

# Implementasi Andragogi Platform *E-learning* pada *Blended Learning* di Universitas Negeri Padang

**Imran Rahmat**

Program Studi Magister Teknologi & Kejuruan, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Padang, Indonesia  
Email: Imran.iban.rahmat@gmail.com

**Ridwan**

Jurusan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Padang, Padang, Indonesia

## ARTICLE INFO

### Article history:

1 Maret 2020 Received in revised form  
30 Maret 2020  
Accepted 11 April 2020  
Available online 15 Mei 2020

### Kata Kunci:

*Elearning, Blended learning, Pendidikan orang dewasa*

### Keywords:

*blended learning, adult education*

## ABSTRAK

Yang menjadi latar belakang dari penelitian ini yaitu *blended learning* pada pendidikan orang dewasa terutama desain dari platform online yang digunakan, karena *blended learning* adalah model pembelajaran yang memadukan aktifitas pembelajaran tatap muka dan online learning. Penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan menggunakan metode kualitatif, data dikumpulkan dengan metode observasi dan wawancara. Subjek pada penelitian ini adalah mata kuliah sejarah pemikiran modern pada program studi Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Padang yang sudah menggunakan *blended learning* dalam proses pembelajarannya. Analisis data dilakukan dengan model Bogdan & Biklen. Hasil penelitian didapat bahwa pada *e-learning* yang digunakan pada mata kuliah sejarah pemikiran modern pada program studi Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Padang masih belum optimal untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran orang dewasa, tentunya kedepannya diharapkan *e-learning* UNP bisa menambah dan mengoptimalkan fitur-fitur tersebut agar pembelajaran bisa semakin optimal.

## ABSTRACT

*The background of this research was blended learning on adult education especially on the design used in the online platform because blended learning was a learning model that combines face to face learning and online learning activities. This research was a descriptive research by using qualitative method; the data was collected by observation and interview methods. The subject of this research was the history of modern thinking course, study program on Visual Communication Design, Padang University which has used blended learning in the learning process. Data analysis was performed by using the Bogdan & Biklen model. The results showed that the e-learning used in the history of modern thinking course, study program on Visual Communication Design, Padang University was still not optimal to fulfil the adult learning needs, it was expected that UNP (Padang University) could add and optimize the e-learning features in the future to make it more optimal.*

## Pendahuluan

Pendidikan adalah usaha sadar terencana dan sistematis yang dilakukan oleh seseorang melalui proses belajar, latihan dan pratikum agar tujuan dari pendidikan itu tercapai. Pendidikan adalah proses transfer pengetahuan dari seseorang kepada orang lain sesuai dengan standard yang sudah ditetapkan oleh ahli, dengan adanya proses transfer ini diharapkan akan menimbulkan perubahan tingkah laku, cara menjadi lebih dewasa, serta perubahan kepribadian menjadi lebih baik, (Moses, 2012). Menurut Teguh Triwiyanto (2014), Pendidikan adalah usaha menarik yang dilakukan oleh manusia untuk memberikan pengalaman belajar, dalam pendidikan formal, informal dan pendidikan non formal yang berlangsung seumur hidup yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan individu. Pendidikan merupakan proses pengalihan pengetahuan secara sadar, terencana dan sistematis yang bertujuan untuk mengubah tingkah laku manusia dan menjadikan manusia lebih dewasa melalui proses belajar, latihan, dan pratikum dalam bentuk pendidikan formal, nonformal, dan informal (Irham, at all, 2013). Pendidikan merupakan usaha etis dari manusia, untuk manusia dan untuk masyarakat manusia. Pendidikan adalah usaha etis manusia, untuk dirinya sendiri, manusia lain dan untuk masyarakat, dengan tujuan untuk mengembangkan bakat seseorang secara optimal sehingga manusia atau individu tersebut mempunyai kedudukannya didalam masyarakat sesuai dengan bakat dan pendidikannya. (Slamat, 1987). Sedangkan menurut Undang-undang tahun 2003 No 20 pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang

diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Dari uraian tersebut dapat dikatakan bahwa pendidikan mempunyai fungsi yang sangat penting bagi manusia.

Fungsi pendidikan menurut undang-undang tahun 2003 No 20 adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan berfungsi untuk mengurangi atau menghilangkan ketidak mampuan (kebodohan) manusia serta ketertinggalannya, dengan adanya pendidikan diharapkan akan mampu mengembangkan kemampuan dan membentuk watak peradaban bangsa, (Cong, 2019). Dengan adanya pendidikan yang berkualitas maka akan dihasilkan sumber daya manusia yang berkualitas, yang secara langsung akan berdampak terhadap perkembangan sebuah bangsa. Menghasilkan pendidikan yang berkualitas tentunya tidak bisa terlepas dari proses pembelajaran.

Pembelajaran adalah sebuah interaksi yang terjadi antara peserta didik dengan komponen pembelajaran yang lain. Komponen pembelajaran yang dimaksud antara lain guru, lingkungan, media, sarana prasarana serta lingkungan. Pembelajaran merupakan aktifitas interaksi edukatif antara guru dengan peserta didik serta komponen pembelajaran lain yang memiliki tujuan untuk mengembangkan pengetahuan, sikap serta keterampilan, (Suhaji, 2014). Pembelajaran adalah kombinasi unsur-unsur manusiawi (siswa dan guru), material (buku, papan tulis, kapur dan alat belajar), fasilitas (ruang, kelas audio visual), dan proses yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran (Oemar Hamalik, 2002: 56). Jadi dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran adalah proses belajar mengajar yang menimbulkan interaksi antara peserta didik dengan sumber belajar. Pembelajaran yang berkualitas tentunya pembelajaran yang dapat membantu peserta didik belajar dengan baik yang nantinya berdampak terhadap ketercapaian tujuan pembelajaran. Tercapainya pembelajaran yang demikian tentunya bukanlah perkara yang mudah, banyak faktor yang harus kita kendalikan. Salah satu faktor yang harus kita perhatikan adalah peserta didik.

Peserta didik adalah seseorang yang nantinya kita bimbing, latih dan ajak belajar. Agar pembelajaran dapat mencapai tujuan pembelajaran tentunya kita harus megenal peserta didik yang kita ajak belajar terlebih dahulu. Mengapa kita harus mengenal peserta didik terlebih dahulu? Agar kita bisa menentukan rancangan yang sesuai dengan tingkat kognitif, pengalaman serta karakter peserta didik itu sendiri, yang sudah barang tentu berbeda membelajarkan anak SD, SMP, SMA dan Mahasiswa. Karena masing-masing tingkatan mempunyai karakternya sendiri, serta kita sadar benar bahwa perbedaan tersebut menuntut kita untuk mampu mengajar sesuai dengan tingkatan tersebut. Salah satu tantangan yang harus kita hadapi adalah membelajarkan orang dewasa yang sudah mempunyai karakter yang kuat serta pengalaman belajar yang lebih banyak dibandingkan anak-anak dan remaja. Pembelajaran orang dewasa ini dikenal dengan istilah *andragogy*.

Pendidikan *andragogy* berasal dari kata *Andros* atau *aner* yang berarti orang dewasa, dan *agogos* yang berarti memimpin, yang berarti ilmu dan seni tentang bagaimana membelajarkan orang dewasa, (H.M Saleh Marzuki, 2012: 166 dalam Irwan (2016). Menurut Boyd (1966) dalam Tasril (2016), pendidikan orang dewasa dapat didefinisikan sebagai suatu seni dalam membantu orang dewasa belajar melalui suatu proses pendidikan secara non formal pada orang yang dianggap dewasa, dimana isi pelajaran ditentukan sendiri oleh orang dewasa tersebut. Jadi dapat disimpulkan pendidikan orang dewasa adalah suatu proses belajar yang sistematis dan berkelanjutan pada seseorang yang memiliki status dewasa (berdasarkan ciri utama peran sosialnya) dengan tujuan untuk mencapai perubahan pada pengetahuan, sikap, nilai dan keterampilannya.

Proses belajar pada anak-naka dengan orang dewasa tentunya berbeda, ciri belajar orang dewasa antara lain: 1) Pembelajaran lebih mengarah ke suatu proses pendewasaan. 2) Proses pembelajaran menggunakan metode eksperimen, diskusi, pemecahan masalah, latihan, simulasi dan praktek lapangan. 3. Menciptakan kondisi belajar, alat-alat, serta prosedur akan menjadikan orang dewasa siap belajar. Dengan kata lain program belajar harus disusun sesuai dengan kebutuhan kehidupan sehari-hari peserta didik. dan 4) Pengembangan kemampuan di orientasikan belajar terpusat kepada kegiatannya. (Tisnowati Tamat, 1985 dalam Sunhaji, 2013 ). Dalam proses membelajarkan orang dewasa ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan yaitu: 1. Orang dewasa memiliki konsep diri, 2) Orang dewasa memiliki pengalaman, 3) Orang dewasa memiliki kesiapan belajar. (Knowles (1973: 45) dalam Anna, 2015). Sedangkan menurut Sunhaji (2013) menyatakan bahwa prinsip pembelajaran orang dewasa adalah: 1. *Recency*, proses pembelajaran yang terakhir yang paling diingat. 2) *Appropriatenes* (kesesuaian), prinsip ini menunjukkan materi yang dibelajarkan harus sesuai dengan kebutuhan serta kehidupan sehari-hari peserta didik. 3) *Motivation*, prinsip ini peserta hendaknya memiliki rasa keinginan yang dalam, jika fasilitator tidak menggunakan prinsip ini dan mengabaikan untuk membuat materi yang relevan, maka akan secara pasti akan kehilangan motivasi. 4) *Primacy* (menarik perhatian di awal sesi). 5) *Two Way Communication* (komunikasi dua arah), prinsip ini menghendaki proses belajar harusnya terjadi interaksi multiarah. 6) *Feedback*, prinsip ini menghendaki fasilitator perlu mengetahui bahwa peserta mengikuti dan tetap menaruh perhatian pada apa yang disampaikan, dan juga sebaliknya peserta juga membutuhkan umpan balik sesuai dengan penampilan / kinerja mereka. 7) *Active Learning* (belajar aktif), prinsip ini menghendaki peserta akan giat belajar jika mereka secara aktif terlibat dalam proses pelatihan. 8) *Muliple Sense Learning*, prinsip ini mengatakan bahwa belajar akan jauh lebih efektif jika partisipan menggunakan lebih dari kelima indranya. 9) *Exercise* (latihan), prinsip ini menghendaki perlunya di pengulangan dalam pelatihan. Jadi dapat dikatakan dalam proses pembelajaran orang

dewasa kita harus memperhatikan prinsip-prinsip pembelajaran orang dewasa sehingga tujuan dari pembelajaran tersebut dapat terwujud dengan baik. Dalam proses pembelajaran orang dewasa banyak metode yang bisa digunakan yang sesuai dengan karakteristik orang dewasa. Beberapa metode yang bisa digunakan antara lain adalah eksperimen, diskusi, latihan, dan pemecahan masalah. Perkembangan teknologi di Era 4.0 memberikan kesempatan kepada kita untuk belajar walaupun dipisahkan oleh tempat dan waktu serta tidak ada tatap muka. Banyak metode yang bisa digunakan misalnya, Google meet, Google zoom, atau dengan adanya social media sekalipun seperti whatsapp. Salah satu metode pembelajaran yang diterapkan adalah pembelajaran *blended learning*.

*Blended Learning* adalah metode pembelajaran yang menghilangkan jarak, waktu tempat akan tetapi proses pembelajaran masih berkualitas. Pendapat ini sesuai dengan pernyataan yang dipaparkan oleh Kanuka, Brooks, & Saranchuck, 2009 dalam Jeffrey, et al. (2014) yaitu model pembelajaran yang menghilangkan waktu, tempat dan situasi serta kondisi, tetapi tetap terjadi kualitas interaksi antara siswa dan guru dalam proses belajar. menurut Zainuddin & Attaran, 2015 dalam Zainuddin dan Keumala (2018) menyatakan bahwa pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar di luar dengan fleksibel sesuai dengan kebutuhan dan berfikir kritis untuk memecahkan masalah secara empiris melalui pengalaman belajar. *Blended learning* adalah salah satu metode pembelajaran yang menggabungkan antara keunggulan tatap muka dengan pembelajaran secara online (Husamah, 2014 dalam Fitriani dkk. 2016). *Blended learning* adalah perpaduan antara pembelajaran tatap muka dengan konsep tradisional dengan penyampaian materi langsung pada siswa dengan pembelajaran online dan offline yang menekankan pada pemanfaatan teknologi. (Antony, et al 2014). Jadi dapat dikatakan bahwa *blended learning* metode pembelajaran yang mengkombinasikan antara pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran online, tidak ada lagi batas waktu atau jarak yang menjadi alasan untuk tidak belajar. Menurut Khan (2005:202-204) dalam Santi (2018), *blended learning* dapat diterapkan di lembaga pendidikan dan lembaga nonkependidikan, diantaranya (1) kombinasi offline dan online learning; (2) kombinasi antara belajar mandiri (*self paced*) dengan *live and collaborative*; (3) kombinasi antara pembelajaran terstruktur dan tidak terstruktur; dan (4) kombinasi belajar, praktik dan *performance support*. Dalam proses pembelajaran orang dewasa sudah banyak lembaga tinggi yang menerapkan pembelajaran *blended learning*, salah satunya adalah Universitas Negeri Padang.

Universitas Negeri Padang adalah salah satu Lembaga Pendidikan Tinggi yang melalui peraturan rektor No 02/2018 menyatakan bahwa *blended learning* menjadi salah satu bentuk kegiatan pembelajaran yang boleh dilakukan di Universitas Negeri Padang. Universitas Negeri Padang sendiri mempunyai elearning yang terintegrasi dengan mata kuliah, Tetapi dalam era Revolusi 4.0 yang sedang berlangsung dimana seharusnya penggunaan elearning menjadi hal biasa dari bagian pembelajaran, belum optimal digunakan dalam pembelajaran. Sebagai contoh mahasiswa S2 PTK FT Universitas Negeri Padang Angkatan Semester Genap 2017 yang telah menyelesaikan seluruh mata kuliahnya pada Desember 2019, hanya melaksanakan satu mata kuliah dengan model *blended learning* dari total keseluruhan 14 mata kuliah yang secara umum metode yang digunakan dalam perkuliahan relatif sama. Walaupun belum secara keseluruhan mata kuliah di Universitas Negeri Padang menerapkan *blended learning*, tetapi ada beberapa mata kuliah yang sudah menerapkan *blended learning* pada proses pembelajarannya. Salah satunya yaitu Mata Kuliah Sejarah Pemikiran Modern pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni. Mata kuliah ini dikelola oleh dua orang dosen yang bekerja secara tim dalam mendesain dan melaksanakan proses pembelajaran.

Banyak penelitian yang sudah dilakukan tentang penerapan *blended learning* antara lain, penelitian yang dilakukan oleh Santi (2018) yang menyatakan bahwa penerapan *blended learning* bisa dikatakan cukup baik walaupun masih mengalami kendala pelaksanaan kendala berasal dari faktor penghambat lemahnya dukungan kebijakan dan infrastruktur TIK yang belum memadai. Hasil ini senada dengan pendapat yang dipaparkan oleh Jeffrey, et al 2014. Penggunaan Metode *blended learning* belum maksimal karena kurangnya kepercayaan atau cara berpikir pendidik dalam hal ini adalah guru yang mana meraka beranggapan bahwa pembelajaran tertentu hanya untuk kegiatan tertentu saja. Pendapat lain juga diajukan oleh Darsih, 2015 menyatakan bahwa pembelajaran menilai mutu *e-learning* matakuliah untuk mengukur keberhasilan sistem *e-learning* dalam pembelajaran secara online sangat penting, dengan pembelajaran menggunakan *e-learning* cukup efektif dan efisien, sebagai media belajar didalam kelas. Pembelajaran *e-learning* dapat dinilai secara online berbasis web dengan mengisi pertanyaan berdasarkan variabel aspek pengelolaan pembelajaran *e-learning* yang nilainya direpresentasikan dengan skala likert antara 1 sampai dengan 5, dari analisis pembelajaran *e-learning* matakuliah yang diuji, Setiap pembelajaran *e-learning* matakuliah memiliki keunggulan yang berbeda-beda pada masing-masing *variable*. Jadi dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan *blended learning* adalah salah satu metode yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran orang dewasa dengan memperhatikan beberapa hal yang berkaitan dengan proses pelaksanaan. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis implementasi andragogi platform *e-learning* pada *blended learning* di universitas negeri padang.

## Metode

Penelitian ini berupa penelitian Deskriptif dengan Metode kualitatif, Penelitian akan dilakukan pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang yang berlangsung pada semester Juli-Desember 2019. Subjek pada penelitian ini adalah mata kuliah sejarah pemikiran modern pada program studi Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Padang yang sudah mengaplikasikan *blended learning* pada perkuliahnya. Pengambilan data yang digunakan adalah berupa Observasi dan wawancara. Pada Observasi Peneliti akan melakukan observasi non partisipan, peneliti akan mengamati dari desain *elearning* apakah sudah mempunyai fitur yang dibutuhkan pada platform *online* seperti yang telah dijelaskan oleh Rosen & Stewart (2013), sedangkan wawancara dilakukan dengan dosen pengampu mata kuliah. Karena data kualitatif bersifat deskriptif, naratif dan kontinyu, maka penulis melakukan analisis data berdasarkan model Bogdan & Biklen.

Adapun beberapa langkah yang disarankan Bogdan & Biklen (2007) adalah: 1) Paksa dan motivasi dirimu untuk membuat keputusan mempersempit studi (*force yourself to make decisions that narrow the study*). 2) Paksa dan dorong dirimu untuk membuat keputusan agar memusatkan studi pada jenis studi yang kamu kerjakan. (*Forced yourself to make decisions concerning the type of study you want to accomplish*). 3) Kembangkan pertanyaan yang bersifat analitis serta terarah pada studi yang telah ditetapkan (*develop analytic questions*). 4) Rencanakan sesi pengumpulan data dengan mengingat apa yang ditemukan pada observasi pendahuluan (*plan data collection sessions in light of what you find in previous observation*). 5) Tulis banyak "komentar pengamat" tentang ide Anda hasilkan. (*Write many "observer comments" about ideas you generat*). 6) Tulis memo kepada dirimu sendiri tentang apa yang Anda pelajari. (*Write memos to yourself about what you are learning*). 7) Uji cobakan ide dan tema tentang subjek kepada informan (*try out ideas and themes on subjects*). 8) Mulai menjajaki kepustakaan sementara Saudara masih di lapangan. (*Begin exploring literature while you are in the field.*). 9) Bermainlah dengan metafora, analogi, dan konsep. (*Play with metaphors, analogies, and concepts*).

## Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada *elearning* yang digunakan mata kuliah sejarah pemikiran modern pada program studi Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Padang, fitur yang dipunyai pada platform *online* dapat dilihat dari Tabel 1.

**Tabel 1.** Fitur platform *online*

No.	Fitur	Kesediaan	
		ada	tidak ada
<b>a. Aksesibilitas dan keramahan Pengguna</b>			
1	Mudah dalam pengaturan dan pemeliharaan	√	
2	Intuitif, antarmuka yang ramah pengguna	√	
3	Dapat diakses oleh beberapa perangkat: PC dan komputer Apple, iPad, dan Android elektronik tablet, iPhone dan Android smartphone, sistem game <i>online</i> , dan e-reader		√
<b>b. Administrasi Kelas</b>			
1	Kemampuan untuk dengan mudah membuat dan memperbarui daftar kelas		√
2	Catatan kehadiran <i>online</i> terotomasi		√
3	Kemampuan untuk membuat tugas mahasiswa dan mempostingnya	√	
4	Sebuah kotak drop <i>online</i> dalam platform untuk mahasiswa untuk menyerahkan tugas	√	
5	Sebuah kalender untuk merekam kegiatan, acara, dan tenggat waktu kelas		√
<b>c. Kolaborasi Mahasiswa</b>			
1	Area diskusi mahasiswa		√
2	Ruang kerja kolaborasi kelompok mahasiswa (dan dosen)		√
<b>d. Pembuatan Konten Pelajaran</b>			
1	Kemampuan untuk menambahkan dan mengarsipkan konten: dokumen, gambar, file audio, video, presentasi slide, game edukasi atau simulasi, dll., untuk menyematkan ini (sebagai lawan dari penambahan tautan ke mereka) dalam pelajaran atau modul, dan untuk mengatur ini ke dalam unit	√	
2	Kemampuan untuk membuat pelajaran <i>online</i> dengan cepat	√	
3	Kemampuan untuk menambahkan sumber belajar ke platform sambil menjelajahi web		√

4	Kemampuan untuk menyelaraskan konten, penilaian, dan rubrik untuk menyatakan standar konten, atau standar lain	√
<b>e. Menilai dan Memantau Kemajuan Mahasiswa</b>		
1	Kemampuan untuk melacak kemajuan mahasiswa dalam kursus <i>online</i>	√
2	Formatif asesmen (mis. Kuis) dalam platform	√
3	Penilaian dalam platform, idealnya terkait dengan manajemen pembelajaran sistem Informasi	√
4	Kemampuan bagi mahasiswa untuk membangun portofolio mahasiswa <i>online</i>	√
5	Sistem informasi manajemen untuk merekam dan mengelola kemajuan belajar mahasiswa	√
6	Lencana digital tersesuaikan, sertifikat, dan/atau bilah kemajuan dalam pelajaran atau modul untuk menghargai penyelesaian modul atau unit pembelajaran	√
7	Kemampuan untuk melacak mahasiswa mana yang telah dilihat atau tidak dilihat oleh mahasiswa di kelas Anda pelajaran <i>online</i>	√
<b>f. Komunikasi</b>		
1	Sistem pesan internal internal untuk mengirim peringatan individu atau kelompok mahasiswa, pengingat, atau umpan balik pada tugas yang diselesaikan	√
2	Internal tool untuk mengirim pesan teks SMS mahasiswa ke ponsel mereka dan / atau email	√
3	Sebuah cara bagi mahasiswa untuk memberikan umpan balik tentang pelajaran, misalnya untuk memberi tahu Anda secara pribadi mana bagian dari pelajaran membingungkan atau memberi Anda "jempol" untuk kegiatan atau pelajaran mereka suka	√
<b>g. Kolaborasi Dosen</b>		
1	Alat bawaan untuk berkolaborasi dengan dosen lain dalam memproduksi, mengarahkan kembali, atau mengadaptasi pelajaran	√

Dari tabel tersebut dapat dilihat bahwa pada *e-learning* yang digunakan pada mata kuliah sejarah pemikiran modern pada program studi Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Padang masih belum optimal untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran orang dewasa, dari wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah didapat hasil wawancara bahwa sebagian fitur seperti kolaborasi mahasiswa belum digunakan karena *e-learning* UNP digunakan sebagai platform *online* belum mendukung fitur diskusi realtime dan begitu juga dengan fitur yang lainnya.

Berdasarkan hasil penelitaian yang dilakukan dapat dikatakan bahwa emplantasi *e-learning* yang digunakan pada mata kuliah sejarah pemikiran modern pada program studi Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Padang masih belum optimal. Hal ini dapat terlihat dari hasil penelitian dengan observasi dan wawancara. Nampak dari 8 dimensi yang dinilai ada beberapa yang menunjukkan ketidak tersedian fitur. Misalnya kolaborasi mahasiswa tidak ada, kolaborasi dosen tidak ada, dan ada beberapa point yang tidak tersedai. Dengan kondisi seperti ini proses pembelajaran orang dewasa dengan *blended learning* tidak dapat dilakukan sampai fitur pendukung dapat dilengkapi.

Pembelajaran orang dewasa berbeda dengan pembelajaran anak, atau remaja. Proses pembelajaran orang dewasa mempunyai karakteristik sendiri yaitu 1) Pembelajaran lebih mengarah ke suatu proses pendewasaan. 2) Proses pembelajaran menggunakan metode eksperimen, diskusi, pemecahan masalah, latihan, simulasi dan praktek lapangan. 3) Menciptakan kondisi belajar, alat-alat, serta prosedur akan menjadikan orang dewasa siap belajar. Dengan kata lain program belajar harus disusun sesuai dengan kebutuhan kehidupan sehari-hari peserta didik. 4) Pengembangan kemampuan diorientasikan belajar terpusat kepada kegiatannya. (Tisnowati Tamat, 1985 dalam Sunhaji, 2013).

Perencanaan proses pembelajarannya juga harus memperhatikan beberapa prinsip yang harus diperhatikan yaitu: 1. Orang dewasa memiliki konsep diri, 2) Orang dewasa memiliki pengalaman, 3) Orang dewasa memiliki kesiapan belajar. (Knowles (1973: 45) dalam Anna, 2015). Sedangkan menurut Sunhaji (2013) menyatakan bahwa prinsip pembelajaran orang dewasa adalah: 1. *Recency*, proses pembelajaran yang terakirlah yang paling diingat. 2) *Appropriatenes* (kesesuaian), prinsip ini menunjukan materi yang dibelajarkan harus sesuai dengan kebutuhan serta kehidupan sehari-hari peserta didik. 3) *Motivation*, prinsip ini peserta hendaknya memiliki rasa keinginan yang dalam, jika fasilitator tidak menggunakan prinsip ini dan mengabaikan untuk membuat materi yang relevan, maka akan secara pasti akan kehilangan motivasi. 4) *Primacy* (menarik perhatian di awal sesi). 5) *Two Way Communication* (komunikasi dua arah), prinsip ini menghendaki proses belajar harusnya terjadi interaksi multiarah. 6) *Feedback*, prinsip ini menghendaki fasilitator perlu mengetahui bahwa peserta mengikuti dan tetap menaruh perhatian pada apa yang disampaikan, dan juga sebaliknya peserta juga membutuhkan umpan balik sesuai

dengan penampilan / kinerja mereka. 7) Active Learning (belajar aktif), prinsip ini menghendaki peserta akan giat belajar jika mereka secara aktif terlibat dalam proses pelatihan. 8) *Multiple Sense Learning*, prinsip ini mengatakan bahwa belajar akan jauh lebih efektif jika partisipan menggunakan lebih dari kelima inderanya. 9) *Exercise* (latihan), prinsip ini menghendaki perlunya di pengulangan dalam pelatihan.

Pembelajaran orang dewasa mempunyai karakteristik dan prinsip sendiri sehingga metode pembelajarannya harus disesuaikan dengan prinsip-prinsip tersebut. Salah satu metode yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran orang dewasa saat ini adalah *blended learning*. *Elearning* merupakan salah satu bentuk metode pembelajaran bersifat *student centered*. Pemanfaatan *elearning* memotivasi peningkatan kualitas pembelajaran dan materi ajar, kualitas aktivitas dan kemandirian mahasiswa, serta komunikasi antar pendidik dengan peserta didik maupun antar peserta didik. (Riza, dkk. 2018). *Blended Learning* adalah metode pembelajaran yang menghilangkan jarak, waktu tempat akan tetapi proses pembelajaran maslah berkualitas. Pendapat ini sesuai dengan pernyataan yang dipaparkan oleh Kanuka, Brooks, & Saranchuck, 2009 dalam Jeffrey, at all. (2014) yaitu model pembelajaran yang menghilangkan waktu, tempat dan situasi serta kondisi, tetapi tetap terjadi kualitas interaksi antara siswa dan guru dalam proses belajar. menurut Zainuddin & Attaran, 2015 dalam Zainudding dan Keumala (2018) menyatakan bahwa pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar di luar dengan fleksibel sesuai dengan kebutuhan dan berfikir kritis untuk memecahkan masalah secara empiris melalui pengalaman belajar. *Blended learning* adalah salah satu metode pembelajaran yang menggabungkan antara keunggulan tatap muka dengan pembelajaran secara online (Husamah, 2014 dalam Fitria dkk. 2016). *Blended learning* adalah perpaduan antara pembelajaran tatap muka dengan konsep tradisional dengan penyampaian materi langsung pada siswa dengan pembelajaran online dan offline yang menekankan pada pemanfaatan teknologi. *E-learning* bermanfaat bagi mahasiswa dan dosen. Bagi mahasiswa, *e-learning* merupakan alternatif belajar yang lebih fleksibel, dimana pembelajaran dapat berlangsung di luar ruang kuliah, dapat menumbuhkan kemandirian. Sedangkan bagi dosen, *e-learning* mengubah gaya mengajar, memberi peluang menilai siswa dan mengevaluasi pembelajaran setiap siswa dan mengeksplorasi diri secara efisien (Singh, O 'donoghue, & Worton, 2005). Pernyataan ini didukung dengan hasil penelitian dari Teuku dan Swastika (2017) dengan adanya sistem informasi *e-learning* pada sekolah tinggi ilmu komputer Al – Khairiyah Cilegon dapat menunjang aktifitas *e-learning*. Baik untuk mencari mata kuliah, tugas dan lainnya. Oleh karena itu, menurut Kelly & Nanjiani (dalam Wicaksono, 2015) *e-learning* harus memiliki tiga komponen dasar yang terdiri dari *e-communication* (pengkomunikasian materi), *e-training* (pendekatan sistem LMS) dan *e-assessment* (penilaian untuk indikator hasil belajar).

Dilihat dari hasil penelitian dan komponen dalam *e-learning* yang dijabarkan sebelumnya terdapat kekurangan dalam komponen pengkomunikasian materi, pendekatan sistem LMS dan penilaian. Bahkan tidak ada fitur untuk tempat mahasiswa diskusi. Dengan kekurangan fitur-fitur tersebut proses pembelajaran tidak berjalan bahkan akan berdampak pada hasil belajar dan ketercapaian tujuan pembelajaran.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian dari , penelitian yang dilakukan oleh Santi (2018) yang menyatakan bahwa penerapan *blended learning* bisa dikatakan cukup baik walaupun masih mengalami kendala pelaksanaan kendala berasal dari faktor penghambat lemahnya dukungan kebijakan dan infrastruktur TIK yang belum memadai. Hasil ini senada dengan pendapat yang dipaparkan oleh Jeffrey, at all 2014. Penggunaan metode *blended learning* belum maksimal karena kurangnya kepercayaan atau cara berpikir pendidik dalam hal ini adalah guru yang mana mereka beranggapan bahwa pembelajaran tertentu hanya untuk kegiatan tertentu saja. Pendapat lain juga diajukan oleh Darsih, 2015 menyatakan bahwa pembelajaran menilai mutu *e-learning* mata kuliah untuk mengukur keberhasilan sistem *e-learning* dalam pembelajaran secara online sangat penting, dengan pembelajaran menggunakan *e-learning* cukup efektif dan efisien, sebagai media belajar di dalam kelas. Pembelajaran *e-learning* dapat dinilai secara online berbasis web dengan mengisi pertanyaan berdasarkan variable aspek pengelolaan pembelajaran *e-learning* yang nilainya direpresentasikan dengan skala likert antara 1 sampai dengan 5. Dari analisis pembelajaran *e-learning* mata kuliah yang diuji, setiap pembelajaran *e-learning* mata kuliah memiliki keunggulan yang berbeda-beda pada masing-masing *variable*.

### Simpulan dan Saran

Berdasarkan latar belakang masalah dan hasil penelitian, dapat ditarik kesimpulan bahwa *blended learning* orang dewasa mempunyai desain yang berbeda sesuai dengan paradigma pendidikan orang dewasa (Andragogi), pada *e-learning* yang digunakan pada mata kuliah sejarah pemikiran modern pada program studi Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Padang bisa diketahui bahwa fitur-fitur yang dibutuhkan pada pembelajaran orang dewasa masih belum optimal. Adapun karena *blended learning* mempunyai aktifitas tatap muka dan *online learning*, tentunya masing-masing aktifitas menyesuaikan dengan kebutuhan orang dewasa itu sendiri, untuk platform *onlinenya* sendiri sebaiknya mempunyai fitur yang disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran orang dewasa.

Pada penelitian ini masih bisa dilihat bahwa masih ada fitur-fitur pada platform *online* yang digunakan yaitu *e-learning* UNP yang belum terimplementasi, hal ini disebabkan karena fitur tersebut belum dioptimalkan

bahkan belum tersedia, tentunya kedepannya diharapkan *e-learning* UNP bisa menambahkan dan mengoptimalkan fitur-fitur tersebut agar pembelajaran bisa semakin optimal.

### Daftar Pustaka

- Antony G. Piccianon, Charles D, Dziuban, Charles R. Graham. (2014). *Blended Learning Research Perspectives*. New York: Rutledge.
- Bartin, Tasril. (2006). *Pendidikan Orang Dewasa Sebagai Basis Pendidikan Non Formal*. Jurnal teknologi pendidikan Vol.10 No.19. <https://jurnalteknodik.kemdikbud.go.id/index.php/jurnalteknodik/issue/view/23>
- Cong, Wayan Sujana. 2019. Fungsi dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar* Volume. 4, Nomor 1 April 2019 ISSN: 2527- 5445. <http://ejournal.ihdn.ac.id/index.php/AW>.
- Darsih.2015. *Analisis Mutu Pembelajaran E-Learning pada Perguruan Tinggi*. *Jurnal informatika* vol. 9, No. 2, Juli 2015. <http://dx.doi.org/10.26555/jifo.v9i2.a2960>.
- Djumena, Irwan. 2016. *Implementasi Model Pembelajaran Orang Dewasa pada Mahasiswa Pendidikan Luar Sekolah FKIP Untirta*. *Jurnal Untirta* Vol.1.No.1, Hlm 17-28. Februari 2016 ISSN 2541-1462 <http://www.jurnal.untirta.ac.id/index.php/E-Plus/issue/download/147/23>.
- Emria Fitri, Neviyarni S. &Ildil. 2016. *Efektivitas layanan informasi dengan menggunakan metode blended learning untuk meningkatkan motivasi belajar*. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling* Volume 2 Nomor 2 Juni 2016. Hal 84-92 p-ISSN: 2443-2202 e-ISSN: 2477-2518 Homepage: <http://ojs.unm.ac.id/index.php/JPPK>
- Fadjar, Teuku Shadek dan Rulin Swastika. 2017. *Pengembangan Aplikasi Sistem E-Learning Pada Seluruh Mata Kuliah Dengan Menggunakan Program Hypertext Preprocessor (Php) Dalam Rangka Peningkatan Mutu Proses Dan Hasil Pembelajaran*. *Jurnal ProTekInfo* Vol. 4 |Agustus 2017
- Hamalik, Oemar.2002. *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta: Bumi Aksara
- M. Lynn Jeffrey, John Milne and Gordon Suddaby Massey University, New Zealand. 2014. *Blended Learning: How Teachers Balance the Blend of Online and Classroom Components*. *Journal of Information Technology Education: Research* Volume 13, 2014 <http://www.jite.org/documents/Vol13/JITEv13ResearchP121-140Jeffrey0460.pdf>
- Maudiarti, Santi. 2018. Penerapan E-Learning di Perguruan Tinggi. *PERSPEKTIF Ilmu Pendidikan - Vol. 32 No. 1* April 2018. DOI: <https://doi.org/10.21009/PIP.321.7>. <https://media.neliti.com/media/publications/259453-penerapan-e-learning-di-perguruan-tinggi-056c86ea.pdf>.
- Moses, Melmambessy. 2012. *Analisis Pengaruh Pendidikan, Pelatihan, dan Pengalaman Kerja terhadap Produktivitas Kerja Pegawai Dinas Pertambangan dan Energi Provinsi Papua*. *Media Riset Bisnis & Manajemen* 12.1 pp. 18-36 <https://www.trijurnal.lemlit.trisakti.ac.id/index.php/mrbm/article/view/1103>
- Muhammad Irham, et. all. (2013). *Psikologi Pendidikan: Teori dan Aplikasi dalam Proses Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Noer, Anna Rahma Setyaningsih. 2015. *Penerapan Prinsip-Prinsip Pendidikan Orang Dewasa (Andragogi) Dalam Program Pemberdayaan Masyarakat Di Kampung Kue Rungkut Lor Ii Rt 4 Rw 5 Kelurahan Kalirungkut Surabaya*. *J+Unesa* Vol. 4 No.1. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-luar-sekolah/article/view/13242/12157>.
- Noviana, Riza Khoirunnisa, Damajanti Kusuma Dewi, dan Desi Nurwidawati. (2018). *Pembelajaran E-Learning Perkembangan Anak di Jurusan Psikologi*. *Jurnal Psikologi Teori dan Terapan* 2018, Vol. 9, No. 1, 62-76 p-ISSN: 2087-1708; e-ISSN: 2597-9035. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jptt/article/download/2953>
- Rosen, d. J., & Stewart, c. (2013). *Blended learning for the adult education classroom*.
- Singh, G., O'donoghue, J., & Worton, H. (2005). A Study into the Effects Of eLearning On Higher Education. *Journal of University Teaching & Learning Practice*, 2(1). Retrieved from <http://ro.uow.edu.au/jutlp>
- Sunhaji. 2013. *Konsep Pendidikan Orang Dewasa*. *Jurnal Kependidikan*, Vol. 1 No. 1 Nopember 2013. <https://media.neliti.com/media/publications/103878-ID-konsep-pendidikan-orang-dewasa.pdf>

- Sunhaji. 2014. *Konsep Manajemen Kelas dan Implikasinya Dalam Pembelajaran*. Jurnal Kependidikan, Vol. II No. 2 November 2014 <https://media.neliti.com/media/publications/104713-ID-konsep-manajemen-kelas-dan-implikasinya.pdf>
- Teguh Triyanto. (2014). Pengantar *Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003 (UU RI Nomor 20 Tahun 2003), Jakarta: Sinar Grafika.
- Zainuddin, Zamzami Cut Muftia Keumala. 2018. *Blended Learning Method within Indonesian Higher Education Institutions*. Jurnal Pendidikan Humaniora Volume 6, Number 2, June 2018, pp. 69–77 <http://journal.um.ac.id/index.php/jph/article/view/10604/5389>.
- Wicaksono, S. R. (2015). *Computer Supported Collaborative Learning Berbasis Blog*. Malang: Seribu Bintang.