



REPUBLIK INDONESIA
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC00201947378, 25 Juli 2019

Pencipta

Nama : Wildan Zulkarnain, S.Pd., M.Pd, Desi Eri Kusumaningrum,
S.Pd., M.Pd, , dkk
Alamat : Jalan Kendalpayak 37 RT6/RW4 Kecamatan Pakisaji, Malang, Jawa
Timur, 65162
Kewarganegaraan : Indonesia

Pemegang Hak Cipta

Nama : Universitas Negeri Malang
Alamat : Jl. Semarang 5, Malang, Jawa Timur, 65145
Kewarganegaraan : Indonesia
Jenis Ciptaan : Karya Ilmiah
Judul Ciptaan : Hybrid Learning Matakuliah Dinamika Kelompok Dengan
Model Collaborative Problem Solving (CPS)
Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah
Indonesia : 30 Oktober 2018, di Malang
Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak Ciptaan tersebut
pertama kali dilakukan Pengumuman.
Nomor pencatatan : 000147618

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.

Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

a.n. MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA
DIREKTUR JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL

Dr. Freddy Harris, S.H., LL.M., ACCS.
NIP. 196611181994031001



LAMPIRAN PENCIPTA

No	Nama	Alamat
1	Wildan Zulkarnain, S.Pd., M.Pd	Jalan Kendalpayak 37 RT6/RW4 Kecamatan Pakisaji
2	Desi Eri Kusumaningrum, S.Pd., M.Pd	Perum Graha Ardimulyo Regency No. 32 Jalan Batalyon Kavaleri 3 Singosari
3	Imam Gunawan, S.Pd., M.Pd	Jalan Candi Telaga Wangi 68-B Mojolangu Lowokwaru



LAPORAN AKHIR
PENGEMBANGAN INOVASI BELAJAR BERBASIS KEHIDUPAN



PENGEMBANGAN *HYBRID LEARNING*
MATAKULIAH DINAMIKA KELOMPOK DENGAN
MODEL *COLLABORATIVE PROBLEM SOLVING* (CPS)
DI JURUSAN ADMINISTRASI PENDIDIKAN FIP UM

TIM PENGUSUL

Wildan Zulkarnain, M.Pd	NIDN 0009098108
Desi Eri Kusumaningrum, M.Pd	NIDN 0023128001
Imam Gunawan, M.Pd	NIDN 0726048502

UNIVERSITAS NEGERI MALANG
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI ADMINISTRASI PENDIDIKAN
2018

HALAMAN PENGESAHAN
PENGEMBANGAN INOVASI BELAJAR BERBASIS KEHIDUPAN

Judul : Pengembangan *Hybrid Learning* Matakuliah
Dinamika Kelompok dengan Model
Collaborative Problem Solving (CPS) di
Jurusan Administrasi Pendidikan FIP UM

Ketua Peneliti

a. Nama Lengkap : Wildan Zulkarnain, S.Pd., M.Pd
b. NIDN : 0009098108
c. Jabatan Fungsional : Lektor
d. Program Studi : Administrasi Pendidikan
e. Nomor HP : 0857.5533.3355
f. E-mail : wildan.zulkarnain.fip@um.ac.id

Anggota 1

a. Nama Lengkap : Desi Eri Kusumaningrum, S.Pd., M.Pd
b. NIDN : 0023128001

Anggota 2

a. Nama Lengkap : Imam Gunawan, S.Pd., M.Pd
b. NIDN : 0726048502

Lama Pengembangan Produk : Mei s.d. Oktober 2018

Biaya Pengembangan Produk : Rp. 21.000.000,00

Mengetahui
Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan,

Malang, 29 Oktober 2018
Ketua Pengembang,

Prof. Dr. Bambang Budi Wiyono, M.Pd
NIP 196403121990011001

Wildan Zulkarnain, S.Pd, M.Pd
NIP 198109092008121001

Menyetujui
Ketua LP3,

Dr. Sulton, M.Pd
NIP 195708031984031003

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL	iv
 BAB I Pendahuluan	 1
A. Latar Belakang	1
B. Target Capaian	2
 BAB II Spesifikasi Produk.....	 3
 BAB III Rancangan Pengembangan Inovasi Belajar	 4
 BAB IV Hasil Pengembangan	 6
 BAB V Kajian Hasil Pengembangan	 17
 Daftar Rujukan	 22
 Lampiran	
1 Produk Final.....	23
2 Lembar Validasi.....	33
3 Masukan Ujicoba	36

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Rumus Stanfive untuk Menentukan Kelayakan Produk.....	5
3.2 Modifikasi Rumus Stanfive untuk Menentukan Kelayakan Produk	5
4.1 Masukan Ahli untuk Video Bahan Ajar Draf 1	6
4.2 Validasi Expert untuk Keseluruhan Video Bahan Ajar Draf 2	7
4.3 Masukan Ahli untuk Video Bahan Ajar Draf 2	7
4.4 Hasil Ujicoba Video Game Komunikasi Outdoor: Loyang.....	9
4.5 Hasil Ujicoba Video Game Komunikasi Indoor: Bisikan Tetangga	9
4.6 Hasil Ujicoba Video Game Kepemimpinan Outdoor: Kebelet	10
4.7 Hasil Ujicoba Video Game Kepemimpinan Indoor: Telinga Berjalan.....	10
4.8 Hasil Ujicoba Video Game Manajemen Konflik Outdoor: Pulsa	10
4.9 Hasil Ujicoba Video Game Manajemen Konflik Indoor: Kupas	11
4.10 Hasil Ujicoba Video Game Team Building Outdoor: MBS.....	11
4.11 Hasil Ujicoba Video Game Team Building Indoor: Gelas Aladdin	11
4.12 Hasil Ujicoba Seluruh Video Final (Video1-Video8)	12
4.13 Sintak Draf 1.....	12
4.14 Masukan Ahli untuk Sintak & RPS Lengkap Draf 1.....	13
4.15 Sintak Draf 2.....	13
4.16 Validasi Expert untuk Sintak & RPS Lengkap Draf 2	14
4.17 Range Jawaban Setiap Expert.....	14
4.18 Range Jawaban Expert secara Bersamaan.....	14
4.19 Masukan Ahli untuk Sintak & RPS Lengkap Draf 2.....	15
4.20 Sintak Final.....	15
4.21 Masukan Ahli untuk Video Implementasi Draf 1	16
4.22 Masukan Reviewer untuk Video Implementasi Draf 2	16

BAB I

Pendahuluan

A. Latar Belakang

Keberhasilan pendidikan nasional selalu berhubungan erat dengan masalah keberhasilan proses belajar mengajar di sekolah. Pengelolaan pembelajaran dalam pendidikan dengan menggunakan model atau metode yang tepat akan memberikan keterampilan sosial yang baik serta motivasi yang tinggi bagi siswa. Pendidik harus kreatif dalam rangka meningkatkan kualitas proses belajar mengajar serta dituntut pula adanya partisipasi aktif dari siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar.

Pentingnya pemahaman konsep dalam proses belajar mengajar di kelas sangat mempengaruhi sikap, keputusan, dan cara-cara memecahkan masalah. Sehingga hal terpenting dalam pembelajaran bermakna pada subjek didik adalah jangan sampai hanya seperti menuang air dalam gelas saja. Sebab pada realitanya masih dijumpai siswa hanya menghafal konsep saja, sehingga kurang mampu menggunakan konsep tersebut jika menemui masalah dalam kehidupan nyata yang berhubungan dengan konsep, bahkan sampai kurang mampu menentukan masalah dan merumuskannya.

Atau dengan kata lain, sebagian besar siswa masih kurang mampu/terampil menghubungkan antara apa yang mereka pelajari dengan bagaimana pengetahuan tersebut akan dimanfaatkan atau diaplikasikan pada situasi baru. Hal ini dipertegas Arends (1997) bahwa dalam mengajar guru selalu menuntut siswa untuk belajar dan jarang memberikan pelajaran tentang bagaimana siswa belajar. Guru juga menuntut siswa untuk menyelesaikan masalah, tetapi jarang mengajarkan bagaimana siswa seharusnya menyelesaikan masalah.

Oleh sebab itu, dalam perkuliahan perlu dikaji bagaimana menemukan cara terbaik untuk menyampaikan berbagai konsep yang diajarkan sehingga mahasiswa dapat menggunakan dan mengingat lebih lama konsep tersebut. Bagaimana dosen dapat berkomunikasi dengan baik dengan mahasiswanya. Bagaimana dosen dapat membuka wawasan berpikir yang beragam dari seluruh mahasiswa sehingga dapat mempelajari berbagai konsep dan cara mengaitkannya dalam kehidupan nyata. Bagaimana sebagai dosen yang baik dan bijaksana mampu menggunakan metode pembelajaran dengan cara memecahkan masalah.

Pengajaran berdasarkan masalah akan lebih efektif jika siswa bekerja sama satu dengan yang lainnya. Siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit jika mereka saling berdiskusi dengan temannya untuk saling membantu memecahkan masalah-masalah yang kompleks. Pembelajaran kooperatif merupakan sebuah kelompok strategi pembelajaran yang melibatkan siswa bekerja sama secara berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama (Eggen & Kauchak, 1996). Sehingga melalui model kolaboratif, para dosen dapat membantu mahasiswa dalam belajar bekerja sebagai bagian dari tim dan mengembangkan keterampilan dan meningkatkan kualitas kerja dalam tim yang sangat penting bagi kemampuan berkolaborasi ketika nantinya sudah memasuki dunia kerja.

Strategi yang dapat ditempuh adalah kelas dibagi ke dalam beberapa tim dan tiap-tiap tim itu ditugaskan melakukan riset sederhana untuk kemudian dievaluasi dan didiskusikan kembali di dalam kelas.

Pendekatan *problem based learning* & pendekatan *collaborative learning* adalah panduan pembelajaran untuk menciptakan lingkungan pembelajaran kolaboratif tapi tidak komprehensif. Artinya bahwa pembelajaran kooperatif tidak dipahami dalam konteks lingkungan pembelajaran yang berdasar permasalahan dan pembelajaran berdasarkan permasalahan tidak selalu memerlukan kerja sama. Sehingga perlu suatu pendekatan yang lebih menyeluruh dengan mengadaptasi dan mengintegrasikan strategi terbaik kedua pendekatan tersebut menjadi pendekatan pemecahan masalah secara kolaboratif (*collaborative problem solving*) yang selanjutnya disingkat menjadi CPS.

Model pembelajaran memiliki makna yang lebih luas daripada strategi, metode, atau prosedur pembelajaran. Sebab model pembelajaran merupakan bingkai dari pendekatan pembelajaran, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, teknik pembelajaran, dan taktik pembelajaran. Ketika menggunakan model pendekatan CPS, maka sejumlah persyaratan seharusnya dipertimbangkan dengan tugas prosedural (Reigeluth, 2013).

CPS diharapkan dapat meningkatkan pemahaman materi perkuliahan, khususnya dalam matakuliah Dinamika Kelompok di Jurusan Administrasi Pendidikan FIP UM, karena masih terdapat mahasiswa yang belum memahami konsep matakuliah ini sehingga beranggapan bahwa matakuliah Dinamika Kelompok hanya berisi permainan tanpa makna.

Berdasarkan latar belakang, maka tujuan pengembangan inovasi belajar ini adalah mengembangkan *hybrid learning* matakuliah dinamika kelompok dengan model *collaborative problem solving* (CPS) di jurusan AP FIP UM.

B. Target Capaian

Produk pengembangan pembelajaran inovatif untuk matakuliah Dinamika Kelompok ini diwujudkan dalam bentuk pembelajaran baik di kelas atau di luar kelas, baik dalam bentuk on-line dan off-line sesuai dengan ketentuan perkuliahan di UM. Keluaran inovasi tersebut dalam bentuk video bahan ajar untuk materi matakuliah dinamika kelompok, siktak *hybrid learning* matakuliah dinamika kelompok dengan model CPS, serta video implementasi *hybrid learning* matakuliah dinamika kelompok dengan model CPS.

Sehingga produk inovasi terdiri atas: Rencana Pembelajaran Semester (RPS), Satuan Acara Pembelajaran (SAP) atau skenario pembelajaran, media sumber belajar, perangkat penilaian, lembar kegiatan mahasiswa, dan pelaksanaan pembelajaran sebagai aplikasi dari inovasi yang telah dikembangkan

Nilai inovasi dari *hybrid learning* dengan model CPS adalah model yang secara komprehensif mengadaptasi dan mengintegrasikan strategi terbaik dari dua model pendekatan, yaitu pendekatan *problem based learning* dan pendekatan *collaborative learning* agar peserta kuliah mampu memecahkan masalah aktual berbasis kehidupan.

BAB II

Spesifikasi Produk

A. Delapan video bahan ajar matakuliah Dinamika Kelompok

Setiap video berdurasi ± 13 menit yang berisi: nama game, tujuan umum & khusus game, waktu game & refleksi, jumlah peserta, properti game, prosedur game, refleksi teori, dan hasil refleksi game.

Tema video secara rinci adalah sebagai berikut:

1. Game komunikasi outdoor
2. Game komunikasi indoor
3. Game kepemimpinan outdoor
4. Game kepemimpinan indoor
5. Game manajemen konflik outdoor
6. Game manajemen konflik indoor
7. Game team building outdoor
8. Game team building indoor

B. Siktak *hybrid learning* matakuliah Dinamika Kelompok dengan model CPS yang memuat RPS, SAP, dan modul.

C. Satu video implementasi *hybrid learning* matakuliah Dinamika Kelompok dengan model CPS berdurasi 20 menit.

BAB III

Rancangan Pengembangan Inovasi Belajar

Langkah pengembangan inovasi mengacu pada formula pengembangan yang dikemukakan Borg & Gall (1989), yang dimodifikasi menjadi: analisis potensi dan masalah; pengembangan produk; uji produk; revisi produk; validasi produk; dan produk akhir.

Obyek penelitian ini adalah mahasiswa Jurusan Administrasi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang angkatan 2016. Penelitian diawali dengan analisis potensi dan masalah. Produk yang dikembangkan melalui tahap uji coba dalam formula pengembangan Borg & Gall (1989). Pada tahap ini akan dikembangkan video bahan ajar dan sintak *hybrid learning* matakuliah dinamika kelompok dengan model *CPS* untuk diuji ahli dan uji coba terbatas.

Para ahli (*expert*) yang berperan untuk memvalidasi produk yaitu: Yerry Soepriyanto, M.Pd dosen jurusan Teknologi Pendidikan FIP UM sebagai ahli media dan pembelajaran (*expert 1*), serta Sunarni, M.Pd dosen Administrasi Pendidikan FIP UM sebagai ahli isi materi (*expert 2*).

Rancangan pengembangan disusun untuk memudahkan peneliti dalam melaksanakan penelitian pengembangan, yakni tahap demi tahap penelitian dapat digambarkan dalam bentuk alur kerja. Tahapan tersebut mulai dari studi pendahuluan sampai dengan tersusunnya produk akhir pengembangan, yakni dalam penelitian ini adalah video bahan ajar dan sintak *hybrid learning* matakuliah dinamika kelompok dengan model *CPS*. Proses pengembangan ditampilkan pada Gambar 3.1



Gambar 3.1 Rancangan Pengembangan

Instrumen yang digunakan adalah angket yang berupa angket tertutup dan terbuka. Angket digunakan untuk menilai kelayakan produk video bahan ajar dan sintak RPS. Indikator kelayakan video menyangkut komponen kelayakan isi dan komponen penyajian video. Analisis yang digunakan untuk menentukan apakah produk yang dikembangkan layak digunakan adalah analisis deskriptif dengan formula *stanfive* (Stevens, 1996; Gunawan, 2016; Gunawan, 2013). Rumus *stanfive* untuk menentukan kelayakan produk seperti ditampilkan pada Tabel 3.1

Tabel 3.1 Rumus Stanfive untuk Menentukan Kelayakan Produk

No	Formula Rumus	Kategori
1	$(\bar{X} + 1,5 DS) < X$	Sangat layak
2	$(\bar{X} + 0,5 DS) < X < (\bar{X} + 1,5 DS)$	Layak
3	$(\bar{X} - 0,5 DS) < X < (\bar{X} + 0,5 DS)$	Cukup layak
4	$(\bar{X} - 1,5 DS) < X < (\bar{X} - 0,5 DS)$	Kurang layak
5	$X < (\bar{X} - 1,5 DS)$	Tidak layak

Sumber: Wiyono & Sunarni (2009)

Menurut pertimbangan dari peneliti, maka dari kriteria jawaban diubah dari stanfive (5) menjadi 4 kategori yaitu: baik/layak/sesuai, cukup, kurang, dan tidak sehingga rumus kriteria menjadi sebagaimana Tabel 3.2.

Tabel 3.2 Modifikasi Rumus Stanfive untuk Menentukan Kelayakan Produk

No	Formula Rumus	Kategori
1	$(\bar{X} + 1,5 DS) < X$	Layak
2	$(\bar{X} + 0,5 DS) < X < (\bar{X} + 1,5 DS)$	Cukup layak
3	$(\bar{X} - 1,5 DS) < X < (\bar{X} - 0,5 DS)$	Kurang layak
4	$X < (\bar{X} - 1,5 DS)$	Tidak layak

BAB IV

Hasil Pengembangan

A. Delapan Video Bahan Ajar Matakuliah Dinamika Kelompok.

1. Draf 1 video bahan ajar yang semula dirancang adalah enam video bahan ajar berdurasi $\pm @$ 30 menit terdiri atas materi game: komunikasi, kepemimpinan, manajemen konflik, team building, praktik masyarakat indoor, dan praktik masyarakat outdoor.

Empat video bahan ajar yang pertama kali diuji oleh para ahli (*expert*) karena video tersebut sudah jadi terlebih dahulu, terdiri atas empat video yang setiap video berdurasi ± 30 menit sebagai berikut.

- a. Komunikasi Game, link <https://youtu.be/yjdJjDT4eLY>
- b. Kepemimpinan Game, link <https://youtu.be/-zsmNzQnJYE>
- c. Manajemen Konflik Game, link <https://youtu.be/abGXR2CyuhQ>
- d. Team Building Game, link <https://youtu.be/C1Gm-ILNCMc>

Sedangkan dua video bahan ajar yang lain yaitu video praktik masyarakat indoor, dan video praktik masyarakat outdoor masih dalam tahap produksi sehingga belum diujikan kepada ahli.

Selanjutnya masukan tertulis dari para ahli (*expert*) untuk draf 1 video bahan ajar matakuliah dinamika kelompok adalah sebagai berikut.

Tabel 4.1 Masukan Ahli untuk Video Bahan Ajar Draf 1

No	Draf 1 Video	Expert 1	Ekspert 2
1	Komunikasi Game	• Video pembelajaran sebaiknya dipisah antara game yang dilaksanakan indoor maupun outdoor karena game yang dijalankan tersebut berbeda walaupun temanya sama. • Durasi dikurangi, sesuaikan dengan rancangan waktu penggunaan video di SAP.	• Tampilkan satu game dalam satu tema saja. • Game praktik di masyarakat tidak perlu dipakai sebagai bahan ajar, namun dipakai menjadi tugas portofolio saja.
2	Kepemimpinan Game		
3	Manajemen Konflik Game		
4	Team Building Game		

2. Berdasarkan masukan dari para ahli pada draf 1, maka empat video tersebut dipecah menjadi delapan video. Sedangkan dua video yang lain yaitu video praktik masyarakat indoor, dan video praktik masyarakat outdoor tidak dipakai sebagai bahan ajar.

Sehingga draf 2 video bahan ajar matakuliah dinamika kelompok terdiri atas delapan video yang setiap video berdurasi ± 15 menit sebagai berikut.

- a. Game Komunikasi Outdoor: Loyang (Balon Goyang), link <https://youtu.be/nO7ZZGrTXBk>
- b. Game Komunikasi Indoor: Tebak Asik (Tebak Kata Berbisik), link https://youtu.be/px_sNVSAxlQ
- c. Game Kepemimpinan Outdoor: Kebelet (Kereta Mbulet), link <https://youtu.be/hOhD38XShbQ>
- d. Game Kepemimpinan Indoor: Telinga Berjalan, link <https://youtu.be/ezfvPfyiAmY>
- e. Game Manajemen Konflik Outdoor: Pulsa (Puzzle, Lilin, Sarung), link <https://youtu.be/N7DnZpXMpnl>
- f. Game Manajemen Konflik Indoor: Kupas (Kursi Panas), link <https://youtu.be/jRAWtz8CFN0>
- g. Game Team Building Outdoor: MBS (Moving Ball Survive), link <https://youtu.be/U1hOv3X15cs>
- h. Game Team Building Indoor: Gelas Aladdin, link <https://youtu.be/FL1DBUxwaG8>

Setiap video berisi: nama game, tujuan umum & khusus game, waktu game & refleksi, jumlah peserta, properti game, prosedur game, refleksi teori, dan hasil refleksi game.

Selanjutnya hasil analisis angket validasi terhadap draf 2 video bahan ajar matakuliah dinamika kelompok dari para *expert* untuk 8 video masing-masing pertanyaan berjumlah 20 dengan skala 4, maka diperoleh nilai $8 \times 20 \times 1 = 160$ (nilai minimal) dan $8 \times 20 \times 4 = 640$ (nilai maksimal) serta didapat range 120. Berdasarkan Tabel 4.2 tampak bahwa semua video dinyatakan BAIK oleh *expert* pertama dan *expert* kedua. Range 520-640 dengan frekuensi 2 (100%).

Tabel 4.2 Validasi *Expert* untuk Keseluruhan Video Bahan Ajar Draft 2

No.	Arti	Range	Expert	
			Jumlah	%
1	Tidak Baik	160-279	0	0
2	Belum Baik	280-399	0	0
3	Cukup Baik	400-519	0	0
4	Baik	520-640	2	100
Jumlah			2	100

Sedangkan masukan tertulis dari para ahli (*expert*) untuk draf 2 video bahan ajar matakuliah dinamika kelompok adalah sebagai berikut.

Tabel 4.3 Masukan Ahli untuk Video Bahan Ajar Draft 2

No	Draf 2 Video	Expert 1	Ekspert 2
1	Game Komunikasi Outdoor	- Durasi terlalu panjang - Adegan senam sebaiknya dihapus	Game ice breaking dihapus

2	Game Komunikasi Indoor	• Pergantian gambar terkesan kasar & cukup variatif • Perlu tambahan frame berisi teks prosedur.	• Judul game sebaiknya diganti karena yang ditebak bukan kata saja
3	Game Kepemimpinan Outdoor	• Gambar sedikit kurang terang atau pencahayaan tidak sama atau teknik pengambilan gambar yang kurang tepat	• Game bola dihapus karena tidak sesuai judul
4	Game Kepemimpinan Indoor	• Perlu teks langkah permanan dan hukuman dalam scene terpisah. • Perlu satu frame untuk mengawali dengan caption awal game. • Perlu tambahan satu frame berisi caption alat dan bahan.	• Cuplikan di awal game dihapus • Beberapa caption salah redaksional
5	Game Manajemen Konflik Outdoor	• Ada kesalahan redaksional pada caption. • Sebaiknya prosedur, aturan, dan hukuman ditampilkan di frame terpisah bisa lebih memperjelas alur.	• Ukuran huruf di scene refleksi diperkecil.
6	Game Manajemen Konflik Indoor	• Gambar bersifat monoton karena teknik pengambilan gambar tetap. • Transisi gambar agak terkesan sedikit kasar.	• Pertanyaan refleksi diberi subtitle agar lebih memperjelas isi pertanyaan.
7	Game Team Building Outdoor	• Fasilitator sering menggunakan toasehingga artikulasinya cukup jelas serta dialog yang dilakukan. • Kesalahan redaksional pada beberapa caption.	• Cuplikan yang berulang dihapus. • Ganti font subtitle agar lebih memperjelas isi.
8	Game Team Building Indoor	• Durasi masih bisa dikurangi • Pencahayaan ruangan bisa diatur kembali melalui proses editing. • Perlu ditambahkan frame yang berisi teks prosedur, aturan, hukuman secara terpisah.	• Pemberian caption di setiap tahap dalam prosedur game dapat lebih memperjelas isi.

3. Berdasarkan masukan dari para ahli pada draf 2, maka delapan video diedit kembali sehingga durasi setiap video menjadi ± 13 menit.

Setiap video tetap berisi: nama game, tujuan umum & khusus game, waktu game & refleksi, jumlah peserta, properti game, prosedur game, refleksi teori, dan hasil refleksi game

Sehingga produk final video bahan ajar matakuliah dinamika kelompok terdiri atas delapan video yang setiap video berdurasi ± 13 menit sebagai berikut.

- a. Game Komunikasi Outdoor: Loyang (Balon Goyang), link <https://youtu.be/YHtM4koV6l8>

- b. Game Komunikasi Indoor: Bisikan Tetangga (Tentang Kata & Gambar), link <https://youtu.be/yBYEsUwxODk>
- c. Game Kepemimpinan Outdoor: Kebelet (Kereta Mbulet), link <https://youtu.be/ws7JF27vcuE>
- d. Game Kepemimpinan Indoor: Telinga Berjalan, link <https://youtu.be/yh2LFjmxDa8>
- e. Game Manajemen Konflik Outdoor: Pulsa (Puzzle, Lilin, Sarung), link https://youtu.be/aMz2gNq_HxM
- f. Game Manajemen Konflik Indoor: Kupas (Kursi Panas), link https://youtu.be/RJtz7-_MCeo
- g. Game Team Building Outdoor: MBS (Moving Ball Survive), link <https://youtu.be/UiF7zpkMIR4>
- h. Game Team Building Indoor: Gelas Aladdin, link <https://youtu.be/1lQV1OPIRVQ>

Selanjutnya delapan video final bahan ajar tersebut diuji coba dengan menggunakan angket ke mahasiswa. Hasil analisis data hasil ujicoba oleh 42 mahasiswa yang terdiri dari 9 (21,4%) laki-laki dan 33 (78,6%) perempuan. Hasil analisis data per video yang berjumlah 8 video dengan pertanyaan per video 20 butir pertanyaan dengan skala 4. Jawaban angket untuk 42 responden, maka diperoleh nilai $1 \times 20 = 20$ (nilai minimal) dan $4 \times 20 = 80$ (nilai maksimal) diperoleh range 15.

Hasil analisis data untuk produk video game komunikasi outdoor loyang (balon goyang) dari 42 mahasiswa sebanyak 4 (9,5%) menyatakan cukup sesuai/jelas/ komunikatif/mudah/variatif dan sebanyak 38 (90,5%) menyatakan sesuai/jelas/ komunikatif/ mudah/variatif.

Tabel 4.4 Hasil Ujicoba Video Game Komunikasi Outdoor: Loyang (Balon Goyang)

No.	Arti	Range	Frekuensi	%
1	Tidak sesuai/jelas/ komunikatif/mudah/variatif	20-34	0	0
2	Belum sesuai/jelas/ komunikatif/mudah/variatif	35-49	0	0
3	Cukup sesuai/jelas/ komunikatif/mudah/variatif	50-64	4	9,5
4	Sesuai/jelas/ komunikatif/ mudah/variatif	65-80	38	90,5
Jumlah			42	100

Hasil analisis data untuk produk video game komunikasi indoor bisikan tetangga (tentang kata & gambar) dari 42 mahasiswa sebanyak 2 (2,4%) menyatakan belum sesuai/jelas/ komunikatif/mudah/variatif dan sebanyak 38 (90,5%) menyatakan sesuai/jelas/ komunikatif/ mudah/variatif.

Tabel 4.5 Hasil Ujicoba Video Game Komunikasi Indoor: Bisikan Tetangga (Tentang Kata & Gambar)

No.	Arti	Range	Frekuensi	%
1	Tidak sesuai/jelas/ komunikatif/mudah/variatif	20-34	0	0
2	Belum sesuai/jelas/ komunikatif/mudah/variatif	35-49	2	2,4
3	Cukup sesuai/jelas/ komunikatif/mudah/variatif	50-64	3	7,1
4	Sesuai/jelas/ komunikatif/ mudah/variatif	65-80	38	90,5
Jumlah			42	100

Hasil analisis data untuk produk video game kepemimpinan outdoor kebelet (kereta mbulet) dari 42 mahasiswa sebanyak 4 (9,5%) menyatakan cukup sesuai/jelas/ komunikatif/mudah/variatif dan sebanyak 38 (90,5%) menyatakan sesuai/jelas/ komunikatif/ mudah/variatif.

Tabel 4.6 Hasil Ujicoba Video Game Kepemimpinan Outdoor: Kebelet (Kereta Mbulet)

No.	Arti	Range	Frekuensi	%
1	Tidak sesuai/jelas/ komunikatif/mudah/variatif	20-34	0	0
2	Belum sesuai/jelas/ komunikatif/mudah/variatif	35-49	0	0
3	Cukup sesuai/jelas/ komunikatif/mudah/variatif	50-64	4	9,5
4	Sesuai/jelas/ komunikatif/ mudah/variatif	65-80	38	90,5
Jumlah			42	100

Hasil analisis data untuk produk video game kepemimpinan indoor: telinga berjalan dari 42 mahasiswa sebanyak 1 (2,4%) menyatakan belum sesuai/jelas/ komunikatif/mudah/variatif, sebanyak 2 (4,8%) menyatakan cukup sesuai/jelas/ komunikatif/mudah/variatif, dan sebanyak 39 (92,9%) menyatakan sesuai/jelas/ komunikatif/ mudah/variatif.

Tabel 4.7 Hasil Ujicoba Video Game Kepemimpinan Indoor: Telinga Berjalan

No.	Arti	Range	Frekuensi	%
1	Tidak sesuai/jelas/ komunikatif/mudah/variatif	20-34	0	0
2	Belum sesuai/jelas/ komunikatif/mudah/variatif	35-49	1	2,4
3	Cukup sesuai/jelas/ komunikatif/mudah/variatif	50-64	2	4,8
4	Sesuai/jelas/ komunikatif/ mudah/variatif	65-80	39	92,9
Jumlah			42	100

Hasil analisis data untuk produk video game manajemen konflik outdoor: pulsa (puzzle, lilin, sarung) dari 42 mahasiswa sebanyak 6 (14,3%) menyatakan cukup sesuai/jelas/komunikatif/mudah/variatif dan sebanyak 36 (85,7%) menyatakan sesuai/jelas/ komunikatif/ mudah/variatif.

Tabel 4.8 Hasil Ujicoba Video Game Manajemen Konflik Outdoor: Pulsa (Puzzle, Lilin, Sarung)

No.	Arti	Range	Frekuensi	%
1	Tidak sesuai/jelas/ komunikatif/mudah/variatif	20-34	0	0
2	Belum sesuai/jelas/ komunikatif/mudah/variatif	35-49	0	0

3	Cukup sesuai/jelas/ komunikatif/mudah/variatif	50-64	6	14,3
4	Sesuai/jelas/ komunikatif/ mudah/variatif	65-80	36	85,7
Jumlah			42	100

Hasil analisis data untuk produk video game manajemen konflik indoor: kupas (kursi panas) dari 42 mahasiswa sebanyak 1 (2,4%) menyatakan belum sesuai/jelas/komunikatif/mudah/variatif dan sebanyak 41 (97,6%) menyatakan sesuai/jelas/ komunikatif/ mudah/variatif.

Tabel 4.9 Hasil Ujicoba Video Game Manajemen Konflik Indoor: Kupas (Kursi Panas)

No.	Arti	Range	Frekuensi	%
1	Tidak sesuai/jelas/ komunikatif/mudah/variatif	20-34	0	0
2	Belum sesuai/jelas/ komunikatif/mudah/variatif	35-49	1	2,4
3	Cukup sesuai/jelas/ komunikatif/mudah/variatif	50-64	0	0
4	Sesuai/jelas/ komunikatif/ mudah/variatif	65-80	41	97,6
Jumlah			42	100

Hasil analisis data untuk produk video game team building outdoor: MBS (moving ball survive) dari 42 mahasiswa sebanyak 7 (16,7%) menyatakan cukup sesuai/jelas/komunikatif/mudah/variatif dan sebanyak 35 (83,3%) menyatakan sesuai/jelas/komunikatif/ mudah/variatif.

Tabel 4.10 Hasil Ujicoba Video Game Team Building Outdoor: MBS (Moving Ball Survive)

No.	Arti	Range	Frekuensi	%
1	Tidak sesuai/jelas/ komunikatif/mudah/variatif	20-34	0	0
2	Belum sesuai/jelas/ komunikatif/mudah/variatif	35-49	0	0
3	Cukup sesuai/jelas/ komunikatif/mudah/variatif	50-64	7	16,7
4	Sesuai/jelas/ komunikatif/ mudah/variatif	65-80	35	83,3
Jumlah			42	100

Hasil analisis data untuk produk video game team building indoor: gelas aladdin dari 42 mahasiswa sebanyak 1 (2,4%) menyatakan belum sesuai/jelas/ komunikatif/mudah/variatif dan sebanyak 41 (97,6%) menyatakan sesuai/jelas/ komunikatif/ mudah/variatif.

Tabel 4.11 Hasil Ujicoba Video Game Team Building Indoor: Gelas Aladdin

No.	Arti	Range	Frekuensi	%
1	Tidak sesuai/jelas/ komunikatif/mudah/variatif	20-34	0	0
2	Belum sesuai/jelas/ komunikatif/mudah/variatif	35-49	1	2,4
3	Cukup sesuai/jelas/ komunikatif/mudah/variatif	50-64	0	0
4	Sesuai/jelas/ komunikatif/ mudah/variatif	65-80	41	97,6
Jumlah			42	100

Hasil persentase dari jawaban mahasiswa terhadap keseluruhan produk yaitu 8 video masing-masing 20 pertanyaan sehingga berjumlah 160 butir pertanyaan. Responden berjumlah 42 mahasiswa dengan pertanyaan skala 4, maka diperoleh nilai $1 \times 160 = 160$ (nilai minimal) dan $4 \times 160 = 640$ (nilai maksimal) diperoleh range 120. Berdasarkan Tabel 14 terlihat bahwa 42 responden mahasiswa yang menjawab kriteria 4 (sesuai/jelas/komunikatif/mudah/variatif) sebanyak 41 (97,6%), sedangkan yang menjawab kriteria 3 (cukup sesuai/jelas/komunikatif/ mudah/variatif) sebanyak 1 (2,4%).

Tabel 4.12 Hasil Ujicoba Seluruh Video Final (Video1-Video8)

No.	Arti	Range	Frekuensi	%
1	Tidak Baik/sesuai/jelas/ komunikatif	160-279	0	0
2	Belum Baik/sesuai/jelas/ komunikatif	280-399	0	0
3	Cukup Baik/sesuai/jelas/ komunikatif	400-519	1	2,4
4	Baik/sesuai/jelas/komunikatif	520-639	41	97,6
Jumlah			42	100

Adapun hasil analisis uji beda berdasarkan jenis kelamin mahasiswa laki-laki dan perempuan tentang tanggapan mengenai produk video bahan ajar dengan analisis uji beda (t-test) menggunakan *kolmogorov-smirnov test; asymp/sig (2 tailed) = 0,957; df = 5%*. Hasil $> 5\%$, maka H_0 diterima yang berarti tidak ada perbedaan antara mahasiswa laki-laki dan perempuan dalam menilai produk video bahan ajar.

Sedangkan masukan tertulis para responden untuk produk final video bahan ajar matakuliah dinamika kelompok terdapat pada Lampiran 3 yang keseluruhan berisi tanggapan positif.

Berdasarkan hasil analisis data uji coba dan masukan yang sudah BAIK/LAYAK, maka produk final yang berupa delapan video bahan ajar matakuliah dinamika kelompok tidak direvisi lagi.

B. Siktak *Hybrid Learning* Matakuliah Dinamika Kelompok dengan Model CPS yang Memuat RPS, SAP, dan Modul

1. Draf 1 sintak dan RPS lengkap pada link <https://goo.gl/Jr7SKn>

Tabel 4.13 Sintak Draf 1

Tahapan	Dosen	Kegiatan Mahasiswa
Fase 1 di dalam kelas	▪ Contoh praktik game ▪ Menayangkan video contoh game ▪ Memberi tugas kelompok	▪ Menjadi peserta contoh praktik game ▪ Merefleksikan contoh praktik game ▪ Menonton video contoh game ▪ Menganalisis video contoh game ▪ Berdiskusi & tanya jawab
Fase 2 di luar pertemuan	▪ Konsultasi via online terkait penugasan tugas	▪ Kelompok 2-6 meresmikan materi 1 ▪ Kelompok 1 membuat skenario game & menguji coba game materi 1

Fase 3 di dalam/ luar kelas	Mengobservasi seluruh kegiatan kelas	- Kelompok 2-6 sebagai audiens menjadi peserta game & merefleksi game materi 1 - Kelompok 1 menjadi fasilitator game & memimpin refleksi game materi 1
Fase 4 di dalam/ luar kelas	Memberikan balikan bersama mahasiswa	Memberikan balikan bersama dosen
Fase 5 di dalam/ luar kelas	Melakukan evaluasi	Melakukan evaluasi

Masukan tertulis dari para ahli (*expert*) untuk draf 1 sintak dan RPS lengkap adalah sebagai berikut.

Tabel 4.14 Masukan Ahli untuk Sintak & RPS Lengkap Draft 1

Sintak & RPS	Expert 1 Media & Pembelajaran	Ekspert 2 Isi Materi
Draf 1	- Setelah UTS praktik berbasis kehidupan di masyarakat. - Penajaman problem solving yaitu memecahkan masalah kelompok di masyarakat dengan game.	- Dilengkapi uraian materi dan lembar kerja di setiap pertemuan. - Lengkapi dengan soal dan kunci jawaban UTS dan UAS. - Fokuskan di kegiatan mahasiswa.

- Berdasarkan masukan dari para ahli, maka draf 1 direvisi menjadi draf 2 sintak dan RPS lengkap pada link <https://goo.gl/E733QU>

Tabel 4.15 Sintak Draft 2

Tahap	Kegiatan Mahasiswa	Pertemuan
Fase 1	- Menonton video bahan ajar game dinamika kelompok di siacad. - Merefleksi video bahan ajar game dinamika kelompok. - Menyusun rancangan game sesuai tema teori.	2
Fase 2	- Menonton video bahan ajar game dinamika kelompok di siacad - Merefleksi video bahan ajar game dinamika kelompok. - Mereview rancangan game menjadi skenario game.	3
Fase 3	- Mempraktikkan skenario game di kelas. - Menjadi fasilitator game di kelas. - Merefleksi penerapan teori dalam game tsb di kelas.	4. 5. 6. 7.
Fase 4	- Analisis masalah kelompok di masyarakat. - Menyusun rancangan outbound training untuk solusi masalah kelompok di masyarakat.	8. 9.
Fase 5	- Mempraktikkan outbound training di masyarakat. - Menjadi fasilitator outbound training di masyarakat.	10
Fase 6	- Melaporkan hasil pelaksanaan outbound training tsb di kelas. - Merefleksi penerapan teori dalam praktik outbound training tsb.	11. 12. 13. 14.
Fase 7	Evaluasi diri tentang kontribusi individu dalam tugas kelompok.	15

Selanjutnya hasil analisis angket validasi terhadap draf 2 sintak dan RPS lengkap dari para *expert* adalah sebagai berikut.

Tabel 4.16 Validasi *Expert* untuk Sintak & RPS Lengkap Draft 2

No	Aspek Penilaian	Pendapat Ahli		Total
		Expert 1	Expert 2	
1	Identifikasi tujuan umum pembelajaran	4	4	8
2	Analisis pembelajaran	4	4	8
3	Identifikasi perilaku dan karakteristik pebelajar	4	4	8
4	Rumusan tujuan kinerja	4	4	8
5	Rumusan kriteria acuan penilaian	4	3	7
6	Pengembangan strategi pembelajaran	4	4	8
7	Pengembangan dan seleksi materi	4	4	8
8	Rancangan bahan pembelajaran	4	4	8
9	Pengembangan dan pelaksanaan evaluasi formatif	4	4	8
10	Pengembangan dan pelaksanaan evaluasi sumatif	4	4	8
Jumlah		40	39	79
Arti		Baik	Baik	Baik

Penilaian untuk masing-masing *expert* dengan pertanyaan berjumlah 10 dengan skala 4, maka diperoleh nilai $1 \times 10 = 4$ (nilai minimal) dan $4 \times 10 = 40$ (nilai maksimal) didapatkan range 7,5. Berdasarkan Tabel 4.16, maka *expert* 1 mendapat jumlah nilai 40 termasuk dalam range 34-40 yang berarti desain pembelajaran dinyatakan BAIK. Serta *expert* 2 mendapatkan jumlah nilai 39 termasuk dalam range 34-40 yang berarti desain pembelajaran dinyatakan BAIK.

Tabel 4.17 Range Jawaban Setiap *Expert*

No	Arti	Range
1	Tidak Baik	10-17
2	Belum Baik	18-25
3	Cukup Baik	26-33
4	Baik	34-40

Sedangkan penilaian untuk kedua *expert* secara bersamaan dengan pertanyaan berjumlah 10 dengan skala 4, maka diperoleh nilai $1 \times 10 \times 2 = 20$ (nilai minimal) dan $4 \times 10 \times 2 = 80$ (nilai maksimal) dan range 15. Berdasarkan Tabel 20 kedua *expert* secara bersamaan mendapatkan total nilai 79 termasuk di dalam range 65-80 atau desain pembelajaran dari kedua *expert* dinyatakan BAIK.

Tabel 4.18 Range Jawaban *Expert* secara Bersamaan

No	Arti	Range
1	Tidak Baik	20-34
2	Belum Baik	35-49
3	Cukup Baik	50-64
4	Baik	65-80

Selanjutnya masukan tertulis dari para ahli (*expert*) untuk draf 2 sintak dan RPS lengkap adalah sebagai berikut.

Tabel 4.19 Masukan Ahli untuk Sintak & RPS Lengkap Draft 2

Sintak & RPS	Expert 1 Media & Pembelajaran	Ekspert 2 Isi Materi
Draf 2	- Setiap fase hendaknya diberi nama yang berbeda. - Fase 7 ditambah diskusi hasil evaluasi diri oleh kelompok.	- Penilaian tidak harus di setiap pertemuan. - Perlu rubrik penilaian keseluruhan. - Perbaiki tata bahasa dalam SAP.

- Berdasarkan masukan dari para ahli, maka draf 2 direvisi menjadi produk final sintak CPS dan RPS lengkap pada link <https://goo.gl/2BUrDC>, dan file power point modul pada link <https://goo.gl/1ohnYX>

Tabel 4.20 Sintak Final

Tahap	Kegiatan Mahasiswa	Pertemuan
Fase 1 <i>Focusing Attention</i>	- Menonton video bahan ajar game dinamika kelompok outdoor di sipejar. - Merefleksi video bahan ajar game dinamika kelompok. - Menyusun draf skenario game dinamika kelompok sesuai tema tim.	2
Fase 2 <i>Project Development</i>	- Menonton video bahan ajar game dinamika kelompok indoor di sipejar - Merefleksi video bahan ajar game dinamika kelompok. - Mereview skenario game dinamika kelompok sesuai tema tim yang telah disusun sebelumnya.	3
Fase 3 <i>Imitation Modification</i>	- Mempraktikkan skenario game dinamika kelompok yang telah dikembangkan sesuai tema di dalam & luar ruangan. - Tim pengembang menjadi fasilitator game dinamika kelompok sesuai tema. - Merefleksi penerapan teori dalam game tersebut.	4. 5. 6. 7.
Fase 4 <i>Problem Analysis</i>	- Analisis masalah kelompok di masyarakat. - Menyusun skenario outbound training untuk solusi masalah kelompok di masyarakat.	8. 9.
Fase 5 <i>Problem Solving</i>	- Mempraktikkan outbound training di masyarakat. - Menjadi fasilitator outbound training di masyarakat.	10
Fase 6 <i>Report Review</i>	- Melaporkan hasil pelaksanaan outbound training tersebut di kelas. - Merefleksi penerapan teori dalam praktik outbound training tersebut.	11. 12. 13. 14.
Fase 7 <i>Team Assesment</i>	- Evaluasi diri tentang kontribusi individu dalam tim. - Diskusi hasil evaluasi diri oleh seluruh anggota tim.	15

C. Video Implementasi *Hybrid Learning* Matakuliah Dinamika Kelompok dengan Model CPS

1. Draf 1 video implementasi hybrid learning matakuliah dinamika kelompok dengan model CPS berdurasi ± 15 menit pada link <https://youtu.be/cNJ1oJOoE9I>

Masukan tertulis dari para ahli (*expert*) untuk draf 1 video implementasi *hybrid learning* matakuliah dinamika kelompok dengan model CPS ialah sebagai berikut.

Tabel 4.21 Masukan Ahli untuk Video Implementasi Draf 1

Video Implementasi	Expert 1 Media & Pembelajaran	Ekspert 2 Isi Materi
Draf 1	• Perlu adegan dosen yang berada di fase yang membutuhkan kehadiran dosen. • Perjelas redaksional beberapa caption.	• Perbedaan video bahan ajar untuk mahasiswa di fase 1 dan 2 lebih diperjelas lagi. • Perlu ditambah pertemuan pelaksanaan dari setiap fase.

2. Berdasarkan masukan dari para ahli, maka draf 1 video implementasi tersebut direvisi menjadi draf 2 video implementasi *hybrid learning* matakuliah dinamika kelompok dengan model CPS berdurasi ± 20 menit pada link <https://youtu.be/Os2-ERZdLPM>

Masukan tertulis dari reviewer untuk draf 2 video implementasi *hybrid learning* matakuliah dinamika kelompok dengan model CPS sebagai berikut.

Tabel 4.22 Masukan Reviewer untuk Video Implementasi Draf 2

Video Implementasi	Masukan Reviewer
Draf 2	• Durasi video implementasi 7 sampai 15 menit • Tayangkan inovasi produk dalam video tersebut

3. Berdasarkan masukan dari reviewer, maka draf 2 video implementasi direvisi menjadi produk final video implementasi *hybrid learning* matakuliah dinamika kelompok dengan model CPS berdurasi ± 15 menit pada link <https://youtu.be/Bgs7NoWII3Y>



BAB IV

Kajian Hasil Pengembangan

A. *Hybrid Learning*

Hybrid learning adalah model pembelajaran yang mengintegrasikan inovasi dan kemajuan teknologi melalui *system online learning* dengan interaksi dan partisipasi dari model pembelajaran tradisional. Metode belajar *hybrid* merupakan perpaduan antara metode instruksional tatap muka dengan proses belajar secara online (Hendrayati & Pamungkas, 2011). Sistem pembelajaran ini menggabungkan dua macam pilihan siapa yang akan memegang peran utama (*lead*) dalam proses perkuliahan: pengajar (*instructor-led*) atau siswa (*learner-led*). Pada umumnya tahap awal menerapkan *instruktur-led* kemudian ketika proses perkuliahan telah berjalan mengubahnya ke *student-led*. Saat ini program *hybrid* yang berkembang adalah penggabungan dari satu atau lebih dimensi berikut ini:

1. Perkuliahan *face to face*. Perkuliahan secara tatap muka diselenggarakan dalam bentuk kegiatan perkuliahan di dalam kelas, kegiatan praktikum di laboratorium, mentoring ataupun *on job training*. Kegiatan perkuliahan meliputi penyampaian materi melalui perkuliahan tatap muka, diskusi presentasi, latihan dan ujian.
2. *Synchronous virtual collaboration*. Salah satu format pengajaran bersifat kolaboratif yang melibatkan interaksi antara dosen dan mahasiswa yang disampaikan pada waktu yang sama. Aktivitas kolaborasi ini dilaksanakan dengan memanfaatkan *instant messaging* atau *chat*.
3. *Asynchronous virtual collaboration*. Salah satu format pengajaran yang bersifat kolaboratif yang melibatkan interaksi antara dosen dan mahasiswa yang disampaikan pada waktu yang berbeda. Adapun fasilitas yang digunakan dalam aktivitas belajar ini adalah *online discussion board* atau forum diskusi dan *e-mail*.
4. *Self-pace asynchronous*. Merupakan model belajar mandiri dalam waktu yang berbeda dimana mahasiswa dapat mempelajari materi yang diberikan dosen dalam bentuk modul bahan ajar ataupun mengerjakan tugas dan latihan secara online. Selain itu melalui *self-pace asynchronous* mahasiswa dapat mempelajari materi-materi perkuliahan dengan cara link ke sumber-sumber ajar lainnya.

B. Konsep CPS

Manusia dalam kesehariannya tidak terlepas perannya dalam kegiatan atau pekerjaan dalam kelompok-kelompok, baik itu kelompok kecil maupun besar. Demikian pula dalam pembelajaran, peserta didik seringkali bekerja dengan beberapa peserta didik yang lain dalam kelompok. Pemecahan masalah kelompok menjadi satu hal yang biasa dan alami terjadi ketika kita bekerja dalam suatu kelompok. Banyak pendekatan pembelajaran yang kemudian dibangun untuk menjawab hal ini. Salah satu pendekatan yang dibangun adalah *cooperative learning*. Pendekatan ini telah digunakan selama bertahun-tahun dan menjadi

pendorong utama dalam meningkatkan kolaborasi di dalam kelas (Sharan, 1994). Pendekatan yang lebih baru adalah *problem based learning*, yang tumbuh sebagai kebutuhan dari pendidikan kedokteran, pengalaman pembelajaran yang lebih realistis bagi para pelajar (Albanese & Mitchell, 1993).

Kedua pendekatan tersebut memiliki fokus yang berbeda dalam aspek proses pembelajaran kolaboratif. *Cooperative learning* memberikan pedoman bagaimana mengatur kelompok pembelajaran dan memberikan saran kegiatan-kegiatan spesifik untuk membangun pengalaman belajar peserta didik seperti metode *jigsaw*, *think-pair-share*, dan *student-teams achievement division*. Sedangkan *problem based learning* menekankan pada konstruksi skenario masalah dengan pendampingan pendidik daripada bekerja untuk memecahkannya. Pendekatan ini akan lebih efektif jika siswa bekerja sama satu dengan yang lainnya. Siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit jika mereka saling berdiskusi dengan temannya; siswa secara rutin bekerja dalam kelompok untuk saling membantu memecahkan masalah-masalah yang kompleks (Eggen & Kauchak, 1996).

Kedua pendekatan pembelajaran tersebut juga memberikan pedoman yang sangat berharga dalam membentuk lingkungan belajar kolaboratif yang saling mengisi kekurangan satu dengan yang lain. Maka dari itu dibutuhkan pendekatan yang lebih komprehensif yang tidak hanya mengadaptasi dan menggabungkan strategi terbaik dari kedua pendekatan tersebut namun juga memberikan pedoman tambahan bagaimana mendorong peserta didik melalui pemecahan masalah secara nyata dan aktual. Pendekatan ini disebut *Collaborative Problem Solving* (CPS) atau pendekatan pemecahan masalah secara kolaboratif.

CPS menerapkan dua prinsip utama, yaitu tantangan sosial, emosional dan perilaku anak-anak hendaknya dipahami sebagai produk sampingan dari perkembangan kemampuan kognitif dan yang kedua, penyelesaian masalah secara kolaboratif hendaknya dijadikan fokus perhatian dalam menghadapi suatu tantangan (Greene & Ablon, 2005). Nelson mengemukakan nilai-nilai yang terdapat dalam pendekatan ini (Reigeluth, 2013) yaitu: menciptakan lingkungan pembelajaran yang dikondisikan, dipusatkan pada pembelajar, terintegrasi dan kolaboratif, bertentangan dengan lingkungan yang tidak kontekstual terpisah dan persaingan; menghargai pentingnya autentik, kepemilikan dan relevansi dari pengalaman pembelajaran peserta didik yang sejalan dengan konten (isi) untuk dipelajari dan proses dimana isi tersebut dipelajari; membiarkan peserta didik belajar sebagai partisipan aktif dalam proses pembelajaran mereka sendiri; memupuk perkembangan berfikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, mendorong eksplorasi dan analisis isi (konten) dari berbagai sudut pandang; mengakui pentingnya konteks sosial untuk belajar; memelihara hubungan yang saling mendukung dan menghormati diantara pembelajar maupun antara pembelajar dan instruktur; mengembangkan keinginan belajar seumur hidup dan keterampilan untuk mempertahankannya.

C. Kondisi untuk Menerapkan CPS

Terdapat beberapa kondisi yang harus dipenuhi agar implementasi pendekatan CPS dapat berjalan dengan efektif. Hal-hal yang harus diperhatikan

adalah jenis konten (isi) dan lingkungan pembelajaran, selain karakteristik peserta didik dan pendidik.

Jenis konten (isi), pendekatan ini sangat sesuai dengan tugas-tugas heuristik daripada prosedural, tugas heuristik dibuat dari sistem pengetahuan dan keterampilan yang kompleks yang dapat dikombinasikan dalam berbagai macam cara untuk menyelesaikan tugas tersebut dengan baik. Jenis pembelajaran lain yang sesuai adalah strategi pembetulan pemahaman konseptual dan kognitif. *Lingkungan pembelajaran*, lingkungan pembelajaran yang paling efektif untuk pendekatan CPS adalah suatu kolaborasi yang kondusif, eksperimen, dan penyelidikan, serta lingkungan yang mendorong pertukaran ide-ide dan informasi yang terbuka. Pembelajar seharusnya merasa bebas untuk menyuarakan opini mereka, mencari gagasan baru, dan mencoba berbagai pendekatan di dalam pekerjaan mereka.

Karakteristik peserta didik, yang menggunakan pendekatan CPS adalah pembelajar yang telah terarah, yang telah terbiasa, dan bersedia mengambil tanggung jawab atas pembelajaran mereka sendiri. Seringkali pendidik akan perlu menggali karakteristik dalam diri pembelajar, terutama bila pengalaman pembelajar telah terbiasa dengan pendekatan pendidikan tradisional. *Karakteristik pendidik*, pendidik juga harus nyaman dengan arahan langsung yang sedikit kepada peserta didik dan pelajaran mereka harus bersedia mendorong pembelajaran mandiri oleh peserta didik dan bekerja lebih banyak sebagai fasilitator daripada sebagai manajer (pimpinan) kecil. Hal ini mempersyaratkan bahwa instruktur harus fleksibel dan toleran terhadap tingkatan tertentu dari kebermaknaan ganda (ambiguitas) dalam hal apa saja yang akan dipelajari dan bagaimana hal ini akan terjadi. Pendidik harus bersedia menggunakan sederetan pendekatan mengajar sebagaimana diperlukan, misal diskusi kelompok besar dan kecil, petunjuk langsung, dan instruksi tepat waktu.

D. Pedoman Pendekatan CPS

Implementasi pendekatan CPS memerlukan pedoman yang dapat digunakan untuk mendesain dan berpartisipasi dalam lingkungan pembelajaran yang otentik yang membutuhkan pemikiran kritis, kreatifitas, dan pemecahan masalah kompleks beriringan dengan pembentukan keterampilan interaksi sosial yang penting. Nelson (Reigeluth, 2013) membagi pedoman penerapan CPS dalam dua kategori yaitu pedoman komprehensif dan aktivitas proses.

Pedoman komprehensif menjadi dasar dan diterapkan dalam keseluruhan proses sedangkan aktivitas proses terbatas pada fase tertentu dari proses pemecahan masalah. Asumsi dasar yang menandai metode ini adalah bahwa lingkungan pembelajaran bersifat kerja sama dan kolaborasi dengan instruktur dan pembelajar menyatu dalam aktivitas yang tidak hanya mengatasi masalah, tetapi juga memberi dorongan pengembangan pemecahan masalah, berpikir kritis, dan keterampilan membangun tim.

Pedoman aktivitas proses: (1) membangun kesiapan; melihat kembali proses CPS, mengembangkan permasalahan otentik atau skenario proyek untuk memperkuat pelajaran dan aktifitas pembelajaran, menyediakan pelajaran dan latihan dalam keterampilan proses kelompok; (2) bentuk norma kelompok; membentuk kelompok-kelompok kerja heterogen kecil, mendorong kelompok-

kelompok untuk membangun garis besar operasional; (3) membuat negosiasi pemahaman umum dari permasalahan, mengidentifikasi pokok pembelajaran dan tujuan, memberi gagasan solusi persiapan awal atau rencana proyek, menyeleksi dan mengembangkan rencana desain awal, mengidentifikasi sumber dari sumber-sumber yang dibutuhkan, mengumpulkan informasi persiapan untuk mengesahkan rencana desain; (4) menentukan dan menetapkan peran; mengidentifikasi peran-peran utama yang diperlukan untuk melengkapi rencana desain; (5) melibatkan di dalam Proses CPL Interaktif; memperbaiki dan menyusun rencana desain, mengidentifikasi dan menetapkan tugas, mendapatkan informasi, sumber, keahlian dan keterampilan yang diperlukan, menyebarkan informasi, sumber dan keahlian yang didapat kepada anggota kelompok lainnya, melaporkan secara teratur tentang kontribusi individu dan aktifitas kelompok, berperan serta di dalam kolaborasi dan evaluasi inter group, memandu evaluasi formatif dari solusi atau proyek; (6) mengakhiri (mematangkan) solusi atau proyek; membuat draf versi akhir terdahulu dari solusi atau proyek, memimpin evaluasi akhir atau tes kegunaan dari solusi atau proyek, mengulas kembali dan melengkapi versi akhir dari solusi atau proyek, membuat sintesa dan merefleksikan, mengidentifikasi perolehan pembelajaran, mewawancarai pengalaman dan perasaan tentang proses, merefleksikan tentang proses pembelajaran kelompok dan individu, penilaian hasil dan proses, mengevaluasi hasil dan barang-barang yang diciptakan, mengevaluasi proses yang digunakan; serta (7) menyediakan penutup; merumuskan penandaan kelompok melalui aktifitas.

E. Penerapan CPS

CPS merupakan model yang secara komprehensif mengadaptasi dan mengintegrasikan strategi terbaik dari dua model pendekatan, yaitu pendekatan *problem based learning* dan pendekatan *collaborative learning* agar peserta matakuliah dinamika kelompok mampu memecahkan masalah aktual berbasis kehidupan. Sehingga para peserta kuliah terampil menghubungkan konsep yang mereka pelajari dengan bagaimana pengetahuan tersebut akan dimanfaatkan atau diaplikasikan pada situasi baru. Berbagai kegiatan yang berfokus pada analisis dan pemecahan masalah dilakukan untuk meningkatkan level kognitif mahasiswa sampai pada tingkat tinggi (HOTS/ *High Order Thinking Skill*).

Belajar berbasis kehidupan dalam CPS ditandai dengan prinsip belajar berikut. (1) Membentuk kemandirian, kreativitas, adaptabilitas, agilitas pebelajar. (2) Menciptakan ekologi belajar yang menembus batas kehidupan baik bersifat fisik, psikis, maupun sosial yaitu belajar dalam jaringan masyarakat serta interaksinya dengan alam semesta. (3) Belajar sebagai suatu siklus kehidupan yang alami melalui tahapan perolehan pengetahuan, perluasan dan penghalusan pengetahuan, serta penerapan pengetahuan dalam realitas kehidupan. (4) Belajar berlangsung dalam situasi yang lebih mengutamakan kemandirian mahasiswa. (5) Asesmen belajar berorientasi pada belajar berbasis kehidupan, ditandai dengan penilaian selama proses belajar untuk mencapai tujuan belajar yang ditetapkan dengan mengutamakan asesmen otentik dan berpikir tingkat tinggi.

Matakuliah Dinamika Kelompok memiliki bobot 2 sks dan 2 js di prodi Administrasi Pendidikan FIP UM adalah jabaran dari SCPL 2 prodi AP FIP UM yaitu mampu mengaplikasikan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni bidang

kepemimpinan pendidikan. CPMK matakuliah ini yaitu: (1) Memahami konsep dasar kelompok dan dinamika kelompok; (2) Memperoleh pengalaman dalam melakukan aneka macam peranan dalam kepemimpinan, manajemen, dan komunikasi melalui berbagai macam game dinamika kelompok; dan (3) Memahami konsep dan praktik outbound training dalam pelatihan partisipatif.

Matakuliah Dinamika Kelompok memuat unsur berikut. (1) Pengetahuan, menguasai pengetahuan konseptual dan praktis tentang konsep, teori dan perkembangan bidang kepemimpinan pendidikan untuk memecahkan masalah pada tingkat mikro dengan menggunakan pendekatan interdisiplin dan atau multidisiplin. (2) Sikap, bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan. (3) Keterampilan, mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya. Matakuliah ini membahas konsep dasar dinamika kelompok, perilaku & interaksi individu & kelompok, komunikasi efektif, kepemimpinan, pembuatan keputusan, manajemen konflik, pembelajaran dinamika kelompok, team building, serta outbound training.

Adapun siktak *hybrid learning* matakuliah dinamika kelompok dengan model CPS yang dihasilkan dari kegiatan pengembangan inovasi belajar berbasis kehidupan ini terdiri dari tujuh fase sebagaimana berikut.

Fase 1 *Focusing Attention*. Terdiri atas tiga kegiatan peserta kuliah yaitu: Menonton video bahan ajar game dinamika kelompok outdoor di sipejar; Merefleksi video bahan ajar game dinamika kelompok; dan Menyusun draf skenario game dinamika kelompok sesuai tema tim.

Fase 2 *Project Development*. Terdiri atas tiga kegiatan peserta kuliah yaitu: Menonton video bahan ajar game dinamika kelompok indoor di sipejar; Merefleksi video bahan ajar game dinamika kelompok; dan Mereview skenario game dinamika kelompok sesuai tema tim yang telah disusun sebelumnya.

Fase 3 *Imitation Modification*. Terdiri atas tiga kegiatan peserta kuliah yaitu: Mempraktikkan skenario game dinamika kelompok yang telah dikembangkan sesuai tema di dalam dan luar ruangan; Tim pengembang menjadi fasilitator game dinamika kelompok sesuai tema; dan Merefleksi penerapan teori dalam game tersebut.

Fase 4 *Problem Analysis*. Terdiri atas dua kegiatan peserta kuliah yaitu: Analisis masalah kelompok di masyarakat; dan Menyusun skenario outbound training untuk solusi masalah kelompok di masyarakat.

Fase 5 *Problem Solving*. Terdiri atas dua kegiatan peserta kuliah yaitu: Mempraktikkan outbound training di masyarakat; dan Menjadi fasilitator outbound training di masyarakat.

Fase 6 *Report Review*. Terdiri atas dua kegiatan peserta kuliah yaitu: Melaporkan hasil pelaksanaan outbound training tersebut di kelas; dan Merefleksi penerapan teori dalam praktik outbound training tersebut.

Fase 7 *Team Assesment*. Terdiri atas dua kegiatan peserta kuliah yaitu: Evaluasi diri tentang kontribusi individu dalam tim; dan Diskusi hasil evaluasi diri oleh seluruh anggota tim.

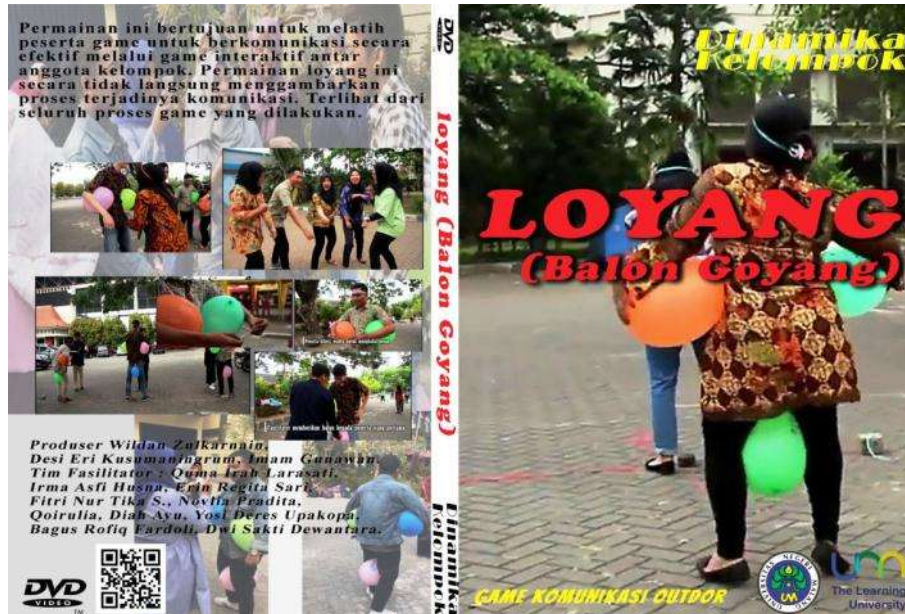
DAFTAR RUJUKAN

- Albanese, M. A., & Mitchell, S. (1993). Problem-based learning: a review of literature on its outcomes and implementation issues. *Academic Medicine: Journal of the Association of American Medical Colleges*, 68(1), 52–81.
- Arends, R. 1997. *Classroom Instructional Management*. New York: The McGraw-Hill Company.
- Borg, W. R., dan Gall., M. D. 1989. *Educational Research: An Introduction*. New York, London: Longman Inc.
- Eggen, P. D. & Kauchak, D.P. 1996. *Strategies for Teachers: Teaching Content and Thinking Skills*. Boston: Allyn and Bacon.
- Greene, R.W. & Ablon, J.S. 2005. *Treating Explosive Kids: The Collaborative Problem-Solving Approach*. Guilford Press.
- Gunawan, I. 2013. *Statistika untuk Kependidikan Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Gunawan, I. 2016. *Pengantar Statistika Inferensial*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Hendrayati, H. & Budhi Pamungkas, B. 2011. Implementasi Model Hybrid Learning pada Proses Pembelajaran Matakuliah Statistika II di Prodi Manajemen FPEB UPI. *Jurnal Penelitian Pendidikan: Aplikasi Model Pembelajaran*.
- Reigeluth, C. M. 2013. *Instructional-design Theories and Models: A New Paradigm of Instructional Theory*. Routledge.
- Sharan, S. 1994. *Handbook of Cooperative Learning Methods (The Greenwood Educators' Reference Collection)*. Westport, CT: Greenwood Press.
- Stevens, J. 1996. *Applied Multivariate Statistics for the Social Sciences*. Mahwah: Lawrence Erlbaum Associates.
- Wiyono, B.B., & Sunarni. 2009. *Evaluasi Program Pendidikan dan Pembelajaran*. Malang: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang.

Lampiran 1 Produk Final

- A. Delapan video bahan ajar matakuliah Dinamika Kelompok. Setiap video berdurasi ± 13 menit yang berisi: nama game, tujuan umum & khusus game, waktu game & refleksi, jumlah peserta, properti game, prosedur game, refleksi teori, dan hasil refleksi game.

1. Game Komunikasi Outdoor: Loyang (Balon Goyang), link <https://youtu.be/YHtM4koV6l8>



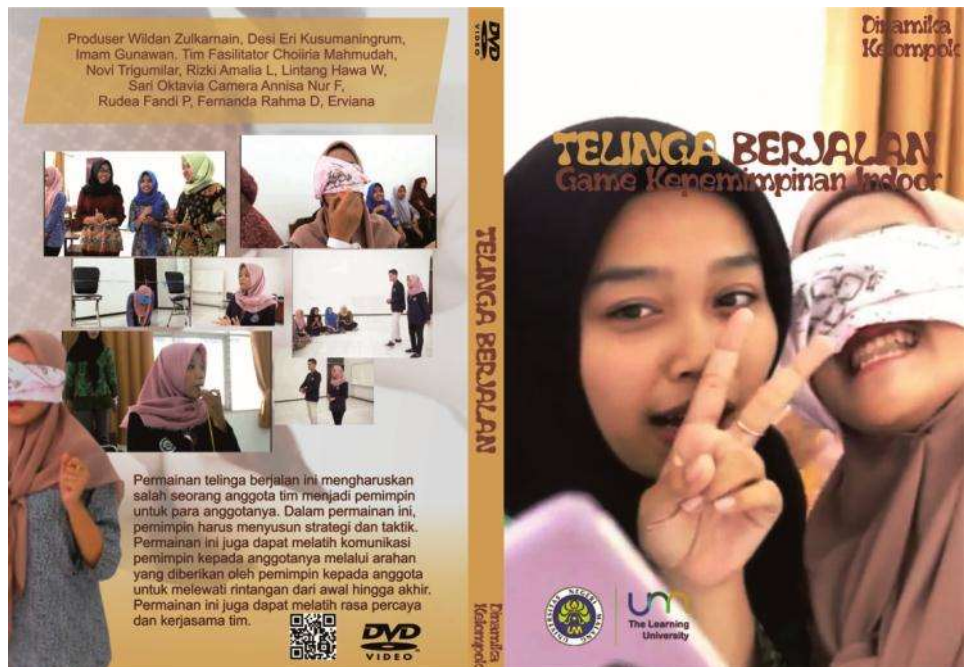
2. Game Komunikasi Indoor: Bisikan Tetangga (Tentang Kata & Gambar), link <https://youtu.be/yBYEsUwxODk>



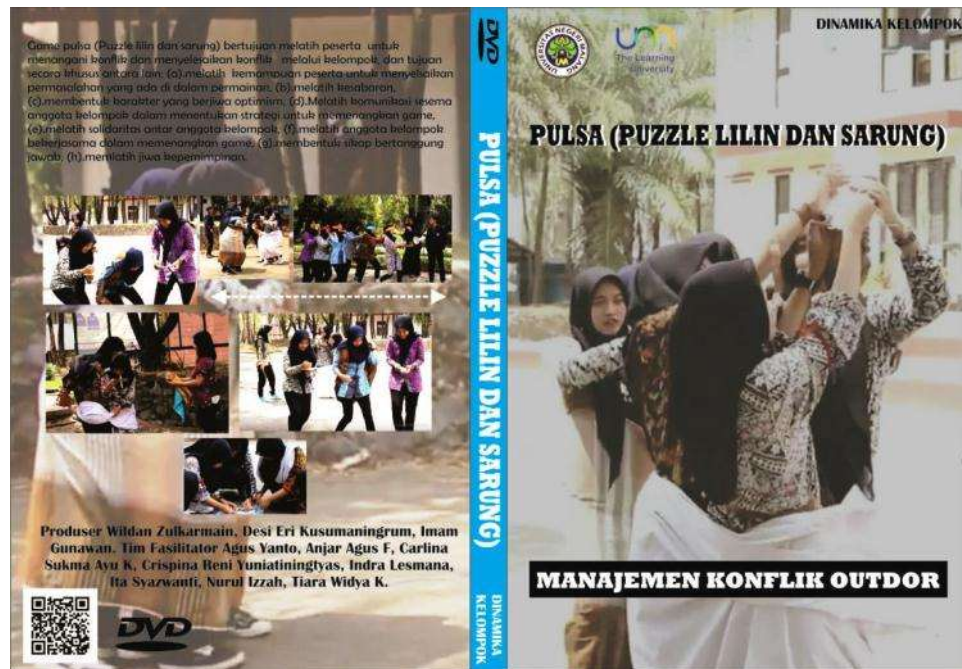
3. Game Kepemimpinan Outdoor: Kebelet (Kereta Mbulet), link <https://youtu.be/ws7JF27vcuE>



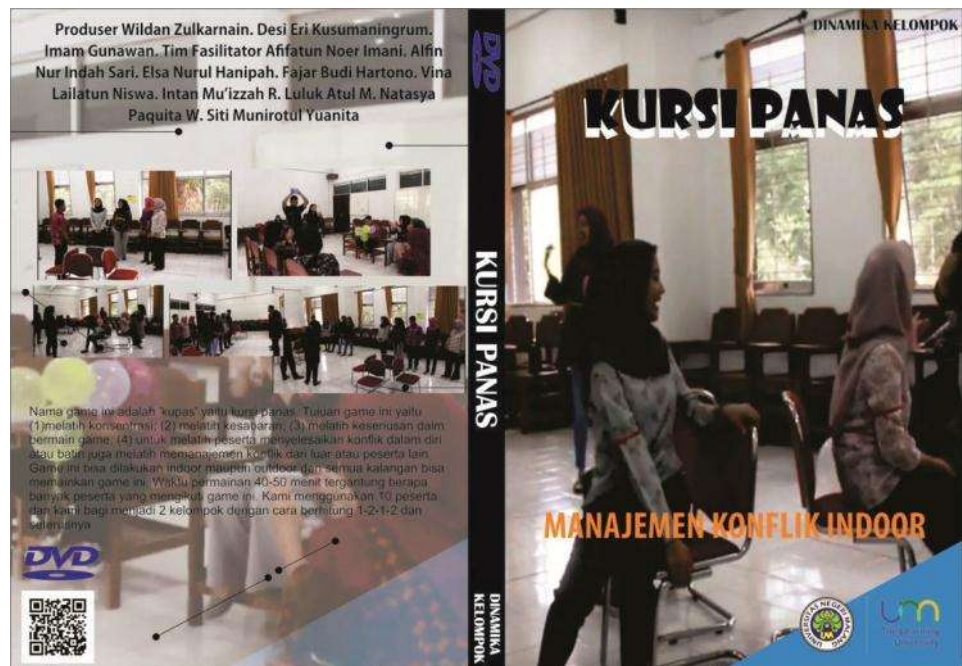
4. Game Kepemimpinan Indoor: Telinga Berjalan, link <https://youtu.be/yh2LFjmxDa8>



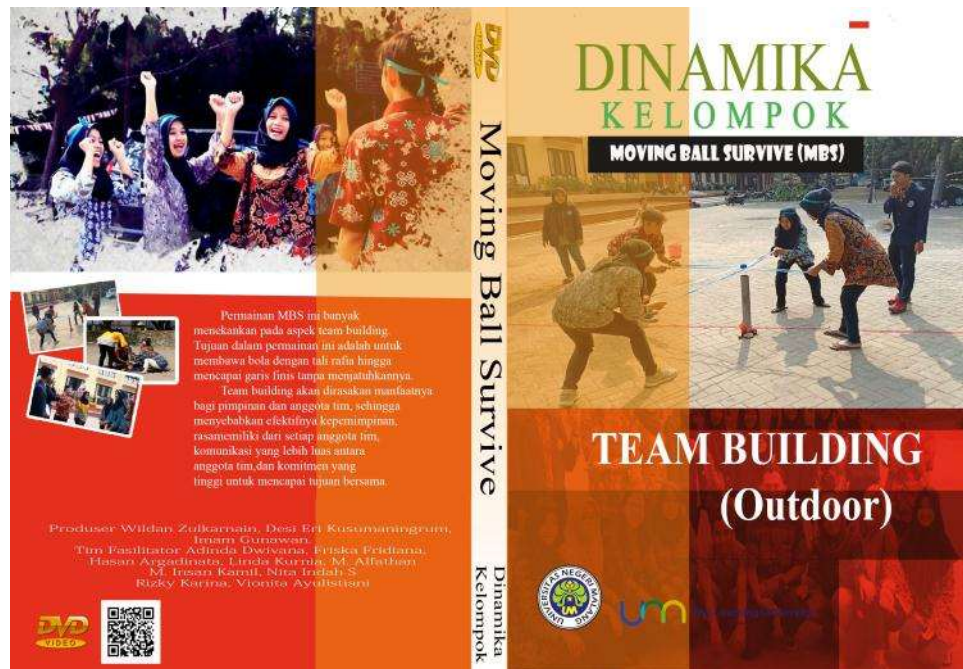
5. Game Manajemen Konflik Outdoor: Pulsa (Puzzle, Lilin, Sarung), link https://youtu.be/aMz2gNq_HxM



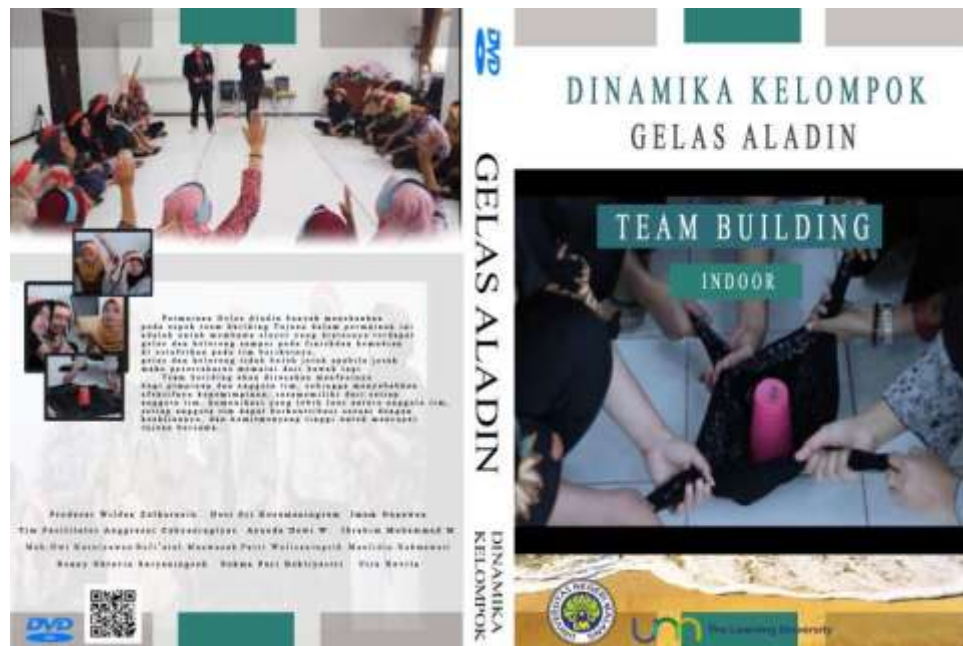
6. Game Manajemen Konflik Indoor: Kupas (Kursi Panas), link https://youtu.be/RJtz7-_MCeo



7. Game Team Building Outdoor: MBS (Moving Ball Survive), link <https://youtu.be/UiF7zpkMIR4>



8. Game Team Building Indoor: Gelas Aladdin, link <https://youtu.be/1lQV1OPIRVQ>



- B. Siktak *hybrid learning* matakuliah Dinamika Kelompok dengan model CPS yang memuat RPS, SAP, dan modul. Pada link <https://goo.gl/2BUrDC> serta file power point (pptx) pada link <https://goo.gl/1ohnYX>

Tahap	Kegiatan Mahasiswa	Pertemuan
Fase 1 <i>Focusing Attention</i>	- Menonton video bahan ajar game dinamika kelompok <i>outdoor</i> di sipejar. - Merefleksi video bahan ajar game dinamika kelompok. - Menyusun draf skenario game dinamika kelompok sesuai tema tim.	2
Fase 2 <i>Project Development</i>	- Menonton video bahan ajar game dinamika kelompok <i>indoor</i> di sipejar - Merefleksi video bahan ajar game dinamika kelompok. - Mereview skenario game dinamika kelompok sesuai tema tim yang telah disusun sebelumnya.	3
Fase 3 <i>Imitation Modification</i>	- Mempraktikkan skenario game dinamika kelompok yang telah dikembangkan sesuai tema di dalam dan luar ruangan. - Tim pengembang menjadi fasilitator game dinamika kelompok sesuai tema. - Merefleksi penerapan teori dalam game tersebut.	4. 5. 6. 7
Fase 4 <i>Problem Analysis</i>	- Analisis masalah kelompok di masyarakat. - Menyusun skenario <i>outbound training</i> untuk solusi masalah kelompok di masyarakat.	8. 9
Fase 5 <i>Problem Solving</i>	- Mempraktikkan <i>outbound training</i> di masyarakat. - Menjadi fasilitator <i>outbound training</i> di masyarakat.	10
Fase 6 <i>Report Review</i>	- Melaporkan hasil pelaksanaan <i>outbound training</i> tersebut di kelas. - Merefleksi penerapan teori dalam praktik <i>outbound training</i> tersebut.	11. 12. 13. 14
Fase 7 <i>Team Assesment</i>	- Evaluasi diri tentang kontribusi individu dalam tim. - Diskusi hasil evaluasi diri oleh seluruh anggota tim.	15

Nama Program Studi	Administrasi Pendidikan
Nama Matakuliah	Dinamika Kelompok
Kode Matakuliah	PMAP6030
Semester	5
Sks / Js	2 / 2
Nama Dosen Pengampu	Wildan Zulkarnain, M.Pd

SCPL	2. Mampu mengaplikasikan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni bidang kepemimpinan pendidikan
CPMK	1.1 Memahami konsep dasar kelompok dan dinamika kelompok. 1.2 Memperoleh pengalaman dalam melakukan aneka macam peranan dalam kepemimpinan, manajemen, dan komunikasi melalui berbagai macam game dinamika kelompok. 1.3 Memahami konsep dan praktik outbound training dalam pelatihan partisipatif.
Sub-CPMK	30.1.1 Membedakan ciri kelompok, kerumunan, massa, dan tim kerja. 30.1.2 Menjelaskan prinsip, sasaran, dan nilai guna dinamika kelompok. 30.1.3 Mengidentifikasi perilaku individu, kelompok, dan organisasi.
	30.2.1 Menerapkan komunikasi efektif dalam kelompok dan hubungan interpersonal. 30.2.2 Merumuskan proses pembentukan, interaksi, dan kepemimpinan dalam kelompok. 30.2.3 Mampu memecahkan masalah dalam pembuatan keputusan kelompok.
	30.3.1 Mampu mempraktikkan pembelajaran dinamika kelompok. 30.3.2 Menerapkan praktik manajemen konflik dalam tim kerja organisasi. 30.3.3 Mempraktikkan team building untuk meningkatkan kerjasama tim.
Deskripsi Matakuliah	Matakuliah ini memuat unsur: (1) Pengetahuan, menguasai pengetahuan konseptual dan praktis tentang konsep, teori dan perkembangan bidang kepemimpinan pendidikan untuk memecahkan masalah pada tingkat mikro dengan menggunakan pendekatan interdisiplin dan atau multidisiplin; (2) Sikap, bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan; (3) Keterampilan, mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya. Matakuliah ini membahas konsep dasar dinamika kelompok, perilaku & interaksi individu & kelompok, komunikasi efektif, kepemimpinan, pembuatan keputusan, manajemen konflik, pembelajaran dinamika kelompok, <i>team building</i> , serta <i>outbound training</i> .

RANCANGAN PERKULIAHAN SEMESTER

Per-temu-an	Kode CPMK	Kode Sub-CPMK	Deskripsi Isi/Materi	Pengalaman Belajar			Sumber Belajar	Penilaian
				Offline	Online			
					Sinkron	Asinkron		
1			• Pengantar perkuliahan • Kontrak kuliah • Pembagian tugas kelompok	Memperoleh informasi RPS & melakukan kontrak kuliah.		RPS & bahan perkuliahan online.		
2	PMAP60 30.3	PMAP60 30.3.1	Kategori, tujuan, etika, fasilitator, waktu, dan penilaian games dinamika kelompok.	Analisis video game dinamika kelompok outdoor, refleksi teori.	Video game dinamika kelompok outdoor		▪ Zulkarnain, W. 2013. <i>Dinamika Kelompok: Latihan Kepemimpinan Pendidikan</i>. Jakarta: Bumi Aksara. ▪ Mardiyatmo, E.U. 2010 <i>Kumpulan Permainan Seru: Tutorial untuk Fasilitator & Instruktur</i>. Yogyakarta: Andi Offset.	
3	PMAP60 30.2	PMAP60 30.2.3	Konsep, model, metode, proses, syarat, gaya, dan etika pembuatan keputusan.	Analisis video game dinamika kelompok indoor, refleksi teori.	Video game dinamika kelompok indoor		▪ Zulkarnain, W. 2013. <i>Dinamika Kelompok: Latihan Kepemimpinan Pendidikan</i>. Jakarta: Bumi Aksara. ▪ Soetopo, H. 2010. <i>Kepemimpinan Pendidikan</i>. Malang: FIP UM.	
4	PMAP60 30.2	PMAP60 30.2.1	Konsep, model, jaringan, teknik, dan media komunikasi efektif.	Presentasi game komunikasi, diskusi, refleksi.		Laporan game	▪ Zulkarnain, W. 2013. <i>Dinamika Kelompok: Latihan Kepemimpinan Pendidikan</i>. Jakarta: Bumi Aksara. ▪ Johnson, D.W. & Johnson, F.P. 2012. <i>Dinamika Kelompok: Teori dan Keterampilan</i>. Jakarta: PT Indeks.	Laporan game, keaktifan & kerjasama.

5	PMAP60 30.2	PMAP60 30.2.2	Konsep, macam, tipe, gaya, dan latihan kepemimpinan.	Presentasi game kepemimpinan, diskusi, refleksi.		Laporan game	▪ Zulkarnain, W. 2013. <i>Dinamika Kelompok: Latihan Kepemimpinan Pendidikan</i>. Jakarta: Bumi Aksara. ▪ Soetopo, H. 2010. <i>Kepemimpinan Pendidikan</i>. Malang: FIP UM.	Laporan game, keaktifan & kerjasama.
6	PMAP60 30.3	PMAP60 30.3.2	Konsep, strategi, dan latihan penyelesaian konflik.	Presentasi game manajemen konflik, diskusi, refleksi.		Laporan game	▪ Zulkarnain, W. 2013. <i>Dinamika Kelompok: Latihan Kepemimpinan Pendidikan</i>. Jakarta: Bumi Aksara. ▪ Johnson, D.W. & Johnson, F.P. 2012. <i>Dinamika Kelompok: Teori dan Keterampilan</i>. Jakarta: PT Indeks.	Laporan game, keaktifan & kerjasama.
7	PMAP60 30.3	PMAP60 30.3.3	Konsep, jenis, teknik membangun, dan pembinaan tim.	Presentasi game <i>team building</i> , diskusi, refleksi.		Laporan game	▪ Zulkarnain, W. 2013. <i>Dinamika Kelompok: Latihan Kepemimpinan Pendidikan</i>. Jakarta: Bumi Aksara. ▪ Johnson, D.W. & Johnson, F.P. 2012. <i>Dinamika Kelompok: Teori dan Keterampilan</i>. Jakarta: PT Indeks.	Laporan game, keaktifan & kerjasama.
8			UTS	Mengerjakan UTS				Jawaban UTS
9	PMAP60 30.3	PMAP60 30.3.1	Konsep, tujuan, manfaat, metode, tahapan, dan jenis outbound training.	Analisis masalah kelompok, menyusun rancangan outbound	text chat		▪ Zulkarnain, W. 2013. <i>Dinamika Kelompok: Latihan Kepemimpinan Pendidikan</i>. Jakarta: Bumi Aksara. ▪ Rudianto. 2010. <i>24 Jam Mengubah Perilaku dengan Outbound Training</i>. Yogyakarta: Andi Offset.	
10	PMAP60 30.3	PMAP60 30.3.1	Prinsip studi dinamika kelompok: <i>learning by doing, striptease, here & now</i> , dan variasi yang menarik.	Praktik <i>outbond</i> di masyarakat	text chat		▪ Zulkarnain, W. 2013. <i>Dinamika Kelompok: Latihan Kepemimpinan Pendidikan</i>. Jakarta: Bumi Aksara. ▪ Repi, A.A. 2017. <i>Menjadi Fasilitator Program Pelatihan & Pengembangan</i>. Yogyakarta: Media Akademi.	

11	PMAP60 30.1	PMAP60 30.1.1	Ciri, fungsi, struktur, jenis, teori pembentukan, dan perbedaan kelompok-kerumunan-massa-tim.	Presentasi hasil game komunikasi, diskusi, refleksi.		Laporan praktik	▪ Zulkarnain, W. 2013. <i>Dinamika Kelompok: Latihan Kepemimpinan Pendidikan</i>. Jakarta: Bumi Aksara. ▪ Huraerah, A. & Purwanto. 2010. <i>Dinamika Kelompok: Konsep & Aplikasi</i>. Bandung: Refika Aditama.	Laporan praktik, keaktifan & kerjasama.
12	PMAP60 30.1	PMAP60 30.1.3	Pengertian, memahami, dan menilai perilaku individu, kelompok, organisasi.	Presentasi hasil game kepemimpinan, diskusi, refleksi.		Laporan praktik	▪ Zulkarnain, W. 2013. <i>Dinamika Kelompok: Latihan Kepemimpinan Pendidikan</i>. Jakarta: Bumi Aksara. ▪ Soetopo, H. 2010. <i>Perilaku Organisasi: Teori dan Praktik dalam Bidang Pendidikan</i>. Bandung: Rosdakarya.	Laporan praktik, keaktifan & kerjasama.
13	PMAP60 30.2	PMAP60 30.2.3	Konsep dan langkah pemecahan masalah (<i>problem solving</i>)	Presentasi hasil game manajemen konflik, diskusi, refleksi.		Laporan praktik	▪ Zulkarnain, W. 2013. <i>Dinamika Kelompok: Latihan Kepemimpinan Pendidikan</i>. Jakarta: Bumi Aksara. ▪ Muhammad, A. 2009. <i>The Power of Out-bound Training</i>. Jogjakarta: Power Book.	Laporan praktik, keaktifan & kerjasama.
14	PMAP60 30.1	PMAP60 30.1.3	Pengertian pola interaksi, keefektifan, kekompakan, dan saling ketergantungan individu dan kelompok.	Presentasi hasil game <i>team building</i> , diskusi, refleksi.		Laporan praktik	▪ Zulkarnain, W. 2013. <i>Dinamika Kelompok: Latihan Kepemimpinan Pendidikan</i>. Jakarta: Bumi Aksara. ▪ Soetopo, H. 2010. <i>Perilaku Organisasi: Teori dan Praktik dalam Bidang Pendidikan</i>. Bandung: Rosdakarya.	Laporan praktik, keaktifan & kerjasama.
15	PMAP60 30.1	PMAP60 30.1.2	Sejarah, status, manfaat, proses, dan pendekatan dinamika kelompok.	Refleksi kontribusi individu dalam tugas		Team assesment	▪ Zulkarnain, W. 2013. <i>Dinamika Kelompok: Latihan Kepemimpinan Pendidikan</i>. Jakarta: Bumi Aksara. ▪ Huraerah, A. & Purwanto. 2010. <i>Dinamika Kelompok: Konsep & Aplikasi</i>. Bandung: Refika Aditama.	Hasil team assesment, keaktifan & kerjasama.
16			UAS	Mengerjakan UAS	Soal UAS			Jawaban UAS

- C. Video implementasi *hybrid learning* matakuliah Dinamika Kelompok dengan model CPS berdurasi ± 15 menit. Link <https://youtu.be/Bgs7NoWII3Y>



Lampiran 2 Lembar Validasi

INSTRUMEN MEDIA

A. Identitas Responden

Nama :
Pendidikan Terakhir :
Profesi :
Instansi :

B. Pengantar

Dengan hormat kami meminta bantuan Bapak/Ibu untuk mengisi angket di bawah ini untuk memenuhi pelaksanaan validasi media video sebagai bahan belajar dengan judul sebagai berikut
Yang ditautkan pada alamat berikut

C. Petunjuk Pengisian

- Sebelumnya Bapak/Ibu dianjurkan untuk melihat dan mencermati media video yang dikembangkan.
- Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c atau d pada jawaban yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu yang paling tepat.
- Kecermatan Bapak/Ibu dalam penilaian ini sangat diharapkan.
- Dalam angket di bawah ini terdapat bagian untuk mengisi komentar atau saran. Diharapkan komentar atau saran yang Bapak/Ibu berikan dapat menyempurnakan media Video ini.

D. Pertanyaan Angket

1. Apakah pemilihan media sesuai dengan materi yang disajikan?
a. Sesuai c. Kurang Sesuai
b. Cukup Sesuai d. Tidak Sesuai
2. Apakah tujuan pembelajaran yang tercantum dalam media video jelas?
a. Jelas c. Kurang jelas
b. Cukup jelas d. Tidak jelas
3. Apakah bahasa yang digunakan sesuai usia sasaran?
a. Sesuai c. Kurang Sesuai
b. Cukup Sesuai d. Tidak Sesuai
4. Apakah bahasa yang digunakan bersifat komunikatif?
a. Komunikatif c. Kurang komunikatif
b. Cukup komunikatif d. Tidak komunikatif
5. Apakah artikulasi dalam media video pembelajaran terdengar jelas?
a. Jelas c. Kurang jelas
b. Cukup jelas d. Tidak jelas
6. Apakah media video sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan?
a. Sesuai c. Kurang Sesuai
b. Cukup Sesuai d. Tidak Sesuai
7. Bagaimana kejelasan gambar yang ada pada tayangan media video ini?
a. Jelas c. Kurang jelas
b. Cukup jelas d. Tidak jelas
8. Bagaimana kejelasan suara pada tayangan media video ini?
a. Jelas c. Kurang jelas
b. Cukup jelas d. Tidak jelas
9. Bagaimana kejelasan teks pada tayangan media video ini?
a. Jelas c. Kurang jelas
b. Cukup jelas d. Tidak jelas
10. Bagaimana kejelasan dialog dalam tayangan media video?
a. Jelas c. Kurang jelas
b. Cukup jelas d. Tidak jelas

11. Apakah gambar yang disajikan pada tayangan media video ini menarik?
 - a. Jelas
 - b. Cukup jelas
 - c. Kurang jelas
 - d. Tidak jelas
12. Apakah materi yang disajikan dengan media video ini lebih menarik?
 - a. Menarik
 - b. Cukup menarik
 - c. Kurang menarik
 - d. Tidak menarik
13. Apakah media video yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik mahasiswa?
 - a. Sesuai
 - b. Cukup Sesuai
 - c. Kurang Sesuai
 - d. Tidak Sesuai
14. Apakah media video pembelajaran ini dapat mempermudah pengguna dalam menguasai keseluruhan materi yang ditampilkan?
 - a. Sesuai
 - b. Cukup Sesuai
 - c. Kurang Sesuai
 - d. Tidak Sesuai
15. Apakah alur yang disajikan pada media video pembelajaran sudah jelas?
 - a. Sesuai
 - b. Cukup Sesuai
 - c. Kurang Sesuai
 - d. Tidak Sesuai
16. Apakah media video mudah diakses?
 - a. Mudah
 - b. Cukup mudah
 - c. Kurang mudah
 - d. Tidak mudah
17. Apakah durasi media videonya sudah sesuai untuk pembelajaran?
 - a. Sesuai
 - b. Cukup Sesuai
 - c. Kurang Sesuai
 - d. Tidak Sesuai
18. Apakah teknik pengambilan gambarnya sudah sesuai untuk materi yang disajikan?
 - a. Sesuai
 - b. Cukup Sesuai
 - c. Kurang Sesuai
 - d. Tidak Sesuai
19. Apakah pergantian gambar atau transisi dengan cerita yang disajikan sudah sesuai?
 - a. Sesuai
 - b. Cukup Sesuai
 - c. Kurang Sesuai
 - d. Tidak Sesuai
20. Apakah pengambilan gambarnya variatif?
 - a. Variatif
 - b. Cukup variatif
 - c. Kurang variatif
 - d. Tidak variatif

D. Komentar/Kritik/Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

..... 2018

(.....)

INSTRUMEN DESAIN PEMBELAJARAN

A. Identitas Responden

Nama :
 Pendidikan Terakhir :
 Profesi :
 Instansi :

B. Pengantar

Dengan hormat kami meminta bantuan Bapak/Ibu untuk mengisi angket di bawah ini untuk memenuhi pelaksanaan validasi desain pembelajaran.

C. Petunjuk Pengisian

- Sebelumnya Bapak/Ibu dianjurkan untuk melihat dan mencermati desain yang dikembangkan.
- Berilah tanda silang (x) pada jawaban yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu yang paling tepat.
- Kecermatan Bapak/Ibu dalam penilaian ini sangat diharapkan.
- Dalam angket di bawah ini terdapat bagian untuk mengisi komentar atau saran. Diharapkan komentar atau saran yang Bapak/Ibu berikan dapat menyempurnakan media Video ini.

D. Penilaian Desain Pembelajaran

No	Aspek Penilaian	Pendapat Ahli			
		Baik	Cukup	Belum	Tidak
1	Identifikasi tujuan umum pembelajaran				
2	Analisis pembelajaran				
3	Identifikasi perilaku dan karakteristik pembelajar				
4	Rumusan tujuan kinerja				
5	Rumusan kriteria acuan penilaian				
6	Pengembangan strategi pembelajar				
7	Pengembangan dan seleksi materi				
8	Rancangan bahan pembelajaran				
9	Pengembangan dan pelaksanaan evaluasi formatif				
10	Pengembangan dan pelaksanaan evaluasi sumatif				

E. Komentar/Kritik/Saran

.....

..... 2018

(.....)

Lampiran 3 Masukan Ujicoba

1. Video sudah sesuai dengan kriteria pembelajaran dan juga menarik
2. Game sangat menarik dan membuat kita kompak akan kelompok
3. Semoga dengan adanya pembelajaran seperti ini dapat kita terapkan di mana saja
4. Semoga ilmunya bermanfaat
5. Game pada Dinamika Kelompok sudah sangat bagus dan menarik, tidak hanya kesenangan yang dapat dirasakan melainkan juga ada materi pembelajaran yang bisa didapat.
6. Berkarya dan terus berkarya
7. Sangat bagus membuat peserta antusias
8. Game sangat menarik dan mudah diaplikasikan
9. Pengambilan video kebanyakan sudah sangat menarik
10. Pengambilan video kebanyakan sudah sangat menarik
11. Keseluruhan video sangat menarik dan bisa membantu dalam memahami pembelajaran
12. Media pembelajaran melalui video ini sangat menarik dan juga dapat lebih mudah dipahami karena mempraktikkan langsung materi yang diajarkan.
13. Dalam hal ini dari video dan penilaian sangat menarik dan merupakan pembelajaran yang menarik
14. Video yang ditampilkan sudah baik, cara pengambilan gambar variatif, videonya mudah diakses
15. Game pada matakuliah dinamika kelompok ini sangat menarik dan bagus.
16. Keseluruhan video menarik dan sangat membantu dalam memahami materi
17. Dari semua video memiliki variasi-variasi yang kreatif antara video yang satu dengan yang lain. Semoga untuk kedepannya mahasiswa AP lebih mengembangkan kreativitas dalam pendidikan.
18. Seluruh video sudah bagus dan kualitas gambar sudah HD. Pengambilan gambar, materi, dan editing sudah sangat baik. Prosedur permainan juga sangat mudah dipahami. Semoga bisa menjadi salah satu sumber belajar yang bermanfaat
19. Keseluruhan video pembelajaran game ini sangat menarik dan sangat membantu untuk memahami materi pembelajaran.
20. Keseluruhan game sangat bagus karena bisa jadi game tersebut adalah metode pembelajaran yang menyenangkan dan asik :)
21. Game yang sudah disediakan sangat membantu dalam proses pembelajaran.
22. Semua permainan di video tersebut sangat bagus, mengajarkan tentang dinamika kelompok antara di outdoor maupun indoor
23. Semua tim yang bekerja untuk video ini sangat "Totalitas Tanpa Batas"
24. Sangat menarik dan sangat baik. Semoga semua video ini bermanfaat
25. Video yang disajikan bisa membantu dalam inovasi belajar dan juga bisa dijadikan referensi jika ingin melakukan game yang sesuai dalam organisasi
26. Video video yang telah di buat dan di lakukan menurut saya sangat baik dan bagus guna menunjang proses pembelajaran sebagai bahan refreasing di sela sela pembelajaran.
27. Video yang beragam sangat membantu untuk proses belajar
28. Dari ke delapan game yang ada, menurut saya semua game sudah sangat baik.
29. Videonya bagus semua bagus untuk pembelajaran
30. Game team building yang gelas aladdin menurut saya sangat menarik, dalam game ini kita diajarkan untuk bekerjasama dalam sebuah tim
31. Sangat membantu kita para mahasiswa dalam memahami materi
32. Menarik dan inovatif
33. Video video ini membuat peserta paham akan kepemimpinan, team building, komunikasi dan manajemen konflik dengan cara yang menyenangkan dan seru. Selalu ada refleksi diakhir yang membuat peserta semakin paham dengan teori yang sebenarnya ingin diajarkan.
34. Bagus sekali semua vidionya
35. Video dinamika kelompok tersebut bagus, peserta di ajarkan untuk memecahkan masalah dgn baik.
36. Videonya semuanya bagus tingkatkan lagi kedepannya semoga AP menjadi lebih baik kedepannya
37. Menurut saya semua game-game diatas sudah sangat baik.
38. Video gelas aladin menurut saya sesuai dengan tema team buildingnya. Karena dalam game ini benar-benar mengajarkan tim untuk bekerja sama, bergerak bersama dalam mencapai suatu tujuan tertentu.
39. Video gelas aladdin sangat bagus dimana sudah memenuhi aspek-aspek yang telah di tentukan.
40. Video yang dibuat sangat bagus dan dapat bermanfaat bagi yang melihatnya.
41. Berkarya dan terus berkarya!
42. Mashook pak Eko ☺