

## PENGEMBANGAN PERANGKAT MODEL PEMBELAJARAN *ENGLISH FOR SPECIFIC PURPOSE (ESP) BERBASIS ICT*

Dumiyati<sup>1</sup>, Agus Wardhono<sup>2</sup>, Edy Nurfalaha<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Universitas PGRI Ronggolawe Tuban, dumiyati@unirow.ac.id

<sup>2</sup>Universitas PGRI Ronggolawe Tuban, aguswardhono@unirow.ac.id

<sup>3</sup>Universitas PGRI Ronggolawe Tuban, edynurfalah@unirow.ac.id

### Abstrak

Model pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *English For Specific Purpose (ESP)* berbasis ICT yang mendukung *E-Learning*. Tujuan penelitian pada tahun pertama adalah mengembangkan perangkat implementasi model pembelajaran ESP berbasis ICT yang terdiri atas Rencana perkuliahan (RP), dan bahan ajar, desain model serta mengembangkan seperangkat instrumen yang diperlukan untuk menilai validitas, praktikabilitas, dan efektivitas model pembelajaran ESP yang telah dikembangkan. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan dari Plomp yang hanya sampai pada empat tahap yaitu: (1) pengkajian awal, (2) perancangan, (3) realisasi/konstruksi, (4) tes, evaluasi dan revisi. Untuk menguji kevalidan model dan perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan divalidasi pada pakar pembelajaran. Hasil validasi kemudian dianalisis, dan selanjutnya direvisi sesuai masukan dari validator Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) perangkat pembelajaran (RP, buku mahasiswa, buku dosen) hasil pengembangan termasuk ke dalam kategori valid/baik dan dapat digunakan dengan sedikit revisi; 2) Sintaks model pembelajaran berbasis ICT terdiri dari 6 fase yaitu: pengenalan, (2) penyajian informasi, (3) penyajian rangkuman (4) pertanyaan dan respon, (5). Penilaian respon dan Pemberian feedback, (6) penutup.

**Kata kunci:** Perangkat pembelajaran, *Model, ICT, e-learning*,

### I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komputer sangat pesat, berbagai layanan masyarakat sudah mengimplementasikan ICT (*Information and Communications Technology*). Dalam dunia pendidikan dikenal dengan istilah *e-learning*. Pada pembelajaran *e-learning*, *Internet* merupakan media yang bersifat multi-rupa, pada satu sisi *Internet* dapat digunakan untuk berkomunikasi secara interpersonal misalnya dengan menggunakan *e-mail* dan *chat* sebagai sarana berkomunikasi antar pribadi (*one-to-one communications*), di sisi lain dengan *e-mail* juga dapat berkomunikasi dengan lebih dari satu orang atau sekelompok pengguna yang lain (*one-to-many communications*). *Internet* juga memiliki kemampuan memfasilitasi kegiatan diskusi dan kolaborasi oleh sekelompok orang. Disamping itu, dengan kemampuannya untuk menyelenggarakan komunikasi tatap muka (*teleconference*), memungkinkan pengguna *Internet* bisa berkomunikasi secara audiovisual sehingga dimungkinkan terselenggaranya komunikasi verbal maupun non-verbal secara *real-time* (Sa'ud, 2008: 189).

Bukti keberhasilan *Internet* sebagai media pembelajaran dikemukakan oleh Faridi (2009) yang menyatakan bahwa berdasarkan laporan *World Bank*

tahun 1997 tentang program *Global Distance Learning Network (GDLN)*, pengembangan *e-learning* pada pendidikan di Amerika sangat efektif dan memungkinkan 30% pendidikan lebih baik, 40% lebih singkat, dan 30% biaya lebih murah (UNO, 2010). Mujis dan Reynolds (2008) dalam *effective teaching* menemukan bahwa penggunaan ICT di kelas memberikan dampak peningkatan antusiasme dan *on-task behavior* yang tinggi pada mahasiswa dalam mengerjakan tugas, karena mahasiswa mendapatkan hal baru dan berbeda (*novelty effect*).

Di samping itu, pemerintah akan memasukkan pendidikan budaya dan karakter bangsa melalui penguatan kurikulum, mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi, sebagai bagian dari penguatan sistem pendidikan nasional. Namun, pendidikan budaya dan karakter bangsa itu tidak dibuat dalam bentuk mata pelajaran tersendiri. Tetapi cukup dengan memberikan penguatan pada masing-masing mata pelajaran yang selama ini dinilai sudah mulai kendur. Untuk itu, pendidikan karakter perlu mendapat perhatian secara komprehensif dari semua elemen pendidikan pada semua jenjang pendidikan.

Bagaimana keterkaitan antara ICT dengan pendidikan karakter? Tidak sedikit anak memiliki perilaku yang menyimpang (melakukan kekerasan,

pemeriksaan dll) akibat sering melihat tayangan di internet yang kurang baik. Peran ICT sebagai media pembelajaran harus memberikan sajian yang menciptakan kebiasaan anak kepada hal-hal yang berperilaku baik. Misal, menambahkan beberapa doa sebelum belajar atau sebelum tes pada lembaran awal buku atau lembaran penilaian yang akan di *on line* secara otomatis. Tanpa diberitahu atau disuruh anak akan secara otomatis membaca untuk bisa membuka lembar berikutnya. Hal ini akan menciptakan kebiasaan anak kepada hal-hal yang baik (Triatmanto, 2010)

*E-learning* merupakan sebuah pembelajaran yang memproduksi atau menyajikan materi dengan menggunakan sumber daya dengan basis komputer. Dalam hal ini tugas seorang pengajar adalah mendesain pembelajaran agar dapat disajikan dengan menggunakan komputer. Kegiatan utama mahasiswa sebagai pemakai dalam pembelajaran berbasis komputer adalah mengakses informasi dari sumber informasi, yaitu komputer. Beberapa kelebihan pembelajaran yang menggunakan media komputer seperti: bebas konteks, bebas konvensi sosial, bersifat pribadi, dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik, dapat meningkatkan kreativitas dan rasa ingin tahu, mudah diadaptasikan dengan individu peserta didik, dapat dilengkapi dengan sistem manajemen lain (Candiasa, 2005: 5-9).

Meskipun *e-learning* ini memiliki potensi cukup besar dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, namun pembelajaran yang menggunakan media komputer juga tidak sepenuhnya dapat menggantikan peran dosen mengajar. Merujuk pada uraian di atas, perlu dikembangkan sebuah model pembelajaran berbasis ICT sebagai pendukung *e-learning* yang dapat membangun karakter mahasiswa.

Proses perkuliahan di Universitas PGRI Ronggolawe (Uniraw) Tuban disampaikan oleh dosen sesuai dengan profesi dan keahliannya pada matakuliah tertentu dengan memanfaatkan media dan metode pembelajaran sesuai dengan topik yang disajikan, belum mengoptimalkan pemanfaatan ICT. Khusus pada Matakuliah *English For specific Purpose (ESP)* sudah menggunakan *quiz* dan evaluasi secara *online*, namun penyampaian materi lebih banyak dilakukan secara tatap muka. Hal ini disebabkan keterbatasan kemampuan dan keterampilan menggunakan ICT dalam proses perkuliahan, terbatasnya sarana prasarana pendukung. Saat dilakukan survey pada dosen di FKIP dan mahasiswa angkatan 2014 sebagian besar menyatakan perlu pembaharuan model pembelajaran. Pernyataan ini memperkuat alasan peneliti untuk mengembangkan model pembelajaran berbasis ICT sebagai pendukung *e-learning*.

Berdasarkan uraian di atas dapat dirumuskan masalah penelitian pada tahun I sebagai berikut.

- a. Bagaimana mengembangkan draft desain model pembelajaran berbasis ICT sebagai pendukung *e-*

*learning* untuk membangun karakter mahasiswa yang valid?

- b. Bagaimana mengembangkan instrumen dan perangkat pendukung model pembelajaran berbasis ICT sebagai pendukung *e-learning* untuk membangun karakter mahasiswa yang valid?

## II. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian termasuk penelitian pengembangan dan menggunakan rancangan penelitian pengembangan menurut Plomp (1997) yaitu (1) tahap pengkajian awal, (2) perancangan, (3) realisasi/konstruksi, (4) tahap tes, evaluasi dan (5) tahap implementasi, namun pada penelitian tahun I hanya sampai pada tahap (4). Sedangkan Penelitian ini dilaksanakan pada mahasiswa FKIP UNIROW Tuban, meliputi mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Inggris (Bahasa) untuk Uji Coba I, di Prodi Pendidikan Ekonomi (IPS) dan Pendidikan Matematika (IPA) untuk Uji Coba II. Adapun obyek penelitian adalah mata kuliah English for Specific Purpose (ESP) berbasis ICT dengan aplikasi iSpring suite 8 dan flipbook dan audio book, audio summary dalam format flash, email sebagai forum komunikasi dosen dan mahasiswa serta telegram untuk forum diskusi antar mahasiswa dan dosen.

Tahap pertama adalah Pengkajian Awal yaitu: (1) mengkaji model-model pembelajaran secara teoretis khususnya: (a) rasionalitas model, (b) teori-teori yang mendukung model, dan (c) komponen-komponen model: sintaks, sistem sosial, prinsip reaksi, sistem pendukung, dan dampak instruksional dan pengiring, (2) teori-teori belajar dan pengaruhnya terhadap hasil belajar, dan (3) kurikulum yang digunakan di Program Studi yang menjadi sampel. Tahap ke dua adalah Perancangan, meliputi (a) merancang garis-garis besar komponen model pembelajaran berbasis ICT, (b) menyusun garis-garis besar teori pendukung model, (c) menyusun petunjuk pelaksanaan model pembelajaran berbasis ICT. Tahap ke tiga yaitu Realisasi/Konstruksi, pada tahap ini disusun Prototipe II model pembelajaran berbasis ICT ini disusun dalam 4 bagian yang meliputi: (a) rasionalitas model pembelajaran berbasis ICT, (b) teori-teori pendukung model pembelajaran berbasis ICT, (c) komponen-komponen model pembelajaran berbasis ICT, dan (d) petunjuk pelaksanaan model pembelajaran berbasis ICT. Prototipe II inilah yang akan terus dikembangkan pada tahap pengembangan berikutnya. Tahap ke empat yaitu pengujian, evaluasi dan revisi yang akan dilaksanakan uji coba pada bulan September-Oktober 2017.

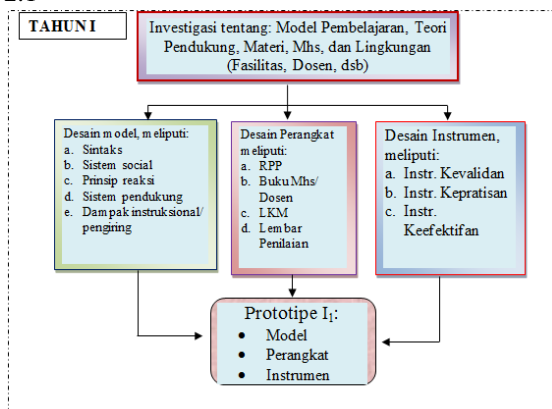
Dalam penelitian ini juga mengembangkan perangkat pembelajaran dan instrumen penilaian model yang mengacu pada tahapan yang sama. Pengembangan perangkat pembelajaran meliputi: (1) buku mahasiswa dan buku Dosen, (2) rencana pelaksanaan perkuliahan (RPP) sebagai pedoman dalam mengajarkan materi dan pelatihan, dan (3)

merancang lembar kerja mahasiswa (LKM/quiz) untuk memantapkan pemahaman mahasiswa terhadap bahan ajar, dan (4) merancang lembar penilaian karakter mahasiswa. Sedangkan instrumen yang dikembangkan meliputi: (1) Lembar Penilaian Model (LPM), (2) Lembar Penilaian Buku mahasiswa (LPBM), (3) Lembar Penilaian Buku Dosen (LPBD), (4) Lembar Pengamatan Keterlaksanaan Model (LPKM), (5) Lembar Pengamatan Pengelolaan Pembelajaran (LPPP), (6) Lembar Pengamatan Aktivitas mahasiswa (LPAM), (7) Angket Respons mahasiswa (ARM) tentang Penerapan Model, (8) Angket Respon mahasiswa terhadap LKM (ARSLKM), (9) Angket Respon mahasiswa terhadap Buku mahasiswa (ARMBM), (10) Tes Penguasaan Bahan Ajar (TPBA), dan (11) Instrumen penilaian karakter.

Setelah menghasilkan produk pengembangan berupa draft desain model, desain perangkat pembelajaran dan desain instrumen, dilaksanakan tahap pengujian, evaluasi dan dan revisi melalui uji coba yang akan dilakukan pada bulan september dan oktober 2017. Sebelum pelaksanaan uji coba dilakukan: (1) validasi perangkat model oleh ahli materi, ahli media pembelajaran dan ahli ICT, (2) analisis konseptual dan (3) revisi pengembangan.

Kegiatan validasi isi dan konstruk perangkat pembelajaran dilakukan dengan memberikan instrumen validasi pada para pakar dan praktisi. Para ahli yang bertindak sebagai validator adalah pakar ESP, ahli ICT, ahli teknologi pembelajaran. Saran dari pakar dan praktisi tersebut digunakan sebagai landasan penyempurnaan pengembangan perangkat pembelajaran ESP berbasis ICT.

Seluruh kegiatan proses pengembangan model pembelajaran berbasis ICT pada tahun I dapat digambarkan dalam satu diagram alur pada Gambar 2.1



**Gambar 2.1 Diagram Alir Pelaksanaan Penelitian**

*Teknik Analisis Data.* Teknik analisis data mengacu pada (Nieveen, 1999) yaitu uji kevalidan, uji kepraktisan, dan uji keefektifan, namun pada tahun ke 1 baru sampai analisis data kevalidan model. Adapun kegiatan yang dilakukan dalam proses analisis data

kevalidan model pembelajaran berbasis ICT adalah sebagai berikut.

- Mencari rerata hasil validasi dari semua validator untuk setiap kriteria ( $\bar{K}_i$ )
- Mencari rerata tiap aspek ( $\bar{A}_i$ )
- Mencari rerata total ( $\bar{X}$ )
- Menentukan kategori validitas setiap kriteria atau aspek atau keseluruhan aspek dengan mencocokkan rerata kriteria ( $\bar{K}_i$ ) atau rerata aspek ( $\bar{A}_i$ ) atau rerata total ( $\bar{X}$ ) dengan menggunakan kategori sebagai berikut:
 

$3,5 \leq M \leq 4$	sangat valid
$2,5 \leq M < 3,5$	valid
$1,5 \leq M < 2,5$	cukup valid
$M < 0,5$	tidak valid

Keterangan:  $M = \bar{X}$  untuk mencari validitas keseluruhan aspek.

Kriteria untuk memutuskan bahwa model pembelajaran berbasis ICT memiliki derajat validitas yang memadai adalah (i) nilai  $\bar{X}$  untuk keseluruhan aspek minimal berada dalam kategori “**cukup valid**”, dan (ii) nilai  $\bar{A}_i$  untuk setiap aspek minimal berada dalam kategori “**valid**”. Apabila tidak demikian, maka perlu dilakukan revisi berdasarkan saran para validator atau dengan melihat kembali aspek-aspek yang nilainya kurang. Selanjutnya dilakukan validasi ulang lalu dianalisis kembali. Demikian seterusnya sampai memenuhi nilai M minimal berada di dalam kategori valid.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### a) Investigasi awal terkait asesment kebutuhan.

Penelitian ini diawali dengan survey melalui angket tentang pandangan awal dosen tentang Model Pembelajaran berbasis ICT sebagai pendukung e-learning. Dari jawaban angket tergambar bahwa: (1) sebanyak 100% dosen sudah mengetahui istilah ICT, (2) sedangkan implementasinya 11,1% dosen menyatakan paham mengimplementasikan pembelajaran berbasis ICT, 33,3% belum terlalu paham dan 55,6% dosen tidak paham. (3) Mengenai kemampuan/keterampilan dosen dalam mengembangkan pembelajaran berbasis ICT, sebanyak 5,5% dosen merasa mahir dan tidak perlu pelatihan tetapi 94,5% merasa perlu dilatih. (4) Ketika ditanyakan tentang kesulitan yang dihadapi, 11,1% dosen merasa kesulitan pada teknis operasional komputer, 16,7% kesulitan pada pembuatan Web/homepage pembelajaran dan 72,2% kesulitan tentang aplikasi dan tool pengembangan obyek ajar. (5) Mengenai pemahaman dosen terhadap program iSpring Suite sebagai aplikasi pengembang obyek ajar, sebanyak 16,7% dosen sudah memahami, 27,8% cukup paham dan 55,6% tidak paham. (6) dan 83,3% berkeinginan untuk melaksanakan inovasi pembelajaran berbasis ICT. Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa pada dasarnya sebagian besar

dosen ingin melakukan inovasi pembelajaran, namun masih memerlukan pelatihan dan pedoman pelaksanaannya.

Dari jawaban angket yang disebarkan pada mahasiswa menunjukkan bahwa: (1) sebanyak 73,7% mahasiswa tertarik pada perkuliahan online dan 26,3% lebih tertarik pada kuliah tatap muka. (2) 50% mahasiswa merasa media perkuliahan yang digunakan dapat memotivasi belajar, 50% lainnya mengatakan kurang memotivasi. (3) 73,7% mahasiswa rata-rata hanya 1 jam belajar di rumah setiap harinya dan 26,3% rata-rata 2 jam per hari. (4) Pada pertanyaan pembaharuan model pembelajaran, 100% mahasiswa menyatakan perlu pembaharuan model pembelajaran. Pernyataan ini memperkuat alasan peneliti untuk mengembangkan model pembelajaran berbasis ICT sebagai pendukung e-learning.

#### **b) Pengembangan Desain Model Pembelajaran Berbasis ICT**

Tahap-tahap pengembangan model pembelajaran ini mengacu kepada tahap-tahap pengembangan model yang dikemukakan oleh Plomp (1997: 6-15) yang hanya sampai 4 tahap, yakni: (a) tahap pengkajian awal, (b) tahap perancangan, dan (c) tahap realisasi (konstruksi), dan (d) tahap pengujian, evaluasi, dan revisi. Sedangkan komponen-komponen yang tercakup dalam model tersebut mengacu kepada komponen-komponen model pembelajaran yang dikemukakan Joice, Weil, & Shower (1992), yaitu: (a) *sintaks*, (b) *sistem sosial*, (c) *prinsip reaksi*, (d) *sistem pendukung*, dan (e) *dampak instruksional dan pengiring*.

Desain model dalam penelitian ini adalah pengembangan model ESP berbasis ICT pada FKIP Unirow Tuban. Desain model konseptual merupakan desain yang berkaitan dengan teori-teori yang melandasi proses pengembangan model ICT yang melahirkan buku model.

Untuk merancang pembelajaran ESP berbasis ICT, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan, agar pembelajaran bisa efektif dan efisien. Beberapa hasil kajian awal menunjukkan bahwa diperlukan perencanaan yang matang terutama yang berkaitan dengan penyiapan bahan-bahan multimedia yang dikembangkan serta sistem untuk melaksanakan dan mengevaluasi program yang dirancang, fasilitas diidentifikasi dan dilengkapi dengan komputer dan dukungan teknis (Aqib dan Murtadlo, 2016). Bila direncanakan dengan baik pembelajaran berbasis ICT dapat memberikan hasil yang lebih baik (Darmawan, 2013). Terdapat penghematan waktu yang signifikan antara siswa yang belajar online dengan ICT, dimana rata-rata 13,75 jam mereka mampu menyelesaikan pelajaran, sedang siswa yang menggunakan proses tatap muka memerlukan waktu yang lebih lama yaitu rata-rata 24 jam.

Desain model dalam penelitian ini adalah pengembangan model ESP berbasis ICT pada FKIP Unirow Tuban. Desain model konseptual merupakan desain yang berkaitan dengan teori-teori yang melandasi proses pengembangan model ICT yang melahirkan buku model. Pembelajaran ESP berbasis ICT dilaksanakan dengan pendekatan *blended learning* yang merupakan gabungan antara pembelajaran online dan tatap muka. Dalam pembelajaran *online* mengarah pada model tutorial yang merupakan program pembelajaran dengan perangkat lunak komputer dan internet yang berisi materi perkuliahan. Metode tutorial berbasis ICT pada dasarnya mengikuti pengajaran berprograma tipe *branching* dimana informasi mata kuliah disajikan dalam unit-unit bab, lalu disusun dengan pertanyaan. Respon mahasiswa akan terkirim melalui email dosen dan umpan baliknya yang benar akan diberikan oleh dosen secara online. Mahasiswa yang berhasil mencapai KKM yang ditentukan dapat melangkah pada materi berikutnya, sedangkan yang belum tercapai harus mengulangi pada tahapan awal. Sudjana dan Rivai (1990) menyatakan program ini menuntut mahasiswa untuk mengaplikasikan ide dan pengetahuan yang dimilikinya secara langsung dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan dalam sistem pembelajaran tatap muka fungsi dosen lebih banyak berperan sebagai fasilitator. Seperti kita ketahui bersama bahwa pembelajaran berbasis ICT melalui tutorial online bertujuan memberikan kepuasan dan keleluasaan belajar/pemahaman secara tuntas (*mastery*) kepada mahasiswa mengenai materi yang dipelajarinya.

Beberapa komponen model pembelajaran berbasis ICT yang akan dikembangkan adalah sebagai berikut.

#### **Sintaks**

Sintaks untuk pembelajaran ESP berbasis ICT terdiri atas 6 fase. Istilah fase disini merujuk pada istilah yang digunakan Arends (1997). Istilah fase dapat diartikan sebagai langkah-langkah kegiatan pembelajaran. Fase model ini adalah : (1) pengenalan, (2) penyajian informasi, (3) penyajian rangkuman (4) pertanyaan dan respon, (5). Penilaian respon dan Pemberian feedback, (6) penutup

Adapun rincian masing-masing fase disajikan dalam tabel berikut ini.

Pada fase pengenalan, kegiatan dosen adalah: (1) mengorganisasi materi yang akan dionlinekan melalui SIA Unirow, (2) Mengingatkan untuk selalu berdoa sebelum memulai pembelajaran online dan mengerjakan tes. (3) memberikan informasi tentang judul matakuliah, foto dan nama dosen pengampu, alamat email, no telp yang bisa dihubungi, ucapan selamat datang dipembelajaran online), (4) menyampaikan Rencana Perkuliahan Semester, (5) memberi informasi tentang forum komunikasi matakuliah (email) dan forum diskusi matakuliah (grup telegram dan tatap muka) dan (6) langkah-

langkah pembelajaran yang harus dilakukan mahasiswa, (7) menyiapkan *entry test*.

Pada fase penyajian konsep ESP, kegiatan dosen adalah: memaparkan konsep/materi ESP sesuai topik yang disusun secara sistematis melalui bantuan *audiobook* berbahasa Inggris yang telah dirancang sebelumnya.

Pada fase Penyajian rangkuman (*summary*), kegiatan yang dilakukan dosen adalah: membantu mahasiswa dalam memahami materi melalui *audiosummary* berbahasa Indonesia yang telah dirancang sebelumnya.

Pada fase pertanyaan dan respon, kegiatan dosen adalah menyiapkan evaluasi/posttest yang dibuat dengan aplikasi *i-Spring suite 8* yang harus dikerjakan mahasiswa disetiap akhir bab dan langsung masuk ke email dosen.

Pada fase penilaian respon dan pemberian feedback, kegiatan dosen adalah mengoreksi hasil evaluasi/posttest mahasiswa. *Jika hasil penilaian mencapai kriteria KKM lanjut ke materi selanjutnya mengikuti fase 1,2,3,4,5*. Jika tidak mencapai KKM mengarahkan mahasiswa untuk mengulangi tahapan sebelumnya.

Pada tahap penutup, kegiatan yang dilakukan dosen adalah mengarahkan mahasiswa sebelum mengakhiri perkuliahan online untuk membuat rangkuman atau catatan penting terkait materi, meningkatkan kemandirian belajar, kedisiplinan dalam menyelesaikan target belajar dan penyelesaian posttest, selalu meningkatkan rasa syukur dengan mengucapkan *Hamdallah* atau lainnya sesuai keyakinan masing-masing.

Sintaks yang digambarkan di atas adalah suatu pola umum dalam suatu alur kegiatan pembelajaran online, dan jika masih ada kesulitan maka bisa didiskusikan pada perkuliahan tatapmuka yang dibuat secara bergantian, minggu 1 online, minggu ke 2 tatapmuka, minggu ke 3 online dan seterusnya. Diskusi juga bisa dilakukan melalui grup telegram.

### **Sistem Sosial**

Dalam pembelajaran ESP berbasis ICT, antara mahasiswa yang memiliki kecepatan belajar yang berbeda akan saling membantu untuk mencapai tujuan dan kesuksesan bersama melalui forum diskusi dalam grup telegram yang difasilitasi oleh dosen. Interaksi antar mahasiswa juga terjadi pada saat diskusi kelompok, dan diskusi kelas yang dijadwalkan pada kuliah tatapmuka. Pada saat itu mahasiswa berkesempatan berkolaborasi, saling bertanya, saling membantu menyelesaikan kesulitan masing-masing. Sedangkan peran dosen adalah membimbing, mengarahkan, dan mengontrol jalannya diskusi.

### **Prinsip Pengelolaan/ Reaksi**

Prinsip pembelajaran dengan model ini lebih menitikberatkan pada : (1) prinsip melibatkan mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran online agar

membangun karakter kemandirian, kedisiplinan dan ketelitian dalam belajar dapat menemukan konsep dan menguasai materi ESP (2) interaksi dengan dosen dan antar mahasiswa baik secara *online* maupun tatapmuka, serta (3) aktivitas pelaksanaan tugas dengan baik. Dalam model ini dosen bertindak sebagai fasilitator, motivator, mediator dan konsultan.

### **Sistem Pendukung**

Sarana yang diperlukan untuk melaksanakan model ini, disamping pengajar yang kompeten juga dibutuhkan beberapa media pembelajaran. Sistem pendukung yang diperlukan lainnya adalah perangkat pembelajaran, yaitu rencana pelaksanaan perkuliahan (RPP), buku mahasiswa (*audiobook* dan *audio summary book*), lembar kegiatan mahasiswa (LKM), sarana prasarana dan peralatan *online*, dan buku dosen.

### **Dampak Instruksional dan Pengiring**

Ada dua dampak instruksional model ini. Pertama, mahasiswa dapat menemukan dan memahami konsep ESP melalui aktifitas pembelajaran *online* dan tatapmuka. Kedua, mahasiswa dapat mengaplikasikan pemahaman ESP sesuai topik materi. Dampak pengiringnya adalah : (1) mahasiswa tekun, mandiri dan disiplin dalam belajar, (2) mahasiswa memiliki keleluasaan belajar, berkreasi dan berinovasi pemanfaat ICT yang positif, dan (3) mahasiswa bersikap demokratis, kooperatif, peduli lingkungan/papper less. Dampak pengiring ini selaras dengan sistem sosial yang telah dijelaskan di atas.

### **Uji Validitas Model**

Untuk mengetahui kevalidan model yang telah dirancang akan divalidasikan kepada 3 orang pakar pembelajaran, yaitu Dr. Warli, M.Pd (pakar pembelajaran/pengembang model pembelajaran), Dr. Sukisno, M.Pd (ahli teknologi pendidikan) dan Dra. Cristina ITP, M.Pd (ahli *content* ESP), saat ini masih dalam proses validasi. Hasil validasi akan dianalisis, dan selanjutnya direvisi sesuai masukan dari validator.

**Tabel 1. Analisis Hasil Validasi Perangkat pembelajaran**

No.	Aspek Yang Dimilai	Rataan Penilaian Validator	Keterangan
1.	Rencana Pembelajaran	3,5	Valid
2.	Buku mahasiswa	3,6	Sangat Valid
3.	Buku Dosen	3,6	Sangat Valid
4.	Lembar Aktivitas Mahasiswa	3,5	Valid
5	Lembar penilaian karakter	3,5	Valid

Untuk mengetahui kevalidan perangkat pembelajaran, kemudian perangkat pembelajaran yang telah dirancang divalidasikan kepada 2 orang

pakar pembelajaran dan 2 orang praktisi/dosen Hasil validasi kemudian dianalisis, dan selanjutnya direvisi sesuai masukan dari validator.

Berdasarkan hasil analisis validasi perangkat pembelajaran yang telah dirancang di peroleh sebagai berikut: Perangkat Pembelajaran 3,5 (valid), Buku Mahasiswa 3,6 (sangat valid), Buku dosen 3,6 (sangat), Lembar Aktivitas mahasiswa 3,5 (valid) dan Lembar Penilaian karakter 3,5 (valid). Artinya perangkat pembelajaran yang telah dirancang memiliki validasi adalah yang baik.

#### IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Sintaks model pembelajaran berbasis ICT meliputi 6 fase Fase model ini adalah : (1) pengenalan, (2) penyajian informasi, (3) penyajian rangkuman (4) pertanyaan dan respon, (5). Penilaian respon dan Pemberian *feedback*, (6) penutup.
- b. Hasil uji kevalidan menunjukkan perangkat pembelajaran berbasis ICT dalam kategori valid. Perangkat pembelajaran yang memiliki validasi adalah perangkat pembelajaran yang baik.

#### V. DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, zainal dan Murtadlo, Ali. 2016. *Kumpulan Metode Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*. Bandung: Satu nusa.
- Arend, R.I. 1997. *Classroom Instruction and Management*. New York: McGrawhill Companies Inc.
- Candiasa, M. 2005. Implementasi Jaringan Semantik dengan Hypermedia. *Jurnal Pendidikan*

Teknologi Kejuruan, vol 2 No. 1. 1 Januari 2005. Hal 64-72.

- Darmawan, Deni. 2013. *Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Joyce, Bruce; Weil, Marsha; & Showers, B. 1992. *Models of Teaching*. Fourth Edition. Boston: Allyn & Bacon.
- Muijs dan Reynolds. 2008. *Effective Teaching* (Teori dan aplikasi). Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Nieveen, Nienke. 1999. Prototyping to Reach Product Quality. In Jan Van den Akker, R.M. Branch, K. Gustafson, N. Nieveen & Tj. Plomp (Eds). *Design Approaches and Tools in Education and Training* (pp 125 – 135) Kluwer Academic Publishers, Dordrecht, the Netherlands.
- Plomp, Tjeerd., 1997. *Educational and Training System Design*. Enschede, The Netherlands: University of Twente.
- Republik Indonesia. 2010. Kebijakan Nasional Pembangunan Karakter Bangsa, Jakarta: Kemko Kesejahteraan Rakyat.
- Saud, Udin Syaifudin., 2008. *Inovasi Pendidikan*, Bandung: Alfabeta
- Sujana, Nana dan Rivai, Ahmad. 1990. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru.
- Triatmanto. 2010. *Tantangan Implementasi Pendidikan Karakter*. *Cakrawala Pendidikan*, Mei 2010, Th. XXIX, Edisi Khusus Dies Natalis UNY. p 187-203
- Uno, B. Hamzah. 2010. *Teknologi Komunikasi & Informasi pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara