2021) berpendapat bahwa proses desain pelatihan mengacu pada pendekatan sistematis untuk mengembangkan program pelatihan. Desain pelatihan berkaitan dengan penyusunan program pelatihan yang mempertimbangkan aspek organisasi, pekerjaan, dan individu. Desain pelatihan berkaitan dengan penyusunan program pelatihan yang mempertimbangkan aspek organisasi, pekerjaan dan individu menurut Hariyanto, Purnomo, & Bawono, 2011 dalam (Fitriana Nurindah Kusumadewi, 2021).

Menurut Gagnon dan Collay, 2001, istilah desain pelatihan mengacu pada keseluruhan struktur dan urutan atau sistem kegiatan pelatihan. Selain itu, desain pelatihan dapat diartikan proses perencanaan yang sistematis sebelum pengembangan atau pelaksanaan kegiatan pelatihan. Konsep desain pelatihan diekspresikan dalam bentuk model. Model menggambarkan proses atau unit konseptual dengan komponen yang saling terkait. Model desain pelatihan adalah alat konseptual yang digunakan untuk menganalisis, merancang,

menghasilkan, melaksanakan, dan mengevaluasi kegiatan atau rencana pelatihan.

Dari pendapat para ahli di atas dapat diketahui bahwa kegiatan pelatihan merupakan suatu susunan yang terencana dan tertata sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran atau suatu pengembangan yang ingin dicapai (Fitriana Nurindah Kusumadewi, 2021).

Sistem Manajemen Mutu Organisasi Pendidikan (SMOP), ISO 21001:2018

ISO (*International Organization for Standardization*) didirikan di Geneva Switzerland pada tahun 1946. Istilah ISO berasal dari bahasa Mesir yakni isos yang berarti Oneness, merupakan standar penjaminan mutu dan manajemen mutu internasional.

ISO 9001 menyiapkan kerangka kerja untuk membangun praktik yang konsisten, berisi standar yang mengatur desain produk, pengembangan, produksi, instalasi, dan servis. ISO 9001 menggabungkan siklus perbaikan berkelanjutan sebagaimana dapat dilihat dari klausul-klausul *review* manajemen, internal audit dan tindakan korektif. SMM ISO menurut Kadir membantu institusi dalam membuat perencanaan, manajemen, produksi dan pengembangan SDM untuk menyediakan layanan dan produk sesuai permintaan pelanggan (Asy'ari, 2015) (Tohet & Eko, 2020).

Menurut (Tohet & Eko, 2020) penerapan SMM ISO merupakan *trend* yang berkembang dalam dunia industri dan sudah merambah ke dunia pendidikan. Banyaknya upaya lembaga pendidikan untuk mendapatkan sertifikasi ISO dikarenakan adanya keinginan untuk berkiprah di kancah nasional bahkan internasional. Kemampuan sekolah memenangkan berbagai bidang kompetisi menjadi reputasi yang membanggakan dianggap menjadi bagian penting untuk mempertahankan keberadaan lembaga pendidikan. Pemikiran seperti itu merupakan tantangan global yang perlu diantisipasi secara cepat dan tepat. Sistem manajemen dalam pengelolaan organisasi pendidikan bisa menjadi salah satu pilihan kebijakan untuk membangun institusi pendidikan yang kuat dan adaptif terhadap perubahan.

Penerapan SMM ISO merupakan gerbang masuk untuk penerapan *Total Quality Manajemen (TQM)* atau manajemen mutu terpadu yang tujuan akhirnya adalah untuk memberikan kepuasan terhadap pelanggan, dengan cara melakukan perbaikan mutu berkelanjutan pada semua aspek dan semua aktivitas institusi menurut Syukron, 2017 dalam (Tohet & Eko, 2020).

Standar ISO 21001: 2018 adalah sistem manajemen organisasi pendidikan (SMOP) yang disesuaikan dari ISO 9001: 2015. Standar ini disusun khusus untuk sektor pendidikan dalam mencapai tujuan dan menjalankan fungsi utamanya, yaitu memberikan pendidikan yang bermutu. Standar ISO 21001 ini memiliki

prinsip-prinsip yang mendorong lembaga pendidikan untuk menjadi lebih bertanggung jawab secara sosial dan menyediakan layanan pendidikan yang dapat diakses dan adil bagi peserta didik pendapat Khoiri, 2020 dalam (Tohet & Eko, 2020).

Standar ISO 21001: 2018 membantu lembaga pendidikan dalam meningkatkan kepuasan peserta didik, pendidik dan tenaga kependidikan, serta penerima manfaat lainnya. Persyaratan standar ISO 21001: 2018 bersifat umum dan dapat diterapkan oleh semua lembaga yang berbasis kurikulum, baik formal maupun informal, mulai dari taman kanak-kanak hingga perguruan tinggi, atau mulai dari lembaga kursus dan pelatihan dengan metode tatap muka langsung hingga pembelajaran elektronik (*e-learning*).

Tujuan utama dari Standar ISO 21001: 2018 adalah untuk mengevaluasi apakah lembaga pendidikan telah memenuhi kebutuhan peserta didik dan penerima manfaat layanan pendidikan lainnya. Melalui pemenuhan klausul Standar ISO 21001: 2018, lembaga pendidikan akan dapat menyediakan produk dan layanan pendidikan yang dapat memenuhi persyaratan yang diharapkan dari pihak-pihak berkepentingan sesuai pendapat SILA, 2017 dalam (Tohet & Eko, 2020).

Penerapan ISO 21001: 2018 sebagai suatu sistem harus dapat memberikan dampak dan manfaat positif bagi lembaga. Manfaat penerapan ISO 21001: 2018 bersifat umum maupun bersifat bisnis. Secara umum, manfaat penerapan ISO 21001: 2018: 1) Menyelaraskan kegiatan lembaga dengan kebijakan, misi dan visi lembaga; 2) Meningkatkan tanggung jawab sosial dengan menyediakan pendidikan berkualitas yang inklusif dan adil untuk semua peserta didik; 3) Sebagai proses dan alat evaluasi yang tepat untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi; 4) Meningkatkan kredibilitas lembaga Pendidikan; 5) Peningkatan berkelanjutan melalui pemantauan terus-menerus untuk meningkatkan proses pembelajaran menurut pendapat Annuqayah, n.d. dalam (Tohet & Eko, 2020).

Adapun manfaat secara bisnis, penerapan ISO 21001: 2018, diantaranya: 1) Meningkatkan daya saing dan meningkatkan kualitas pendidikan karena ISO 21001: 2018 mengadopsi praktik terbaik dari industri pendidikan yang diakui secara internasional; 2) Meningkatkan kepuasan peserta didik dan penerima manfaat lainnya sehingga berpengaruh terhadap reputasi; 3) Meningkatkan kepercayaan publik bahwa lembaga memiliki standar mutu pendidikan yang diakui secara internasional sesuai pandangan Santosa, 2017 dalam (Tohet & Eko, 2020).

Belajar

Secara psikologis belajar dapat diartikan sebagai proses memperoleh perubahan tingkah laku (baik dalam kognitif, afektif, maupun psikomotor) untuk memperoleh respons yang diperlukan dalam interaksi dengan lingkungan secara efisien. Menurut James O. Whittaker, 2004 dalam (Bella & Ratna, 2019), belajar dapat dijabarkan sebagai suatu proses mengubah tingkah laku ditimbulkan melalui latihan atau pengalaman.

Pandangan Ihsana El Khuluqo, 2017 dalam (Ninla Elmawati Falabiba et al., 2019) tentang belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respon. Oleh karena itu, seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan perilakunya. Sementara pendapat Ahmad Susanto, 2013 dalam (Ninla Elmawati Falabiba et al., 2019) menyatakan bahwa belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dalam keadaan sadar dan sengaja agar memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan terjadinya perubahan perilaku seseorang yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa, dan bertindak. Kemudian (Ninla Elmawati Falabiba et al., 2019) mengutip pendapat belajar menurut Slameto (2016:2) yaitu suatu proses usaha yang dilakukan seseorang supaya mendapatkan suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Berdasarkan pandangan para ahli di atas maka belajar dapat disimpulkan sebagai proses perubahan tingkah laku maupun kondisi eksternal dan stimulus dari lingkungan dalam belajar yang terjadi pada seseorang dengan sengaja.

Gaya Belajar

Gaya belajar merupakan cara yang dipilih seseorang untuk menggunakan kemampuannya menurut Santrock, 2010 dalam (Papilaya & Huliselan, 2016). Keefe dalam Sugihartono, et.al, 2007 dalam (Papilaya & Huliselan, 2016) menyatakan bahwa gaya belajar berhubungan dengan cara anak belajar, serta cara belajar yang disukai. Sebagai cara yang disukai, maka peserta didik akan sering menggunakan dan merasa mudah ketika belajar dengan gaya tersebut.

Pendapat Sukadi, 2008 dalam (Papilaya & Huliselan, 2016) mengungkapkan bahwa gaya belajar yakni kombinasi antara cara seseorang dalam menyerap pengetahuan dan cara seseorang mengatur serta mengolah informasi atau pengetahuan yang didapat. Sedangkan menurut Nasution, 2008 dalam (Papilaya & Huliselan, 2016), gaya belajar adalah cara yang konsisten yang dilakukan oleh seorang peserta didik dalam menangkap stimulus atau informasi, cara mengingat, berpikir, dan memecahkan soal.

Menurut De Potter & Hernacki, 1999 dalam (Mufidah, 2017) secara umum, membagi gaya belajar manusia ke dalam tiga (3) kelompok besar, yaitu a) gaya belajar visual; b) gaya belajar auditorial; c) gaya belajar kinestetik. Definisi gaya belajar visual adalah gaya belajar dengan cara melihat, mengamati, memandang, dan sejenisnya. Kekuatan gaya belajar ini terletak pada indera penglihatan. Bagi orang yang memiliki gaya ini, mata adalah alat yang paling peka untuk menangkap setiap gejala atau stimulus (rangsangan) belajar.

Karakteristik individu yang memiliki tipe gaya belajar visual diantaranya:

- a. Menyukai kerapian dan keterampilan;
- b. Jika berbicara cenderung lebih cepat;
- c. Suka membuat perencanaan yang matang untuk jangka panjang;
- d. Sangat teliti sampai ke hal-hal yang detail sifatnya;
- e. Mementingkan penampilan baik dalam berpakaian maupun presentasi;
- f. Lebih mudah mengingat apa yang dilihat daripada yang didengar; Mengingat sesuatu dengan penggambaran (asosiasi) visual;
- g. Tidak mudah terganggu dengan keributan saat belajar;
- h. Pembaca yang cepat dan tekun;
- i. Lebih suka membaca sendiri dari pada dibacakan orang lain;
- j. Tidak mudah yakin atau percaya terhadap setiap masalah sebelum secara mental merasa pasti;
- k. Suka mencoret-coret tanpa arti selama berbicara di telepon atau dalam rapat;
- l. Lebih suka melakukan pertunjukan (demonstrasi) daripada berpidato;
- m. Lebih menyukai seni daripada musik;
- n. Seringkali mengetahui apa yang harus dikatakan akan tetapi tidak pandai memilih kata-kata;
- o. Kadang-kadang suka kehilangan konsentrasi ketika mereka ingin memperhatikan.

Gaya belajar auditorial adalah gaya belajar dengan cara mendengar. Individu dengan gaya belajar ini, lebih dominan dalam menggunakan indera pendengaran untuk melakukan aktivitas belajar. Individu mudah belajar, mudah menangkap stimulus atau rangsangan apabila melalui alat indera pendengaran (telinga).

Individu dengan gaya belajar auditorial memiliki kekuatan pada kemampuannya untuk mendengar.

Ciri-Ciri individu yang memiliki tipe gaya belajar auditorial yaitu:

- a. Saat bekerja sering berbicara pada diri sendiri;
- b. Mudah terganggu oleh keributan atau hiruk pikuk disekitarnya;

- c. Sering menggerakkan bibir dan mengucapkan tulisan di buku ketika membaca;
- d. Senang membaca dengan keras dan mendengarkan sesuatu;
- e. Dapat mengulangi kembali dan menirukan nada, birama, dan warna suara dengan mudah;
- f. Merasa kesulitan untuk menulis tetapi mudah dalam bercerita;
- g. Pembicara yang fasih;
- h. Lebih suka musik daripada seni yang lainnya;
- i. Lebih mudah belajar dengan mendengarkan dan mengingat apa yang didiskusikan daripada yang dilihat;
- j. Suka berbicara, berdiskusi, dan menjelaskan sesuatu dengan panjang lebar
- k. Lebih pandai mengeja dengan keras dari pada menuliskannya.

Gaya belajar kinestetik adalah gaya belajar dengan cara bergerak, bekerja, dan menyentuh. Maksudnya ialah belajar dengan mengutamakan indera perasa dan gerakan-gerakan fisik. Individu dengan gaya belajar ini lebih mudah menangkap pelajaran apabila bergerak, meraba, atau mengambil tindakan.

Karakteristik individu yang memiliki tipe gaya belajar kinestetik yaitu:

- a. Berbicara dengan perlahan
- b. Menyentuh untuk mendapatkan perhatian
- c. Berdiri dekat ketika berbicara dengan orang
- d. Selalu berorientasi dengan fisik dan banyak bergerak
- e. Menghafal dengan cara berjalan dan melihat;
- f. Menggunakan jari sebagai penunjuk ketika membaca;
- g. Banyak menggunakan isyarat tubuh;
- h. Tidak dapat duduk diam untuk waktu lama;
- i. Memungkinkan tulisannya jelek;
- j. Ingin melakukan segala sesuatu, dan:
- k. Menyukai permainan yang menyibukkan (Mufidah, 2017).

Gaya Berpikir

Gaya berpikir merupakan cara yang lebih disukai seseorang dalam mengolah dan mengatur informasi yang diperoleh dari orang lain. Menurut DePorter dan Hernacki, 2015 dalam (Firdaus et al., 2019) menyimpulkan bahwa gaya berpikir merupakan perpaduan antara bagaimana seseorang menerima dan mengolah informasi yang diperolehnya di dalam otak. Oleh karena itu, gaya berpikir seseorang akan berbeda-beda sesuai dengan kebiasaan dalam mengolah dan mengatur informasi yang diperolehnya. Kemampuan berpikir dan memproses informasi setiap orang berbeda-beda akan mempengaruhi kemampuan berpikir kritis yang dimiliki setiap orang.

Gregorc, 1982 dalam (Firdaus et al., 2019) menjabarkan bahwa kemungkinan otak manusia dalam hal mengelola informasi ada dua (2), yaitu: persepsi konkret dan abstrak, kemudian otak dalam hal mengatur informasi yang diterima terbagi dua (2), yakni secara sekuensial dan acak yang selanjutnya menggabungkan empat (4) kombinasi perilaku yang disebut dengan gaya berpikir meliputi: gaya berpikir Sekuensial Konkret (SK), gaya berpikir Sekuensial Abstrak (SA), gaya berpikir Acak Konkret (AK), dan gaya berpikir Acak Abstrak (AA) (DePorter dan Hernacki, 2015) (Firdaus et al., 2019). Sebagian tanda dari gaya berpikir SA diantaranya mampu memecahkan pesan verbal dan simbolik dengan mahir, terutama saat dipresentasikan dalam urutan yang logis.

Kemampuan seseorang menarik kata dari presentasi seseorang dan kemampuan merespon nada dan gaya pembicara adalah salah satu tanda gaya berpikir AA.

Karakteristik gaya berpikir seseorang yang tergolong dalam gaya berpikir SK yakni, gaya berpikir yang langsung didapatkan secara langsung melalui pengalaman yang berurutan secara logis. Sedangkan gaya berpikir AK ditandai dengan ciri seperti mampu melakukan pendekatan melalui uji coba, memiliki kemampuan cepat menarik kesimpulan dari eksplorasi pengalaman.

Oleh sebab itu, perbedaan antara gaya berpikir tersebut dipandang dari segi kebergantungan peserta didik kepada penerimaan dan pengolahan informasi dari guru akan menghasilkan kemampuan berpikir kritis yang berbeda pula.

Pembelajaran

Pembelajaran menurut Miarso, 2016 adalah suatu usaha yang dilakukan secara sengaja, bertujuan, dan terkendali, supaya orang lain belajar atau terjadi perubahan yang realtif menetap pada diri orang lain (Miarso, 2016). Prawiradilaga dan Siregar, 2004 menyatakan pendapatnya tentang kegiatan pembelajaran yakni suatu usaha mengelola lingkungan yang dilakukan dengan sengaja agar seseorang membentuk diri secara positif dalam kondisi tertentu (Prawiradilaga, Dewi Salma; & Siregar, 2004).

Sementara itu, Siregar, Yusuf dan Silaban, 2018 lebih jelas mendeskripsikan bahwa mendefinisikan pembelajaran sebagai upaya yang dilakukan dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya, dilaksanakan secara terarah, terencana, terkendali dengan tujuan terjadinya proses belajar pada diri seseorang (Siregar, A. D., Yusuf, M., & Silaban, 2018).

Penjabaran definisi-definisi di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu upaya seseorang yang memiliki kemampuan merancang dan mengembangkan sumber belajar yang dibutuhkan oleh pendidik agar peserta

didik belajar dan dapat mencapai hasil belajar yang optimal. Pembelajaran merupakan suatu sistem dengan komponen-komponen dan karakteristik tertentu yang saling melengkapi. Komponen-komponen dalam suatu sistem pembelajaran terdiri dari tujuan, metode, media, peralatan, tenaga pengajar, pebelajar, dan lingkungan. Sistem pembelajaran memiliki karakteristik diantaranya arah pembelajaran, sinkronisasi, jumlah peserta didik, biaya, waktu, biaya, dan lokasi.

Blended Learning

(Efgivia, 2019) Kata *blended learning* adalah kata lain *hybrid learning*, kata yang dipakai untuk menggambarkan mata kuliah yang mencampur atau menggabungkan atau mengkombinasikan atau perpaduan proses belajar tradisional, tatap muka dengan proses belajar secara *online*. Thorne, 2003 dalam (Efgivia, 2019) mengatakan bahwa *blended learning* merupakan pengintegrasian kemajuan teknologi dan inovasi melalui penawaran pembelajaran *online* dengan internet interaksi dan partisipasi dimana penawaran ini terbaik dibandingkan pembelajaran tradisional. Perpaduan dari "media" pelatihan yang berbeda (teknologi, kegiatan, dan jenis acara) untuk membuat program pelatihan yang optimal untuk para pembaca yang lebih khusus merupakan pendapat Bersin, 2004 dalam (Efgivia, 2019) untuk istilah *blended learning*. Istilah "gabungan" dalam pengertian tersebut memiliki arti bahwa pelatihan yang dipimpin instruktur konvensional dilengkapi dengan format elektronik lainnya. Dalam buku Bersin ini menjelaskan bahwa program pembelajaran gabungan menggunakan berbagai bentuk *e-learning*, dilengkapi dengan pelatihan yang dipimpin instruktur dan format langsung lainnya. Dari pendapat para ahli di atas, *blended learning* merupakan gabungan dari karakteristik khas dari pembelajaran tradisional dengan pembelajaran elektronik, dengan demikian *blended learning* berarti penggabungan beberapa strategi pembelajaran berbasis *Web*, *streaming*, audio *synxhronous* dan *asynchronous* dengan pembelajaran konvensional atau *face to face*.

Menurut Patrick & Sturgis, 2015, dalam (Nurhayati et al., 2017) *blended learning* merupakan pembelajaran kombinasi berbasis *online* dengan pembelajaran tatap muka (*face-to-face*) di kelas (konvensional) Sejumlah teknologi, aplikasi, alat, perangkat lunak, dan perangkat dapat diterapkan pada sejumlah masalah dalam pembelajaran *Blended learning* juga merupakan sebuah program pendidikan formal di mana seorang peserta didik belajar setidaknya sebagian melalui penyampaian konten dan instruksi *online* dengan beberapa elemen kontrol peserta didik atas waktu, tempat, dan atau akses dan sebagian lagi di sebuah tempat yang pantau secara jauh dari rumah sesuai pendapat Staker & Horn, 2012 dalam (Nurhayati et al., 2017).

Bergmann dan Sams telah menemukan terobosan dalam pembelajaran *blended learning* dimana mereka menggunakan kelas terbalik, mereka menggunakan video rekaman yang dapat dilihat oleh peserta didik di rumah dan memungkinkan peserta didik untuk mengerjakan “pekerjaan rumah” mereka. Peserta didik melakukannya di malam hari sebelum kelas berlangsung, melihat dan mencatat pertanyaan-pertanyaan yang akan di diskusikan di esok hari di kelas sesuai pendapat Hantla, 2014 dalam (Nurhayati et al., 2017).

Graham, 2006 dalam (Susanti & Hamama Pitra, 2019) di dalam buku berjudul *The Handbook of Blended learning , Global Perspectives Local Design* mengatakan bahwa pembelajaran *blended learning* memiliki kelebihan antara lain: (a) *Flexibility*, artinya mahasiswa dapat berkontribusi dalam diskusi pada waktu dan tempat yang mereka pilih secara individual; (b) *Participation*, artinya bahwa semua mahasiswa dapat berpartisipasi di dalam proses belajar karena mereka dapat mengatur waktu dan tempat untuk ikut serta; (c) Pembelajaran memiliki waktu yang lebih banyak sehingga dapat lebih berhati-hati dalam berargumentasi serta lebih dalam merefleksikan pandangan dan pendapatnya (Susanti & Hamama Pitra, 2019).

Blended learning dapat didefinisikan sebagai model pembelajaran yang menggabungkan model pembelajaran tradisional (tatap muka) dengan model pembelajaran daring (*e-learning*) sesuai penjelasan Handoko & Waskito, 2018 dalam (Diana et al., 2020). *Blended learning* tidak hanya memberikan pengalaman lebih kepada peserta didik, tapi juga ada beberapa keuntungan lain yang dapat dipertimbangkan dalam penerapan model pembelajaran *blended learning* ini, seperti meningkatkan akses dan kemudahan peserta didik dalam mengakses materi pembelajaran, meningkatkan kualitas pembelajaran, dan mengurangi biaya pembelajaran sesuai gagasan Stein, Jared & Graham, 2014 dalam (Diana et al., 2020)

Pembelajaran *blended* adalah penggabungan yang efektif dari dua (2) komponen, yaitu pembelajaran tatap muka dan pembelajaran *online*. Pembelajaran tersebut dirumuskan sedemikian rupa sehingga salah satu komponen tersebut bukan hanya sekedar tambahan metode melainkan menjadi sebuah satu kesatuan.

Sejalan dengan Stein, Garrison dan Vaughan, 2008 dalam (Asalla, 2010) menyatakan bahwa *blended learning is a coherent design approach that openly assesses and integrates the strengths of face-to-face and online learning to address worthwhile educational goals* yang berarti *blended learning* adalah sebuah desain pendekatan yang koheren dimana secara terbuka menilai dan mengintegrasikan kekuatan dari pertemuan tatap muka dan secara *online* untuk mencapai tujuan dari pembelajaran. (Garrison, R., Vaughan, 2008) (Asalla, 2010).

Garrison and Kanuka mendefinisikan *Blended learning* dengan *The real test of blended learning is the effective integration of the two main components (face-to face and Internet technology) such that we are not just adding on to the existing dominant approach or method* sesuai Stein & Graham, 2014 dalam (Diana et al., 2020). Pembelajaran *blended* adalah penggabungan yang efektif dari dua (2) komponen. Komponen yang di maksud disini adalah pembelajaran tatap muka dan pembelajaran *online*. Pembelajaran tersebut diramu sedemikian rupa sehingga salah satu komponen tersebut bukan hanya sekedar tambahan metode melainkan menjadi sebuah satu kesatuan.

Definisi lain mengenai *blended learning* dikemukakan oleh Driscoll, 2003 dalam (Nazaruddin, 2021) yang merujuk pada empat (4) konsep yang berbeda yaitu: (a) *Blended learning* merupakan pembelajaran yang menggabungkan berbagai teknologi berbasis *web* untuk mencapai tujuan pendidikan; (b) *Blended learning* merupakan kombinasi dari berbagai pendekatan pembelajaran (seperti behaviorisme, konstruktivisme, kognitivisme) untuk menghasilkan suatu pencapaian pembelajaran yang optimal (c) *Blended learning* juga merupakan kombinasi banyak format teknologi pembelajaran, seperti video tape, CD-ROM, *web-based training*, film) dengan pembelajaran tatap muka; (d) *Blended learning* menggabungkan teknologi pembelajaran dengan tugas kerja aktual untuk menciptakan pengaruh yang baik pada pembelajaran dan pekerjaan.

Hofmann, 2018 dikutip dari Mohamed-Amin et al., 2014 dan Liu et al., 2016, serta Han & Ellis, 2019 dalam) (Handayani et al., 2020) mengutarakan bahwa *defines Blended learning as a series of content blocks sequenced to create a learning experience. Moreover, the most common definition of blended learning is a combination of physical learning and online learning* Menurut Hoffmann, 2018 dalam (Handayani et al., 2020), *blended learning* adalah serangkaian blok konten yang diurutkan untuk menciptakan pengalaman belajar. Fasilitator mencocokkan tujuan pembelajaran dengan media pengiriman yang paling tepat dan lingkungan belajar untuk memastikan bahwa peserta belajar dengan fasilitator dimana saja, kapan saja, dan segera (Handayani et al., 2020). Pada pengertian ini peran fasilitator sangat penting dalam sebuah pembelajaran untuk menciptakan pengalaman belajar yang cocok dengan tujuan pembelajaran.

(Roblyer, 2016) menjabarkan tiga (3) model *blended learning* yang biasa digunakan dalam pembelajaran dan pelatihan, yaitu (a) Kelas tradisional dengan aktivitas *online*; (b) aktivitas pembelajaran *online* digunakan untuk memperkaya aktivitas pembelajaran di dalam kelas tradisional; (c) Kelas *online* dengan aktivitas tatap muka; aktivitas pembelajaran dilakukan secara *online*, namun ada aktivitas tatap muka yang dilakukan (Roblyer, 2016):

Dari beberapa pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *blended learning* memiliki dari tiga (3) komponen penting yaitu (a) *Online learning*; (b) Pembelajaran tatap muka; (c) Belajar mandiri.

Melalui *blended learning* dapat tercipta lingkungan belajar yang positif untuk terjadinya interaksi antara sesama peserta didik, dan peserta didik dengan pendidiknya tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Secara umum Moore dalam (Era & Arif, 2020) mengklasifikasikan empat (4) jenis interaksi yang terjadi dalam pembelajaran secara *online* antara lain: (a) Interaksi peserta didik dengan konten merujuk pada pengguna yang terikat dalam informasi instruksional; (b) Interaksi peserta didik dengan *interface* teknologi penggunaan teknologi dalam pembelajaran atau interaksi peserta didik dengan *interface* teknologi tersebut bisa disebut jenis interaksi yang lain. Interaksi jenis ini dapat terjadi dalam pembelajaran *online*; (c) Interaksi dengan instruktur merupakan metode atau cara instruktur mengajar, membimbing dan mendukung peserta didik; (d) Interaksi peserta didik dengan peserta didik: merupakan cara peserta didik dalam berkomunikasi dengan sesama peserta didik dalam proses pembelajaran.

Menurut (Hendarita, 2020) Lingkungan pembelajaran dalam model *blended learning* dapat digunakan secara terpisah karena menggunakan kombinasi media dan metode yang berbeda dan digunakan pada kebutuhan *audiens* (peserta didik) yang berbeda. Misalnya tipe *face to face learning* terjadi dalam *teacher-directed environment* dengan interaksi *person-to-person* dalam *live synchronous* (pembelajaran langsung bergantung waktu) dan lingkungan yang *high-fidelity*. Sedangkan sistem *distance learning* menekankan pada *self-paced learning* dan pembelajaran dengan interaksi materi-materi yang terjadi dalam *asynchronous* (tidak tergantung waktu) dan lingkungan *low-fidelity* (hanya teks) (Hendarita, 2020).

Sementara Carman, 2005 dalam (Hendarita, 2020) menjelaskan lima (5) kunci utama dalam proses pembelajaran *blended learning* dengan menerapkan teori pembelajaran Keller, Gagné, Bloom, Merrill, Clark dan Gery yaitu: (a) *Live Event*, pembelajaran langsung atau tatap muka secara sinkronous dalam waktu dan tempat yang sama ataupun waktu sama tapi tempat berbeda; (b) *Self-Paced Learning*, yaitu mengkombinasikan dengan pembelajaran mandiri (*self-paced learning*) yang memungkinkan peserta didik belajar kapan saja, dimana saja secara *online*; (c) *Collaboration*, mengkombinasikan kolaborasi, baik kolaborasi pendidik dan peserta didik maupun kolaborasi antar peserta didik; (d) *Assessment*, pendidik harus mampu meramu kombinasi jenis *assessment online* dan *offline* baik yang bersifat tes maupun *non-test* (proyek kelas); (e) *Performance Support Materials*, pastikan bahan belajar disiapkan dalam

bentuk digital, dapat diakses oleh peserta didik baik secara *offline* maupun *online* (Hendarita, 2020).

Secara sederhana dapat dikatakan bahwa *blended learning* adalah pembelajaran yang mengkombinasikan antara tatap muka (pembelajaran secara konvensional: dengan metode ceramah, penugasan, tanya jawab dan demonstrasi), dan pembelajaran secara *online* dengan memanfaatkan berbagai macam media dan teknologi untuk mendukung belajar mandiri dan memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik.

Pembelajaran *blended learning* hendaknya memudahkan peserta didik dan pendidik dalam menjalankan proses pendidikan serta menjadikan peserta didik dan pendidik bekerja sama guna mencapai tujuan pendidikan yang saling menguntungkan. Menurut Pradnyana (2013) menyebutkan beberapa tujuan dari pembelajaran *blended learning* adalah: (a) Membantu peserta didik untuk berkembang lebih baik di dalam proses belajar, sesuai dengan gaya belajar dan preferensi dalam belajar; (b) Menyediakan peluang yang praktis realistis bagi pendidik dan peserta didik untuk pembelajaran secara mandiri, bermanfaat, dan terus berkembang; (c) Peningkatan penjadwalan fleksibilitas bagi peserta didik, dengan menggabungkan aspek terbaik dari tatap muka dan instruksi *online*; Kelas tatap muka dapat digunakan untuk melibatkan para peserta didik dalam pengalaman interaktif. Sedangkan porsi *online* memberikan peserta didik dengan konten multimedia yang kaya akan pengetahuan pada setiap saat, dan di mana saja selama peserta didik memiliki akses internet; (d) Mengatasi masalah pembelajaran yang membutuhkan penyelesaian melalui penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi (Hendarita, 2020)

Unsur-Unsur pembelajaran berbasis *blended learning* mengkombinasikan antara tatap muka dan *e-learning* yang memiliki 6 (enam) unsur menurut Sukoco, 2017, yaitu: (a) Tatap muka; (b) Belajar mandiri; (c) Aplikasi; (d) Tutorial; (e) Kerjasama; (f) Evaluasi (Sukoco, 2017). Dalam penerapan *blended learning* pada pembelajaran, dikenal beberapa model *blended learning*, Horn dan Staker, 2014 dalam (Istiqomah & Kusuma, 2018) membagi model model tersebut kedalam beberapa kategori, diantaranya:

a. *Station Rotation Blended learning*

Station-Rotation Blended learning merupakan model yang memungkinkan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan cara memutar stasiun-stasiun pembelajaran melalui jadwal tertentu, di mana setidaknya salah satu stasiun adalah stasiun pembelajaran *online*. Model ini paling umum digunakan di sekolah dasar karena guru sudah terbiasa berputar di “pusat” atau “stasiun”;

b. *Lab Rotation Blended learning Model*

Lab Rotation Blended learning mirip dengan *Station Rotation*, peserta didik mempunyai kesempatan untuk memutar stasiun melalui jadwal yang telah ditetapkan namun dilakukan menggunakan laboratorium komputer khusus yang memungkinkan dilakukan pengaturan jadwal yang fleksibel dengan tenaga pendidik. Dengan demikian diperlukan laboratorium Komputer;

c. *The 'Flipped classroom' Blended learning*

Blended learning versi *flipped classroom* ini merupakan versi yang paling banyak dikenal, *flipped classroom* dimulai dari pembelajaran peserta didik yang dilakukan secara *online* di luar kelas atau di rumah dengan konten-konten yang sudah disediakan sebelumnya. Setelah melakukan proses pembelajaran *online* di luar sekolah, kemudian peserta didik kemudian memperdalam dan berlatih memecahkan soal-soal di sekolah bersama pendidik dan atau teman sebaya. Dengan demikian bisa dianggap peran pembelajaran tradisional di kelas menjadi “terbalik”. Pada dasarnya pembelajaran ini masih mempertahankan format pembelajaran tradisional namun dijalankan dengan konteks yang baru;

d. *Individual Rotation Blended learning*

Model *Individual Rotation* memungkinkan peserta didik untuk memutar melalui stasiun-stasiun, tetapi sesuai jadwal individu yang ditetapkan oleh pendidik atau oleh algoritma perangkat lunak. Tidak seperti model rotasi lainnya, peserta didik tidak perlu berputar ke setiap stasiun; mereka hanya berputar ke aktivitas yang dijadwalkan pada daftar putar mereka;

e. *Flex Blended learning*

Flex Blended learning termasuk dalam jenis model *blended learning* di mana pembelajaran *online* adalah inti atau tulang punggung pembelajaran peserta didik, namun masih didukung oleh aktivitas pembelajaran *offline*. Peserta didik melanjutkan pembelajaran yang dimulai di dalam kelas nyata dengan jadwal yang fleksibel yang disesuaikan secara individual dalam berbagai modalitas pembelajaran. Sebagian besar peserta didik masih belajar di di sekolah, kecuali untuk pekerjaan rumah. Pendidik memberikan dukungan pembelajaran tatap muka secara fleksibel dan adaptif sesuai kebutuhan melalui kegiatan seperti pengajaran kelompok kecil, proyek kelompok, dan bimbingan pribadi;

f. *Self Blend Model*

Dalam model ini, peserta didik memiliki pilihan untuk memilih materi yang akan mereka pelajari secara daring sebagai cara untuk menambah beban kursus yang ada di kampus atau sekolah mereka. Model ini paling umum ditemukan di tingkat sekolah menengah, di mana peserta didik dapat memilih untuk mendaftar dalam kursus yang saat ini tidak ditawarkan oleh

sekolah, Dalam model À La Carte seorang peserta didik dapat mengikuti kursus ini sepenuhnya *online*, baik dalam periode dalam waktu belajar atau di luar waktu sekolah. Model ini berbeda dari sekolah virtual penuh waktu karena tidak membuat seluruh pengalaman sekolah virtual bagi peserta didik. Sementara beberapa kursus sedang *online*, yang lain diambil di sekolah sehingga peserta didik masih mendapat manfaat dari interaksi dengan pendidik dan teman sebaya.

g. *Enriched Virtual Model*

Model ini memungkinkan peserta didik menghabiskan sebagian besar waktu mereka menyelesaikan kursus *online* dari jarak jauh, ditambah dengan sesi belajar langsung yang disyaratkan dengan pendidik mereka. Sementara pembelajaran *online* merupakan hal mendasar bagi model ini, hal ini berbeda dari sekolah virtual penuh waktu karena dalam model ini pembelajaran tatap muka merupakan komponen yang diperlukan, bukan merupakan pilihan seperti di sekolah virtual penuh waktu. Faktanya, banyak sekolah virtual penuh waktu telah mentransisikan program mereka ke model ini untuk memberi peserta didik pengalaman penting dari lingkungan sekolah. Berdasarkan model-model pembelajaran *blended* tersebut maka ditarik kesimpulan model *flipped classroom* adalah model yang paling tepat untuk digunakan pada kondisi penelitian ini. *Flipped classroom* menjadi jawaban untuk terbatasnya waktu pembelajaran yang tersedia terutama karena kondisi pembelajaran *online* saat ini.

Selain itu model pengembangan PEDATI memiliki teknik yang mirip dengan *flipped classroom* dengan memberikan pokok materi yang dapat dipelajari secara asinkron terlebih dahulu sebelum pembelajaran sinkron.

Pendapat Gagne, 2005 dalam (Permata, 2019) bahwa *Blended learning* memadukan unggulan dari dua bentuk pembelajaran, yaitu pembelajaran tatap muka dan pembelajaran *online learning*. Dilihat dari sisi keunggulan *online learning*, *blended learning* memiliki sejumlah keuntungan diantaranya kenyamanan (*convenience*), efisiensi (*efficiency*), fleksibilitas (*flexibility*), efektivitas biaya (*cost-effectiveness*), dan efektivitas pembelajaran (*instructional effectiveness*) (Permata, 2019).

Aspek kenyamanan ini akan diperoleh karena perangkat lunak web-browser dan koneksi internet saat ini tersedia di banyak tempat, di kantor, di sekolah, di rumah bahkan di warnet. Sementara aspek fleksibilitas terutama pada pilihan waktu dan tempat peserta didik mengakses materi pelajaran dengan memanfaatkan *blended learning* memungkinkan para peserta didik tidak harus bertemu tatap muka dengan pendidik, mereka cukup membuka *online learning* yang telah dikembangkan oleh guru yang bersangkutan dan

mengunduh materi pelajaran kapanpun dan dimanapun mereka kehendaki. Dengan memanfaatkan *blended learning* juga memungkinkan para peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar mandiri. Artinya para peserta didik diberikan kesempatan untuk mengendalikan proses belajarnya secara mandiri sesuai dengan gaya belajar dan kemampuannya masing-masing.

Berkenaan dengan aspek efisiensi biaya, dengan *blended learning* memungkinkan para peserta didik dan pendidik mengurangi biaya transportasi dan mungkin juga akomodasi yang biasanya harus mereka keluarkan pada saat mereka harus mengikuti pembelajaran tatap muka. *Blended learning* juga dapat mengeliminasi penghalang jarak, karena melalui *blended learning* khususnya pada saat dilakukan melalui *online learning* maka tidak ada lagi batas pemisah untuk berinteraksi antara pendidik dan peserta didik, sekalipun secara fisik mereka berada dalam jarak yang berjauhan. Demikian juga keuntungan pada keluwesan dalam hal waktu. Dengan memanfaatkan *blended learning* seorang pendidik dapat merancang lingkungan belajar untuk terjadinya pembelajaran tidak harus berada di kelas. Pendidik dapat melakukan tugas tersebut dimana saja dan kapan saja, selama ia memiliki koneksi ke internet. Demikian juga dengan peserta didik, untuk mengikuti pembelajaran, khususnya yang bersifat *asynchronous*, tidak harus datang ke kelas dengan jadwal yang ketat. Mereka dapat belajar dimana saja dan kapan saja, selama memiliki akses internet.

Secara khusus Khan, 2005 (Mubarak, 2018) mengidentifikasi sejumlah keuntungan dari pemanfaatan *blended learning* yaitu:

- 1) Memperluas kesempatan belajar. Model penyampaian materi yang dilakukan secara tunggal membatasi peserta didik dalam memperelajari program belajar atau mentransfer pengetahuan kritis dalam beberapa bentuk atau tampilan. Sebagai contoh, dalam pembelajaran yang dilakukan di suatu kelas secara fisik hanya mereka yang dapat hadir pada waktu dan tempat yang telah ditentukan yang dapat berpartisipasi dalam kelas, sedangkan dalam pembelajaran di kelas virtual dapat juga diikuti oleh peserta didik yang berada dalam jarak jauh yang tidak dapat hadir pada waktu yang ditentukan.
- 2) Mengoptimalkan pemanfaatan biaya dan waktu. Mengombinasikan model pembelajaran yang digunakan memiliki potensi untuk menyeimbangkan dan mengoptimalkan program belajar yang dikembangkan dengan waktu dan biaya yang digunakan.

Hal ini yang patut dipertimbangkan mengingat memanfaatkan *e-learning* secara penuh akan memerlukan biaya yang sangat mahal, karena untuk melaksanakannya memerlukan keterampilan dan sumber yang kompleks. Untuk itu perlu dikombinasikan dengan pembelajaran tatap muka yang memungkinkan pemanfaatan sumber belajar yang lebih sederhana, seperti materi yang dikemas dalam bentuk dokumen atau *powerpoint* yang memerlukan keterampilan yang lebih sederhana (Mubarak, 2018).

Berdasarkan pembahasan tersebut pembelajaran *blended* mempunyai kelebihan yaitu nyaman, efisien, fleksibel, relatif murah, dan efektif. Hal tersebut menjadikan pembelajaran *blended* khususnya pada mata pelatihan pemahaman ISO 21001:2018 sangat mungkin untuk dikembangkan lebih lanjut bagi pendidik di SD Kreativa, Kota Bogor. Pembelajaran *blended* menjadi solusi yang baik dalam kondisi dimana peserta pelatihan yang lebih dari dua puluh orang tidak memungkinkan untuk datang dan berkumpul dengan pelatih serta dapat dikembangkan, diadaptasi, dan dimodifikasi untuk pemanfaatan yang lebih luas untuk mata pelatihan lain, atau diterapkan dalam lingkup yang lebih luas.

Tidak ada metode pembelajaran yang sangat ideal untuk semua jenis materi atau pelatihan, subyek yang berbeda biasanya memerlukan metode pelatihan yang berbeda. Pembelajaran *blended* akan sulit dilakukan pada kondisi peserta didik yang tidak dapat belajar secara mandiri. Dalam pembelajaran *blended* juga memerlukan bantuan teknologi informasi dan komunikasi berupa perangkat yang sesuai, jaringan yang sesuai, dan juga kehadiran sebuah aplikasi pengaturan pembelajaran atau dikenal dengan istilah Learning Management System (LMS). Berdasarkan hal tersebut dibutuhkan perancangan yang baik, penyampaian yang menarik, dan juga pemilihan bahan ajar yang sesuai. Selain itu hal yang tidak kalah penting adalah menentukan spesifikasi teknologi yang dibutuhkan, spesifikasi teknologi berupa spesifikasi minimal perangkat dan spesifikasi minimal jaringan. Penentuan spesifikasi teknologi tersebut akan menjadi landasan aplikasi pendukung manajemen pendidikan atau *LMS*.

Flipped Classroom Model

Flipped classroom Model merupakan model pembelajaran di mana fasilitator memberikan tugas kepada peserta didik untuk aktif mempelajari terlebih dahulu materi yang akan disampaikan melalui media digital berupa video atau *e-book* beserta beberapa instruksi tugas atau latihan soal, sebagai bahan diskusi untuk melakukan kegiatan tatap muka.

Flipped classroom adalah model pembelajaran yang “membalik” metode tradisional, di mana biasanya diberikan di kelas dan mahasiswa didik mengerjakan tugas di rumah. Konsep *flipped classroom* mencakup *active learning*, keterlibatan peserta didik, dan *podcasting*. Dalam *flipped classroom*, materi terlebih dahulu diberikan melalui video pembelajaran yang harus ditonton peserta didik di rumah masing-masing. Sebaliknya, sesi belajar di kelas digunakan untuk diskusi kelompok dan mengerjakan tugas. Di sini, instruktur pelatihan berperan sebagai pembina atau pemberi saran (Prayitno & Masduki, 2017).

Flipped classroom adalah strategi pembelajaran yang menggunakan jenis pendekatan pembelajaran campuran (*blended learning*) dengan membalikkan lingkungan belajar tradisional dan memberikan konten pembelajaran di luar kelas (sebagian besar *online*). Selama sesi tatap muka di kelas, dilakukan pembahasan terhadap tugas (bahan yang secara tradisional dianggap sebagai pekerjaan rumah) atau pendidik dapat meminta kelas untuk membahas pertanyaan ujian terkait. Beberapa pendidik juga melakukan kegiatan menonton video kuliah *streaming* atau berkolaborasi dalam diskusi *online* sebagai kegiatan kelas dengan pengawasan cermat oleh fasilitator.

Strategi pembelajaran *flipped classroom* memiliki dua (2) langkah besar: (a) Tugas pekerjaan rumah yakni bahan bacaan yang relevan (*online* atau *hardcopy*) yang berkaitan dengan topik mata pelajaran atau perkuliahan diberikan kepada peserta didik sebagai pekerjaan rumah; alternatif lain, peserta didik diminta untuk meninjau video untuk diskusi selanjutnya di kelas; (b) Kegiatan di dalam kelas yaitu selama kegiatan pembelajaran, sesi tanya jawab dilakukan berdasarkan tugas pekerjaan rumah; sesi ini difasilitasi oleh pendidik. Namun, kadang-kadang kegiatan di dalam kelas dapat berupa sesi pemecahan masalah berdasarkan topik kuliah (Susanti & Hamama Pitra, 2019).

Anderson, 2001 dalam (Heni Wulandari, 2017) mengemukakan dalam metode *flipped classroom* terdapat unsur-unsur, antara lain sebagai berikut: (a) Memberikan kesempatan bagi peserta pendidik untuk mendapatkan eksposur pertama sebelum pembelajaran di kelas; (b) Memberikan waktu lebih bagi peserta pendidik untuk mempersiapkan materi sebelum mengikuti proses belajar di kelas; (c) Menyediakan prosedur atau tata cara untuk menilai pemahaman pengetahuan peserta didik

Kegiatan di kelas yang berfokus pada kegiatan kognitif tingkat yang lebih tinggi. Dimana kegiatan peserta didik dikelas adalah diskusi, analisis data, atau kegiatan sintesis.

Suatu model pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangan, begitu juga dengan model pembelajaran *flipped classroom*. Kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *flipped classroom* bisa muncul dari model

pembelajaran itu sendiri, suasana pembelajaran, maupun dari pelaksanaan model yang dilakukan oleh pengajar.

Berret dalam (Wulandari, 2020) menguraikan kelebihan model perkuliahan *flipped classroom* yakni:

- a. Peserta didik memiliki waktu untuk mempelajari materi pelajaran di rumah sebelum pengajar menyampaikan materi di kelas sehingga kemandirian peserta didik terasah.
- b. Peserta didik dapat mempelajari materi dalam kondisi yang nyaman.
- c. Peserta didik memperoleh perhatian penuh dari dosen ketika mengalami kesulitan mengerjakan.
- d. Peserta didik dapat belajar dari berbagai jenis konten perkuliahan baik video, buku maupun *website*.

Adhitiya dalam Luluk (2017) memaparkan mengenai kekurangan dari pembelajaran *flipped classroom* yakni: (a) Untuk *menonton* video diperlukan sarana yang baik sehingga tidak menyulitkan peserta didik dalam belajar; (b) diperlukan koneksi internet yang bagus dan waktu yang cukup dalam mengunduh video; (c) perlunya fasilitator yang memadai menegaskan kekeliruan konsep akibat dari hanya *menonton* video.

Metode Mengajar *Inquiry Discovery Learning*

Metode mengajar adalah cara yang digunakan oleh pelatih dalam mengadakan hubungan dengan peserta pelatihan pada saat berlangsungnya pembelajaran pelatihan. Fungsi metode mengajar adalah sebagai perangkat yang menciptakan proses mengajar dan belajar. Melalui metode ini diharapkan tumbuh berbagai kegiatan belajar peserta pelatihan sehubungan dengan kegiatan mengajar pelatih. Terciptanya interaksi edukatif ini, Peran pelatih sebagai penggerak dan pembimbing. Sedangkan peserta pelatihan berperan sebagai penerima atau yang dibimbing. Proses interaksi ini akan berjalan baik kalau peserta pelatihan lebih aktif dibandingkan dengan pelatih. Metode mengajar yang baik adalah metode yang dapat menumbuhkan kegiatan belajar peserta pelatihan.

Pendapat (Hj. Lilis Yuliasih, 2018) tentang *Inquiry Discovery Learning* adalah belajar mencari dan menemukan sendiri. Sistem belajar mengajar ini guru menyajikan bahan pelajaran tidak dalam bentuk yang final, tetapi anak didik diberi peluang untuk mencari dan menemukannya sendiri dengan mempergunakan teknik pendekatan pemecahan masalah. Penggunaan metode *inquiry discovery learning* dalam proses belajar mengajar, untuk melatih peserta didik melakukan berbagai macam aktivitas, yaitu pengamatan, penyelidikan, percobaan, membandingkan penemuan yang satu dengan yang

lain, mengajukan pertanyaan dan mencari jawaban atas pertanyaan sendiri. Sehingga hasil dari kegiatan itu peserta didik akan mendapatkan fakta-fakta secara lengkap tentang obyek yang diamati (Hj. Lilis Yuliasih, 2018)

Menurut Syafrudin Nurdin dalam (Desinta, 2019) metode *inquiry discovery learning* adalah suatu metode yang dapat disusun oleh tenaga pendidik dalam proses belajar mengajar, sebagai alat untuk mencapai tujuan pendidikan. Melalui metode ini peserta didik akan mampu mengembangkan rasa ingin tahunya, dan keberanian berpartisipasi dalam proses belajar mengajar.

Inquiry discovery learning adalah belajar mencari dan menemukan sendiri. Sistem belajar mengajar ini tenaga pendidik menyajikan bahan pelajaran tidak dalam bentuk yang final, tetapi peserta didik diberi peluang untuk mencari dan menemukannya sendiridengan mempergunakan teknik pendekatan pemecahan masalah.



PEMBAHASAN

A. PENGEMBANGAN MODEL

Pengembangan pelatihan berbasis *blended learning* dengan menggunakan model *flipped classrom* pada mata pelatihan pemahaman ISO 21001:2018 bagi pendidik dan tenaga kependidikan di Sekolah Kreativa, Kota Bogor pada era pandemi Covid-19 ini didasari atas kebutuhan yang ada di lapangan dan disesuaikan pula dengan kondisi pandemi Covid-19 yang masih terjadi di Indonesia yang memaksa pelatihan dilakukan secara daring dan tidak boleh mengadakan pelatihan tatap muka secara utuh di sekolah sampai waktu yang belum ditentukan. Kondisi ini berdasarkan kebijakan pemerintah melalui Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia (disingkat: Kemdikbudristek menerbitkan Surat Edaran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 15 Tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah.

Hasil Analisis Kebutuhan

Dalam penelitian yang mengembangkan pelatihan berbasis *blended learning* dengan menggunakan model *flipped classrom* pada mata pelatihan pemahaman ISO 21001:2018 untuk pendidik dan kependidikan di Sekolah Kreativa, Kota Bogor pada era pandemi Covid-19 ada beberapa langkah yang dilakukan peneliti. Langkah pertama penelitian ini adalah melakukan analisa kebutuhan dan tujuan. Peneliti menggali informasi tentang:

- a. tujuan pelatihan pemahaman ISO 21001:2018 bagi pendidik dan kependidikan di Sekolah Kreativa, Kota Bogor
- b. Materi pelatihan apa saja yang disampaikan pada mata pelatihan pemahaman ISO 21001:2018.

- c. Kondisi awal pembelajaran pada mata pelatihan pemahaman ISO 21001:2018.
- d. Sarana dan Prasarana yang tersedia
- e. Masalah dan tantangan yang muncul dalam memahami ISO 21001:2018.
- f. Upaya yang telah diusahakan untuk mengatasi masalah dan tantangan tersebut
- g. Harapan terhadap pelatihan pemahaman ISO 21001:2018.

Untuk mendapatkan informasi tentang hal tersebut, peneliti melaksanakan:

- a. Wawancara kepada Kepala Sekolah unit KBTK, SD, dan SMP Sekolah Kreativa, Bogor.
- b. Membagikan *kuisisioner* kepada beberapa pendidik dan tenaga kependidikan di lingkungan Sekolah Kreativa, Bogor yang belum pernah mengikuti pelatihan ini
- c. Mencari informasi melalui observasi seputar sarana dan prasarana untuk keperluan pelatihan pemahaman ISO 21001:2018 bagi pendidik dan tenaga kependidikan di Sekolah Kreativa, Bogor.

Berikut ini penjabaran tentang wawancara, *kuisisioner*, dan observasi.

a. Wawancara

Peneliti melakukan wawancara kepada kepala sekolah, tujuan wawancara ini untuk memperoleh data dari sudut pandang pendapat kepala sekolah. Metode wawancara untuk memperoleh data dilakukan dengan langkah-langkah seperti menentukan kisi kisi wawancara dan menyusun draf pertanyaan. Wawancara dilakukan pada awal bulan September 2021 memperoleh hasil sebagai berikut:

- 1) Mata pelatihan pemahaman ISO 21001:2018 adalah mata pelatihan yang relatif baru diberlakukan secara resmi pada tanggal 21 Juni 2021 di lingkungan Sekolah Kreativa, Kota Bogor:
- 2) Program pelatihan pemahaman ISO 21001:2018 wajib yang diikuti oleh seluruh pendidik dan tenaga kependidikan di Sekolah Kreativa, Bogor sebagai pelatihan internal dengan tujuan untuk menyamakan pemahaman sistem manajemen organisasi pendidikan dan meningkatkan kompetensi pendidik dan tenaga kependidikan Sekolah Kreativa, Bogor;
- 3) ISO 21001:2018 merupakan SMOP yang bertaraf internasional dan baru saja diberlakukan sejak medio 2018, sehingga sistem manajemen mutu pendidikan ini masih perlu disosialisasikan dalam bentuk program pelatihan pemahaman ISO 21001:2018 terutama untuk para pendidik dan tenaga kependidikan di lingkup Sekolah Kreativa, Bogor dan tujuan

pelatihan untuk menyamakan pemahaman pendidik dan tenaga kependidikan sekolah.

- 4) Sebelum mengimplementasikan SMOP ISO 21001:2018, Sekolah Kreativa, Bogor menerapkan Sistem Manajemen Mutu (SMM) ISO 91001:2008 dan ISO 9001: 2015 yang secara umum diimplementasikan dalam sektor industri manufaktur sehingga perlu penyesuaian persyaratan sebelum digunakan dalam pengelolaan organisasi pendidikan;
- 5) Beberapa kendala pendidik dan tenaga kependidikan mengimplementasikan SMM di Sekolah Kreativa, Bogor adalah cukup banyaknya informasi terdokumentasi yang harus diterapkan dalam bertugas, banyak istilah baru dalam materi pelatihan dan persyaratan SMOP sehingga penerapan sistem ini belum konsistensi secara stimulan, sistematis dan terintegrasi.
- 6) Selama ini model pelatihan di lingkungan sekolah bersifat klasikal, tatap muka, dan di dalam ruangan, sehingga dibutuhkan variasi model pelatihan seperti pelatihan berbasis *blended learning* model *flipped classroom* yang didukung dengan desain pembelajaran pelatihan yang menarik, interaktif, dan menyenangkan serta diampu oleh pelatih yang memiliki keterampilan mengelola kelas pelatihan yang mumpuni.
- 7) Pendidik dan tenaga kependidikan mendapatkan pelatihan yang bertujuan meningkatkan kompetensi, kapasitas, keterampilan pendidik dan kependidikan baik yang diselenggarakan pihak internal sekolah maupun pihak eksternal.
- 8) Kondisi penyebaran virus Covid-19 di Indonesia, khususnya kota Bogor masih berlangsung, dan untuk mencegah penambahan kasus pada kluster sekolah, maka pelatihan berbasis *blended learning* model *flipped classroom* sangat diperlukan meski ada beberapa kendala, diantaranya akses jaringan internet yang tidak selalau stabil meski sekolah telah terfasilitasi dengan jaringan internet, dan di lain pihak pelatihan para peserta pelatihan harus fokus dan memiliki atensi yang panjang selama pelatihan *blended learning* berlangsung.

b. Kuisioner

Peneliti mencari informasi pada kegiatan analisis kebutuhan dengan membagikan kuisioner dan pertanyaan terbuka kepada pendidik dan tenaga kependidikan di lingkungan Sekolah Kreativa Kota Bogor. Adapun jumlah responden sebanyak 15 orang adalah pendidik dan tenaga kependidikan yang belum pernah mengikuti pelatihan ini.

Kegiatan analisa kebutuhan melalui pembagian kusioner kepada pendidik dan tenaga kependidikan di lingkungan sekolah tersebut dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran yang sering digunakan oleh pelatih dalam menyampaikan materi adalah ceramah, tanya jawab, dan diskusi. Bahan belajar yang digunakan adalah buku teks, *slide* presentasi, dan video. Peserta pelatihan merasa materi pelatihan adalah hal baru dan sangat berat karena banyaknya istilah-istilah manajemen dalam materi pelatihan pemahaman ISO 21001:2108 yang harus dipelajari. Terutama bagi peserta pelatihan yang tidak memiliki latar belakang sebagai pendidik dan tenaga kependidikan yang belum pernah mengikuti mata pelatihan tersebut sebelumnya.

Selama ini terutama sebelum masa pandemi Covid-19, model pelatihan di lingkungan sekolah bersifat klasikal, tatap muka, dan di dalam ruangan, materi pelatihan yang diharapkan akan disampaikan pada mata pelatihan pemahaman ISO 21001:2018 diantaranya tentang pengelolaan organisasi pendidikan, prinsip-prinsip SMOP, dan persyaratan ISO 21001:2018. Hal lain yang cukup positif didapat dari analisis kebutuhan adalah banyaknya peserta pelatihan yang sudah terbiasa mengakses internet untuk mencari referensi pembelajaran.

c. Observasi

Dari hasil analisis kebutuhan juga diperoleh informasi melalui observasi tentang ketersediaan fasilitas sumber belajar untuk mata pelatihan yang berbasis *blended learning* model *flipped classroom* yang masih kurang. Pelatihan sebelumnya juga tidak memfasilitasi bahan belajar pelatihan cetak. Peserta pelatihan dan pelatih sudah aktif menggunakan media pembelajaran elektronik yang bisa digunakan sebagai alat pembelajaran alat kelengkapan kerja seperti laptop, *smartphone*, komputer, dan sebagainya. Selain itu fasilitas *wifi* di yayasan dan sekolah mendukung untuk dikembangkannya pelatihan berbasis *blended learning*.

Kesimpulan dari hasil penelitian pendahuluan adalah adanya kebutuhan untuk menyediakan bahan belajar pelatihan berbasis *blended learning* yang dapat membantu peserta pelatihan mengatasi masalah belajarnya, mengatasi keterbatasan waktu yang dimiliki oleh instruktur pelatihan untuk mengadakan kegiatan pembelajaran pelatihan, meningkatkan hasil belajar peserta pelatihan, sekaligus mendorong kemandirian dan memotivasi peserta pelatihan dalam mata pelatihan pemahaman ISO 21001:201, di sisi lain ketersediaan fasilitas jaringan internet di yayasan dan unit sekolah menjadi dukungan positif dari lembaga untuk pelatihan berbasis *blended learning*, begitu pula tersedianya fasilitas perangkat, dan jaringan internet yang dimiliki peserta pelatihan di rumah, serta kebiasaan peserta pelatihan dalam mengakses bahan

pembelajaran, dan informasi dalam menuntaskan tugas kerja melalui internet adalah suatu bentuk dukungan pembelajaran pelatihan berbasis *blended learning* dapat dilaksanakan.

Hasil penelitian pendahuluan yang diperoleh dari lapangan melalui wawancara, kuisioner dan observasi dengan berbagai nara sumber diperoleh hasil sebagai berikut; pertama, peneliti melakukan observasi di seluruh unit sekolah. Observasi dilaksanakan untuk mengetahui tersedianya sumber belajar baik bersifat cetak atau berbasis elektronik dalam kuantitas yang cukup bagi peserta pelatihan, sarana prasarana pembelajaran pelatihan berbasis internet telah tersedia, metode pembelajaran pelatihan yang dilakukan di lingkungan Sekolah Kreativa, serta ketersediaan fasilitas yang secara pribadi dimiliki peserta pelatihan untuk melakukan pembelajaran pelatihan berbasis *blended learning*. Kedua, peneliti mencari informasi pada kegiatan analisis kebutuhan membagikan kusioner dalam bentuk pertanyaan terbuka kepada beberapa pendidik dan tenaga kependidikan Sekolah Kreativa yang belum mengikuti pelatihan ini serta melalui observasi di lingkungan sekolah.

Model Pengembangan

Langkah-langkah yang dilakukan dalam pengembangan pelatihan berbasis *blended learning* model *flipped classroom* dalam upaya peningkatan pemahaman pendidik dan tenaga kependidikan terhadap ISO 21001:2018 di Sekolah Kreativa, Kota Bogor pada era pandemi Covid-19 adalah sebagai berikut:

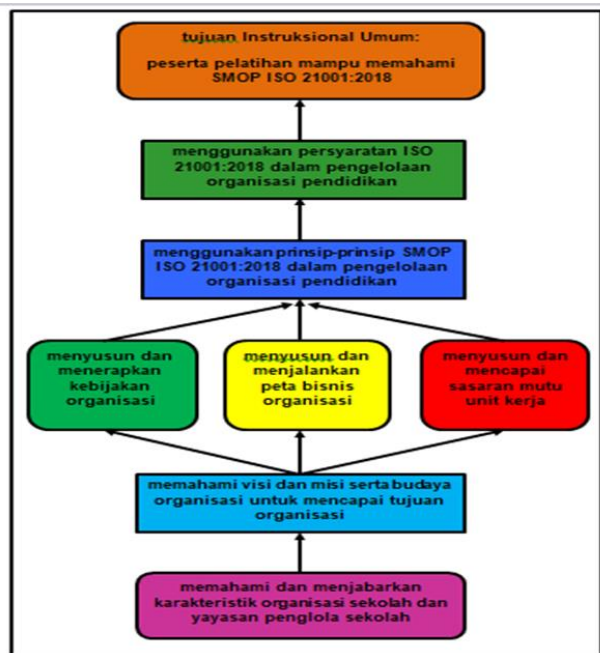
Analisis Instruksional

Menurut (Dick, W., & Carey, 2005b) analisis instruksional adalah salah satu tahapan proses yang merupakan keseluruhan penjelasan bagaimana perancang instruksional menetapkan komponen utama dari tujuan instruksional, dimana tahapan ini melalui kegunaan analisis tujuan dan bagaimana setiap langkah dalam tujuan tersebut dapat dianalisis untuk mengidentifikasi keterampilan prasyarat Hasil analisis instruksional program pelatihan berbasis *blended learning* model *flipped classroom* dalam upaya peningkatan pemahaman pendidik dan tenaga kependidikan terhadap ISO 21001:2018 di Sekolah Kreativa di Kota Bogor pada era pandemi Covid-19 tidak memiliki prasyarat karena mata pelatihan bersifat pemahaman tetapi pelatihan ini memiliki persyaratan teknis dan logistik di antaranya:

- a. Peserta pelatihan memiliki alat bantu pelatihan: gawai, laptop
- b. Peserta pelatihan memiliki keterampilan dalam menggunakan alat bantu pelatihan.
- c. Peserta pelatihan memiliki paket data internet yang memadai,
- d. Tersedia sumber daya energi untuk perangkat gawai atau laptop.

- e. Peserta mampu mengunduh aplikasi tertentu dalam alat bantu pelatihan, seperti *Zoom*, *Google classroom*, dan lain-lain.
- f. Peserta pelatihan mengikuti *pre-test*.
- g. Peserta mengunduh Buku Saku Digital (*e-book*) ISO 21001:2018.
- h. Peserta mengisi presensi digital melalui *google form*.
- i. Peserta pelatihan mengikuti *post-test*, dan mengisi kuisisioner di akhir pelatihan.

Hasil analisis instruksional pelatihan berbasis *blended learning* model *flipped classroom* dalam upaya peningkatan pemahaman pendidik dan tenaga kependidikan terhadap ISO 21001:2018 di Sekolah Kreativa di Kota Bogor pada era pandemi Covid-19 diilustrasikan melalui peta kompetensi di bawah ini:



Gambar Peta Kompetensi Dasar dan Khusus Pelatihan

Identifikasi Karakteristik Peserta Pelatihan

Berdasarkan laporan data peserta pelatihan dari para kepala sekolah kepada divisi Sumber Daya Manusia dan Umum (SDM dan Umum) pendidik dan tenaga kependidikan yang seharusnya mengikuti pelatihan berbasis *blended learning* model *flipped classroom* dalam upaya peningkatan pemahaman pendidik dan tenaga kependidikan terhadap ISO 21001:2018 di

Sekolah Kreativa di Kota Bogor pada era pandemi Covid-19, dan presensi peserta pelatihan, didapat data peserta pelatihan sebagai berikut:

- Usia rata rata peserta pelatihan dalam rentang 19 - 45 Tahun
- Tingkat pendidikan peserta pelatihan berjenjang mulai SMA sederajat, sampai dengan Pascasarjana Magister Pendidikan atau *Non Pendidikan*
- Mayoritas peserta pelatihan memiliki gaya belajar audio visual, karena itu peserta pelatihan lebih menyukai dan lebih mudah memahami materi pembelajaran pelatihan yang menggunakan media audio visual.
- Peserta pelatihan tidak memiliki hambatan dalam memanfaatkan dan mengakses teknologi digital untuk proses belajar
- Peserta memiliki peralatan yang lengkap untuk belajar *online* (Komputer/*Laptop*, Gawai).

Tabel Identifikasi Karakteristik Peserta Pelatihan

No	Aspek yang dianalisa	Hasil analisa
1.	Kelompok Utama Peserta Pelatihan	Tenaga Pendidik dan Kependidikan
2.	Karakteristik Umum	a. Usia: 19 – 45 Tahun b. Distribusi Jenis Kelamin: 5 Laki-laki, 24 perempuan c. Bahasa: Bahasa Indonesia d. Tingkat Pendidikan: SMA sederajat - S2 Pendidikan dan <i>Non Pendidikan</i>
3.	Jumlah Peserta Pelatihan	25 orang (22 orang pendidik dan tenaga kependidikan belum mengikuti pelatihan dan 3 orang pendidik dan tenaga kependidikan Sekolah Kreativa, Bogor
4.	Tingkat Pengalaman	Mayoritas peserta pelatihan belum mengetahui SMOP dan belum pernah mengikuti pelatihan pemahaman ISO 21001:2018.
5.	Gaya Belajar	Mayoritas audio visual
6.	Gaya Berpikir,	Bervariasi antara Sekuensial Konkret (SK), Sekuensial Abstrak (SA), Acak Konkret (AK), dan Acak Abstrak (AA)
7.	Sikap peserta	1. Berdasarkan tanya jawab kepada peserta saat pelaksanaan pelatihan, motivasi peserta cukup antusias dan semangat mengikuti proses pelatihan. 2. Para peserta pelatihan saat proses pelatihan berada di sekolah atau di

		rumah sehingga ada beberapa distraksi yang mengganggu jalannya pelatihan, diantaranya kestabilan jaringan internet, dan distraksi dari orang di sekitar.
8.	Keterampilan yang berpotensi sukses dalam lingkungan belajar	Kemampuan dan keterampilan dasar peserta pelatihan dalam memanfaatkan teknologi digital.

Kemampuan otak seseorang menurut Gregorc (1982) (Firdaus et al., 2019) terdiri dari kemampuan otak mengelola informasi yaitu persepsi konkret dan abstrak, dan kemampuan otak mengatur informasi yang diterima yakni secara sekuensial dan acak. Jika empat kombinasi perilaku tersebut di atas digabungkan disebut dengan gaya berpikir seseorang meliputi: gaya berpikir sekuensial konkret (SK), gaya berpikir sekuensial abstrak (SA), gaya berpikir acak konkret (AK), dan gaya berpikir acak abstrak (AA) (DePorter dan Hernacki, 2015) dalam (Firdaus et al., 2019).

Berdasarkan pengertian dari para ahli tentang gaya berpikir, disimpulkan bahwa peserta pelatihan berbasis *blended learning* model *flipped classroom* dalam upaya peningkatan pemahaman pendidik dan tenaga kependidikan terhadap ISO 21001:2018 di Sekolah Kreativa di Kota Bogor pada era pandemi Covid-19 sangat bervariasi dan termasuk ke dalam empat (4) gaya berpikir seperti gaya berpikir SK, gaya berpikir SA, gaya berpikir acak konkret AK, dan gaya berpikir AA.

Menuliskan Tujuan

Proses pertama adalah analisis tujuan untuk merumuskan tujuan pembelajaran dalam bentuk Capaian Pembelajaran Mata Pelatihan (CPMP). Selanjutnya dilakukan diskusi dengan pelatih pengampu mata pelatihan ini guna merumuskan CPMP pada penelitian ini, setelah itu dilakukan perbaikan atau revisi sesuai saran dan masukan dari pelatih pengampu mata pelatihan. Hasil dari pelaksanaan analisis tujuan menghasilkan capaian pembelajaran sebagai berikut: 1) Menjelaskan pengertian organisasi pendidikan; 2) Menjelaskan pengelolaan organisasi pendidikan; 3) Menjelaskan prinsip-prinsip SMOP; 4) Menjelaskan persyaratan ISO 21001:2018. 5) Menjelaskan karakteristik organisasi Sekolah Kreativa; 6) Menentukan kesimpulan materi pelatihan.

Tujuan Pembelajaran pada mata pelatihan pelatihan berbasis *blended learning* model *flipped classroom* dalam upaya peningkatan pemahaman pendidik dan tenaga kependidikan terhadap ISO 21001:2018 di Sekolah Kreativa di Kota Bogor pada era pandemi Covid-19 adalah memahami persyaratan ISO 21001:2018. Sedangkan terdapat dua rumusan tujuan pembelajaran khusus pada mata pelatihan berbasis *blended learning* model *flipped classroom* dalam upaya peningkatan pemahaman pendidik dan tenaga kependidikan terhadap ISO 21001:2018 di Sekolah Kreativa di Kota Bogor pada era pandemi Covid-19 yakni: (a) Peserta pelatihan mampu mengembangkan dokumentasi sesuai persyaratan ISO 21001:2018; (b) Peserta pelatihan mampu menerapkan persyaratan ISO 21001:2018 sesuai dengan kinerja terbaik organisasi dan dengan enam (6) pokok bahasan sebagai berikut:

- a. Pendahuluan
- b. Selayang Pandang ISO 21001:2018
- c. Prinsip-Prinsip SMOP
- d. Persyaratan ISO 21001:2018
- e. Pemahaman Karakteristik Organisasi YASMINA- Sekolah Kreativa
- f. Kesimpulan.

Mengembangkan Instrumen Penilaian

Tahap pengembangan *instrument* penilaian diawali dengan menentukan pedoman penilaian. Pedoman ini digunakan untuk melihat hasil pembelajaran yang dilakukan oleh peserta pelatihan. Setelah dilakukan diskusi dengan pengampu mata pelatihan maka ditentukanlah penilaian dengan memperhatikan beberapa aspek penilaian seperti kemajuan belajar peserta pelatihan.

Aspek yang dinilai dalam melihat hasil belajar peserta pelatihan adalah diskusi yang dilakukan pada setiap saat materi pembelajaran pelatihan disampaikan melalui pelatihan sinkronus, kolaborasi dan evaluasi yang dikerjakan oleh peserta pelatihan pada tahap pelatihan asinkronus dan tatap muka fisik. Hasil dari pengembangan pedoman penilaian adalah dibuatkan dua (2) bahan tanya jawab dan dua (2) bahan diskusi kelompok pada pelatihan sinkron, tiga (3) bahan diskusi pada pelatihan tahap kolaborasi, empat (4) jenis evaluasi pada tahap pelatihan asinkron, Selain itu untuk melihat efektifitas terkait kepentingan penelitian digunakan *pre-test* dan *post-test*.

a. Tes Formatif

Maksud dari pengembangan test formatif untuk keperluan tinjauan beberapa tenaga ahli (*expert review*) terdiri dari tenaga ahli materi, tenaga ahli media, dan tenaga ahli desain pembelajaran dan uji coba kepada target pembelajaran pelatihan (*one to one*/individu, kelompok kecil,

kelompok besar). Instrumen yang digunakan untuk melihat kelayakan model pembelajaran tersebut merupakan instrumen yang dikembangkan oleh Siregar dan Hadiansyah (Siregar, E., & Hadiansyah, 2018) dalam bukunya yang berjudul Pedoman Pelaksanaan Evaluasi Media Pembelajaran.

b. Tes Sumatif

Tes sumatif dilaksanakan dengan mengembangkan soal untuk menilai pencapaian belajar peserta pelatihan, dilakukan dengan *pre-test* dan *post-test*. Pengembangan soal sumatif berfungsi untuk mengukur efektifitas pelatihan yang dilakukan pada peserta pelatihan dengan menyesuaikan capaian pelatihan.

Mengembangkan Strategi Pembelajaran

a. Pemetaan Materi

Berlandaskan tujuan pelatihan yang sudah dipaparkan di atas, maka pemetaan dan pengorganisasian terhadap materi-materi yang akan dikembangkan ke dalam pembelajaran *blended* perlu dilaksanakan. Proses pemetaan dan pengorganisasian materi pelatihan berbasis *blended learning* model *flipped classroom* dalam upaya peningkatan pemahaman pendidik dan tenaga kependidikan terhadap ISO 21001:2018 di Sekolah Kreativa di Kota Bogor pada era pandemi Covid-19 dijelaskan pada tabel berikut:

Tabel Pemetaan Materi Pembelajaran Pelatihan *Blended*

No	Pokok Bahasan	Sub Pokok Bahasan	Materi Pokok	JP
1.	Pendahuluan	1.Organisasi Pendidikan 2.Tujuan Pelatihan	1.Pengertian Organisasi Pendidikan 2.Tujuan Pelatihan dan urgensi pelatihan	5
2.	Selayang Pandang ISO 21001:2018	1.Pengelolaan Organisasi Pendidikan	1.Pengelolaan Organisasi Pendidikan 2.Manfaat Penerapan ISO 21001:2018 3.Hubungan Waktu dan Kinerja dalam penerapan SMOP 4.Konteks Organisasi Memahami Faktor-Faktor Internal & Eksternal.	

			5.Manajemen Resiko	
3.	Prinsi-Prinsip SMOP	1.Prinsip-Prinsip SMOP	1.Prinsip-Prinsip SMOP 2.Dukungan untuk SMOP	
4.	Persyaratan ISO 21001:2018	1.Persyaratan ISO 21001:2018 2.Siklus PDCA	1.Persyaratan ISO 21001:2018 dan lampirannya 2.Siklus PDCA 3.Hubungan Persyaratan ISO dengan Siklus PDCA 4.SMOP dalam Kerangka ISO 21001:2018	
5.	Pemahaman Karakteristik Organisasi YASMINA-Sekolah Kreativa	1.SMOP Menyelaraskan Visi, Misi, dan Strategi Organisasi. 2. <i>Model of the Strength Based School Management</i>	1.SMOP Menyelaraskan Visi, Misi, dan Strategi Organisasi. 2. <i>Model of the Strength Based School Management</i> 3.Kebijakan Mutu 4.Pemetaan Proses Bisnis Sekolah Kreativa 5.Struktur Organisasi	
6.	Kesimpulan	1.Kesimpulan	1.Kesimpulan	

b. Memilih Pelatihan Asinkronous dan Sinkronous

Langkah selanjutnya setelah melakukan pemetaan materi adalah memilih dan menentukan aktivitas pelatihan sinkron dan asinkron. Melalui tahapan ini, ditentukan apakah materi pelatihan tertentu akan dicapai secara optimal melalui strategi pelatihan asinkron atau melalui pembelajaran sinkron. Berdasarkan tingkat urutan tujuan pelatihan maka proses memilih dan menetapkan strategi pembelajaran pelatihan asinkron dan sinkron dilakukan. Berdasarkan hirarki pelatihan tersebut dapat disimpulkan ratio ideal untuk pengaturan pembelajaran asinkron sebanyak 70 % dan sinkron sebanyak 30%.

Tabel Pemetaan Pembelajaran Pelatihan Asinkron dan Sinkron

No.	Tujuan	Pokok Bahasan	Subpokok Bahasan	Materi Pokok	Aktivitas Pembelajaran	
					Sinkron	Asinkron
1	Peserta Pelatihan Mampu Mendeskripsikan Pengertian Organisasi	Pendahuluan	1.Organisasi pendidikan	1.Pengertian Organisasi Pendidikan	v	v
2	Peserta Pelatihan Mampu Menjabarkan Manfaat Penerapan ISO 21001:2018 dalam Pengelolaan Organisasi Pendidikan	Selayang Pandang ISO 21001:2018	1.Pengelolaan Organisasi Pendidikan	1.Pengelolaan Organisasi Pendidikan 2.Manfaat Penerapan ISO 21001:2018 3.Hubungan Waktu dan Kinerja dalam penerapan SMOP 4.Konteks Organisasi Memahami Faktor-Faktor Internal dan Eksternal. 5.Manajem	v	v

				en Resiko		
3	Peserta Pelatihan Mampu Menganalisa Prinsip-Prinsip SMOP	Prinsip-Prinsip SMOP	1.Prinsip-Prinsip SMOP	1.Prinsip-Prinsip SMOP 2.Dukungan untuk SMOP	v	v
4	Peserta Pelatihan Mampu Menjabarkan SMOP dalam Kerangka ISO 21001:2018 dan hubungannya dengan Siklus PDCA	Persyaratan ISO 21001:2018	1Persyaratan ISO 21001:2018	1.Persyaratan ISO 21001:2018 dan lampirannya	v	v
5	Peserta Pelatihan Mampu Menganalisa Penerapan SMOP Selaras dengan Visi Misi dan Perencanaan Strategis Organisasi	Pemahaman Karakteristik Organisasi Sekolah Kreativa	1.SMOP Menyelaraskan Visi, Misi, dan Strategi Organisasi.	1.SMOP Menyelaraskan Visi, Misi, dan Strategi Organisasi. 2.Kebijakan Mutu 3.Pemetaan Proses Bisnis Sekolah Kreativa 4.Struktur Organisasi	v	v

Dalam pelatihan sinkron dan asinkron menggunakan metode pembelajaran *Inquiry Discovery Learning* adalah belajar mencari dan menemukan sendiri. Dalam penerapan sistem belajar mengajar ini peserta pelatihan diberi kesempatan untuk mencari dan menemukannya sendiri solusi masalah dengan mempergunakan teknik pendekatan pemecahan masalah sehingga pelatih hanya menyajikan materi mata pelatihan dengan bentuk belum final.

c. Merancang aktifitas pembelajaran pelatihan sinkron Rancangan pelatihan sinkron dijabarkan sebagai berikut:

Mata Pelatihan	Pemahaman ISO 21001:2018
Capaian pembelajaran pelatihan	1. Menjelaskan pengertian organisasi pendidikan 2. Menjelaskan siklus pengelolaan organisasi pendidikan 3. Menjelaskan prinsip-prinsip SMOP 4. Menjelaskan persyaratan ISO 21001:2018 5. Menjelaskan karakteristik organisasi Sekolah Kreativa

Tabel Rancangan Pembelajaran Sinkron

N o	Sub Pokok Bahasan	Materi Pokok	Metode	Media	Penilaian	J P
1.	Organisasi Pendidikan	Pengertian organisasi pendidikan	1. Inkuiri 2. Diskusi	1. Aplikasi Zoom 2. Aplikasi Google classroom	1. <i>Pre-test</i> 2. Keaktifan	5
2.	Pengelolaan Organisasi Pendidikan	Pengelolaan organisasi pendidikan	3. Tanya - Jawab 4. Inkuiri	3. Slide		

3.	Prinsip-Prinsip SMOP	1.Prinsip-Prinsip SMOP 2.Dukungan untuk SMOP	5.Pre-sentasi	Power Point 4. Mentimeter 5.Video		
4.	1. Persyaratan ISO 21001:2018 2. Siklus PDCA	1.Persyaratan ISO 21001:2018 dan lampirannya 2.Siklus PDCA 3.Hubungan Persyaratan ISO dengan Siklus PDCA 4.SMOP dalam Kerangka ISO 21001:2018				
5.	SMOP Menyelaraskan Visi, Misi, dan Strategi Organisasi.	1.SMOP Menyelaraskan Visi, Misi, dan Strategi Organisasi. 2.Kebijakan Mutu 3.Pemetaan Proses Bisnis Sekolah Kreativa 4.Struktur Organisasi				

Tabel Alur Pembelajaran Sinkron

No.	Pokok Materi	Penyaji	Metode	Media	JP
1.	1.Pendahuluan dan Pengertian organisasi pendidikan 2.Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa 3.Memeriksa kehadiran peserta pelatihan 4.Menanyakan tentang pendapat peserta pelatihan 5.Mengaitkan materi pembelajaran pelatihan yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta pelatihan.	Pelatih Peserta Pelatihan	1.Tanya Jawab 2.Diskusi 3.inkuiri 4.Presentasi	1.Aplikasi Zoom 2.Aplikasi Google classroom 3.Slide Power Point 4.Mentimeter 5.Video	5
2.	1.Pengelolaan organisasi pendidikan 2.Peserta Pelatihan diajak untuk menjelaskan ilustrasi pengelolaan organisasi pendidikan 3.Peserta lain diminta menyimak dan memberi pendapat untuk hal tersebut. 4.Pelatih pelatihan bersama peserta menyimpulkan pendapat para peserta pelatihan tentang hal tersebut				
3.	1.Prinsip-Prinsip SMOP 2.Dukungan untuk SMOP 3.Peserta Pelatihan				

	diajak untuk menyimak video tentang prinsip-prinsip SMOP 4. Peserta pelatihan diminta menyimak dan memberi pendapat untuk hal tersebut. 5. Pelatih menyimpulkan pendapat para peserta pelatihan tentang hal tersebut				
4.	1. Persyaratan ISO 21001:2018 dan lampirannya 2. Siklus PDCA 3. Hubungan Persyaratan ISO dengan Siklus PDCA 4. SMOP dalam Kerangka ISO 21001:2018 5. Peserta Pelatihan diajak untuk membaca <i>slide</i> persyaratan SMOP 6. Peserta lain diminta menyimak pembacaan hal tersebut. 7. Pelatih menjelaskan Hubungan Persyaratan ISO dengan Siklus PDCA 8. Pelatih menjelaskan SMOP dalam Kerangka ISO 21001:2018 9. Peserta diajak berdiskusi dalam kelompok kecil tentang persyaratan SMOP 10. Perwakilan				

	kelompok peserta mempresentasikan hasil diskusi tentang hal tersebut di depan peserta pelatihan lainnya. 11. Peserta dan pelatih menyimpulkan hasil diskusi tentang persyaratan SMOP				
5.	1. SMOP Menyelaraskan Visi, Misi, dan Strategi Organisasi. 2. Kebijakan Mutu 3. Pemetaan Proses Bisnis Sekolah Kreativa 4. Struktur Organisasi 5. Peserta Pelatihan diajak untuk menjelaskan ilustrasi tentang karakteristik organisasi yang terdiri SMOP Menyelaraskan Visi, Misi, dan Strategi Organisasi. Kebijakan Mutu, Pemetaan Proses Bisnis Sekolah Kreativa, dan Struktur Organisasi Pendidikan 6. Peserta lain diminta menyimak dan memberi pendapat untuk hal tersebut. 7. Pelatih bersama peserta menyimpulkan pendapat para peserta pelatihan tentang hal tersebut				

d. Merancang aktifitas pembelajaran asinkron

Selanjutnya dilakukan proses merancang aktifitas pembelajaran asinkron. Proses pembelajaran asinkron dijabarkan sebagai berikut:

Mata Pelatihan	Pemahaman ISO 21001:2018
Capaian pembelajaran pelatihan	1. Menjelaskan pengertian organisasi pendidikan 2. Menjelaskan siklus pengelolaan organisasi pendidikan 3. Menjelaskan prinsip-prinsip SMOP 4. Menjelaskan persyaratan ISO 21001:2018 5. Menjelaskan karakteristik organisasi Sekolah Kreativa

Tabel Rancangan Pembelajaran Asinkron

No.	Sub Pokok Bahasan	Materi Pokok	Strategi Pembelajaran Asinkron				JP
			Asinkron Mandiri		Asinkron Kolaborasi		
			Media Digital	Asesmen			
Tes	Diskusi Daring	Tugas Daring					
1.	Organisasi Pendidikan	Pengertian organisasi pendidikan	1.Aplikasi <i>Google classroom</i> 2. <i>Slide Power point</i> 3.Video 4. <i>e-book</i>	Tes 1, 2, 3, 4	1.Apakah SOP atau prosedur ISO di sekolah atau yayasan itu perwujudan dari ISO? 2.Realisasi dari 11 prinsip dan 10 klausul itu harus tergambar dalam SOP atau prosedur? 3.Selain dapat dimple-mentasikan di sekolah, apakah ISO 21001:2018 dapat digunakan di lembaga	1.Evaluasi berupa per-tanyaan <i>essay</i> tentang materi pelatihan, seperti prinsip-prinsip SMOP, persyara-tan ISO 21001: 2018.	4

2	Pengelolaan Organisasi Pendidikan	Pengelolaan organisasi pendidikan			pemberda- yaan?		
3.	Prinsip-Prinsip SMOP	1.Prinsip-Prinsip SMOP. 2.Dukungan untuk SMOP					
4.	1.Persyaratan ISO 21001:2018 2.Siklus PDCA	1.Persyaratan ISO 21001:2018 dan lampiran 2.Siklus PDCA 3.Hubun-an Persyarat-an ISO dengan Siklus PDCA 4.SMOP dalam Kerangka ISO 21001:2018					
5.	SMOP Menyelaraskan Visi, Misi, dan Strategi Organisasi.	1.SMOP Menyelaras-kan Visi, Misi, dan Strategi Organisasi. 2.Kebijakan Mutu 3.Pemetaan Proses Bisnis Sekolah Kreativa 4.Struktur Organisasi					

Tabel Alur Pembelajaran Asinkron

1.	Instruksi	1. Memberikan sumber belajar materi pelatihan. 2. Mengajak peserta didik untuk membaca dan meninjau kembali materi pelatihan 3. Mengerjakan setiap tes 4. Mengirimkan hasil tes
2,	Tes	Menyusun tes atau evaluasi untuk setiap sub pokok bahasan
3.	Instruksi	Memberikan pertanyaan pengantar pembelajaran
4.	Diskusi	1. Membuat pertanyaan dan dijawab peserta pelatihan 2. Mendiskusikan pendapat peserta pelatihan dengan pelatih 3. Mendiskusikan pendapat antara peserta pelatihan

e. Merancang aktifitas pembelajaran tatap muka fisik

Selanjutnya dilakukan proses merancang aktifitas pembelajaran tatap muka fisik. Proses pembelajaran tatap muka fisik dijabarkan sebagai berikut:

Mata Pelatihan	Pemahaman ISO 21001:2018
Capaian pembelajaran pelatihan	1. Menjelaskan pengertian organisasi pendidikan 2. Menjelaskan siklus pengelolaan organisasi pendidikan 3. Menjelaskan prinsip-prinsip SMOP 4. Menjelaskan persyaratan ISO 21001:2018 5. Menjelaskan karakteristik organisasi Sekolah Kreativa

Tabel Rancangan Tatap Muka Fisik

No	Sub Pokok Bahasan	Materi Pokok	Metode	Media	Penilaian	JP
1.	Organisasi Pendidikan	Pengertian organisasi pendidikan	Diskusi Tanya-Jawab	1. <i>Google Form</i> 2. Aplikasi <i>Google classroom</i> 2. <i>Post-test</i>	1. <i>Post-test</i> 2. Tanya Jawab hambatan dan tantangan dalam pemahaman materi pelatihan	1
2.	Pengelolaan Organisasi Pendidikan	Pengelolaan organisasi pendidikan				
3.	Prinsip-Prinsip SMOP	1. Prinsip-Prinsip SMOP 2. Dukungan untuk SMOP				
4.	1. Persyaratan ISO 21001:2018 2. Siklus PDCA	1. Persyaratan ISO 21001:2018 dan lampirannya 2. Siklus PDCA 3. Hubungan Persyaratan ISO				

		dengan Siklus PDCA 4.SMOP dalam Kerangka ISO 21001:2018				
5.	SMOP Menyelaraskan Visi, Misi, dan Strategi Organisasi.	1.SMOP Menyelaraskan Visi, Misi, dan Strategi Organisasi. 2.Kebijakan Mutu 3.Pemetaan Proses Bisnis Sekolah Kreativa 4.Struktur Organisasi				

Mengembangkan dan Memilih Materi Pelatihan

Hasil rancangan pelatihan sinkron, pelatihan asinkron dan pelatihan tatap muka fisik yang telah disusun menjadi pedoman pada pengembangan materi pelatihan. Berdasarkan rancangan tersebut maka dilakukan identifikasi kebutuhan media sebagai berikut:

Tabel Identifikasi Kebutuhan Media Pelatihan

No.	Pokok	Kebutuhan	Jenis Media	Jumlah
1.	Pendahuluan	Audio Visual	Aplikasi Zoom	1
			Slide Power Point	1
			Mentimeter	1
		Visual	Buku Saku Digital	1
			Pre-test	1

			<i>Google classroom</i>	1
2.	Selayang Pandang ISO 21001:2018	Audio Visual	Aplikasi Zoom	1
			<i>Slide Power Point</i>	1
		Visual	Buku Saku Digital	1
			<i>Google classroom</i>	1
3.	Prinsip-Prinsip SMOP	Audio Visual	Aplikasi Zoom	1
			<i>Slide Power Point</i>	1
			Video	1
		Visual	Buku Saku Digital	1
			Diskusi	1
			Tes/Evaluasi	1
			<i>Google classroom</i>	1
4.	Persyaratan ISO 21001:2018	Audio Visual	Aplikasi Zoom	1
			Slide Power Point	1
		Visual	Buku Saku Digital	1
			Diskusi	1

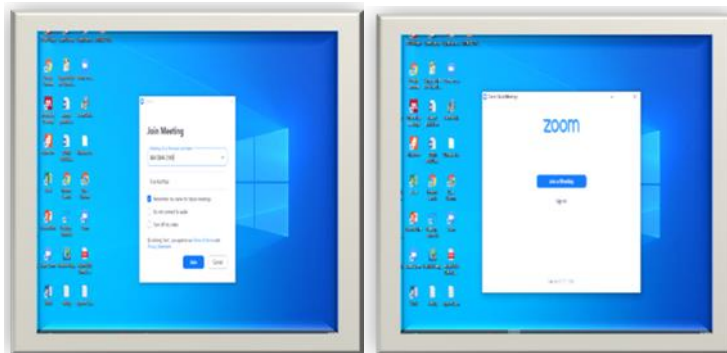
			Tes/Evaluasi	1
			<i>Google classroom</i>	1
5.	Pemahaman Karakteristik Organisasi Sekolah Kreativa	Audio Visual	Aplikasi <i>Zoom</i>	1
			<i>Slide Power Point</i>	1
		Visual	Buku Saku Digital	1
6.	Evaluasi	Visual	<i>Post-test</i>	1
			Diskusi hambatan Peserta	1
			<i>Google classroom</i>	1

B. MODEL FINAL

Model pengembangan pelatihan berbasis *blended learning* model *flipped classroom* dalam upaya peningkatan pemahaman pendidik dan tenaga kependidikan terhadap ISO 21001:2018 di Sekolah Kreativa di Kota Bogor pada era pandemi Covid-19 diantaranya menggunakan beberapa media seperti *zoom*, dan *google classroom*. Sebelum menggunakan aplikasi *zoom*, pengguna aplikasi tersebut perlu mengenal tampilan antarmuka *zoom*, diantaranya:

a. Halaman Muka Aplikasi *Zoom*

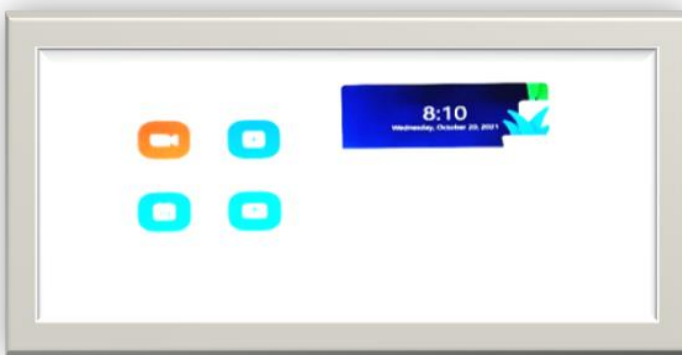
Aplikasi *Zoom*, dapat digunakan dengan mengunduh aplikasi tersebut terlebih dahulu, kemudian icon aplikasi *zoom* dipilih hingga muncul halaman muka *zoom*, seperti dilustrasikan gambar berikut:



Gambar Halaman Muka Aplikasi Zoom

b. Halaman Home

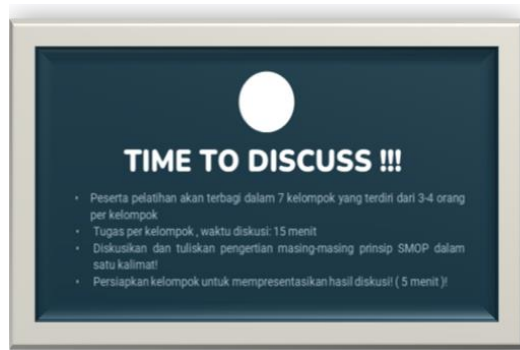
Tampilan halaman pertama *zoom* setelah melakukan *join in* ke dalam *zoom meeting*. Dalam tampilan home akan muncul menu yaitu bar menu, *join the meeting*, *sign in*, *meeting ID*, *user name*, *join*, *cancel*, dan lain-lain



Gambar Halaman Home Zoom

c. Halaman Aktivitas

Halaman aktifitas adalah halaman untuk mengikuti kegiatan pertemuan pelatihan. Dalam halaman aktifitas terdapat beberapa menu, diantaranya bar menu, opsi untuk memilih tampilan aktifitas yang ditampilkan, filter aktifitas, dan pengaturan aktifitas

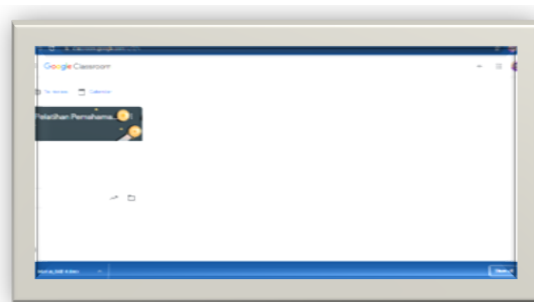


Gambar Halaman Aktivitas Zoom

Setelah pengguna media mengunduh aplikasi *google classroom*, maka pengguna media *google classroom* perlu mengenal tampilan antarmuka *google classroom*, di antaranya:

1) Halaman Login

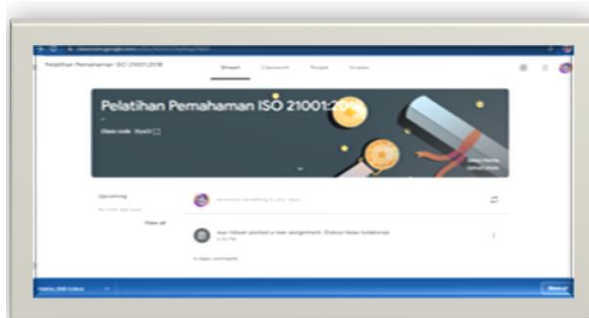
Halaman *login* digunakan untuk masuk kedalam aplikasi *google classroom*. *Login* dilakukan dengan cara memasukkan alamat *e-mail* dan *password*. Menu yang tampil dalam halaman *login* adalah bar menu, *sign in* yang digunakan jika pengguna aplikasi ini bergabung dengan akun yang telah dimiliki atau *sign up* untuk pengguna yang akan bergabung dengan membuat akun baru.



Gambar Halaman Login Google classroom

2) Halaman Home

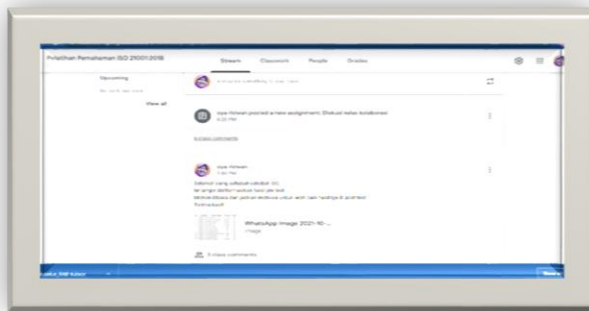
Halaman Home adalah tampilan halaman pertama setelah melakukan *login* di aplikasi *google classroom*. *Bar menu* pada halaman ini diantaranya, halaman ini memiliki *bar menu* yang dapat disesuaikan dan berisi aktifitas, obrolan, tugas, tim, kalender, panggilan, kumpulan dokumen, aplikasi lainnya, Sedangkan untuk *profile*, aplikasi, atau bantuan, selanjutnya akan disebut *bar menu*.



Gambar Halaman Home *Google classroom*

3) Halaman Aktifitas

Halaman aktivitas adalah halaman untuk melihat lini masa aktivitas yang terjadi dalam *google classroom*, dapat juga dijadikan halaman untuk pusat pemberitahuan aktivitas terbaru dalam *google classroom*. Ada beberapa menu dalam halaman aktivitas diantaranya, bar menu, opsi untuk memilih tampilan aktivitas yang ditampilkan, filter aktivitas, dan pengaturan aktivitas.



Gambar Halaman Aktivitas *Google Classroom*

4) Obrolan

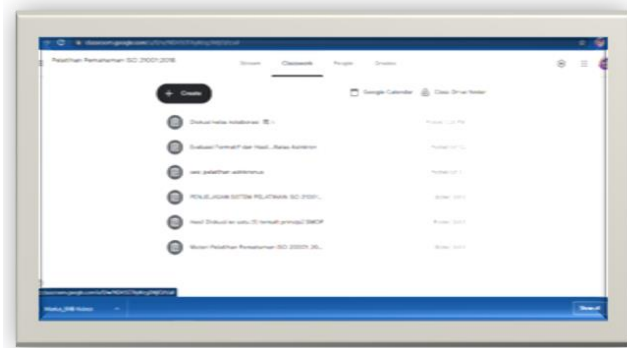
Halaman obrolan digunakan untuk melihat komunikasi suara atau gambar atau video personal maupun grup yang dilakukan pengguna. Menu yang ada dalam halaman ini yaitu *bar menu*, tampilan percakapan, dan filter pengaturan.



Halaman Obrolan *Google Classroom*

5) Halaman Tugas

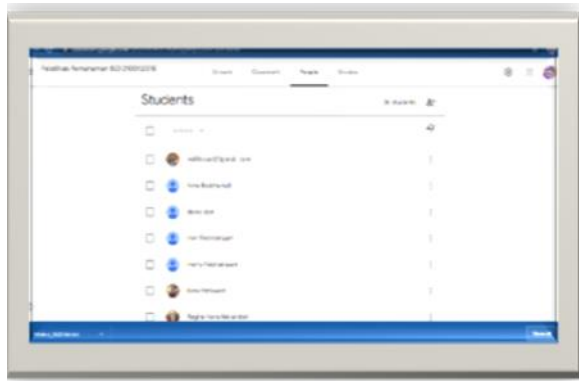
Halaman ini untuk melihat dan memberikan tugas pelatih pada kelas yang sudah dibuat. Tugas dapat berupa tugas kuis. Menu yang tersedia di halaman ini, yaitu bar menu pilih kelas dan buat tugas.



Gambar Halaman Tugas *Google Classroom*

6) Tim

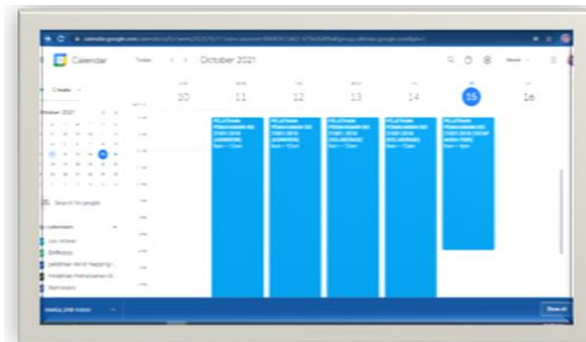
Halaman ini berisi tim atau anggota kelas yang mengikuti kegiatan pelatihan berbasis *online*. Menu yang tersedia dalam halaman ini adalah bar menu, setting saluran, *posting*, tab saluran.



Gambar Halaman Tim *Google Classroom*

7) Kalender

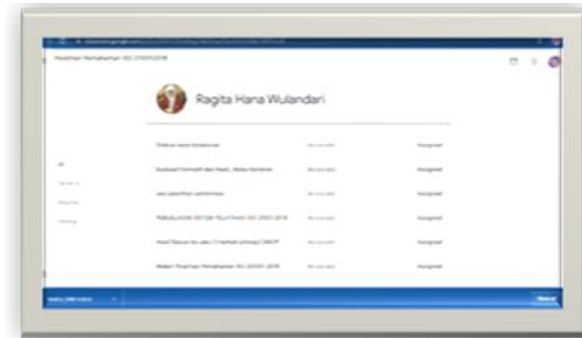
Halaman kalender untuk melihat jadwal kegiatan, jadwal *upload* tugas, dan jadwal pertemuan apa saja dalam pelatihan yang sudah dijadwalkan. Menu yang tersedia dalam halaman kalender diantaranya, bar menu, setting rapat sekarang, setting rapat baru, setting acara yang berlangsung.



Gambar Halaman Kalender *Google Classroom*

8) Panggilan

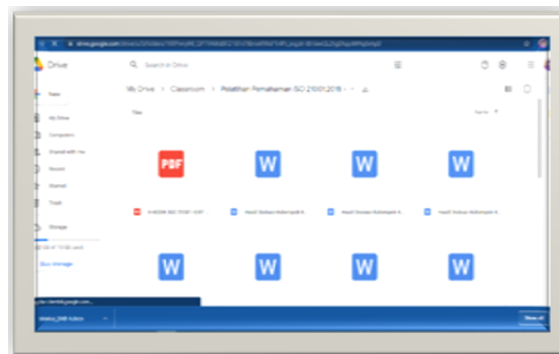
Halaman panggilan digunakan untuk mengorganisasi dan melakukan panggilan menu yang ada dalam halaman panggilan, adalah bar menu setting, panggilan cepat kontak, pesan suara, riwayat buat panggilan.



Gambar Halaman Panggilan *Google Classroom*

9) File

Halaman file dalam aplikasi *google classroom*, digunakan untuk mengorganisasikan semua *file*. Menu yang tersedia bar menu, dan setting *file*



Gambar Halaman *File Google Classroom*

C. ANALISIS UJI COBA MODEL (UJI KELAYAKAN)

Sebelum pengembangan pelatihan berbasis *blended learning* model *flipped classroom* dalam upaya peningkatan pemahaman pendidik dan tenaga kependidikan terhadap ISO 21001:2018 di Sekolah Kreativa di Kota Bogor pada era pandemi Covid-19 diimplementasikan, produk terlebih dahulu *direview* oleh para ahli, yakni ahli materi pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan ahli desain pembelajaran. Adapun *review* dari para ahli adalah sebagai berikut:

Review Ahli Materi Pembelajaran

Review ahli materi dimaksudkan untuk menilai materi pelatihan berbasis *blended learning* model *flipped classroom* dalam upaya peningkatan pemahaman pendidik dan tenaga kependidikan terhadap ISO 21001:2018 di Sekolah Kreativa di Kota Bogor pada era pandemi Covid-19. Aspek yang dinilai pada materi pelatihan meliputi aspek pembelajaran, aspek materi, dan aspek bahasa. Review materi dilakukan oleh seorang ahli materi.

Penilaian ahli materi terhadap materi pelatihan berbasis *blended learning* model *flipped classroom* dalam upaya peningkatan pemahaman pendidik dan tenaga kependidikan terhadap ISO 21001:2018 di Sekolah Kreativa di Kota Bogor pada era pandemi Covid-19.

Tabel Review Ahli Materi Aspek Pembelajaran

No	Aspek	Indikator
1	PEMBELAJARAN	1. Kesesuaian rumusan tujuan pelatihan
		2. Kesesuaian metode yang digunakan dengan tujuan pelatihan
		3. Kesesuaian tugas atau latihan yang disediakan dengan tujuan pelatihan
		4. Kesesuaian uraian materi dengan tujuan pelatihan
		5. Penyampaian uraian materi yang disajikan dalam pelatihan mudah dipahami peserta pelatihan
		6. Kesimpulan dan rangkuman dalam pelatihan disampaikan secara jelas
		7. Evaluasi yang disajikan lengkap

Tabel Review Ahli Materi Aspek Materi

No	Aspek	Indikator
1	ASPEK PEMBELAJARAN - Ketepatan Tata Letak Bahan Ajar - Kecerahan Warna - Navigasi dalam Website	1. Relevansi materi yang disajikan dengan tujuan pelatihan
		2. Kedalaman materi yang disampaikan untuk mencapai tujuan pelatihan
		3. Keakuratan materi yang disampaikan untuk mencapai tujuan pelatihan
		4. Kesesuaian materi yang disampaikan dengan

	Daya Dukung Grafis Terhadap Konten	tujuan pelatihan
		5. Kesesuaian contoh yang digunakan dengan materi pelatihan
		6. Kesesuaian materi dengan karakteristik peserta pelatihan
		7. Kesesuaian soal latihan dengan tujuan pelatihan
		8. Kelengkapan komponen pelatihan yang disediakan
		9. Kecukupan materi untuk mencapai tujuan pelatihan
		10. Kemuktahiran materi yang disajikan dalam pelatihan
		11. Referensi yang digunakan dalam media pelatihan berbasis <i>blended learning</i>
Total Nilai Aspek Materi		
Rata- Rata Nilai Aspek Materi		

Tabel Review Ahli Materi Aspek Bahasa

No	Aspek	Indikator
3	BAHASA	1. Kesesuaian ejaan yang digunakan dalam materi pelatihan berbasis <i>blended learning</i> sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar
		2. Ketepatan penggunaan bahasa pada materi pelatihan berbasis <i>blended learning</i>
		3. Kesesuaian gaya bahasa yang digunakan dengan peserta pelatihan
		4. Kemudahan redaksi pada materi pelatihan berbasis <i>blended learning</i>
		5. Tingkat keterbacaan materi pelatihan
Total Nilai Aspek Bahasa		
Rata-Rata Nilai Aspek Bahasa		

Review Ahli Media Pembelajaran

Review ahli media dimaksudkan untuk menilai media pelatihan berbasis *blended learning* model *flipped classroom* dalam upaya peningkatan pemahaman pendidik dan tenaga kependidikan terhadap ISO 21001:2018 di Sekolah Kreativa di Kota Bogor pada era pandemi Covid-19. Aspek yang dinilai pada media pembelajaran meliputi aspek pembelajaran, aspek *software* dan

hardware, dan aspek penyajian bahan dan media. *Review* media dilakukan oleh seorang ahli media.

Dibawah ini adalah penilaian ahli media terhadap media pelatihan berbasis *blended learning* model *flipped classroom* dalam upaya peningkatan pemahaman pendidik dan tenaga kependidikan terhadap ISO 21001:2018 di Sekolah Kreativa di Kota Bogor pada era pandemi Covid-19:

Tabel Review Ahli Media Aspek Pembelajaran

Tabel Review Nilai Aspek Pembelajaran		
No	Aspek	Indikator
1	ASPEK PEMBELAJARAN - Ketepatan Tata Letak Bahan Ajar - Kecerahan Warna - Navigasi dalam Website - Daya Dukung Grafis Terhadap Konten	1. Tampilan tata letak bahan pelatihan
		2. Tampilan grafis seperti gambar, <i>lay out</i> , warna, dan sebagainya sudah sesuai
		3. Pewarnaan <i>background</i> , <i>header</i> , dan komponen lain sudah serasi
		4. Komposisi warna sudah harmonis, seimbang, dan menarik
		5. Navigasi yang terdapat dalam <i>website</i> mudah digunakan
		6. Penggunaan kombinasi warna untuk teks memudahkan pengguna mempelajari materi
		7. Warna teks dan <i>background</i> cukup kontras sehingga tampilan dapat terlihat dengan jelas
		8. Daya dukung grafis sudah sesuai terhadap konten, struktur, dan navigasi
Total Nilai Aspek Pembelajaran		
Rata-rata Nilai Aspek Pembelajaran		

Tabel Review Ahli Media Aspek Software dan Hardware

No.	Aspek	Indikator
2.	ASPEK SOFTWARE DAN HARDWARE - Kemudahan Akses - Software yang Digunakan	1. Website dapat diakses dengan berbagai macam operating system
		2. Dengan bantuan internet, media mudah di akses dimana saja saat dibutuhkan
		3. Website mendukung berbagai bentuk aktivitas pembelajaran yang diperlukan peserta
		4. Software dalam mengakses media familiar bagi pengguna
Total Nilai Aspek Pembelajaran		
Rata-rata Nilai Aspek Pembelajaran		

Tabel Review Ahli Media Aspek Penyajian dan Bahan

No,	Aspek	Indikator
3.	PENYAJIAN BAHAN DAN MEDIA	1. Bahan ajar yang ditampilkan cukup menarik bagi pengguna
	- Tampilam Bahan Ajar	2. Jenis <i>font</i> yang digunakan dalam media sudah tepat referensi lain
	- Pemilihan <i>font</i> dan <i>icon</i> pada media	3. Warna <i>font</i> yang digunakan dalam media sudah tepat
		4. <i>Icon</i> yang digunakan dalam media sudah tepat
		5. Kualitas <i>audio</i> yang ditampilkan cukup bagus
	- Pemilihan <i>font</i> dan <i>icon</i> pada media	6. Media (<i>ppt</i>) yang digunakan cocok untuk pembahasan dengan kaidah EYD
	- Kulitas Audio dan Video	7. Media video yang digunakan cocok untuk pembahasan
	- Media yang Digunakan	8. Media berdiri sendiri dan dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran <i>blended learning</i>
Total Nilai Aspek Penyajian dan Bahan		
Rata-Rata Nilai Aspek Penyajian Bahan		

Review Ahli Desain Pembelajaran

Review ahli desain dimaksudkan untuk menilai desain pelatihan berbasis *blended learning* model *flipped classroom* dalam upaya peningkatan pemahaman pendidik dan tenaga kependidikan terhadap ISO 21001:2018 di Sekolah Kreativa di Kota Bogor pada era pandemi Covid-19: Aspek yang dinilai pada desain pelatihan meliputi aspek pembelajaran, aspek tampilan, dan aspek bahasa. *Review* desain dilakukan oleh seorang ahli desain.

Di bawah ini adalah penilaian ahli desain terhadap desain pelatihan berbasis *blended learning* model *flipped classroom* dalam upaya peningkatan pemahaman pendidik dan tenaga kependidikan terhadap ISO 21001:2018 di Sekolah Kreativa di Kota Bogor pada era pandemi Covid-19:

Tabel Hasil Kelayakan Ahli Desain Aspek Pembelajaran

No	Aspek	Indikator
1	PEMBELAJARAN	1. Kejelasan rumusan tujuan pelatihan berbasis <i>blended learning</i>
		2. Kelengkapan penjelasan singkat pada pendahuluan
		3. Kemampuan media dalam memberikan motivasi untuk sasaran

		4. Kesesuaian antara tugas atau latihan yang disediakan dengan tujuan pelatihan
		5. Kejelasan kesimpulan atau rangkuman yang disajikan
		6. Kesesuaian metode yang digunakan dengan tujuan pelatihan
		7. Kesesuaian media pelatihan berbasis jaringan dengan karakteristik sasaran
		8. Kecukupan waktu untuk mendalami materi yang terdapat dalam media pelatihan berbasis jaringan
		9. Daya dukung grafis terhadap konten, struktur dan navigasi terhadap pelatihan
Total Nilai Aspek Pembelajaran		
Rata-rata Nilai Aspek Pembelajaran		

Tabel Kelayakan Ahli Desain Aspek Tampilan

No	Aspek	Indikator
2	TAMPILAN	1. Tingkat keterbacaan pada media dan pelatihan berbasis <i>blended learning</i>
		2. Kemampuan media memberikan motivasi untuk peserta pelatihan
Total Nilai Aspek Tampilan		
Rata-rata Nilai Aspek Tampilan		

Tabel Kelayakan Ahli Desain Aspek Bahasa

No	Aspek	Indikator
3	BAHASA	1. Kesesuaian ejaan pada media pelatihan berbasis <i>blended learning</i> dengan kaidah EYD
		2. Kejelasan redaksi pada media pelatihan berbasis <i>blended learning</i>
		3. Ketepatan penggunaan contoh dan <i>non</i> contoh pada media pelatihan berbasis <i>blended learning</i>
		4. Ketepatan penggunaan contoh dan <i>non</i> contoh pada media pelatihan berbasis <i>non</i> jaringan
		5. Kesesuaian gaya bahasa dengan sasaran
Total Nilai Aspek Bahasa		
Rata-rata Nilai Aspek Bahasa		

Hasil *review* ahli materi, media, dan desain dalam bentuk nilai mulai dari nol (0) sampai dengan seratus (100) maka dalam menginterpretasikan nilai-nilai tersebut, digunakan interpretasi sesuai Permendikbud No. 104 Tahun 2014. Interpretasi nilai dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel Kualifikasi Skala Penilaian Instrumen *Review* Ahli

Interval Nilai	Hasil Konversi	Predikat	Interpretasi
96 - 100	4,00	A	Sangat baik
91 – 95	3,66	A-	
85 – 90	3,33	B+	
80 – 84	3,00	B	Baik
75 – 79	2,66	B-	
70 – 74	2,33	C+	
65 -69	2,00	C	Cukup
60 – 64	1,66	C-	
55 – 59	1,33	D+	Kurang
≤ 54	1,00	D	

Pengujian Keefektifan Model

Sebelum dilakukan uji coba, dilakukan orientasi kepada pelatih pengampu mata pelatihan dan peserta pelatihan yang mengikuti pelatihan ini. Tujuan orientasi dilakukan supaya pelatih dan peserta pelatihan memahami segala

sesuatu yang harus dengan sistem *blended learning* dan model *flipped classroom*. Teknis pelaksanaan orientasi kepada pelatih dilakukan secara langsung sebelum pelatihan dimulai, sedangkan orientasi kepada peserta pelatihan dilaksanakan secara bertahap melalui penjelasan sistem pelatihan secara tertulis dan melalui *online* dalam *zoom meeting*.

Uji coba dilakukan kepada peserta pelatihan melalui *one-to-one evaluation* (evaluasi individu) dan *small group evaluation* (evaluasi kelompok kecil), dan *field evaluation* (evaluasi lapangan), dimana *one-to-one evaluation* dilakukan dengan menggunakan responden sebanyak 3 (tiga) orang responden yang belum pernah mengikuti pelatihan ini, dan *small group evaluation* diuji cobakan kepada 7 (tujuh) orang responden yang belum pernah mengikuti pelatihan ini, serta *field evaluation* melibatkan 15 orang responden yang juga belum pernah mengikuti pelatihan ini. Alur dari ketiga uji coba tersebut adalah peserta pelatihan selaku responden diminta untuk mengakses e-book yang berisi materi pelatihan yang sudah dikembangkan di *google classroom*, Setelah peserta pelatihan mempelajari materi pelatihan, selanjutnya peserta pelatihan diminta untuk mengisi *form kuisioner* serta memberikan saran di *form* yang dikirim melalui *whatts app group*.

Uji Coba One to One (Evaluasi Individu)

Pada tahap ini peneliti melaksanakan uji coba terhadap 3 (tiga) peserta pelatihan yang terdiri dari pendidik dan tenaga kependidikan Sekolah Kreativa, kota Bogor sebagai responden, dimana pendidik dan tenaga kependidikan ini belum pernah mengikuti mata pelatihan pemahaman ISO 21001:2018.

Hasil uji coba *one to one* dalam bentuk nilai mulai dari nol (0) sampai dengan seratus (100) maka dalam menginterpretasikan nilai-nilai tersebut, digunakan interpretasi sesuai Permendikbud No.104 Tahun 2014. Interpretasi nilai dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel Kualifikasi Skala Penilaian Uji Coba One to One

Interval Nilai	Hasil Konversi	Predikat	Interpretasi
96 - 100	4,00	A	Sangat baik
91 – 95	3,66	A-	
85 – 90	3,33	B+	

80 – 84	3,00	B	Baik
75 – 79	2,66	B-	
70 – 74	2,33	C+	
65 -69	2,00	C	Cukup
60 – 64	1,66	C-	
55 – 59	1,33	D+	Kurang
≤ 54	1,00	D	

Berdasarkan data yang diperoleh melalui uji coba *one to one*, maka pembelajaran pelatihan berbasis *blended learning* dikategorikan “baik” atau “cukup” atau “kurang: yang ditunjukkan dengan rata-rata hasil uji coba dan terdapat beberapa masukan dan komentar dari responden untuk menyempurnakan pelatihan selanjutnya, yaitu: berdasarkan komentar dan saran yang diperoleh dari para responden tersebut maka pengembang melakukan perbaikan

Uji Coba *Small Group* (Evaluasi Kelompok Kecil)

Pada tahap ini pengembang melakukan uji coba terhadap 7 (tujuh) pendidik dan tenaga kependidikan yang dijadikan responden, dimana mereka belum pernah mengikuti mata pelatihan berbasis *blended learning* model *flipped classroom* dalam upaya peningkatan pemahaman pendidik dan tenaga kependidikan terhadap ISO 21001:2018 di Sekolah Kreativa di Kota Bogor pada era pandemi Covid-19. Responden diminta untuk melakukan pembelajaran secara *blended learning* lalu mengisi kuisioner yang telah disediakan.

Hasil uji coba *small group* dalam bentuk nilai mulai dari nol (0) sampai dengan seratus (100) maka dalam menginterpretasikan nilai-nilai tersebut, digunakan interpretasi sesuai Permendikbud No.104 Tahun 2014. Interpretasi nilai dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel Kualifikasi Skala Penilaian Uji Coba *Small Group*

Interval Nilai	Hasil Konversi	Predikat	Interpretasi
96 - 100	4,00	A	Sangat baik
91 – 95	3,66	A-	
85 – 90	3,33	B+	Baik
80 – 84	3,00	B	
75 – 79	2,66	B-	
70 – 74	2,33	C+	Cukup
65 -69	2,00	C	
60 – 64	1,66	C-	
55 – 59	1,33	D+	Kurang
≤ 54	1,00	D	

Berdasarkan data yang diperoleh melalui uji coba *small group*, pelatihan berbasis *blended learning* model *flipped classroom* dalam upaya peningkatan pemahaman pendidik dan tenaga kependidikan terhadap ISO 21001:2018 di Sekolah Kreativa di Kota Bogor pada era pandemi Covid-19. yang dikembangkan dikategorikan “sangat baik”, atau “baik”, atau “cukup”, atau “kurang”. Peserta pelatihan juga turut memberikan komentar dan saran mereka agar pengembangan pelatihan berbasis *blended learning* model *flipped classroom* ini agar mendapatkan hasil yang lebih maksimal, berikut ini

merupakan komentar dan saran tambahan dari responden dalam uji coba *small group*:

Berdasarkan komentar dan saran yang diperoleh dari para responden tersebut maka pengembang kembali melakukan perbaikan.

Uji Coba Lapangan atau *Field Test* (Evaluasi Lapangan)

Pada tahap uji coba lapangan pengembang melakukan uji coba terhadap 15 orang pendidik dan tenaga kependidikan Sekolah Kreativa, Kota Bogor yang menjadi responden, dimana mereka ini belum pernah mengikuti pelatihan berbasis *blended learning* model *flipped classroom* untuk mata pelatihan pemahaman ISO 21001:2018. Responden diminta untuk mengikuti kegiatan pelatihan yang diawali dengan mempelajari materi pelatihan melalui *online* selama 4 (empat) hari, kemudian mengikuti pelatihan kelas tatap muka fisik yang diselenggarakan di salah satu unit sekolah. Pada tahap akhir responden diminta untuk mengisi *post-test* yang telah disediakan. Secara umum, ketika uji coba *field test*, responden terlihat memiliki motivasi yang tinggi dan sangat terbantu dengan dikembangkannya pelatihan berbasis *blended learning* model *flipped classroom* untuk mata pelatihan pemahaman ISO 21001:2018 ini. Pengamatan yang dilakukan selama melakukan uji coba lapangan juga memperlihatkan sikap responden yang antusias dalam mengikuti pelatihan ini. itu hasil dari *pre-test* dan *post-test* dianalisis untuk melihat efektivitas pembelajaran pelatihan yang dikembangkan.

D. MENINJAU KINERJA PESERTA PELATIHAN

Kegiatan meninjau kinerja peserta pelatihan dapat ditinjau dengan menggunakan analisa *pre-test* dan *pos-test*. Analisa data *pre-test* dan *post-test* adalah analisa yang bertujuan untuk menguji efektivitas pengembangan pelatihan berbasis *blended learning* model *flipped classroom* untuk mata pelatihan pemahaman ISO 21001:2018. Kegiatan *pre-test* dan *post-test* melibatkan 15 orang pendidik dan tenaga kependidikan Sekolah Kreativa, kota Bogor yang hadir, mengerjakan serta mengumpulkan *pre-test* dan *post-test*, mereka belum pernah mengikuti pelatihan ini dan sebagian dari mereka telah menjadi responden pada tahap uji coba *one to one*. *Pre-test* dilakukan sebelum menggunakan materi pelatihan baik di ruang belajar sinkron, asinkron, kolaborasi dan tatap muka fisik, sedangkan *post-test* dilakukan setelah menggunakan materi pelatihan baik di ruang belajar sinkron, asinkron, kolaborasi dan pertemuan tatap muka fisik dengan pelatih pelatihan yang bertujuan untuk melihat perubahan atau peningkatan hasil belajar peserta pelatihan. Nilai *pre-test* dan *post-test* merupakan nilai pengetahuan peserta dalam menggunakan seluruh materi pelatihan di ruang belajar sinkron,

aksinkron, kolaborasi dan pertemuan tatap muka fisik untuk mata pelatihan pemahaman ISO 21001. Hasil analisa *pre-test* dan *post-test* diperhitungkan nilai *N-Gain Score* sehingga dapat ditentukan oleh kategori nilai *N-gain* yang diperoleh termasuk kategori tinggi, sedang atau rendah seperti yang dijelaskan dalam tabel berikut:

Tabel Kategori *N-Gain*

Nilai <i>N-Gain</i>	Kategori
$g > 0.7$	Tinggi
$0.3 \leq g \leq 0.7$	Sedang
$g < 0.3$	Rendah

Selanjutnya, menurut Archambault, D., Purchase, H., & Pinaud, 2008 dalam (Febryanti & Ahmad, 2019) hasil perolehan *N-Gain* tersebut diubah kedalam bentuk persentasi dengan dikalikan dengan 100. Hasil Persentasi *N-Gain* tersebut akan ditafsirkan berdasarkan efektifitas kegiatan pembelajaran sesuai dengan penjelasan pada tabel dibawah (Febryanti & Ahmad, 2019).

Tabel Konversi Tingkat Pencapaian Hasil Review

Nilai <i>N-Gain</i>	Kategori
< 40	Tidak Efektif
40 - 55	Kurang Efektif
56 - 75	Cukup Efektif
> 76	Efektif

Berdasarkan data *pre-test* dan *post-test* tersebut, dilakukan analisa *N-Gain Score* merupakan perbandingan skor *gain* aktual dengan skor *gain* maksimum, menurut Hake, 1999 dalam dalam (Hartati Susanto, 2020) dan hasilnya

$$N - Gain = \frac{Skor Postes - Nilai Prates}{Skor maksimal - Nilai Prates}$$

Hasil analisis data *pre-test* dan *post-test* menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar 10 orang peserta pelatihan berada pada kategori tinggi, lima (5) orang peserta pelatihan pada kategori sedang, dan tidak ada peserta pelatihan pada kategori rendah dalam pelatihan berbasis *blended learning* model *flipped classroom* untuk mata pelatihan pemahaman ISO 21001:2018. Hasil analisa *pre-test* dan *post-test* sebagai penilaian kinerja peserta pelatihan mendapatkan nilai *N-Gain* yang menunjukkan kategori tinggi, atau sedang atau rendah dan

jika dikonversi ke tingkat pencapaian hasil *review* menunjukkan bahwa keefektifan proses pelatihan termasuk kategori efektif atau cukup efektif, atau kurang efektif atau tidak efektif Sehingga dapat disimpulkan pengembangan pelatihan berbasis *blended learning* model *flipped classroom* untuk mata pelatihan pemahaman ISO 21001:2018 mampu meningkatkan hasil belajar peserta pelatihan secara efektif atau cukup efektif, atau kurang efektif atau tidak efektif.



SIMPULAN

Simpulan

Berdasarkan tahapan desain pengembangan dan hasil uji kelayakan terhadap pelatihan berbasis *blended learning* model *flipped classroom* untuk mata pelatihan pemahaman ISO 21001:2018 dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Prosedur pengembangan pelatihan ISO 21001:2018 berbasis *blended learning* model *flipped classroom* dalam upaya peningkatan pemahaman pendidik dan tenaga kependidikan terhadap ISO 21001:2018 di Sekolah Kreativa, Bogor pada era pandemi Covid-19 dengan menggunakan model pengembangan pelatihan yang Dick dan Carey yang diintegrasikan dengan model PEDATI yang terdiri dari kelas sinkron maya, kelas asinkron maya, kelas kolaborasi, dan kelas tatap muka fisik menunjang proses pengembangan sumber daya sekolah melalui pelatihan selama pandemi Covid-19.
2. Kelayakan pengembangan pelatihan ISO 21001:2018 berbasis *blended learning* model *flipped classroom* dalam upaya peningkatan pemahaman pendidik dan tenaga kependidikan terhadap ISO 21001:2018 di Sekolah Kreativa, Bogor pada era pandemi Covid-19. berdasarkan hasil uji kelayakan ahli materi pembelajaran, ahli media, dan ahli desain pembelajaran dinyatakan layak digunakan di lapangan dengan kategori baik.

3. Uji efektifitas berdasarkan hasil respon peserta didik mengenai sistem pelatihan pemahaman ISO 21001:2018 berbasis *blended learning* model *flipped classroom* dengan menggunakan desain pembelajaran pelatihan yang sedang dikembangkan diperoleh rata-rata nilai dari uji *one to one* dan uji *small group* didapatkan nilai yang berarti termasuk kategori baik, atau cukup, atau kurang, sementara hasil uji coba *field test*, menunjukkan motivasi yang tinggi atau cukup atau kurang atau tidak ada dari responden dan responden sangat terbantu atau kurang terbantu atau tidak terbantu dengan dikembangkannya pelatihan berbasis *blended learning* model *flipped classroom* untuk mata pelatihan pemahaman ISO 21001:2018.
4. Hasil analisa *pre-test* dan *post-test* sebagai penilaian kinerja peserta pelatihan mendapatkan nilai N-Gain yang menunjukkan kategori tinggi, cukup, atau rendah dan jika dikonversi ke tingkat pencapaian hasil *review* menunjukkan bahwa keefektifan proses pembelajaran pelatihan termasuk kategori efektif, kurang efektif atau tidak efektif. Sehingga dapat disimpulkan pengembangan prosedur pelatihan *blended learning* model *flipped classroom* pada mata pelatihan pemahaman ISO 21001: 2018 mampu meningkatkan atau tidak sil belajar peserta pelatihan.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhmadi, A. (n.d.). *Implementation Of Blended learning In Training*. 78–87.
- Archambault, D., Purchase, H., & Pinaud, B. (2008). *The Effects of Developing Kinematics Concepts Graphically Prior to Introducing Algebraic Problem Solving Techniques*. Phoenix: Arizona State University.
- Arief, Z. A. (2013). *Aplikasi Komputer*. Graha Widya Sakti.
- Arief, Z. A. (2017). *Kawasan Teknologi Pendidikan*. UIKA Press.
- Asalla, L. K. (2010). Meningkatkan Kualitas *Blended learning*: Case Study Menggunakan Col Model. *ComTech: Computer, Mathematics and Engineering Applications*, 1(2), 770.
<https://doi.org/10.21512/comtech.v1i2.2585>
- Bajracharya, J. R. (2019). Instructional Design and Models: ASSURE and Kemp. *Journal of Education and Research*, 9(2), 1–8.
<https://doi.org/10.3126/jer.v9i2.30459>
- Belawati, T. (2019). *Pembelajaran on-line (kesatu)* (Issue December 2019).
- Bella, M. M., & Ratna, L. W. (2019). Perilaku Malas Belajar Mahapeserta didik Di Lingkungan Kampus Universitas Trunojoyo Madura. *Competence : Journal of Management Studies*, 12(2), 280–303.
<https://doi.org/10.21107/kompetensi.v12i2.4963>
- Berger, & R. (2012). *Pengelolaan Belajar. Terjemahan*. Seri Pustaka Teknologi Pendidikan.
- Branch, R. M., & Dousay, T. A. (. (2015). *Instructional Design*. Indiana: Association for Educational Communications and Technology.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design-The ADDIE Approach*.
- Branch, R. M. (. (2009). *Instructional Design-The ADDIE Approach*.
- Chaeruman, U., Wibawa, B., & Syahril, Z. (2018). *Creating a Blended learning Model for Online Learning System in Indonesia*. *International Journal of Engineering & Technology*, 7(3.36), 156.
- Chaeruman, U. A., Wibawa, B., & Syahril, Z. (2020). *Development of an instructional system design model as a guideline for lecturers in creating a course using blended learning approach*. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 14(14), 164–181.
- Chaeruman, U. A. (2017). *Pedati Model Desain Sistem Pembelajaran Blended*.
- Dabbagh, N. and R. B. B. (2005). *Online Learning, Concepts, Strategies And Application*. Pearson.
- Desinta, A. (2019). *Pengaruh Strategi Pembelajaran Inkuiri Terhadap Penguasaan Konsep Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Peserta*

Didik Kelas Vii Smpn 3 Kabupaten Pesisir Barat.

- Diana, P. Z., Wirawati, D., & Rosalia, S. (2020). *Blended learning* dalam Pembentukan Kemandirian Belajar. *Alinea: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajaran*, 9(1), 16. <https://doi.org/10.35194/alinea.v9i1.763>
- Dick, W., & Carey, L. (2005a). *The Systematic Design of Instruction. Sixth Edition*. Pearson Education, Inc.
- Dick, W., & Carey, L. (2005b). *The Systematic Design of Instruction. Sixth Edition*. Pearson Education, Inc.
- Dick, W., & Carey, L. (2005c). *The Systematic Design of Instruction. Sixth Edition*. Boston : Pearson Education, Inc.
- Dr. Hening Widowati, M. S. (2020). Dalam Kajian Jurnal Hasil Penelitian. In *Metodologi Penelitian dalam Kajian Jurnal Hasil Penelitian*.
- Efgivia, M. G. (2019). Pengaruh Media Blanded Dan E-Learning Terhadap Hasil Belajar Mahapeserta didik Pengembangan Media Audio Mahapeserta didik Semester IV TP UIKA Bogor. *Jurnal Educate, Jurnal Edu*.
- Era, D. I., & Arif, I. (2020). *Transformasi Digital Pertambangan*. CV Pena Persada.
- Febryanti, F., & Ahmad, H. (2019). Pengaruh Model Kepala Bernomor Struktur Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta didik. *Pepatudzu : Media Pendidikan Dan Sosial Kemasyarakatan*, 15(2), 136. <https://doi.org/10.35329/fkip.v15i2.470>
- Firdaus, A., Nisa, L. C., & Nadhifah, N. (2019). Kemampuan Berpikir Kritis Peserta didik pada Materi Barisan dan Deret Berdasarkan Gaya Berpikir. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(1), 68–77. <https://doi.org/10.15294/kreano.v10i1.17822>
- Handayani, T., Maulida, E., & Sugiyanta, L. (2020). *Blended learning* Implementation and Impact in Vocational Schools. *Teknodika*, 18(2), 146. <https://doi.org/10.20961/teknodika.v18i2.42032>
- Hartati Susanto, P. S. (2020). Peran Pemuda Tani Dalam Pencegahan Penyebaran Covid-19 Di Tingkat Petani (Kasus Di Kabupaten Magelang). *BASKARA : Journal of Business & Entrepreneurship*, Vol 2, No 2 (2020): *Baskara : Journal of Business and Entrepreneurship*, 107–112. <https://doi.org/10.24853/baskara.2.2.107-112>
- Hendarita, Y. (2020). *Model Pembelajaran Blended learning dengan Media Blog*.
- Heni Wulandari. (2017). Optimalisasi E-learning dengan Menggunakan Metode *Flipped classroom*. *Seminar Nasional Pendidikan*, 223–229.
- Hj. Lilis Yuliasih, S. P. (2018). Meningkatkan Kemampuan Peserta didik Memahami Teks Berita Melalui Pendekatan Saintifik Dengan Penerapan

- Metode Inquiry Discovery Learning. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952.
- Ibrahim, R. (n.d.). Model Pengembangan ADDIE. *Model Pengembangan ADDIE.*, 2011.
- Ishak, T., Kurniawa, R., & Zamzam, Z. (2019). Implementasi Model Pembelajaran Flipped classroom Guna Meningkatkan Interaksi Belajar Mahapeserta didik Pada Mata Kuliah Manajemen Informasi Dan E-Administrasi. *Edcomtech Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 4(2), 109–119. <https://doi.org/10.17977/um039v4i22019p10>.
- Istiqomah, N., & Kusuma, A. B. (2018). Pembelajaran Blended learning Matematika Generasi Alpha. *Pembelajaran Blended learning Matematika DI Era Generasi Alpha, Blended learning*, 595–600.
- Jolliffe, Allan; Ritter, Jonathan; and Stevens, D. (2001). *The Online Learning Handbook: Developing and Using Web-Based-Learning*.
- Jultri, S. (2020). Desain Pembelajaran Pedati Sebagai Alternatif. *Prosiding Seminar Nasional PBSI-III*, 61–66.
- Junaedi, D. (2021). *Desain Pembelajaran Model ADDIE*.
- Kusumadewi, F. N. (2021). Pengembangan Desain Pelatihan Pada Penguatan Usaha Mikro Kecil Menengah (Umk) Di Desa Wisata. *Instruksional*, 2(2), 71. <https://doi.org/10.24853/instruksional.2.2.71-81>.
- Kusumadewi, Fitriana Nurindah. (2021). Pengembangan Desain Pelatihan Pada Penguatan Usaha Mikro Kecil Menengah (Umk) Di Desa Wisata. *Instruksional*, 2(2), 71. <https://doi.org/10.24853/instruksional.2.2.71-81>
- M.Molenda., A. J. &. (2008). *Educational Technology: A Definition with Commentary*. Routledge.
- Maudiarti, S. (2018). Penerapan E-Learning Di Perguruan Tinggi Santi Maudiarti Sekolah Tinggi Pariwisata Trisakti. *PERSPEKTIF Ilmu Pendidikan*, 32(1), 53–68.
- Miarso, Y. (2016). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*.
- Morrison, Gary R.; Ross, Steven M.; Kalman, Howard K.; Kemp, J. E. (2001). (2001). *Designing Effective Instruction Seventh Edition*.
- Mubarak, Z. (2018). *Blended learning*, Solusi Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0. *Seminar Nasional “Manajemen Kurikulum Dan Pembelajaran Di Era Disruptif Dan Revolusi Industri 4.0,”* 2(10), 565–567. <http://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/35792>
- Mufidah, L.-L. N. (2017). Memahami Gaya Belajar untuk meningkatkan Potensi Anak. In *Martabat: Jurnal Perempuan dan Anak* (Vol. 1, Issue 2). <https://doi.org/10.21274/martabat.2017.1.2.245-260>
- Muga, W., Suryono, B., & Januarisca, E. L. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Model Problem Based Learning Dengan

- Menggunakan Model Dick and Carey. *Journal of Education Technology*, 1(4), 260. <https://doi.org/10.23887/jet.v1i4.12863>
- Nazaruddin, A. (2021). *Teknologi Pembelajaran Dalam Blended learning. Teknologi Pembelajaran Dalam Blended learning.*
- Ninla Elmawati Falabiba, Anggaran, W., Mayssara A. Abo Hassanin Supervised, A., Wiyono, B. ., Ninla Elmawati Falabiba, Zhang, Y. J., Li, Y., & Chen, X. (2019). *Analisis Kesulitan Dalam Menyelesaikan Soal Bilangan Pecahan Senilai Peserta didik Kela Iv Sd Swasta Gkps No.1 Jl. Sisingamangaraja T.A 2019/2020.* 5(2), 40–51.
- Nurhayati, R., Waluya, S. B., & Asih, T. S. N. (2017). Model Pembelajaran Inkuiri *Blended learning* Strategi *Flipped classroom* dengan Media Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis. *Seminar Nasional Pascasarjana UNNES*, 4.
- Nurmaya. (2017). *Model Pembelajaran: 7 Model Pembelajaran.*
- Pada, F., Didik, P., Mia, K. X., & Makassar, S. M. A. N. (n.d.). *Jurnal Pendidikan Fisika Universitas Muhammadiyah Makassar Penerapan Strategi Prediction Guide Terhadap Hasil Belajar.* 5, 265–274.
- Padamu, A. (2016). *Desain Pembelajaran Model ADDIE.*
- Papilaya, J. O., & Huliselan, N. (2016). Identifikasi Gaya Belajar Mahapeserta didik. *Jurnal Psikologi Undip*, 15(1), 56. <https://doi.org/10.14710/jpu.15.1.56-63>
- Permata, P. (2019). *Kajian Teori Dan Kerangka Pemikiran Serangga Lepidoptera.* 8–29.
- Prawiradilaga, Dewi Salma; & Siregar, E. (2004). *Mozaik Teknologi Pendidikan.*
- Prawiradilaga, D. S. (2009). *Prinsip Desain Pembelajaran.*
- Prayitno, E., & Masduki, L. R. (2017). Pengembangan Media *Blended learning* Dengan Model *Flipped classroom* Pada Mata Kuliah Pendidikan Matematika li. *JIPMat*, 1(2), 121–126. <https://doi.org/10.26877/jipmat.v1i2.1238>
- Rahayu, S., Harjono, A., & Gunawan. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Fisika Indonesia*, 1(1), 26–30.
- Reigeluth, C. M. (2014). *Instructional-design theories and models , Vol . II : A new paradigm of instructional theory.*
- Roblyer, M. (2016). *Integrating Educational Technology into Teaching.* New Jersey: PEARSON. <http://elearning.unpad.ac.id> Powered by Joomla! Generated: 4 May, 2009, 01:15 www.googleclassroom.com.
- Rosyidi, B. (n.d.). *Langkah Ke-10 Merancang Dan Melakukan Evaluasi Sumatif (Design and Conduct Summative Evaluations).* 1–13.
- Sidik, D. (2012). *Pengembangan Model Pembelajaran Elektronika Analog Bagi*

Mahapeserta didik Program Diploma Tiga Teknik Elektronika Fakultas Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar. Jurnal Teknologi Pendidikan Pascasarjana UNJ.

- Siregar, A. D., Yusuf, M., & Silaban, R. (2018). *Analysis of Feasibility Teaching Material on Molecular Shape Topic Based on Criteria Board of National Education Standards in Indonesia*.
- Siregar, E., & Hadiansyah, T. (2018). *Pedoman Pelaksanaan Evaluasi Media Pembelajaran*. UNJ Press.
- Smaldino, Sharon E.; Lowther, Deborah L.; Mims, Clif; Russel, J. D. (2015). *Instructional Technology and Media for Learning Eleventh Edition*.
- Sriwahyuni, I., Risdianto, E., & Johan, H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Menggunakan Flip Pdf Professional Pada Materi Alat-Alat Optik Di Sma. *Jurnal Kumparan Fisika*, 2(3), 145–152. <https://doi.org/10.33369/jkf.2.3.145-152>
- Sugiyono. (2015a). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2015b). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Alfabeta.
- Sukoco, P. C. (2017). *Blended learning Dalam Pembelajaran*.
- Susanti, L., & Hamama Pitra, D. A. (2019). *Flipped classroom* Sebagai Strategi Pembelajaran Pada Era Digital. *Health & Medical Journal*, 1(2), 54–58. <https://doi.org/10.33854/heme.v1i2.242>
- Sutisna, M. R., Mulyadi, D., & Alinawati, M. (2019). Pengembangan *Blended learning* dengan Model *Flipped classroom*. *PEDAGOGIA*, 17(2), 120–134.
- Tohet, M., & Eko, D. (2020). Peningkatan Mutu Perguruan Tinggi Pesantren Melalui Iso 21001 : 2018. *MANAGERE : Indonesian Journal of Educational Management*, 2(2), 157–170. <https://doi.org/10.52627/ijeam.v2i2.37>
- Uno, H. b. (2009). *model pembelajaran*. Bumi Aksara.
- Wati, T., & Seta, H. B. (2018). Pelatihan Manajemen Konten Berbasis E-Learning bagi Guru–Guru Pondok Pesantren Kelurahan Sasak Panjang, Kabupaten Bogor. *ETHOS: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(2), 226–232.
- Wegasari, K. (2021). Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Proses Pembelajaran Online di SDN Cabean 3 Demak. *Jurnal Penelitian*, 15(1), 27. <https://doi.org/10.21043/jp.v15i1.9109>
- Widi, R. K. (2018). *Menggelorakan Penelitian Pengenalan dan Penuntun Pelaksanaan Penelitian*. DEEPUBLISH.
- Winarsih, S., Hasanah, T., Maulina, D., & Tinggi, P. (2020). *Manajemen E-Learning Pada Perguruan Tinggi*. 10, 57–66.

- Wulandari, A. (2020). Efektivitas *Blended learning* Berbasis Quipper School Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi (Hots) Di Sma Negeri 1 Ogan Komering Ulu. *Tesis*.
- Yaumi, M. (. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Prenandamedia Group.

PROFIL PENULIS

Adora Rinanda Ridwan Yazid



Penulis dengan nama kecil, Oya', lahir di Jakarta, 28 Juni 1967, merupakan putri ketiga dari almarhum ayahanda drs. Ridwan Yazid dan almarhumah ibunda Neylizar Rusli. Menyelesaikan pendidikan di Sekolah Dasar Sancta Theresia Jakarta, SMPN I Jakarta, SMAN III Bogor, dan Fakultas Kedokteran Hewan Institut Pertanian Bogor, serta Program Profesi Dokter Hewan Institut Pertanian Bogor, juga menyelesaikan program Akta IV di Universitas Ibn Khaldun Bogor.

Pada bulan Juli tahun 2019, Oya' melanjutkan Studi Strata Dua di Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Ibn Khaldun Bogor dan dinyatakan lulus dan mendapat gelar Magister Pendidikan pada 8 November 2021. Sejak tahun 1992 hingga 1994 mulai bekerja di beberapa perusahaan yang bergerak dibidang karantina primata dan perusahaan pembibitan ayam pedaging dan ayam petelur di daerah Tangerang, Jakarta, dan Jawa Barat sebagai Animal Health Division, Technical Service, dan Marketing. Tahun 1994 hingga 1997 menjadi Coordinator Quality Assurance Departement disalah satu perusahaan *Fastfood* di Jakarta. Mulai akhir tahun 2000 sampai dengan 2007 bekerja sebagai tenaga pendidik di salah satu lembaga kursus bahasa Inggris yang berpusat di Jakarta. Semenjak tahun 2005 hingga 2010 menjadi tenaga pendidik, wakil kepala sekolah di beberapa Sekolah Islam Terpadu di sekitar Kota Bogor. Tahun 2011 sampai 2012 menjadi Koordinator Program Inklusif dan Program Bilingual di SD Kreativa di Kota Bogor. Selanjutnya sejak awal 2012 Oya dipromosikan dan dipindahkan dari sekolah ke *supporting system management* YASMINA Foundation, di Divisi Wakil Manajemen Mutu sebagai Manajer Wakil Manajemen Mutu sejak awal tahun 2012. Selanjutnya pada tahun 2015 divisi tersebut berubah namanya menjadi Divisi Penjamin Mutu dan hingga sekarang, Oya' masih diamanahkan sebagai Manajer Penjamin Mutu. Di samping itu, Oya' mendapatkan amanah lain untuk membantu program pendidikan anak berkebutuhan khusus di Sekolah sebagai Staf Khusus Inklusif. Menikah dengan Rifwan Roesli, Ass. Dip. Eng. awal tahun 1996 dan dikaruniai dengan seorang anak laki-laki yang bernama Muhammad Hafiizh Abdurraafi Rifwan yang saat ini bergabung di Surau Islamic Homeschooling (SIH), Kota Bogor dalam program AQSA.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama Lengkap : Dr. Ir. Mohammad Givi Efgivia, M. Kom
Tempat/Tanggal Lahir : Bandung, 05 April 1964
Jenis Kelamin : Laki-laki
Agama : Islam
Kewarganegaraan : Indonesia
Jabatan Fungsional : Lektor Kepala
No Sertifikasi Dosen : 12103308801029
Status Perkawinan : Menikah
Alamat : Jl. Nangka No.11 Rt.11/08 Utan Kayu Matraman
Jakarta Timur

RIWAYAT PENDIDIKAN FORMAL

Tahun	Jurusan Pendidikan
1990	S1 Jurusan Manajemen Informasi, Universitas Indonesia (UI), Jakarta
1998	S2 Jurusan Teknologi Informasi, UI, Jakarta
2001	S3 Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta (UNJ), Jakarta

RIWAYAT PENDIDIKAN INFORMAL/DIKLAT

No	Tahun	Kegiatan
1.	1990	<i>RPG II with IBM S/36</i>
2.	1993	<i>The Invitational Life Insurance di Falia (Fuchu Computer) Tokyo, Japan</i>
3.	1994	<i>2nd Asean Workshop on Information Technology in Insurance Jakarta,</i>
4.	1995	Indonesia
5.	1996	<i>3rd Asean Workshop On Information Technology in Insurance Kuala</i>
6.	2008	Kuala Lumpur, Malaysia
7.	2009	<i>Training RINET (Reinsurance and Insurance Network) Zurich, Belgium</i>

PENGALAMAN PEKERJAAN

No	Tahun	Kegiatan
1.	1984-1992	Sebagai Pengajar Komputer
2.	1989-1992	Programer PT. Sanggar Sarana Baja

3.	1992-1993	Direktur GOTO Komputer
4.	1993-2000	General Manager Technology Information PT. Maskapai Reasuransi Indonesia
5.	1997-2001	Pembantu Ketua I STMIK Muhammadiyah Jakarta
6.	2001 - 2005	Ketua STMIK Muhammadiyah Jakarta
7.	2005 - 2009	Ketua STMIK Muhammadiyah Jakarta
8.	2003 - 2004	Konsultan Departemen Pendidikan Nasional bidang Pendidikan Luar Sekolah dan Kepemudaan
9.	2003 - 2004	Tim akreditasi lembaga pendidikan Departemen Pendidikan Nasional
10.	2004	Ketua pokja Pendidikan berkelanjutan Departemen Pendidikan Nasional
11.	2004	Ketua PokJa Pendidikan Luar Sekolah
12.	2005	Wakil Ketua panitia pembentukan akreditasi pendidikan non Formal
13.	2005	Master trainer komputer, kerjasama <i>UNESCO</i> dan Depdiknas
14.	2005	Master trainer komputer TKI/TKW di Singapura dan Malaysia
15.	2007	Master Trainer ICT di sekolah Indonesia Jeddah, Mekka Saudi Arabia
16.	2007	Tim Juri Lomba Komputer se - Indonesia tingkat SD, SMP dan SMA
17.	2008	Tim Juri Lomba <i>Design Web</i> Seluruh se-Indoneisa Tingkat Solo, dan Yogyakarta
18.	2009	Tim Juri Design Grafis Se-indonesia Tingkat Yogyakarta dan Solo
19.	2009	Sekretaris Program Studi Magister Teknologi Universitas Ibn Khaldun Bogor
20.	2009	Kepala Kantor Penjaminan Mutu dan Audit Internal Mutu Universitas Ibn Khaldun Bogor

PENGALAMAN AKADEMIK

No	Tahun	Kegiatan
1.	1995	Ketua Tim Perumus Kurikulum Jurusan Teknik Informasi STMIK Muhammadiyah Jakarta
2.	1996	Ketua Tim Perumus Kurikulum Jurusan Sistem Informasi STMIK Muhammadiyah Jakarta
3.	1997	Ketua Tim Pembuatan Buku Panduan Jurusan Sistem

		Informasi dan Teknik Informatika STMIK Muhammadiyah Jakarta
4.	1998 - 2004	Instruktur pelatihan pembuatan buku ajar bagi dosen tetap STMIK Muhammadiyah Jakarta
5.	2000 - 2004	Ketua Tim Penguji Sidang Penulisan / penelitian Ilmiah
6.	2002	Ketua Tim Pembuatan Kurikulum Sistem Informasi dan Teknik Informatika AMIK Muhammadiyah Serang
7.	2003	Tim perumus kurikulum Sekolah Tinggi Teknik Mutu Muhammadiyah Tangerang
8.	2001 - 2009	Ketua BP3 SD Kayuringin 13 Bumisatria Kencana Bekasi Selatan
9.	2006 - 2008	Dosen Fakultas Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta

PENGALAMAN ORGANISASI

No	Tahun	Kegiatan
1.	1983-1985	Sie Rohani Islam Senat Mahapeserta didik STMIK Gunadarma, Jakarta
2.	1985-1987	Ketua I Bidang Kemahapeserta didikan Senat Mahapeserta didik STMIK Gunadarma, Jakarta
3.	1991-1995	Pimpinan Cabang Muhammadiyah Bekasi Selatan Bidang Majelis Ekonomi
4.	1995-2000	Pimpinan Cabang Muhammadiyah Bekasi Selatan Bidang DikDasMen
5.	1995-2000	Pimpinan Daerah Muhammadiyah Kabupaten Bekasi Lembaga Sumber Daya Manusia dan Pendidikan Khusus
6.	2000	Panitia Muktamar Muhammadiyah Ketua Tim Komputerisasi
7.	1995-2000	PP Muhammadiyah Majelis Ekonomi Bidang Asuransi
8.	2000-2005	PP Muhammadiyah Majelis Seni Budaya Bidang Multi Media
9.	2005-2009	PP Muhammadiyah Majelis Seni Budaya Bidang Multi Media
10.	2006-2010	Wakil Sekretaris Pimpinan Daerah Muhammadiyah Bekasi
11.	2004-2009	Ketua I bidang Pendidikan Himpunan pendidik dan Penguji seluruh Indonesia (HISPPi)
12.	2007-2008	Ketua Asosiasi ketrampilan di Direktorat Pembinaan Sekolah Luar Biasa Direktorat Jendral MenDikDasMen

PENGALAMAN PENULISAN BUKU/MODUL/KARYA ILMIAH / NARA SUMBER

No	Tahun	Kegiatan
1.	2000	Internet sebagai teknologi e-Commerce
2.	2001	The Seven Steps to Nirvana : Enterprenership, Profesionalisme dan Moralitas
3.	2002	Jaringan kota digital, seminar Linux dan jaringan kota digital
4.	2002	Pengaruh Teknologi Informasi pada Transformasi Budaya Masyarakat
5.	2002	Seminar Penanggulangan Narkoba, Dinkes Provinsi DKI Jakarta
6.	2002	Seminar Multimedia, STMIK Muhammadiyah Jakarta
7.	2002	Nara Sumber seminar Pendidikan Luar Sekolah Dikmenti Provinsi DKI Jakarta
8.	2006	Nara Sumber Seminar Penyusunan Model CI dan BI Dirjen Mendikdasmen Depdiknas, Kalimantan Barat
9.	2019	Konsep Pembelajaran <i>e-learning</i> dan Aplikasi
10.	2019	Model Pembelajaran <i>Blended Learning</i>
11.	2007	Nara Sumber penggunaan <i>e-learning</i> di sekolah Indonesia Jeddah Saudi Arabia

PENGALAMAN PENELITIAN

No	Tahun	Kegiatan
1.	1997	Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Persediaan Barang PT. Masuya Graha Tri Kencana Cabang Cilegon
2.	1998	Millenium Bugs Kiamat Komputer atau mitos hiperbolik
3.	2001 - 2008	Pengaruh stategi pembelajaran <i>e-learning</i> dan kemandirian belajar terhadap hasil belajar Sistem Informasi Manajemen (SIM)
4.	2007	Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Kemandirian Belajar terhadap
5.	2008	Hasil Belajar Sistem Informasi Manajemen
6.	2009	Tajdid Muhammadiyah Pada Bidang TI
7.	2012	<i>Mining Quarries Faster Using Minimum Desription Length Principle</i>
8.	2019	<i>Signal Checking Of Stegano Inserted On Image Data Classification by NFES Model</i>
9.	2019	Pengaruh Media <i>Blended</i> dan <i>e-learning</i> Terhadap Hasil Belajar

10.	2019	Mahasiswa Semester IV TP UIKA Bogor
11.	2019	Model <i>Website Galery Market Landmark</i> Dunia 3 Dimensi Menggunakan Collada
12.	2019	Model Evaluasi Siaran Radio Pendidikan FKIP UIKA
13.	2019	Pengembangan
14.	2019	Pendidikan Kesetaraan Program Paket B dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Sanggar Kegiatan Belajar Kabupaten Bogor.

PENGALAMAN PERJALANAN

No	Tahun	Kegiatan
1.	1994	Studi Fuchu Komputer Tokyo
2.	2006	Studi Banding Sekolah Hongkong
3.	2006	Studi banding sekolah tuna netra ke Shanghai Chinese
4.	2007	Kunjungan ke sekolah di Jordan, Mesir, dan Uni Emirat Arab
5.	2007	Kunjungan TAFEE Melbourne, Sydney, Brisbane Australia
6.	2008	Kunjungan ke Kuching, Miri dan Sabah (Kota Kinibalu) Sarawak. Malaysia
7.	2008	<i>For SepECIAL Education : 2008 Global Summit on Education In Washington DC</i>
8.	2009	Pelatihan KBRI Singapore
9.	2009	Pelatihan Sekolah Indonesia Kuala Lumpur
10.	2009	Pelatihan Ke Sekolah Indonesia, Amserdam, London dan Paris

KONSULTAN-APLIKASI SOFTWARE

No	Tahun	Kegiatan
1.	2015	Sistem Informasi Akademik dan Keuangan Institut Bisnis Muhammadiyah Bekasi
2.	2009	Izin STMIK Muhammadiyah Batam
3.	2016	Izin Prodi Adminitrasi Rumah Sakit
4.	2017	CAI Ujian <i>Online</i> Institut Bisnis Muhammadiyah Bekasi
5.	2010	Sistem Informasi Absensi dan Kepegawaian Institut Bisnis Muhammadiyah Bekasi
6.	2016	Akreditasi Program studi Manajemen, Akuntansi, Ekonomi Islam, Teknik Informatika dan Ilmu komunikasi
7.	2014	Izin Institut Bisnis Muhammadiyah Bekasi

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama Lengkap : Dr. Ir. Masitowati Gatot, M. Si., M. Ed
Tempat/Tanggal Lahir : Jakarta, 15 Januari 1968
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Kewarganegaraan : Indonesia
Status Perkawinan : Menikah
Alamat : Jl. Medika AF no 16, Bumi Menteng Asri, Kel.
Menteng, Kec. Bogor Barat, Kota Bogor, 16111.

RIWAYAT PENDIDIKAN FORMAL

Tahun	Jurusan Pendidikan
1991	S1 Jurusan Agronomi, Universitas Pembangunan Nasional Yogyakarta
1996	S2 Jurusan Teknologi Teknologi Industri Pertanian, Institut Pertanian Bogor
2006	S2 Jurusan Prasekolah, Universitas Kebangsaan Malaysia
2017	S3 Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta

PENGALAMAN PEKERJAAN

No	Tahun	Kegiatan
1.	1998-1999	Guru SMP dan SLTA <i>Islamic Village</i> , Tangerang
2.	2000-2002	Kepala Sekolah SMP Islam Bakti, Depok
3.	2002-2007	Kepala Sekolah SMP Islam Tugasku, Jakarta Pusat
4.	2007-sekarang	Konsultan PAUD di Yayasan Harapan Ibu, Bogor
5.	2007-sekarang	Dosen Luar Biasa FIP Prodi PAUD Universitas Negeri Jakarta (UNJ), Jakarta
6.	2007-sekarang	Dosen FKIP Universitas Ibn Khaldun Bogor (UIKA) Bogor
7.	2009-2014	Dosen Universitas Terbuka (UT) UPBJJ Jakarta Prodi PAUD
8.	2010- sekarang	Dosen Pembimbing Akademik UIKA Bogor
9.	2011-sekarang	Asesor BAN PNF
10.	2011-sekarang	Penguji Lembaga Sertifikasi Kompetensi Pendidik PAUD
11.	2012-sekarang	Dosen Pembimbing Lapangan Mahasiswa UIKA Bogor
12.	2014-sekarang	Ketua Wanita Islam Kota Bogor

13.	2015	Monitoring dan Evaluasi Pelaksanaan UKG di Tenggarong, Kalimantan Timur
14.	2015-sekarang	Sekretaris Prodi PenMas FKIP UIKA Bogor
15.	2017-sekarang	Ketua Tempat Uji Kompetensi LKPP UIKA Bogor
16.	2018-2019	Fasilitator Program <i>UNICEF</i> dan KeMenDikBud di Kabupaten Bogor
17.	2020-2025	Bendahara Ikatan Doktor PAUD Indonesia
18.		Tim Evaluator Proposal Organisasi Penggerak Setditjen GTK Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan bekerjasama dengan <i>The Smeru Research Institute</i> .

PENGEMBANGAN PELATIHAN ISO 21001:2018

Berbasis Blended Learning Pada Era Pandemi Covid-19

ISO 21001:2018 Standar sistem manajemen internasional pertama di dunia untuk organisasi pendidikan, Standar ini memberikan panduan tentang bagaimana memberikan kualitas dalam lingkungan pendidikan yang terus berubah, dengan tujuan untuk membantu penyedia layanan pendidikan dalam memberikan layanan yang lebih baik. Pendidikan berbeda dari banyak sektor lain karena proses pendidikan yang sukses memaksimalkan peluang bahwa seorang pelajar akan berhasil, tetapi tidak dapat menjamin hasil tersebut. Upaya dan kemampuan pembelajar merupakan variabel penting untuk proses pendidikan agar berhasil. Belajar melibatkan internalisasi pengetahuan, metode, dan keterampilan. Organisasi pendidikan merangsang internalisasi pengetahuan, metode, dan keterampilan ini dan menyediakan kerangka kerja, masukan, proses dan sumber belajar. Tetapi usaha dan kemampuan pembelajar lah yang mendefinisikan keberhasilan proses pendidikan.

Organisasi pendidikan akan mendapatkan manfaat dengan memberikan pengalaman pendidikan yang lebih berdampak dan relevan yang selaras dengan misi dan visi organisasi. Berdasarkan hal tersebut maka, buku ini menyajikan segala yang dibutuhkan oleh para pengelola pendidikan khususnya pendidik dalam menjalankan pengelolaan pembelajaran terutama dalam menyampaikan penjelasan tentang pengembangan pelatihan menggunakan media Blended Learning yang dapat menciptakan kualitas dan kuantitas suatu pembelajaran secara efektif dan efisien dimasa pandemi ini.

Oleh sebab itu buku ini hadir dihadapan sidang pembaca sebagai bagian dari upaya diskusi sekaligus dalam rangka melengkapi khazanah keilmuan dibidang pendidikan, sehingga buku ini sangat cocok untuk dijadikan bahan acuan bagi kalangan intelektual dilingkungan perguruan tinggi ataupun praktisi yang berkecimpung langsung dibidang pendidikan.