



Kerjasama:
UNIVERSITAS
IBN KHALDUN
B O G O R



Monograf

Pengembangan Model Pembelajaran Online Dengan

NINE EVENTS OF INSTRUCTION

BAHASA INGGRIS KELAS 8



Tim Penulis:

Harun Suaidi Isnaini - Zainal Abidin Arief - Muktiono Waspodo

Monograf
Pengembangan Model Pembelajaran Online Dengan
NINE EVENTS OF
INSTRUCTION
BAHASA INGGRIS KELAS 8

Tim Penulis:

Harun Suaidi Isnaini - Zainal Abidin Arief - Muktiono Waspodo

Bekerjasama:



MONOGRAF
PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN *ONLINE* DENGAN
***NINE EVENTS OF INSTRUCTION*: BAHASA INGGRIS KELAS 8**

Tim Penulis:

Harun Suaidi Isnaini, Zainal Abidin Arief, Muktiono Waspodo

Desain Cover:

Ridwan

Tata Letak:

Handarini Rohana

Editor:

Rudi Hartono

ISBN:

978-623-5811-55-0

Cetakan Pertama:

Desember, 2021

Hak Cipta 2021, Pada Penulis

Hak Cipta Dilindungi Oleh Undang-Undang

Copyright © 2021

by Penerbit Widina Bhakti Persada Bandung

All Right Reserved

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

PENERBIT:

WIDINA BHAKTI PERSADA BANDUNG

(Grup CV. Widina Media Utama)

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

Anggota IKAPI No. 360/JBA/2020

Website: www.penerbitwidina.com

Instagram: @penerbitwidina

PRAKATA

Dengan memanjatkan puji dan syukur ke hadirat Allah subhanahu wa ta'ala atas segala rahmat dan karunia-Nya pada penulis, akhirnya penulis dapat menyelesaikan penyusunan monograf yang berjudul "Pengembangan Model Pembelajaran *Online* dengan *Nine Events of instruction*: Bahasa Inggris Kelas 8".

Penulis menyadari bahwa monograf ini dapat diselesaikan berkat dukungan dari berbagai pihak, oleh karena itu, penulis berterima kasih kepada semua pihak yang secara langsung dan tidak langsung memberikan kontribusi dalam penyelesaian monograf ini. Secara khusus pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih pada Dr. Zainal Abidin Arief, M.Sc. dan Dr. Muktiono Waspodo, M.Pd. sebagai pembimbing yang telah membimbing dan mengarahkan penulis selama penyusunan monograf ini dari awal hingga monograf ini dapat diselesaikan.

Penulis juga berterima kasih pada Rektor, Dr. H. Endin Mujahidin, M.Si., direktur Sekolah Pascasarjana, Prof. Dr, KH. Didin Hafidhuddin, MS. Ketua program studi Teknologi Pendidikan, Dr. Zainal Abidin Arief, M.Sc. beserta segenap jajarannya yang telah berupaya meningkatkan situasi kondusif pada Sekolah Pascasarjana. Demikian juga penulis menyampaikan terima kasih pada seluruh dosen dan staf administrasi, termasuk rekan-rekan mahasiswa yang telah menemani proses studi dan memberikan bantuan sehingga peneliti dapat menyelesaikan monograf ini.

Penulis berterima kasih pada Yayasan Al Sudais Indonesia atas beasiswa yang diberikan sehingga penulis dapat menempuh studi di program magister Teknologi Pendidikan UIKA. Tak lupa penulis berterima kasih kepada kepala sekolah Al Wafi *Islamic Boarding School* dan rekan-rekan guru yang telah mendukung proses penelitian dan penyusunan monograf ini.

Akhirnya penulis mengucapkan terima kasih pada istri tercinta, Yuni, yang senantiasa setia dan sabar mendorong penulis untuk menyelesaikan monograf ini.

Penulis berharap hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangsih bagi dunia pendidikan di Indonesia pada masa era globalisasi dan teknologi informasi.

Bogor, 19 November 2021

Harun Suaidi Isnain

DAFTAR ISI

PRAKATA	iii
DAFTAR ISI	iv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Masalah	3
C. Rumusan Masalah	3
D. Kegunaan Hasil Penelitian	3
BAB 2 METODOLOGI	5
A. Tujuan	5
B. Waktu dan Tempat Penelitian	5
C. Metode Penelitian	5
D. Langkah-Langkah Penelitian	7
E. Populasi dan Sampel.....	8
F. Teknik Analisis Data	9
1. Analisis Kuantitatif	9
2. Analisis Kualitatif.....	10
BAB 3 KAJIAN TEORI	13
A. Konsep Pengembangan Model.....	13
1. Model Pembelajaran <i>Online</i>	13
2. Hasil Belajar.....	16
B. Kajian Teoretik Fokus Penelitian	19
1. Teori Pembelajaran Robert Gagne.....	19
2. <i>Nine Event of Instruction</i>	21
3. Pembelajaran Multimedia	25
4. Teori Pembelajaran Bahasa Inggris.....	26
C. Penelitian yang Relevan.....	32
1. Penelitian tentang Model <i>Nine events of instructions</i> dan Pembelajaran Multimedia	32
2. Penelitian tentang Pembelajaran <i>Online</i>	35
BAB 4 PEMBAHASAN	39
A. Pengembangan Model	39
1. Penelitian Pendahuluan	39
2. Perencanaan Penelitian	41
3. Pengembangan Produk Awal	46
4. Validasi Ahli	62
5. Uji Coba Kelompok Kecil	66

6. Uji Coba Kelompok Besar	72
B. Keterbatasan Penelitian	94
BAB 5 KESIMPULAN	97
A. Kesimpulan	97
B. Saran	98
DAFTAR PUSTAKA	99
PROFIL PENULIS	104



PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Pada Maret 2020, WHO was pandemi global COVID-19. Pandemi ini mengharuskan adanya berbagai pembatasan kegiatan masyarakat, khususnya yang mengumpulkan orang banyak di satu tempat. Sekolah termasuk kegiatan yang terdampak pembatasan ini. Pada bulan yang sama, Kemendikbud Indonesia menerapkan kebijakan pembelajaran jarak jauh (PJJ) dari rumah. Salah satu model pembelajaran yang direkomendasikan adalah pembelajaran *online* atau pembelajaran *daring* (Waspodo 2020; Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia 2020).

Pembelajaran *online* atau yang juga dikenal sebagai pembelajaran berbasis internet bukanlah hal yang baru. Seiring dengan berkembangnya teknologi informasi dan meluasnya akses internet, dunia pendidikan melakukan berbagai inovasi. Ada berbagai macam implementasi teknologi internet dalam pendidikan, seperti pemanfaatan blog; media sosial; video pembelajaran *online*; kursus *online* (*massive open online course*/MOOC); situs-situs pembelajaran dari penerbit buku; hingga aplikasi *learning management system* (LMS) yang bisa digunakan serta dimodifikasi oleh sekolah dan guru sesuai kebutuhan. Sebagai gambaran, *Class Central* melaporkan bahwa pada tahun 2018 jumlah peserta MOOC di seluruh dunia sebesar 101 juta peserta (Tekin *et al.* 2020). Hal ini menunjukkan, seiring dengan semakin tak terpisahkannya internet dalam keseharian, pembelajaran *online* semakin diminati.

Pembelajaran *online* memiliki berbagai manfaat. Dengan tidak adanya kebutuhan untuk ruangan secara fisik, pembelajaran dapat dilakukan di mana saja tanpa terikat dengan lokasi geografis. Dengan adanya platform untuk

mengelola materi pembelajaran, pembelajaran dapat dilakukan secara asinkronus. Dengan digunakannya gawai seperti komputer, ponsel, dan tablet, materi pembelajaran dapat dibuat berbentuk multimedia sehingga memungkinkannya menjadi lebih menarik dan mudah dicerna oleh siswa. Teknologi komunikasi, baik yang ada secara *built-in* dalam LMS ataupun dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran, memungkinkan komunikasi yang cepat antara guru dan siswa. Aplikasi konferensi video (misal: Zoom; Google Meet; Microsoft Team; Skype) memungkinkan diadakannya kelas virtual dan aplikasi pengirim pesan (misal: WhatsApp; Telegram; Skype) memungkinkan dibentuknya forum virtual untuk berkomunikasi kapanpun dan di manapun. Teknologi internet itu sendiri memungkinkan sumber-sumber belajar dikumpulkan dari berbagai sumber sehingga memperkaya pengetahuan siswa. Pembelajaran *online* membuka potensi belajar yang sangat besar.

Beberapa penelitian menunjukkan efektivitas penerapan pembelajaran *online*. Penerapan pembelajaran *online* asinkronus pada tingkat universitas menunjukkan hasil yang baik (Chairiyani 2013). Demikian pula penggunaan blog untuk meningkatkan keterampilan membaca (Khusniyah and Hakim 2019). Penerapan model pembelajaran *blended learning* menunjukkan hasil yang lebih baik dibandingkan pembelajaran tradisional (Setyawan 2019).

Kendati memiliki potensi yang besar, pembelajaran *online* bukanlah tanpa masalah. Permasalahan yang mungkin muncul dalam pembelajaran *online* antara lain meliputi masalah dalam hal penggunaan materi ajar, interaksi siswa, dan suasana belajar (Fortune *et al.*, 2011, dan Roberts & McInnerney, 2007, dalam Adijaya and Santosa 2018). Sebagian guru mengatakan mereka memiliki kesulitan menjadikan pembelajaran *online* bersifat interaktif (Su *et al.* 2005). Saat diberi pilihan, mahasiswa cenderung memilih pembelajaran tatap muka dibanding pembelajaran *online* (Laili and Nashir 2021). Penelitian di Universitas Islam Negeri Malang menyimpulkan bahwa terdapat tiga penghalang dalam pembelajaran *online*, yaitu: kurangnya sentuhan manusia; kekurangan dalam jaringan internet; serta kekurangan yang bersifat fisik seperti kelelahan mata bagi guru maupun siswa (Octaberlina and Muslimin 2020).

Penelusuran informasi terkait persepsi dan hasil pembelajaran *online*, baik melalui dokumen maupun *survey* informal yang subyektif, memberikan gambaran yang berbeda-beda. Di satu sisi terdapat penelitian-penelitian yang menunjukkan dampak positif pembelajaran *online*. Di sisi lain, terdapat persepsi bahwa, jika diberi pilihan, siswa cenderung memilih pembelajaran tatap muka. Kerancuan ini merupakan hal yang wajar, mengingat penerapan pembelajaran *online* secara luas belum lama diterapkan, apalagi menjadi program tetap institusi-institusi pendidikan di Indonesia.

Satu hal yang pasti, pandemi covid-19, yang saat monograf ini ditulis telah memasuki tahun kedua, menjadikan pembelajaran *online* hampir merupakan suatu keharusan, terkhusus di kota-kota besar di mana akses internet relatif mudah didapat. Ini berarti penelitian pengembangan desain pembelajaran *online* sangat diperlukan. Di sini, Teknologi Pendidikan sebagai suatu bidang studi perlu melakukan suatu inovasi yang dapat menyelesaikan masalah ini, karena salah satu kawasan penelitian Teknologi Pendidikan adalah kawasan desain yang di dalamnya mencakup desain sistem pembelajaran (Arief 2017). Penulis berharap penelitian ini dapat memberi sumbangsih dalam pengembangan desain pembelajaran *online* di Indonesia.

B. FOKUS MASALAH

Fokus masalah dalam penelitian ini yaitu pengembangan model pembelajaran *online* untuk mata pelajaran Bahasa Inggris. Adapun materi yang dipilih adalah *degree of comparison* yang diajarkan pada kelas 8 dalam kurikulum 2013.

C. RUMUSAN MASALAH

Rumusan masalah dalam penelitian ini dirumuskan dalam tiga poin berikut:

1. Bagaimana mengembangkan model pembelajaran *online* dengan *nine events* untuk mata pelajaran Bahasa Inggris?
2. Bagaimana kelayakan model pembelajaran *online* dengan *nine events* untuk mata pelajaran Bahasa Inggris?

D. KEGUNAAN HASIL PENELITIAN

Kegunaan hasil penelitian ini yaitu:

1. Bagi guru, sebagai model pembelajaran untuk digunakan dalam pembelajaran *online*.
2. Bagi desainer instruksional, sebagai referensi untuk mengembangkan desain instruksional yang efektif.
3. Bagi pengembang media pembelajaran, sebagai referensi untuk membuat media pembelajaran.
4. Bagi peneliti pendidikan, sebagai referensi untuk penelitian di bidang pengembangan model pembelajaran *online*.
5. Bagi kepala sekolah, sebagai salah satu model yang bisa diadaptasi untuk dijadikan alat evaluasi proses pembelajaran, khususnya pembelajaran *online*.

6. Bagi akademisi, sebagai suatu bahan diskusi dalam topik pembelajaran *online* dan desain instruksional, baik di ruang kelas, seminar, maupun buku.
7. Bagi lembaga pendidikan, sebagai referensi untuk dipelajari dalam mengembangkan model pembelajaran di lembaganya.



BAB
2

METODOLOGI

A. TUJUAN

1. Mengembangkan model pembelajaran *online* dengan *nine events of instruction* untuk mata pelajaran Bahasa Inggris.
2. Mengetahui kelayakan pembelajaran *online* dengan *nine events of instruction* untuk mata pelajaran Bahasa Inggris

B. WAKTU DAN TEMPAT PENELITIAN

Penelitian dilakukan di Al Wafi *Islamic Boarding School*, Depok. Tempat ini dipilih karena dengan pertimbangan adanya kemudahan aksesnya dan satu lokasi dengan tempat kerja peneliti, sehingga peneliti dapat memantau proses penelitian lebih baik dan utuh. Di samping itu juga dengan pertimbangan bahwa iklim dan budaya mutu di sekolah tersebut telah diketahui peneliti, sehingga memudahkan dalam pengelolaan pelaksanaan penelitiannya.

Waktu penelitian adalah bulan Juli 2021 hingga September 2021. Waktu penelitian mempertimbangkan jadwal materi pembelajaran di Al Wafi *Islamic Boarding School*. Fleksibilitas waktu dibutuhkan mengingat penelitian dilakukan pada masa pandemi di mana mengejar ketuntasan materi pembelajaran sesuai jadwal sulit dilakukan.

C. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (*research and development*). Menurut Sugiyono (Sugiyono 2013), penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk dan menguji efektivitas produk tersebut. Menurut Borg dan Gall (Effendi and Hendriyani 2016), penelitian pengembangan dalam pendidikan

adalah proses untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan yang dilakukan dengan cara mengkaji temuan penelitian yang terkait dengan produk yang akan dikembangkan mengembangkan produk berdasarkan temuan-temuan tersebut; mengujinya di lapangan di dalam *setting* di mana ia akan digunakan; dan merevisinya untuk melengkapi kekurangan-kekurangan yang ada selama uji lapangan. Dari kedua pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan adalah penelitian yang didasari oleh suatu kajian awal, yang kemudian diikuti oleh suatu proses pengembangan, pengujian, dan revisi.

Pada bagian ini, penulis akan membandingkan dua versi langkah-langkah penelitian pengembangan menurut kedua ahli di atas.

Tabel 2.1 Langkah-langkah penelitian pengembangan menurut Sugiyono dan Borg dan Gall.

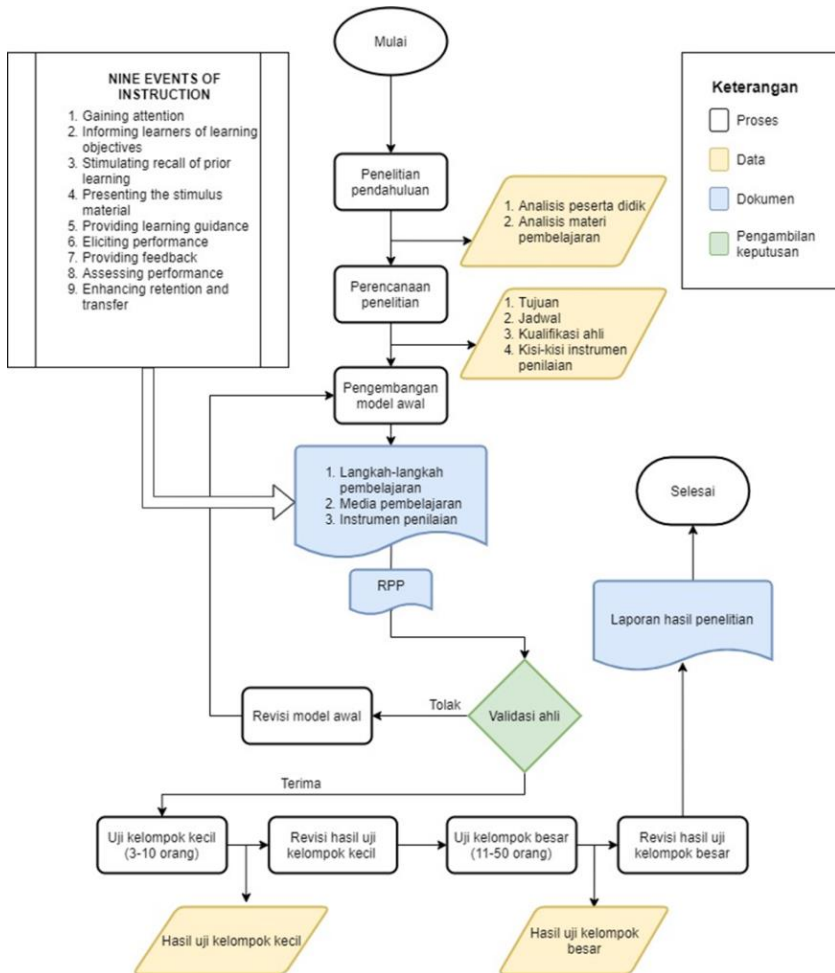
Urutan langkah	Sugiyono (Sugiyono 2013; Putra 2011)	Borg dan Gall (Effendi <i>and</i> Hendriyani 2016; Putra 2011)
1	Potensi dan masalah	Penelitian pendahuluan
2	Pengumpulan data	Perencanaan penelitian
3	Desain produk	Pengembangan model/ produk awal
4	Validasi desain	Uji ahli dan pelaksanaan uji coba lapangan awal
5	Revisi desain	Revisi hasil uji lapangan awal/terbatas
6	Ujicoba produk	Pelaksanaan uji lapangan utama
7	Revisi produk	Revisi hasil uji lapangan utama
8	Ujicoba pemakaian	Uji kelayakan/ uji lapangan operasional
9	Revisi produk	Revisi final hasil uji kelayakan
10	Produksi massal	Diseminasi dan implementasi produk akhir.

Dari perbandingan di atas, nampak bahwa skema penelitian pengembangan menurut Sugiyono dan Borg dan Gall kurang lebih sama. Perbedaan hanya tampak dua langkah pertama. Sugiyono mengawalinya dengan potensi masalah dan pengumpulan data, sementara Borg dan Gall menitikberatkan pada penelitian pendahuluan dan perencanaan penelitian. Pada intinya, kedua langkah ini berfungsi untuk memberikan landasan untuk keputusan yang dibuat dalam langkah berikutnya (desain produk/ pengembangan model awal).

D. LANGKAH-LANGKAH PENELITIAN

Karena keterbatasan waktu dan kesempatan, langkah-langkah penelitian sebagaimana diteorikan Sugiyono dan Borg dan Gall tidak bisa dilaksanakan sepenuhnya. Pada saat penelitian ini berlangsung, pesantren Al Wafi, tempat dilangsungkannya penelitian ini, mengambil kebijakan untuk menjadikan seluruh santri belajar secara *offline*. Ini mengakibatkan sedikitnya santri yang masih belajar secara *online* yang dapat dilibatkan dalam penelitian ini. Jumlah subyek penelitian menjadi kecil. Karena itu, diputuskan untuk melakukan langkah hingga langkah ke-5, yaitu revisi hasil uji lapangan terbatas.

Dalam konteks penelitian ini, penulis menggabungkan metode penelitian pengembangan dengan model *nine events* sehingga menjadi sebagaimana bagan berikut:



Bagan 2.1 Langkah-langkah penelitian pengembangan model

E. POPULASI DAN SAMPEL

Jumlah populasi siswa kelas 8 SMP Al Wafi *Islamic Boarding School* adalah 74 siswa yang terbagi ke dalam 4 kelas (8A, 8B, 8C, 8D). Karena keterbatasan waktu dan peralatan, tidak semua siswa diikutsertakan dalam penelitian. Dari 74 siswa, dipilih 35 siswa sebagai sampel. Jumlah ini diharapkan mewakili populasi.

Untuk uji kelompok kecil, peneliti memutuskan untuk mengambil sampel dengan teknik *convenience* sampling. Dalam teknik ini, sampel diambil secara insidental berdasarkan kemudahan dan kesediaan. Peneliti mengambil 2 siswa dari kelas 8A, 3 siswa dari kelas 8B, dan 3 siswa dari kelas 8C sehingga sampel berjumlah 8 orang.

Untuk uji kelompok besar, peneliti memutuskan untuk mengambil sampel dengan teknik *cluster* sampling untuk mengurangi bias. Dari kelas 8A diambil 6 siswa; dari kelas 8B diambil 8 siswa; dari kelas 8C diambil 7 siswa; dan dari kelas 8D diambil 6 siswa; dengan total sampel uji kelompok besar berjumlah 27 orang. Dengan demikian, diharapkan bias yang mungkin ada dalam uji kelompok kecil dapat berkurang.

Tabel 2.2 Populasi dan sampel penelitian

Kelas			Uji kelompok kecil	Uji kelompok besar	Total
8A	Jumlah siswa	20	2	6	8
	Prosentase	100%	10%	30%	40%
8B	Jumlah siswa	20	3	8	11
	Prosentase	100%	15%	40%	55%
8C	Jumlah siswa	17	3	7	10
	Prosentase	100%	17,65%	41,18&	58,83%
8D	Jumlah siswa	17	0	6	6
	Prosentase	100%	0%	35,29%	35,29%
Semua kelas	Jumlah siswa	74	8	27	35
	Prosentase	100	10,81%	36,49%	47,30%

F. TEKNIK ANALISIS DATA

Data dalam penelitian ini dianalisis secara deskriptif. Terdapat 2 macam analisis dalam penelitian ini, yaitu analisis kuantitatif dan analisis kualitatif.

1. Analisis kuantitatif

Analisis kuantitatif dilakukan pada hasil belajar. Hasil belajar ranah kognitif dianalisis melalui hasil kuis *online*. Hasil belajar ranah afektif dianalisis melalui kuesioner. Hasil belajar ranah psikomotor dianalisis melalui penugasan.

Ranah belajar kognitif dan psikomotor dinilai dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 2.3 Pedoman pemberian skor ranah kognitif dan psikomotor.

Skor	Predikat
89- 100	Sangat baik
70 – 88	Baik
56 – 69	Cukup baik
0 – 55	Tidak baik

Skor ideal ditetapkan 70 poin sesuai dengan KKM sekolah. Maka, interpretasi kelayakan model pembelajaran yang dikembangkan terhadap hasil belajar ranah kognitif dan psikomotor adalah sebagai berikut:

Tabel 2.4 Interpretasi efektivitas model pembelajaran terhadap hasil belajar ranah kognitif dan psikomotor.

Jumlah siswa yang mencapai nilai ideal (70)	Kualifikasi
80%	Sangat layak
70% – 80%	Layak
50% – 70%	Cukup layak
0% – 50%	Tidak layak

Hasil belajar ranah afektif dianalisis pedoman pemberian nilai sebagai berikut:

Tabel 2.5 Pedoman pemberian skor kuesioner hasil belajar ranah afektif.

Keterangan	Skor
Setuju	4
Cukup setuju	3
Kurang setuju	2
Tidak setuju	1

Skor tersebut kemudian dibuat prosentase terhadap skor maksimum sehingga nilai yang didapatkan adalah dalam rentang 0-100. Kriterianya adalah sebagai berikut:

Tabel 2.6 Pedoman pemberian predikat ranah afektif.

Nilai	Predikat
85 - 100	Sangat baik
63 – 84	Baik
33 – 62	Kurang baik
0 – 33	Tidak baik

Predikat ideal ditetapkan “baik”. Maka, interpretasi kelayakan model pembelajaran yang dikembangkan terhadap hasil belajar ranah afektif adalah sebagai berikut:

Tabel 2.7 Interpretasi efektivitas model pembelajaran terhadap hasil belajar ranah afektif.

Jumlah siswa yang mencapai predikat ideal (baik)	Kualifikasi
80%	Sangat layak
70% – 80%	Layak
50% – 70%	Cukup layak
0% – 50%	Tidak layak

2. Analisis kualitatif

Analisis kualitatif dilakukan untuk mengetahui lebih dalam kelayakan model pembelajaran yang dikembangkan. Analisis kualitatif dilakukan dengan metode wawancara ahli dan wawancara siswa. Pemilihan subyek wawancara dilakukan secara *purposive*. Peneliti memilih subyek wawancara yang menurut penilaian subyektifnya dapat memberikan masukan yang baik bagi pengembangan produk. Ahli yang dipilih merupakan ahli yang tersedia pada saat wawancara hendak dilakukan. Siswa yang dipilih adalah siswa yang memiliki sifat komunikatif dan mampu menyampaikan pendapatnya dengan baik.

Jenis wawancara yang dilakukan adalah wawancara tidak terstruktur. Pedoman wawancara yang digunakan berupa garis besar permasalahan yang ditanyakan. Dikarenakan sifat penelitian pengembangan yang berkembang seiring dengan proses penelitian, maka pedoman wawancara berkembang seiring dengannya. Pedoman wawancara ahli adalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana pendapat Anda tentang langkah-langkah pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini?
- 2) Bagaimana pendapat Anda tentang instrumen penilaian yang dikembangkan dalam penelitian ini?
- 3) Bagaimana pendapat Anda tentang media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini?
- 4) Mohon berikan saran untuk mengembangkan model pembelajaran ini.

Pedoman wawancara siswa adalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana pendapatmu tentang model pembelajaran ini secara umum?
- 2) Bagaimana pendapatmu tentang media pembelajaran yang digunakan?
- 3) Bagaimana pendapatmu tentang soal-soal ujiannya?
- 4) Bagaimana pendapatmu tentang kuesionernya?
- 5) Bagaimana pendapatmu tentang tugasnya?
- 6) Bagaimana perbandingan pembelajaran ini dengan pembelajaran tatap muka di sekolah?
- 7) Apakah kamu suka dengan pembelajaran ini?
- 8) Menurutmu, apa yang bisa menjadikan pembelajaran ini lebih menarik?

BAB
3

KAJIAN TEORI

A. KONSEP PENGEMBANGAN MODEL

1. Model Pembelajaran *Online*

Pembelajaran mengandung arti proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Arief 2015). Pembelajaran *online* adalah pembelajaran yang dilakukan dilakukan dengan bantuan jaringan internet (Belawati 2019). Pembelajaran *daring* memiliki beberapa sinonim yang bermakna sama, antara lain: pembelajaran *daring* (dalam jaringan), pembelajaran berbasis web, dan *e-learning* (Chaeruman and Maudiarti 2018; Kusmana 2011; Rusman, Kurniawan, and Riyana 2011). Interaksi dalam *e-learning* dilakukan dari jarak jauh dengan menggunakan gawai berupa *smartphone*, tablet, komputer laptop, atau desktop untuk saling menghubungkan siswa dan guru serta menampilkan berbagai media pembelajaran.

Pembelajaran *online* memiliki kelebihan dan kekurangan yang dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 3.1 Kelebihan dan kekurangan pembelajaran *online*
(Rusman, Kurniawan, and Riyana 2011)

Kelebihan pembelajaran <i>online</i>	Kekurangan pembelajaran <i>online</i>
Akses belajar tersedia kapanpun dan dimanapun.	Keberhasilan pembelajaran berbasis web bergantung pada kemandirian dan motivasi belajar.
Biaya operasional per siswa untuk mengikuti pembelajaran lebih terjangkau.	Akses pembelajaran seringkali menjadi masalah (misal: jaringan tidak mendukung, pen.)
Pengawasan terhadap perkembangan siswa lebih mudah.	Pembelajar dapat merasa cepat bosan dan jenuh jika tidak dapat mengakses informasi.

Lebih memungkinkan untuk menjadikan pembelajaran terpersonalisasi.	Dibutuhkan panduan bagi pembelajar untuk mencari informasi yang relevan.
Materi pelajaran bisa diperbarui secara lebih mudah.	Dapat membuat pembelajar merasa terisolasi dan terbatas dalam komunikasi.

Pengelolaan pembelajaran *online* yang efektif dilakukan dengan menggunakan *learning management system* (LMS), yaitu perangkat lunak berbasis web untuk menyusun, menampilkan, dan mengelola bahan ajar (Hanum 2013). Dengan menggunakan LMS, guru dapat menyimpan bahan ajar dan siswa dapat mengaksesnya kapanpun dibutuhkan. Materi yang dibuat dapat berwujud e-book, video, tautan (link) ke website tertentu, ataupun kuis *online*. Bersama materi tersebut, guru dapat pula memberikan catatan berisi instruksi pembelajaran. Fitur-fitur LMS ini memungkinkan memungkinkan pembelajaran dilakukan secara sinkronus maupun asinkronus dengan berbagai media pembelajaran yang interaktif.

Chaeruman dan Maudiarti (2018) menyatakan bahwa terdapat 4 ruang belajar, yaitu: *live synchronous*; *virtual synchronous*; *self-directed asynchronous*; dan *collaborative asynchronous*. Pembelajaran *online*, terutama yang dikelola dengan LMS, memungkinkan ketiga ruang belajar terakhir dimanfaatkan.

Tabel 3.2 Empat ruang belajar (Chaeruman and Maudiarti 2018)

No	Ruang Belajar	Keterangan
1	<i>Live synchronous learning</i> (LSL/tatap muka)	Pengalaman belajar yang terjadi saat guru, siswa, dan sumber belajar hadir di waktu dan tempat yang sama. (contoh: pembelajaran klasikal di ruang kelas)
2	<i>Virtual synchronous learning</i> (VSL/tatap maya)	Pengalaman belajar yang terjadi saat guru, siswa, dan sumber belajar hadir di waktu yang sama namun di tempat yang berbeda (contoh: konferensi video, webinar, dsb.)
3	<i>Collaborative asynchronous learning</i> (CAL/kolaboratif-asinkronus)	Pengalaman belajar yang terjadi saat guru, siswa, dan sumber belajar tidak berada di waktu yang sama, namun saling berinteraksi (contoh: forum diskusi, penugasan <i>daring</i> , dsb.)
4	<i>Self-directed asynchronous learning</i> (SAL/mandiri)	Pengalaman belajar yang terjadi saat siswa berinteraksi dengan sumber belajar secara mandiri dan dalam temponya sendiri tanpa intervensi dari guru. (video tutorial, <i>podcast</i> , aplikasi komputer, dsb.)

Dalam konteks penelitian ini, ruang belajar yang dimanfaatkan adalah ruang belajar *self-directed asynchronous*. Siswa menyimak materi pembelajaran berupa video, gambar, *slide* presentasi, dan sebagainya, kemudian melakukan asesmen berupa kuis *online* secara mandiri tanpa intervensi dari guru.

Dalam model pembelajaran *online*, guru bertindak sebagai fasilitator pembelajaran, alih-alih sumber utama materi pelajaran. Guru mengarahkan siswa pada sumber-sumber belajar untuk disimak, baik dalam bentuk website maupun *file* multimedia. Tautan ke website dan *file-file* multimedia dikelola melalui LMS. Dari waktu ke waktu, guru mengadakan kelas virtual (tatap maya) melalui aplikasi konferensi video untuk memberikan penjelasan materi dan membuka sesi tanya jawab. Selain itu, guru juga memberikan laporan kemajuan pembelajaran pada siswa melalui aplikasi pengirim dan memberikan pengumuman-pengumuman terkait pembelajaran melalui LMS.

Peran siswa dalam pembelajaran *online* yakni belajar secara sinkronus dan asinkronus. Secara sinkronus, siswa belajar melalui kelas virtual yang disediakan guru dari waktu ke waktu. Secara asinkronus, siswa menyimak materi secara mandiri dengan mengakses LMS. Siswa menyelesaikan tugas dengan cara mengunggahnya ke LMS. Melalui aplikasi pengirim pesan, siswa berkomunikasi dengan siswa lain dan dengan guru untuk mendiskusikan tugas di luar kelas virtual.

Dikarenakan pembelajaran *online* yang mensyaratkan penggunaan gawai, maka sumber belajar multimedia menjadi pilihan utama. Berikut adalah tabel sumber belajar dan penggunaannya dalam pembelajaran *online*.

Tabel 3.3 Sumber belajar *online*

Media pembelajaran	Sumber	Penggunaan
Buku	Buku teks yang dimiliki siswa dan/atau versi digitalnya.	Buku digunakan secara konvensional. Guru dapat menampilkan versi digital di layar melalui fitur <i>share screen</i> sementara siswa membuka versi cetaknya.
Gambar / poster digital	Internet; buatan guru sendiri.	Guru membagikannya melalui LMS. Guru menampilkannya di layar saat tatap maya.
<i>Slide</i> presentasi	Buatan guru sendiri	Guru membagikannya melalui LMS. Guru menampilkannya di layar saat tatap maya.
Video	Internet; buatan guru sendiri.	Guru membagikannya melalui LMS. Siswa menyimaknya di luar jam tatap maya.

Website / blog	Internet; buatan guru sendiri.	Guru membagikan tautan melalui LMS. Siswa menyimpannya di luar jam tatap maya.
Kuis <i>online</i>	Buatan guru melalui aplikasi kuis <i>online</i> seperti Google Form, Quizizz, atau Kahoot!	Guru memberikan tautan melalui LMS. Siswa mengerjakan di dalam atau di luar kelas virtual. Guru membahasnya saat tatap maya.

Untuk memudahkan dan melancarkan pembelajaran *online*, sumber belajar dikelola melalui LMS. Guru mengunggah *file*; menyediakan tautan; menulis instruksi; dan memberikan pengumuman pembelajaran di LMS. Guru mengarahkan siswa untuk menuntaskan kegiatan pembelajaran *online* dan membangun kebiasaan belajar *online* dengan LMS.

Saat ini terdapat berbagai produk LMS seperti Google Classroom, Moodle, Chamilo, Edmodo, Schoology, dan lain-lain. Pemilihan LMS sebaiknya diseragamkan dalam satu lembaga pendidikan, alih-alih diserahkan pada guru. Pemilihan LMS perlu mempertimbangkan kemudahan penggunaan di samping kekayaan fitur. Dikarenakan keadaan yang berbeda-beda bagi tiap-tiap lembaga pendidikan, tidak ada satu LMS yang direkomendasikan lebih dari yang lainnya. Pada penelitian ini, penulis menggunakan Google Classroom dikarenakan kemudahan penggunaan serta familiaritas penulis dan sampel penelitian (siswa tempat penulis bekerja) dengan LMS tersebut. Penggunaan LMS yang sudah terbiasa digunakan ini diharapkan melancarkan proses pembelajaran *online* karena siswa sudah memahami cara penggunaannya.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran *online* lebih menitikberatkan pada pembelajaran asinkronus. Hal ini mensyaratkan tingkat kemandirian yang relatif lebih tinggi baik dari guru maupun siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Guru perlu membuat persiapan yang matang sebelum pembelajaran dimulai, improvisasi di tengah pembelajaran lebih sedikit, dan siswa melakukan sebagian besar kegiatan pembelajaran di luar pengawasan guru secara langsung.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah suatu kemampuan atau perubahan sikap yang dimiliki berkat pengalaman-pengalaman dalam proses pembelajaran yang dapat diukur dengan evaluasi yang dapat dinyatakan dalam bentuk nilai (Muthoharoh 2017; Rosnaningsih, Faridah, *and* Fitriyani 2020). Sebagian ahli menyatakan hasil belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor (Pritakinanthi 2017; Arikunto 2018). Pembagian hasil belajar menjadi tiga ranah ini disebut

taksonomi Bloom karena dicetuskan oleh ahli pendidikan Benjamin Bloom (Sudjana 1994).

Hamalik (Pritakinanthi 2017) dan Arikunto (Arikunto 2018) menyatakan bahwa ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni *knowledge* (pengetahuan, dan ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan) *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan *evaluation* (menilai),

Menurut Krathwohl (1974) aspek afektif berkenaan dengan sikap dan nilai (Nurbudiyani 2013; Mahananingtyas 2017). Menurut Nurhidayati dan Sunarsih (2013), ranah afektif adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan perasaan. Krathwohl membagi ranah afektif ke dalam lima tingkatan: *receiving* (menerima); *responding* (menanggapi); *valuing* (menilai); *organization* (mengelola); dan *characterization* (mencirikan) (Nurhidayati and Sunarsih 2013).

Aspek psikomotor berkenaan dengan ranah keterampilan dan kemampuan bertindak (Mahananingtyas 2017). Menurut Bloom, ranah psikomotor berhubungan dengan hasil belajar yang pencapaiannya melalui keterampilan manipulasi yang melibatkan otot dan kekuatan fisik. (Djazari and Sagoro 2011; Nurwati 2014). Menurut Djazari dan Sagoro (2011), penilaian hasil belajar psikomotor atau keterampilan mencakup persiapan, proses, dan produk yang dapat dinilai pada saat proses pembelajaran berlangsung atau sesudah proses berlangsung. Menurut Nurwanti, ranah psikomotorik adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan aktivitas otot, fisik, atau gerakan-gerakan anggota badan. Hasil belajar psikomotor dapat dibagi ke dalam lima tahap, yaitu: imitasi, manipulasi, presisi, artikulasi, dan naturalisasi (Nurwati 2014).

Pengertian hasil belajar sebagaimana diuraikan oleh para ahli dan peneliti di atas dikembangkan berdasarkan teori hasil belajar oleh Benjamin Bloom. Robert Gagne (Gagne 1985; Gagne, Briggs, and Wager 1992), yang teori desain pembelajarannya penulis gunakan dalam penelitian ini, membagi hasil belajar ke dalam lima kategori: *intellectual skills* (kemampuan intelektual); *cognitive strategies* (strategi kognitif); *verbal information* (informasi verbal); *motor skills* (keterampilan); dan *attitudes* (sikap). Meskipun pembagian hasil belajarnya berbeda, namun banyak aspek yang sama-sama dicakup dalam teori kedua ahli tersebut.

Pada intinya, pembagian hasil belajar ke dalam suatu taksonomi berguna untuk menyusun instruksi pembelajaran ke dalam aktivitas-aktivitas yang secara dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pembelajaran yang spesifik.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan pada hakikatnya adalah perubahan dalam diri siswa yang merupakan hasil dari proses pembelajaran. Di sini, penulis mengambil keputusan untuk memilih teori hasil belajar Bloom dikarenakan teori inilah yang digunakan dalam Kurikulum 2013 di Indonesia. Hasil belajar dapat dikelompokkan ke dalam tiga aspek, yaitu aspek kognitif (intelektual), afektif (sikap), dan psikomotor (keterampilan). Hasil belajar kognitif akan dinilai melalui suatu tes tertulis. Hasil penilaian afektif akan dinilai melalui kuesioner untuk menilai sikap siswa terhadap sumber belajar. Hasil belajar psikomotor dinilai dengan penugasan yang dapat memunculkan keterampilan berbahasa produktif (*productive skill*) siswa, misalnya berbicara (*speaking*).

Tabel 3.4 Hasil belajar Bahasa Inggris berdasarkan teori Bloom dan Gagne.

Hasil belajar menurut Gagne	Hasil belajar menurut Bloom	Contoh dalam pembelajaran Bahasa Inggris
<i>Cognitive strategy</i>	Ranah kognitif	Menggunakan kamus untuk mencari makna kata. Menggunakan kosakata lain untuk menyampaikan makna yang sama dalam percakapan.
<i>Verbal information</i>		Menyatakan makna kosakata. Menyusun tabel rumus <i>simple present tense</i> .
<i>Intellectual skill</i>	Ranah kognitif / ranah psikomotor	Menggunakan kosakata baru dalam kalimat. Menyusun tulisan sesuai topik pembelajaran menggunakan <i>target grammar</i> dan <i>target vocabulary</i> . Melakukan percakapan sesuai topik pembelajaran yang memuat <i>target vocabulary</i> dan <i>target grammar</i> .
<i>Motor Skill</i>	Ranah psikomotor	
<i>Attitude</i>	Ranah afektif	Menyimak video pembelajaran dengan baik (tidak teralihkn perhatiannya). Mencari materi pembelajaran sendiri di internet sesuai topik.

B. KAJIAN TEORETIK FOKUS PENELITIAN

1. Teori Pembelajaran Robert Gagne

Teori pembelajaran Gagne didasarkan pada teori pembelajaran kognitif (*cognitive theories of learning*) atau teori pemrosesan informasi (*information processing theory of learning*). Gagne memandang pembelajaran sebagai suatu kejadian di mana pembelajar memproses informasi yang datang padanya melalui proses-proses yang terperinci. Proses ini terjadi secara internal dalam diri pembelajar.

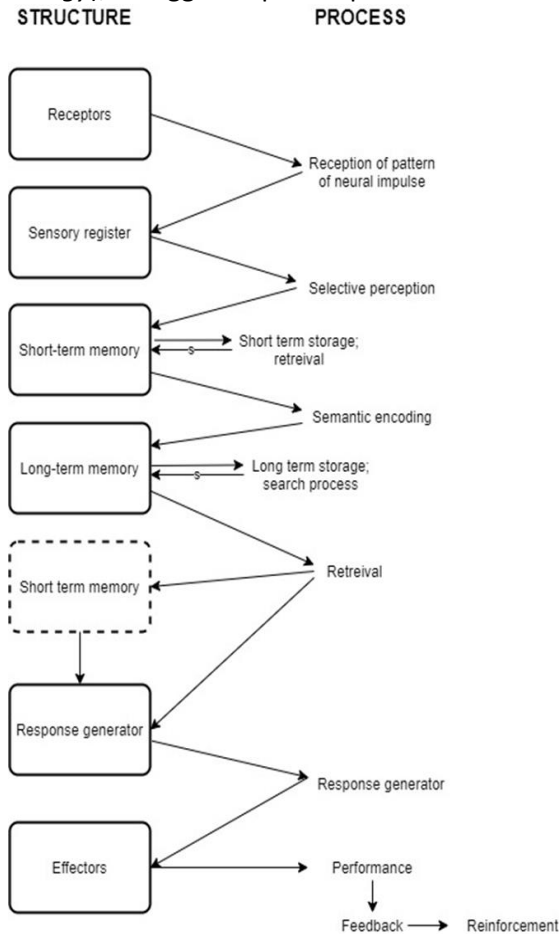
Urutan proses ini, menurut Gagne adalah sebagai berikut: Suatu rangsangan yang memengaruhi reseptor pembelajar menimbulkan suatu pola aktivitas syaraf yang direkam (*registered*) oleh indera (*sensory register*). Informasi ini kemudian berubah ke dalam bentuk yang terekam dalam ingatan jangka pendek (*short-term memory*), di mana ciri-ciri khusus dari rangsangan tersebut disimpan. Ingatan jangka pendek memiliki kapasitas terbatas. Namun, butir-butir informasi yang disimpan dapat direka ulang (*rehearsed*) dan dengan demikian menjadi terjaga dan tidak hilang. Pada tahap berikutnya, terjadi perubahan penting yang disebut sebagai pengkodean semantik (*semantic encoding*) di mana informasi tersebut disimpan dalam ingatan jangka panjang (*long-term memory*). Ketika pembelajar perlu menunjukkan hasil belajarnya (menjawab soal; mendemonstrasikan; menjelaskan; dsb. pen.) harus dicari dan diambil (*retrieved*). Ia kemudian dapat diubah secara langsung menjadi tindakan melalui suatu penghasil respon (*response generator*). Seringkali, informasi yang diambil (*retrieved information*) dipanggil menuju ingatan kerja (*working memory*; nama lain untuk *short-term memory*), di mana ia digabungkan dengan informasi lain untuk membentuk kemampuan baru. Performa siswa memulai suatu proses yang bergantung pada umpan balik (*feedback*) dan penguatan (*reinforcement*).

Selain urutan proses di atas, teori ini juga menyatakan adanya suatu proses kendali eksekutif (*executive control*). Ini adalah suatu proses yang memilah informasi dan menjalankan strategi kognitif dalam pembelajaran. Kendali eksekutif ini memengaruhi bagaimana informasi diproses oleh pembelajar. Ia dapat memilah bagian-bagian mana dari informasi yang disimpan di *short-term memory* untuk di-*rehearse*, serta informasi apa saja yang di-*retrieve* dan disimpan (ke dalam *long-term memory*).

Proses pemrosesan informasi ini dapat diringkas sebagai berikut (Gagne, Briggs, and Wager 1992):

- 1) *Attention*: Mengatur penerimaan (*reception*) dari rangsangan (stimulus) yang datang.

- 2) *Selective perception* disebut juga *pattern recognition* (pengenalan pola): Mengubah rangsangan menjadi ciri-ciri obyek yang bisa dikenali polanya untuk disimpan di dalam *short-term memory*.
- 3) *Rehearsal*: Menjaga dan memperbarui informasi dalam *short-term memory*.
- 4) *Semantic encoding*: Menyiapkan informasi untuk disimpan dalam *long-term memory*.
- 5) *Search and retrieval*: Mengambil informasi dari *long-term memory* dan mengirimnya ke *working memory*.
- 6) *Response organization*: Memilih dan mengelola respon.
- 7) *Feedback*: Memberikan pembelajar informasi tentang performa dan memulai proses penguatan (*reinforcement*).
- 8) *Executive control process*: Memilih dan mengaktifkan strategi kognitif (*cognitive strategy*); mengubah proses-proses di atas.



Bagan 3.1 Struktur proses kognitif (Gagne, Briggs, and Wager 1992)

2. *Nine Event of Instruction*

Satu istilah yang perlu dipahami dalam menelaah teori pembelajaran menurut Gagne adalah istilah instruksi (*instruction*). Pengertian instruksi menurut Gagne adalah suatu rangkaian komunikasi antara guru dan siswa (Gagne, Briggs, and Wager 1992). Penting untuk diingat bahwa yang perlu dilakukan guru adalah mengkomunikasikan (*communicating*) bukan sekadar memberitahukan (*informing*). Instruksi, dalam bentuk apapun dia dilakukan, adalah proses komunikasi yang memfasilitasi pembelajaran.

Dihubungkan dengan teori pada subbab sebelumnya, dapat pula dikatakan instruksi adalah suatu langkah-langkah yang dilakukan guru untuk mengaktifkan pemrosesan informasi secara dalam diri siswa. Dengan kata lain, instruksi adalah proses eksternal dari guru untuk mengelola proses internal siswa agar pembelajaran terjadi.

Untuk memfasilitasi proses pembelajaran, Gagne merumuskan langkah-langkah yang dikenal sebagai *nine events of instruction*. Model ini merinci kejadian-kejadian dalam suatu pembelajaran. Menurut Gagne, terdapat 9 kejadian dalam suatu pembelajaran, yaitu:

- 1) Mendapatkan perhatian siswa (*gaining attention*)
- 2) Memberi tahu siswa akan tujuan pembelajaran (*informing learners of lesson objective*)
- 3) Merangsang ingatan akan pembelajaran sebelumnya (*stimulating recall of prior learning*)
- 4) Menyajikan materi pembelajaran (*presenting stimuli with distinctive features*)
- 5) Memandu pembelajaran (*providing learning guidance*)
- 6) Memperoleh kemampuan siswa (*eliciting performance*)
- 7) Memberikan umpan balik (*providing informative feedback*)
- 8) Melakukan asesmen (*assessing performance*)
- 9) Meningkatkan retensi dan transfer (*enhancing retention and learning transfer*)

Penjelasannya adalah sebagai berikut.

a. **Mendapatkan perhatian siswa (*gaining attention*)**

Untuk mencapai langkah ini, guru dapat menggunakan berbagai cara yang melibatkan perubahan rangsangan seperti menggunakan potongan video yang berganti secara cepat (bayangkan intro dari video YouTube, pen.). Hal terpenting dari langkah ini adalah menangkap ketertarikan siswa. Ini dapat dicapai dengan menggunakan pertanyaan pemandu seperti, "Tahukah kamu...?" atau "Mau tahu nggak cara untuk...?". Cara lain yang bisa dilakukan adalah dengan menunjukkan suatu demonstrasi.

b. Memberi tahu siswa akan tujuan pembelajaran (*informing learners of lesson objective*)

Siswa perlu mengetahui indikasi apa yang menunjukkan bahwa dirinya telah berhasil dalam suatu pembelajaran. Alih-alih berasumsi bahwa siswa memahami tujuan pembelajaran dengan sendirinya, sebaiknya tujuan pembelajaran dinyatakan secara eksplisit. Verbalisasi tujuan pembelajaran akan lebih menjamin proses pembelajaran tetap terkendali dan tidak melenceng. Kendati demikian, perlu diingat bahwa tujuan pembelajaran perlu dikomunikasikan dalam bahasa yang mudah dipahami oleh siswa.

c. Merangsang ingatan akan pembelajaran sebelumnya (*stimulating recall of prior learning*)

Ini merupakan langkah penting karena pembelajaran dibangun di atas pembelajaran-pembelajaran sebelumnya. Langkah ini dapat dicapai dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan pemandu yang dapat memanggil kembali *long-term memory* untuk dibawa ke dalam *working memory*. Pertanyaan-pertanyaan pemandu ini berfungsi sebagai anak tangga yang mengantarkan siswa pada pembelajaran yang akan dipelajari.

d. Menyajikan materi pembelajaran (*presenting stimuli with distinctive features*)

Meskipun langkah ini sudah jelas karena merupakan inti dari materi pembelajaran, penting untuk diingat bahwa rangsangan (stimulus) yang tepat perlu digunakan. Jika siswa perlu mengetahui cara mengucapkan kata dalam Bahasa Inggris dengan benar, maka stimulusnya perlu dihadirkan dalam Bahasa Inggris secara lisan, alih-alih tertulis atau dalam Bahasa Indonesia.

Stimulus yang disajikan juga dapat diberikan penekanan untuk memandu persepsi siswa akan bagian-bagian yang perlu diberikan perhatian (*selective perception*). Ini bisa dicapai dengan cara-cara seperti menyajikan kata-kata tertentu dalam cetak miring, cetak tebal, garis bawah, dan teknik-teknik visual lainnya. Jika menggunakan gambar, maka fitur-fitur tertentu dalam gambar tersebut perlu diberikan garis tebal, dilingkari, atau diberi tanda panah. Untuk memastikan siswa belajar dengan benar, beragam contoh perlu disediakan.

e. Memandu pembelajaran (*providing learning guidance*)

Kata kunci dari langkah ini adalah "memandu" (*to guide*). Alih-alih memberikan pertanyaan lalu diikuti oleh jawabannya, guru memandu siswa untuk memperoleh cara berpikir yang tepat untuk memecahkan masalah yang sedang dibahas. Ini dapat dicapai dengan mengajukan sejumlah pertanyaan atau petunjuk tidak langsung (*hint; prompt*).

Siswa-siswa memiliki kemampuan yang berbeda dalam mengikuti panduan belajar. Siswa dengan tingkat kecemasan tinggi (*high-anxiety learners*) akan terdampak positif dengan pertanyaan-pertanyaan "tingkat rendah" yang sangat didaktis dan terstruktur. Sebaliknya, siswa dengan tingkat kecemasan rendah (*low-anxiety learners*) akan lebih terdampak positif dengan pertanyaan yang lebih sulit dan menantang. Siswa yang cepat hanya butuh sedikit panduan, sedangkan siswa yang lebih lambat akan membutuhkan lebih banyak panduan.

f. Memperoleh kemampuan siswa (*eliciting performance*)

Pada tahap ini, siswa semestinya sudah memperoleh pembelajaran yang diharapkan. Maka, yang perlu dilakukan guru selanjutnya adalah mengkomunikasikan instruksi yang berdampak pada siswa menunjukkan pengetahuan yang telah diperolehnya. Biasanya, instruksi pertama untuk memperoleh kemampuan ini berupa stimulus yang sama dengan yang telah dipelajari siswa sepanjang pembelajaran.

g. Memberikan umpan balik (*providing informative feedback*)

Meski dalam banyak situasi pembelajaran telah selesai dengan siswa menunjukkan respon yang benar dari stimulus yang diberikan, hal ini belum tentu berlaku dalam setiap situasi. Sekurang-kurangnya, perlu ada umpan balik terkait seberapa benar/tepat performa dari siswa. Terkadang, senyuman dan anggukan guru sudah mencukupi sebagai umpan balik. Di lain waktu, guru perlu menjelaskan kembali apa yang salah dari performa siswa. Yang terpenting dari langkah ini bukanlah apa yang dikatakan oleh guru terhadap siswa, melainkan fungsi komunikasi umpan balik tersampaikan dengan efektif.

h. Melakukan asesmen (*assessing performance*)

Pada dasarnya, langkah ini berkaitan dengan langkah keenam, *eliciting performance*. Bahkan, sebenarnya langkah ini sudah terjadi pada tahap tersebut. Namun, perlu dipertimbangkan seberapa valid dan reliabel performa tersebut. Untuk memastikan performanya valid, maka stimulus yang diberikan (misal: pertanyaan; soal ujian; tugas; dsb.) perlu dipastikan bahwa ia memang membawa pada tujuan pembelajaran (*lesson objective*). Untuk menguatkan reliabilitas, guru dapat meminta siswa mengulangi performanya (misal: menjawab soal dengan bentuk serupa) dengan contoh lain.

i. Meningkatkan retensi dan transfer (*enhancing retention and learning transfer*)

Pada tahap ini, pada dasarnya pembelajaran telah terjadi pada siswa, namun pembelajaran tersebut terjadi dalam konteks yang spesifik. Jika siswa diberikan stimulus yang sama, maka besar kemungkinan ia akan memberikan respon yang tepat, yang menunjukkan pengetahuan yang diharapkan telah tertanam dalam dirinya. Langkah ini bermaksud agar pengetahuan tersebut tidak lekas hilang serta mengembangkan kemampuan kognitif siswa lebih jauh lagi dengan menerapkan pengetahuannya pada konteks lain (transfer).

Untuk meningkatkan retensi, pengulangan berjarak (*spaced repetition*) lebih efektif dibanding pengulangan segera setelah pembelajaran dilakukan (*immediate repetition*). Untuk meningkatkan transfer, disarankan untuk memberikan tugas (*task*) bagi siswa di mana dirinya perlu menggunakan pengetahuan yang telah dipelajari dalam konteks lain.

j. Hubungan Proses Kognitif dan Model *Nine events of instruction*

Kesembilan langkah di atas berhubungan dengan proses kognitif yang telah dijelaskan dalam subbab sebelumnya. Setiap langkah dalam *nine events* dimaksudkan untuk memicu proses kognitif (proses mental) dalam diri siswa. Menggabungkan tabel dari Gagne (Gagne, Briggs, and Wager 1992; Solanki 2013) dan Kruse (2010) (Uğraş et al. 2016), hubungan keduanya dapat dibuatkan tabel seperti berikut:

Tabel 3.5 Hubungan antara *nine events* dengan proses kognitif (Gagne, Briggs, and Wager 1992; Uğraş et al. 2016)

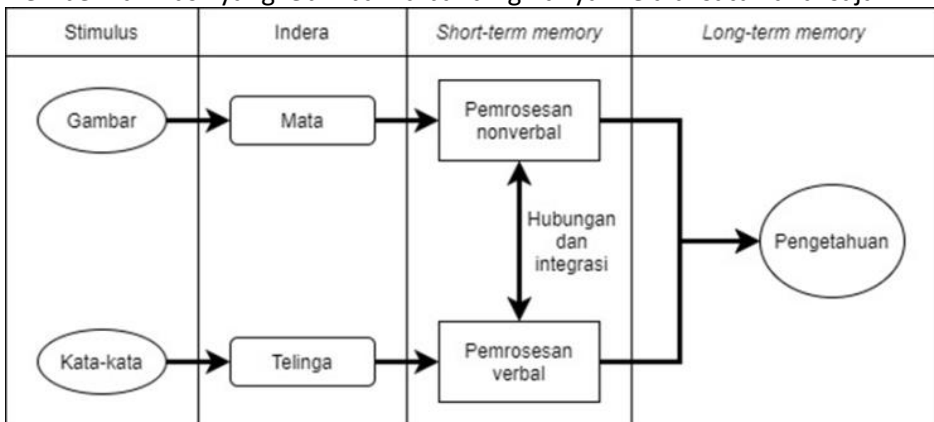
Langkah instruksional	Proses kognitif
<i>Gaining attention</i>	Rangsangan dari luar mengaktifkan reseptor dalam diri siswa.
<i>Informing learners of lesson objective</i>	Menciptakan ekspektasi atas pembelajaran / mengaktifkan <i>executive control</i> .
<i>Stimulating recall of prior learning</i>	<i>Retrieval</i> informasi berupa pembelajaran sebelumnya ke dalam <i>working memory</i> .
<i>Presenting the stimulus material</i>	<i>Selective perception</i> terhadap konten pembelajaran berdasarkan fitur-fitur yang diberi penekanan (<i>emphasize</i>).
<i>Providing learning guidance</i>	<i>Semantic encoding</i> ; menyimpan petunjuk (<i>cues</i>) untuk <i>retrieval</i> pada <i>long-term memory</i> .
<i>Eliciting performance</i>	Mengaktifkan <i>response organization</i> ; meningkatkan <i>encoding</i> (melatih <i>stimulus-response</i> , pen.)

<i>Providing feedback</i>	Penguatan (<i>reinforcement</i>) dan verifikasi atas performa yang benar.
<i>Assessing performance</i>	Mengaktifkan <i>retrieval</i> ; meningkatkan <i>reinforcement</i> .
<i>Enhancing retention and transfer</i>	Menyediakan strategi <i>retrieval</i> dan generalisasi atas pengetahuan terhadap konteks baru.

3. Pembelajaran Multimedia

Pembelajaran multimedia adalah pembelajaran di mana materi dipresentasikan menggunakan kata-kata dan gambar (Mayer 2009). Dalam pembelajaran multimedia, kata-kata dan gambar saling melengkapi. Saat siswa membuat hubungan antara kata-kata dan gambar, mereka dapat menciptakan pemahaman yang lebih dalam daripada hanya sekedar kata-kata saja atau gambar saja. Penggunaan kata-kata dan gambar bertujuan untuk meningkatkan retensi dan transfer sehingga terjadi pembelajaran yang bermakna (*meaningful learning*), alih-alih pembelajaran hampa (*no-learning*) atau pembelajaran hafalan (*rote learning*).

Teori pembelajaran multimedia didasari oleh teori pengkodean ganda. Teori ini dicetuskan oleh Allan Paivio pada tahun 1971 (Yui, Ng, and Perera W.A. 2017). Menurut teori ini, manusia memiliki dua kanal pemrosesan informasi, yakni kanal verbal (kata-kata) dan kanal piktorial (gambar). Kedua kanal tersebut terpisah namun saling berinteraksi. Teori ini juga menyatakan bahwa tiap-tiap kanal tersebut memiliki kapasitas terbatas dalam memproses informasi. Karena itu, menyajikan informasi melalui dua kanal sekaligus memberikan hasil yang lebih baik dibanding hanya melalui satu kanal saja.



Bagan 3.2 Teori pengkodean ganda.

Mayer mengungkapkan ada tujuh prinsip desain multimedia, yaitu: multimedia; keterdekatan ruang; keterdekatan waktu; koherensi; modalitas; dan redundansi; perbedaan individual (Mayer 2009). Penjelasannya adalah sebagai berikut:

Tabel 3.6 Prinsip desain multimedia (Mayer 2009).

Prinsip	Pengertian
Multimedia	Siswa-siswa bisa belajar lebih baik dari kata-kata dan gambar-gambar daripada kata-kata saja.
Keterdekatan ruang	Siswa-siswa bisa belajar lebih baik saat kata-kata dan gambar-gambar terkait disajikan saling berdekatan daripada saling berjauhan di halaman atau di layar.
Keterdekatan waktu	Siswa-siswa bisa belajar lebih baik saat kata-kata dan gambar-gambar terkait disajikan secara simultan (berbarengan) daripada suksesif (bergantian)
Koherensi	Siswa-siswa bisa belajar lebih baik saat kata-kata, gambar-gambar, atau suara-suara ekstra/tambahan dibuang daripada dimasukkan.
Modalitas	Siswa-siswa bisa belajar lebih baik dari animasi dan narasi daripada animasi dan teks <i>on-screen</i> .
Redundansi	Siswa-siswa bisa belajar lebih baik dari animasi dan narasi daripada animasi, narasi, dan teks <i>on-screen</i> .
Perbedaan individual	Pengaruh desain lebih kuat terhadap siswa-siswa berpengetahuan rendah daripada siswa-siswa berpengetahuan tinggi, dan terhadap siswa-siswa berkemampuan spasial tinggi daripada siswa-siswa berspasial rendah.

Prinsip-prinsip ini digunakan sebagai panduan dalam pengembangan media pembelajaran video. Prinsip yang kurang relevan untuk dijadikan panduan yaitu perbedaan individual karena tidak berimplikasi pada desain video pembelajaran.

4. Teori Pembelajaran Bahasa Inggris

Terdapat banyak teori pembelajaran bahasa. Mitchell dan Myles (Mitchell and Myles 2004) mengatakan bahwa keberagaman ini dikarenakan kelompok-kelompok peneliti yang berbeda masing-masing memiliki agenda untuk mengunggulkan teorinya, sehingga menghasilkan tradisi penelitian sendiri-sendiri. Ahli bahasa Michael Long (Long 2015) menyatakan kekhawatirannya akan banyaknya teori yang ada yang menyebabkan pembelajaran bahasa asing

(*Second Language Acquisition/SLA*) merupakan bidang yang tidak cukup ilmiah. Hingga karya ini ditulis, tidak ada satu teori yang terbukti secara mutlak mengalahkan teori-teori lainnya.

Dalam konteks keberagaman teori itu, di sini penulis menyajikan tiga macam pendekatan, membandingkannya dengan pembelajaran Bahasa Inggris di Indonesia, dan menarik simpulan.

a. *Synthetic (focus on forms)*

Menurut Long (Long 2015), pendekatan sintetis adalah pembelajaran bahasa asing dengan silabus yang disusun sedemikian rupa menjadi unit-unit berdasarkan tata bahasa (*grammatical*), fungsi bahasa (*notional-functional*) atau gabungan dari keduanya (*hybrid*). Dalam pendekatan sintetis, pembelajaran bahasa asing diawali dengan pembelajaran eksplisit, diikuti dengan proses proseduralisasi dari pengetahuan deklaratif, dan otomatisasi dari pengetahuan prosedural. Pendekatan ini disebut juga pendekatan intervensionis, pendekatan eksplisit, pembelajaran eksplisit, dan *focus-on-forms* (FonF). Ciri-ciri pendekatan ini antara lain:

- 1) Materi pembelajaran dibagi ke dalam bab-bab berdasarkan *grammar* (misal: *simple present tense; present continuous tense; simple past tense; dst.*) atau topik-situasi (*introducing self and others; in a restaurant; in an airport; dll.*).
- 2) Bahasa yang digunakan adalah bahasa yang disederhanakan dari bahasa alamiah sehari-hari.
- 3) Isi materi pembelajaran (teks bacaan, percakapan, dsb.) dibuat secara sengaja untuk konteks pembelajaran untuk memberi penekanan pada aspek bahasa yang dipelajari.
- 4) Pengetahuan yang dihasilkan bersifat deklaratif dan prosedural yang kemudian mengalami otomatisasi pada diri pembelajar seiring penggunaannya hingga pembelajar menjadi fasih.

Temuan-temuan yang ada terkait efektivitas pembelajaran dengan pendekatan sintetis beragam. Ahli bahasa Rod Ellis (Tragant *and* Munoz 1998) meyakini bahwa pengetahuan eksplisit dapat mendukung perkembangan pengetahuan implisit. DeKeyser (Tragant *and* Munoz 1998) menyatakan bahwa pembelajaran bahasa asing (atau L2; bahasa kedua) sebaiknya dimulai dengan aturan-aturan yang eksplisit dan nantinya mengalami otomatisasi melalui penggunaan. Rendandya dan Widodo (Renandya *and* Widodo 2016) menyatakan bahwa instruksi yang eksplisit dari guru meningkatkan performa membaca baik dalam L1 maupun L2. Long (Long 2015) menyatakan bahwa pembelajaran semacam ini tidak efektif, bahwa pengetahuan eksplisit tidak bisa berubah menjadi implisit, sedangkan penggunaan bahasa untuk

berkomunikasi menggunakan pengetahuan implisit. Pembelajaran bahasa asing, menurutnya, pada hakikatnya dipelajari secara implisit.

Kendati bahasa asing utamanya dipelajari secara implisit, Long (Long 2015) juga menyatakan bahwa instruksi yang eksplisit dapat mempercepat pembelajaran implisit. Renandya dan Widodo (Renandya *and* Widodo 2016) menyatakan pembelajaran *grammar* secara eksplisit pada dasarnya tidak terhindarkan. Meski pendekatan sintetis banyak mendapat kritik, pembelajaran sintetis yang eksplisit dan bersifat FonF memiliki keunggulan berupa memberikan pembelajar fokus pada aspek bahasa yang dipelajarinya.

b. Analytic (focus on meaning)

Pendekatan analitis berkebalikan dari pendekatan sintetis (Long 2015). Pendekatan ini dimulai dari mengekspos siswa pada contoh bahasa yang alami dan otentik, kemudian perlahan masuk ke dalam tahap produksi bahasa yang komunikatif dalam bahasa tujuan. Peran pembelajar adalah untuk menganalisis *input* dan darinya merumuskan aturan tata bahasa (*grammar*) dan penggunaannya. Pendekatan ini mengasumsikan bahwa pembelajaran L1 dan L2 terjadi dengan cara yang sama, yakni melalui *input* yang terpahami (*comprehensible input*) (Mitchell *and* Myles 2004; Rosales 2020). Dalam pendekatan analitis, pembelajaran bahasa terjadi secara implisit seiring dengan pembelajar memahami dan menggunakan bahasa dalam proses komunikasi.

Pendekatan analitis juga disebut pembelajaran implisit atau *focus-on-meaning* (FonM). Doughty (Long 2015) menyatakan bahwa peningkatan pada kemampuan berbahasa mendahului kemampuan menjelaskannya. Ini mengindikasikan bahwa mekanisme pembelajaran bahasa utamanya terjadi secara implisit.

Long (Long 2015) mengatakan pendekatan analitis lebih efektif dibandingkan pendekatan sintetis namun tidak efisien dari segi waktu. *Input* yang otentik bisa saja terlalu kompleks untuk siswa. Peserta didik belum tentu mendeteksi dan menyadari aspek bahasa yang sedang dipelajari sehingga pembelajaran bisa saja tidak terjadi. Ada pula risiko pembelajar salah dalam menyimpulkan suatu aspek bahasa sehingga terjadi "fosilisasi" kesalahan yang berkepanjangan.

c. Analytic with focus on form

Long (Long 2015) mengajukan pendekatan ketiga, yakni analitis dengan *focus on form*. Pendekatan ini ditujukan untuk menciptakan hubungan saling mendukung antara pembelajaran eksplisit dan implisit. Wujud pembelajaran yang diajukannya adalah TBLT (*Task-Based Language Teaching*).

Task-Based Language Teaching adalah pembelajaran bahasa di mana siswa melakukan tugas yang di dalamnya terdapat komunikasi dalam bahasa tujuan. Tugas ini, menurut Long (Long 2015), haruslah otentik sehingga yang terjadi bukan hanya repetoir bahasa di dalam kelas, melainkan tugas dengan hasil tertentu. Ellis (Baralt 2017) menyebutkan empat kriteria kegiatan agar dapat dikatakan sebagai tugas dalam TBLT:

- 1) Memiliki fokus utama pada makna (*focus on meaning*).
- 2) Memiliki kesenjangan/*gap* yang membuat siswa harus melakukan suatu kegiatan tertentu untuk menyelesaikan tugas tersebut.
- 3) Mensyaratkan siswa untuk bersikap mandiri dalam menyelesaikan tugasnya.
- 4) Memiliki hasil, tidak hanya menampilkan penggunaan bahasa.

Contoh dari tugas yang dimaksud antara lain: memesan taksi; bernegosiasi dengan polisi lalu lintas; memberikan pidato; dsb. Aspek penting dari tugas ini, menurut Long (Long 2015), adalah perancangannya didahului oleh analisis kebutuhan. Dengan demikian, tugas dalam TBLT bersifat spesifik untuk kelompok siswa tertentu. Long menolak pembelajaran Bahasa Inggris umum (*General English for all*) sebagaimana umumnya diajarkan dalam lembaga pendidikan formal.

Satu poin penting yang diajukan oleh Long (Long 2015) yakni perbedaan antara *focus on form* (tunggal) dan *focus on forms* (jamak). Jika dalam *focus on forms* siswa diajak untuk memberi kegunaan dan perbedaan antara bentuk bahasa (ejaan, tata bahasa, dsb.), dalam *focus on form* yang dimaksudkan Long siswa hanya perlu membenarkan kesalahan yang relevan dalam kalimat-kalimat yang dibuatnya. *Grammar*, dengan demikian, hanya penting sejauh ia mendukung komunikasi yang efektif. Pembelajaran tidak difokuskan pada mempelajari berbagai bentuk *grammar*, melainkan menggunakan *grammar* yang tepat berdasarkan tujuan komunikasi pada kasus yang secara khusus sedang dihadapi siswa. Maka, meskipun tugas menurut Ellis (Baralt 2017) memiliki *focus on meaning*, ini tidak bertentangan dengan gagasan Long yang menjadikan TBLT membutuhkan tambahan *focus on form*.

d. Pembelajaran Bahasa Inggris dalam Kurikulum 2013

Pembelajaran Bahasa Inggris dalam sekolah-sekolah formal di Indonesia, saat karya ini ditulis, menggunakan Kurikulum 2013. Silabus mata pelajaran Bahasa Inggris dalam Kurikulum 2013 bersifat sintetis dan berupa *General English*. Ini terlihat dari rumusan Kompetensi Dasar (KD) yang tertuang dalam Permendikbud No. 37 tahun 2018. Berikut adalah contoh KD Kelas 7:

**Tabel 3.7 KI dan KD Bahasa Inggris selama pandemi
(Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan 2020)**

KOMPETENSI INTI 3 (PENGETAHUAN)	KOMPETENSI INTI 4 (KETERAMPILAN)
3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.	4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.
KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.1. Menerapkan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan teks interaksi transaksional lisan dan tulis yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait keharusan, larangan, dan himbauan, sesuai dengan konteks penggunaannya (Perhatikan unsur kebahasaan <i>must, should</i>).	4.1. Menyusun teks interaksi transaksional lisan dan tulis sangat pendek dan sederhana yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait keharusan, larangan, dan himbauan, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang benar dan sesuai konteks.
3.2. Membandingkan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan beberapa teks khusus dalam bentuk <i>greeting card</i> , dengan memberi dan meminta informasi terkait dengan hari-hari spesial, sesuai dengan konteks penggunaannya.	4.2. Menyusun teks khusus dalam bentuk <i>greeting card</i> , sangat pendek dan sederhana, terkait hari hari spesial dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan, secara benar dan sesuai konteks.
3.3. Membandingkan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan beberapa teks personal <i>recount</i> lisan dan tulis dengan memberi dan meminta informasi terkait pengalaman pribadi di waktu lampau, pendek dan sederhana, sesuai dengan konteks penggunaannya	4.3.1. Menangkap makna secara kontekstual terkait fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan teks <i>recount</i> lisan dan tulis, sangat pendek dan sederhana, terkait pengalaman pribadi di waktu lampau (<i>personal recount</i>) 4.3.2. Menyusun teks <i>recount</i> lisan dan tulis, sangat pendek dan sederhana, terkait pengalaman pribadi di waktu lampau (<i>personal recount</i>), dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan, secara benar dan sesuai konteks
3.4. Menafsirkan fungsi sosial dan unsur kebahasaan lirik lagu terkait kehidupan remaja SMP/MTs.	4.4. Menangkap makna secara kontekstual terkait fungsi sosial dan unsur kebahasaan lirik lagu terkait kehidupan remaja SMP/MTs

Dapat dilihat, rumusan KD tersebut dibuat bukan untuk orang-orang tertentu, melainkan untuk semua orang. Pembelajaran yang seragam seperti ini mengasumsikan bahwa siswa memiliki kebutuhan yang sama dan karenanya layak diajarkan materi yang sama. Asumsi seperti ini berpotensi terjadinya pembelajaran yang tidak bermakna yang isinya tidak pernah digunakan oleh siswa selain di dalam ruang kelas dan ujian. Karena sifatnya yang terbatas ini, pembelajaran Bahasa Inggris di Indonesia berpotensi tidak efektif, atau hanya efektif pada siswa-siswa tertentu saja, yakni yang berbakat dan yang menggunakan Bahasa Inggris di luar kelas.

Penyusunan silabus seperti ini, menurut Long (Long 2015), tidak sesuai dengan kenyataan psikolinguistik manusia yang memiliki “silabus internal” yang tidak seragam. Kendati demikian, berbagai kajian juga menyebutkan adanya dampak positif dari perolehan bahasa asing melalui pendekatan pembelajaran *grammar* berdasarkan fungsi (*functional approaches to grammar instruction*) (Renandya and Widodo 2016).

Dalam masa pandemi covid-19, pemerintah memberikan pilihan bagi sekolah dalam melaksanakan pembelajaran, yaitu: tetap mengacu pada kurikulum nasional; menggunakan kurikulum darurat; atau melakukan penyederhanaan kurikulum secara mandiri (Susilo 2020). Al Wafi *Islamic Boarding School* memilih untuk melakukan penyederhanaan secara mandiri dalam bentuk pengurangan KD yang dibelajarkan. Namun, KD yang dirujuk dalam penelitian ini tidak terpengaruh. Ia tetap menjadi salah satu KD yang dibelajarkan selama pandemi.

e. Implementasi Teori Pembelajaran Bahasa Inggris dalam Konteks Penelitian Ini

Meski terdapat bermacam-macam teori pembelajaran bahasa asing yang berbeda-beda dan sulit dipadukan, sekurang-kurangnya dapat ditarik simpulan sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran bahasa dilakukan dengan tujuan agar dapat berkomunikasi dengan bahasa tersebut. Dengan kata lain, pengetahuan prosedural diutamakan dibandingkan pengetahuan deklaratif.
- 2) Pembelajaran bahasa diupayakan untuk dilakukan dengan *input* bahasa seotentik mungkin. Ini berarti dibutuhkannya *input* yang kaya dan beragam.
- 3) Pembelajaran bahasa terjadi secara implisit, didukung oleh pembelajaran eksplisit. Pembelajaran dilakukan dengan membedah *input* otentik untuk menyoroti materi pembelajaran seperti menambah kosakata baru dan mempelajari aturan *grammar*.

C. PENELITIAN YANG RELEVAN

1. Penelitian tentang Model *Nine events of instructions* dan Pembelajaran Multimedia

Model pembelajaran *nine events* telah diterapkan sebagai model pengembangan ke dalam berbagai bentuk, mulai dari rencana pembelajaran (*lesson plan*) (Wong 2018; Khadjooi, Rostami, and Ishaq 2011) hingga modul multimedia (Solanki 2013; Al-qassabi and Al-samarraie 2013; Sudarman and Sugeng 2019). Sudarman dan Sugeng (Sudarman and Sugeng 2019) membuat langkah-langkah pembelajaran dengan menggabungkan model Alessi dan Trollip dan model *nine events* milik Gagne, sehingga menghasilkan urutan langkah-langkah berikut:

Tabel 3.8 Contoh langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan *nine events* (Sudarman and Sugeng 2019)

Stages	Steps of Learning	Nine Instructional Events
1	<i>Submission of information</i>	<i>Draw attention Inform the learning objectives Stimulate memory Present teaching materials</i>
2	<i>Student guidance</i>	<i>Provide tutoring</i>
3	<i>Practice</i>	<i>Encourage performance Provide informative feedback</i>
4	<i>Assessment of learning</i>	<i>Assess performance Improve retention and transfer of learning</i>

Solanki (Solanki 2013) membuat pengembangan modul multimedia menggunakan *nine events* dan menghasilkan *pedagogic screenwriting* yang dinyatakan dalam tabel berikut:

Tabel 3.9 Struktur *pedagogic screenwriting* untuk setiap bab (Solanki 2013)

<i>I</i>	<i>Make them want to know</i>	<i>Gain attention: Using music sensitization Elucidate through uncluttered graphics Texture the story with varying moods</i>	<i>IE-1</i>
<i>II</i>	<i>Tell them what you will do</i>	<i>Inform learners of objectives</i>	<i>IE-2</i>
<i>III</i>	<i>Stimulating them</i>	<i>Through previously learnt concepts</i>	<i>IE-3</i>
<i>IV</i>	<i>Do it pedagogically</i>	<i>Facilitate attention viewing of information Provide learning guidance through examples</i>	<i>IE-4 IE-5</i>

V	<i>Asking them to play rapid fire round</i>	<i>Elicit performance using practice questions</i>	<i>IE-6</i>
VI	<i>Tell them what you have done</i>	<i>Provide feedback</i>	<i>IE-7</i>
VII	<i>Assessment of what has been done</i>	<i>Provide them with questions to assess the level of achievements of objectives</i>	<i>IE-8</i>
VIII	<i>Encountering them with real life problems</i>	<i>Enhance retention and transfer</i>	<i>IE-9</i>
IX	<i>Connect it</i>	<i>Link each chapter to the next one</i>	

Ali dan Ali (Ali *and* Ali 2015) menyatakan bahwa model *nine events* efektif untuk meningkatkan performa mahasiswa jurusan Kedokteran Anak. Penelitian yang unik dilakukan oleh Copp (Copp *et al.* 2013) dengan cara membedah video *game* Batman: Arkham Asylum dengan model *nine events*. Analisis mereka menunjukkan bahwa *game* ini sangat berhasil dalam mendukung *trial and error* dan menyajikan dukungan yang bersifat kontekstual (*context-specific support*). Kenyataan bahwa model *nine events* diterapkan di berbagai konteks menunjukkan relevansi teori ini.

Ugras *et al.* (Uğraş *et al.* 2016) melakukan penelitian evaluasi pada 13 video pembelajaran di sebuah SMA. Video-video tersebut dibedah menggunakan teori *nine events*. Hasilnya, ternyata kebanyakan tersebut belum memanfaatkan teori *nine events* dengan maksimal. Ugras *et al.* mengatakan bahwa video-video pembelajaran tersebut tidak cukup efektif dalam meningkatkan sikap positif terhadap mata pelajaran karena sebagian *events* dalam video tersebut tidak ada atau perlu diperbaiki. Dari penelitian ini, penulis menyimpulkan bahwa jika video pembelajaran dibuat dengan benar-benar mengikuti model *nine events*, maka kemungkinan siswa akan memberikan sikap yang lebih positif terhadap video pembelajaran akan.

Penelitian Solanki (Solanki 2013) menggunakan Microsoft PowerPoint untuk mengembangkan modul multimedia interaktif berdasarkan model pembelajaran *nine events*. Meski tidak mencantumkan hasil dari penggunaannya, sekurang-kurangnya penelitian ini menunjukkan bahwa model *nine events* dapat diterapkan dalam pengembangan modul multimedia yang mana sangat relevan dengan pembelajaran *online* asinkronus. Penggunaan Microsoft PowerPoint sebagai alat pembuat modul menunjukkan bahwa teknologi yang jamak digunakan oleh guru sudah memungkinkan untuk membuat modul yang interaktif.

Penelitian Mukuni (Mukuni 2020) memberikan panduan yang cukup komprehensif untuk membuat video pembelajaran berdasarkan model *nine events*. Dalam penelitian ini, ia mengumpulkan berbagai literatur dan melibatkan berbagai ahli untuk merumuskan panduan pembuatan video berdasarkan *nine events*. Poin-poin ringkasan panduan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Panduan Umum Pembuatan Video Berdasarkan Model *Nine events*

- 1) Panjang video tidak lebih dari 20 menit.
- 2) Video perlu dibagi dalam segmen-segmen.
- 3) Tidak memuat terlalu banyak informasi yang akan menjadikan siswa bingung (*overwhelmed*).
- 4) Video dibuat dalam format yang mudah diakses oleh siswa (seperti .mp4, pen.)
- 5) Video perlu dibuat berdasarkan konteks. Misalnya, video yang menjelaskan cara mengendarai truk harus dibuat dari sudut pandang pengemudi truk (tidak hanya dijelaskan oleh pihak ketiga atau dengan diagram, pen.)
- 6) Penggunaan bahasa dalam video disarankan menggunakan bahasa sehari-hari yang otentik, kecuali jika membutuhkan jargon atau istilah khusus.
- 7) Untuk menghindari beban kognitif berlebih (*cognitive overload*) penggunaan visual dan karakter dalam video haruslah disengaja dan dibuat ringkas mungkin. Contohnya, dalam video cara mengganti ban, hanya gunakan gambar yang terfokus pada tiap langkah dalam prosedurnya. Gambar *close-up* biasanya membantu. Selain itu, jika tidak dibutuhkan ada orang lain selain peraga/instruktur, maka jangan tambahkan orang lain dalam gambar.

b. Panduan Pembuatan Video untuk Pembelajaran Pengetahuan Prosedural Berdasarkan Model *Nine events*

- 1) Untuk mendapatkan perhatian siswa (*gaining attention*), libatkan siswa, sasar ketertarikan siswa, dan berikan penekanan pada pentingnya prosedur tersebut. Berikan alasan bagi siswa kenapa mereka perlu mempelajari kemampuan yang akan diajarkan. Penggunaan cuplikan yang lucu atau menarik disarankan dalam tahap ini.
- 2) Untuk menginformasikan tujuan pembelajaran (*informing learners of objectives*), beritahukan secara spesifik apa yang akan mereka mampu lakukan setelah melalui pembelajaran ini. Disarankan untuk menggunakan teks di luar narasi video.

- 3) Untuk merangsang ingatan akan pembelajaran sebelumnya (*stimulating recall of prior learning*), gunakan pertanyaan dan gambar yang berhubungan dengan pembelajaran sebelumnya.
- 4) Untuk menyajikan isi (*presenting the content*), pastikan ia memenuhi tujuan pembelajaran; gunakan demonstrasi atas prosedur; dan berikan penjelasan seiring dengan langkah demi langkah. Prosedur yang didemonstrasikan harus sederhana dan tidak terlalu panjang (sekitar 6-7 langkah). Berikan penekanan pada langkah-langkah penting. Menggunakan jembatan keledai (*mnemonic device*) juga dapat membantu.
- 5) Untuk menyediakan panduan belajar (*providing learning guidance*) dan memperoleh kemampuan siswa (*eliciting learners' performance*), tempatkan siswa dalam situasi di mana ia perlu menggunakan prosedur tersebut. Terdapat 4 macam latihan yang dapat dilakukan: (1) belajar menentukan apakah prosedur yang dipelajari dibutuhkan dalam situasi yang dihadirkan; (2) belajar menuntaskan prosedur langkah demi langkah; (3) belajar mengingat langkah-langkah dalam prosedur; (4) belajar memeriksa apakah prosedurnya sudah dilakukan dengan selayaknya. Berikan pertanyaan-pertanyaan yang dapat memandu pembelajaran.
- 6) Untuk melakukan asesmen (*assessing performance*) dan memberikan umpan balik (*providing feedback*), sediakan satu waktu khusus (*debriefing*). Umpan balik dapat berupa informasi yang menjelaskan apakah langkah-langkah yang dilakukan sudah benar atau belum. (Di sini, Mukuni (Mukuni 2020) mengambil pengertian umpan balik sebagai informasi atas hasil tugas/performa yang dilakukan siswa, sehingga berupa sesi di luar video pembelajaran).
- 7) Untuk meningkatkan retensi dan transfer (*enhancing retention and learning transfer*), berikan ringkasan dan variasi atas prosedur yang dipelajari.

Penelitian-penelitian tentang model *nine events* yang penulis temukan menunjukkan bahwa efektivitas model ini dapat diimplementasikan ke dalam model pembelajaran dalam bentuk langkah-langkah pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini.

2. Penelitian tentang Pembelajaran Online

Penelitian Tekin *et. al.* (Tekin *et al.* 2020) pada mahasiswa kedokteran di Turki menunjukkan bahwa pencapaian akademik siswa berhubungan dengan persepsi terhadap pembelajaran dan waktu yang dihabiskan dalam kegiatan pembelajaran. Kehadiran siswa dalam pembelajaran *online* merupakan prediktor baik dalam keberhasilan pembelajarannya. Mensyaratkan siswa

untuk menyimak materi pembelajaran sebelum kelas dimulai nampaknya menjadikan siswa merasa terbebani (*overwhelmed*). Para peneliti menyarankan agar materi pembelajaran dibuat sesuai dengan preferensi pembelajar untuk meningkatkan motivasi. Kekayaan dan interaktivitas media pembelajaran juga perlu diperhatikan.

Eksperimen Sofiyanti (Sofiyanti 2014) dalam menggunakan *online English Pronunciation* dari Google Translate menunjukkan hasil yang positif. Ini menunjukkan bahwa teknologi yang sudah bisa dengan mudah diakses sehari-hari memiliki fungsi yang positif dalam belajar selama ia digunakan dalam konteks yang tepat.

Penelitian tentang pembelajaran Bahasa Inggris untuk PAUD di Thailand menunjukkan bahwa kunci utama keberhasilan pembelajaran *online* adalah menjalin komunikasi dengan orang tua (Qadafi 2021). Dalam penelitian ini, strategi pembelajaran yang digunakan adalah dengan menggunakan video pendek, lembar kerja, dan menyiapkan platform pembelajaran untuk mengakses materi dan umpan balik.

Studi literatur oleh Sulistyani dan Riwayatiningih (Sulistyani and Riwayatiningih 2020) menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Inggris secara sinkronis umumnya lebih berhasil dibandingkan asinkronis karena pembelajaran Bahasa Inggris membutuhkan interaksi dan kolaborasi. Pandangan serupa ditunjukkan pula dalam penelitian Adijaya dan Santosa (Adijaya and Santosa 2018) di mana sebagian besar mahasiswa kesulitan untuk berkomunikasi dan berkolaborasi secara *online*, serta miskomunikasi lebih sering terjadi dalam pembelajaran *online*. Penelitian Sujarwo *et. al.* (Sujarwo *et al.* 2020) juga menunjukkan mahasiswa lebih menyukai pembelajaran secara tatap muka.

Meski berbagai *survey* menunjukkan preferensi pembelajaran *offline* di atas pembelajaran *online*, terdapat pula pandangan positif terhadap pembelajaran *online*. Penelitian Chairiyani (Chairiyani 2013) menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Inggris secara *online* di Universitas Bina Nusantara menunjukkan hasil positif. Keberhasilan ini tidak lepas dari pendekatan komunikatif dan kolaboratif yang ditandai dengan penggunaan ruang-ruang virtual yang dirancang khusus sebagai platform komunikasi dan kolaborasi antara dosen dan mahasiswa serta antar-mahasiswa. Pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan Bahasa Inggris. Tatap muka di kelas Bahasa Inggris Binus Online hanya terjadi sebanyak 3 kali: di awal perkuliahan, di akhir perkuliahan, dan saat ujian.

Penelitian Dobson (Dobson 2008) menunjukkan bahwa penggunaan kuis *online* formatif berdampak positif dan merupakan prediktor yang valid atas hasil belajar. Penelitian Johnson dan Kiviniemi (Johnson and Kiviniemi 2009)

tentang pengaruh penggunaan kuis *online* secara terjadwal terhadap prestasi belajar menunjukkan hasil yang positif. Anthis dan Adams (Anthis *and* Adams 2012) mengatakan bahwa penggunaan kuis *online* yang sering dapat mengurangi sikap menunda-nunda pada siswa. Penulis menyimpulkan bahwa penelitian-penelitian yang ada menunjukkan bahwa kuis *online* merupakan cara yang baik untuk mengukur hasil belajar.

Penelitian-penelitian terkait pembelajaran *online* menunjukkan hasil yang beragam. Penelitian-penelitian yang mengeluhkan pembelajaran *online* menyatakan kurangnya komunikasi dalam pembelajaran *online*. Sebaliknya, penelitian yang menunjukkan keberhasilan pembelajaran *online* nampaknya menunjukkan peran penting komunikasi dalam pembelajaran. Maka, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *online* akan lebih mungkin berhasil jika proses pembelajarannya mendukung komunikasi antara guru dengan siswa dan antar siswa.



PEMBAHASAN

A. PENGEMBANGAN MODEL

Pengembangan model pembelajaran disusun berdasarkan langkah-langkah yang telah dijelaskan pada Bab III.

1. Penelitian Pendahuluan

Penelitian pendahuluan telah terangkum dalam bentuk bab Pendahuluan dan Kajian Teori laporan penelitian ini.

a. Analisis siswa

Siswa yang disasar adalah santri kelas 8A, 8B, 8C, dan 8D di SMP Al Wafi *Islamic Boarding School*. Rentang usia mereka berkisar antara 12 hingga 14 tahun. Semuanya adalah laki-laki.

Gambaran kemampuan belajar santri kelas 8 dilihat dari pencapaian belajar Bahasa Inggris Semester 2 di tahun ajaran sebelumnya. Data ini diambil dari 68 siswa yang tersebar di 3 kelas (7A, 7B, dan 7C). Penambahan dan pengurangan santri di tahun ajaran berikutnya diabaikan karena jumlahnya sedikit. Hasil belajar mereka adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1 Kemampuan belajar Bahasa Inggris siswa berdasarkan nilai Bahasa Inggris di tahun sebelumnya

Rentang nilai	Jumlah santri	Predikat	Prosentase
90-100	12	Sangat baik	17,65%
80-89	18	Baik	26,47%
70-79	31	Cukup baik	45,59%
60-69	3	Kurang baik	4,41%
0-59	4	Tidak baik	5,88%

Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa sebagian besar santri memiliki kemampuan cukup baik atau lebih. Hanya sedikit yang dianggap kurang baik atau tidak baik.

b. Analisis materi pembelajaran

Materi pembelajaran yang dijadikan fokus penelitian ini adalah:

- 1) **KD 3.9.** Menerapkan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan teks interaksi transaksional lisan dan tulis yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait perbandingan jumlah dan sifat orang, binatang, benda, sesuai dengan konteks penggunaannya. (Perhatikan unsur kebahasaan *degree of comparison*).
- 2) **KD 4.9.** Menyusun teks interaksi transaksional lisan dan tulis sangat pendek dan sederhana yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait perbandingan jumlah dan sifat orang, binatang, benda, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang benar dan sesuai konteks.

Materi bermaksud membelajarkan siswa fungsi bahasa membandingkan dalam Bahasa Inggris. Dengan mempelajari materi ini, diharapkan siswa dapat mengomunikasikan bahwa benda A lebih besar dari benda B, atau benda C paling besar di antara yang lain. Contoh kalimat yang perlu diproduksi misalnya, *"The rabbit is faster than the turtle."* (kelinci lebih cepat dibandingkan kura-kura), atau *"Jupiter is the biggest planet in the solar system."* (Jupiter adalah planet paling besar di tata surya). Umumnya, materi ini disebut *degree of comparison*. *Grammar* yang dibelajarkan dalam materi ini adalah *comparative adjective* dan *superlative adjective*.

Comparative adjective adalah kata sifat yang menunjukkan suatu nomina (kata benda; noun) lebih dibanding yang nomina yang lain. Contohnya, *Hasan is smarter than Rifky*, atau *iPhone 12 is more expensive than Xiaomi Redmi Note 8*. Siswa perlu memahami bentuk-bentuk *comparative adjective* serta pola kalimatnya dalam *tense* yang benar.

Superlative adjective adalah kata sifat yang menunjukkan suatu nomina memiliki derajat tertinggi di antara lainnya seperti paling besar atau paling lambat. Contohnya, *Messi is the best football player in the world* atau *Amazon is the most valuable company in 2021*.

Selain membelajarkan *grammar*, siswa juga perlu dilatih untuk memahami suatu teks naratif, tabel, dan gambar yang menyatakan perbandingan dan menarik kesimpulan darinya. Contohnya, diberikan tabel harga dan siswa diminta untuk menyatakan mana barang yang lebih mahal (*more expensive*)

dan mana yang paling mahal (*most expensive*). Penalaran seperti ini merupakan bagian dari peningkatan literasi yang penting.

Dalam konteks era teknologi informasi abad 21, penting bagi siswa untuk memiliki literasi digital yang baik. Di antara literasi digital yang relevan di zaman ini adalah kemampuan membuat video. Untuk itu, sebagai bentuk peningkatan literasi digital, penugasan berupa membuat video menjadi jenis penugasan yang sangat layak diberikan. Aplikasi pengedit video yang sederhana dan *user friendly* seperti Kinemaster dan Windows Video Editor dapat didapatkan dengan mudah. Tutorial mengedit video dapat diakses secara bebas di YouTube. Dalam konteks pembelajaran *online*, pemanfaatan aneka sumber belajar dari internet tentunya sangat relevan.

2. Perencanaan Penelitian

a. Tujuan

Rumusan tujuan pembelajaran pada model yang dikembangkan dalam penelitian ini dirumuskan dengan berdasarkan fokus masalah dan konsep hasil belajar yang telah dijelaskan dalam bab-bab sebelumnya.

Fokus masalah:

- 1) Mata pelajaran Bahasa Inggris Kelas 8: *Degree of comparison*.

Tujuan pembelajaran ranah kognitif:

- 1) Siswa mampu membedakan antara *adjective*, *comparative adjective*, dan *superlative adjective* secara tepat.
- 2) Siswa mampu memahami struktur kalimat *comparative adjective* secara tepat.
- 3) Siswa mampu memahami struktur kalimat *superlative adjective* secara tepat.
- 4) Siswa mampu menyusun kalimat menggunakan *comparative adjective* secara tepat.
- 5) Siswa mampu menyusun kalimat menggunakan *superlative adjective* secara tepat.
- 6) Siswa mampu membandingkan sifat obyek berdasarkan data dari tabel.
- 7) Siswa mampu membandingkan sifat obyek berdasarkan gambar.
- 8) Siswa mampu membandingkan sifat obyek berdasarkan narasi tertulis.

Tujuan pembelajaran ranah afektif:

- 1) Siswa menyimak seluruh penjelasan prosedur pembelajaran *online* yang diberikan saat *briefing* secara seksama.
- 2) Siswa membaca prosedur pembelajaran *online* yang diberikan dalam bentuk teks secara seksama.

- 3) Siswa menyimak seluruh media pembelajaran (video; *slide* presentasi; gambar; dsb.) yang diberikan oleh guru secara seksama.
- 4) Siswa menyelesaikan kuis secara tepat waktu.
- 5) Siswa mengirimkan tugas secara tepat waktu.
- 6) Siswa berdiskusi dengan sesamanya terkait materi pembelajaran *degree of comparison*.
- 7) Siswa mencari sumber belajar lain selain yang diberikan guru.

Tujuan pembelajaran ranah psikomotor:

- 1) Siswa mampu membuat video membicarakan perbandingan obyek dengan menggunakan *degree of comparison*.

b. Jadwal Penelitian

Jadwal penelitian tergambar dalam tabel di bawah ini. Fleksibilitas waktu dibutuhkan untuk mengantisipasi perubahan keadaan.

Tabel 4.2 Jadwal penelitian.

Bulan		Juli					Agustus					September				
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
Targ et	Penelitian pendahuluan	v														
	Perencanaan penelitian	v														
	Pengembangan produk awal	v	v													
	Validasi ahli			v												
	Revisi produk awal			v												
	Uji kelompok kecil				v											
	Revisi hasil uji kelompok kecil					v	v	v								
	Uji kelompok besar								v	v	v	v				
	Revisi hasil uji kelompok besar												v			
	Penulisan laporan hasil penelitian													v	v	v

c. Kualifikasi ahli

Para ahli dipilih secara *purposive* dengan pertimbangan mereka diperkirakan mampu menilai isi materi dan media pembelajaran dengan baik. Ahli materi adalah Dr. Nanik Retnowati, dosen tetap program studi Pendidikan Bahasa Inggris, Sekolah Pascasarjana, Universitas Ibnu Khaldun (UIKA), Bogor. Beliau adalah sekretaris Kantor Penjaminan Mutu dan Audit Internal (KPMA) UIKA. Ahli media yaitu Dr. Sigit Wibowo, dosen tetap program studi Teknologi Pendidikan, Sekolah Pascasarjana, UIKA.

d. Kisi-Kisi Instrumen Penilaian

Instrumen penilaian dibuatkan untuk:

- 1) Menilai hasil belajar ranah kognitif.
- 2) Menilai hasil belajar ranah afektif.
- 3) Menilai hasil belajar ranah psikomotor.

1) Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Hasil Belajar Ranah Kognitif

Asesmen hasil belajar ranah kognitif dilakukan dalam bentuk kuis *online*. Bentuk soal berupa pilihan ganda. Kisi-kisinya adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3 Kisi-kisi asesmen kuis *online*.

Tujuan instruksional	Indikator Soal	Level kognitif
1. Siswa mampu membedakan antara <i>adjective</i> , <i>comparative adjective</i> , dan <i>superlative adjective</i> secara tepat.	Siswa melengkapi kalimat rumpang dengan pilihan jawaban berupa kata <i>adjective</i> , <i>comparative adjective</i> , dan <i>superlative adjective</i> yang harus diurutkan sesuai penggunaannya.	C-3
2. Siswa mampu memahami struktur kalimat <i>comparative adjective</i> secara tepat.	Siswa melengkapi kalimat rumpang dengan kata berbentuk <i>comparative adjective</i> .	C-3
3. Siswa mampu memahami struktur kalimat <i>superlative adjective</i> secara tepat.	Siswa melengkapi kalimat rumpang dengan kata berbentuk <i>superlative adjective</i> .	C-3
4. Siswa mampu menyusun kalimat menggunakan <i>comparative adjective</i> secara tepat.	Siswa mengurutkan urutan kata dalam kalimat (<i>jumbled sentence</i>) menjadi kalimat padu.	C-3

5. Siswa mampu menyusun kalimat menggunakan <i>superlative adjective</i> secara tepat.	Siswa mengurutkan urutan kata dalam kalimat (<i>jumbled sentence</i>) menjadi kalimat padu.	C-3
6. Siswa mampu membandingkan sifat obyek berdasarkan data dari tabel.	Diberikan tabel berisi data angka yang terukur (kecepatan, berat, luas, dsb.). Siswa memilih pernyataan yang benar sesuai tabel tersebut.	C-4
7. Siswa mampu membandingkan sifat obyek berdasarkan gambar.	Diberikan gambar benda-benda dengan sifat yang dapat dibandingkan (ukuran, kesan harga, dsb.). Siswa memilih pernyataan yang benar sesuai gambar tersebut.	C-4
8. Siswa mampu membandingkan sifat obyek berdasarkan narasi tertulis.	Diberikan narasi yang memuat deskripsi benda/orang dengan sifat-sifat yang bisa dibandingkan. Siswa memilih pernyataan yang benar sesuai deskripsi tersebut.	C-4

2) Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Hasil Belajar Ranah Afektif

Asesmen hasil belajar ranah afektif dilakukan melalui kuesioner. Kisi-kisinya adalah sebagai berikut:

Tabel 4.4 Kisi-kisi kuesioner asesmen hasil belajar ranah afektif.

Tujuan Instruksional	Indikator kuesioner	Level Afektif
1. Siswa menyimak seluruh penjelasan prosedur pembelajaran <i>online</i> yang diberikan saat <i>briefing</i> secara seksama.	Siswa melaporkan seberapa besar perhatian yang diberikan pada penjelasan prosedur pembelajaran <i>online</i> yang diberikan saat <i>briefing</i> .	A-2
2. Siswa membaca prosedur pembelajaran <i>online</i> yang diberikan dalam bentuk teks secara seksama.	Siswa melaporkan seberapa besar perhatian yang diberikan pada penjelasan prosedur pembelajaran <i>online</i> yang diberikan dalam bentuk teks.	A-2

3. Siswa menyimak seluruh media pembelajaran (video; <i>slide</i> presentasi; gambar; dsb.) yang diberikan oleh guru secara seksama.	Siswa melaporkan seberapa besar perhatian yang diberikan pada materi pembelajaran <i>online</i> .	A-3
4. Siswa menyelesaikan kuis secara tepat waktu.	Siswa melaporkan seberapa tepat waktu dirinya dalam menyelesaikan kuis <i>online</i> .	A-4
5. Siswa mengirimkan tugas secara tepat waktu.	Siswa melaporkan seberapa tepat waktu dirinya dalam mengirimkan tugas	A-4
6. Siswa berdiskusi dengan sesamanya terkait materi pembelajaran <i>degree of comparison</i> .	Siswa melaporkan seberapa sering dirinya mendiskusikan pembelajaran dengan temannya.	A-1
7. Siswa mencari sumber belajar lain selain yang diberikan guru.	Siswa melaporkan seberapa jauh dirinya mencari sumber belajar lain selain yang diberikan guru.	A-3

3) Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Hasil Belajar Ranah Psikomotor

Asesmen hasil belajar ranah psikomotor dilakukan melalui penugasan. Kisi-kisinya adalah sebagai berikut:

Tabel 4.5 Kisi-kisi rubrik penilaian hasil belajar ranah afektif

Tujuan Pembelajaran	Indikator penilaian	Level psikomotor
Siswa mampu berbicara membicarakan perbandingan obyek dengan menggunakan <i>degree of comparison</i>	Siswa menyiapkan barang-barang yang akan dibandingkan.	P-1
	Siswa menggunakan kosakata yang tepat untuk membandingkan sifat dan fitur benda yang dibandingkan.	P-3
	Siswa menggunakan <i>comparative adjective</i> yang tepat untuk membandingkan sifat dan fitur benda yang dibandingkan.	P-3
	Siswa menggunakan <i>superlative adjective</i> yang tepat untuk membandingkan sifat dan fitur benda yang dibandingkan.	P-3

	Siswa berbicara di depan penilai atau kamera dengan lancar.	P-5
	Siswa berbicara dengan pengucapan, intonasi, dan penekanan kata Bahasa Inggris yang benar.	P-4

3. Pengembangan Produk Awal

a. Langkah-langkah pembelajaran

Langkah-langkah pembelajaran yang disusun berdasarkan model *nine events of instruction* adalah sebagaimana tabel berikut:

Tabel 4.6 Model *draft 1*

1. <i>Gaining attention</i>		
Tindakan guru / media	Tindakan siswa	Media / ruang belajar
Guru menyapa siswa.	Siswa menjawab salam.	Konferensi video/ <i>virtual synchronous</i>
Guru mengabsen dengan cara memanggil (<i>roll call</i>).	Siswa menjawab panggilan absen.	
Guru meminta siswa menyalakan kamera.	Siswa menyalakan kamera.	
Video menampilkan intro.		Video pembelajaran / <i>self-directed asynchronous</i>
2. <i>Informing learners of objectives</i>		
Tindakan guru / media	Tindakan siswa	Media / ruang belajar
Guru menjelaskan cara belajar mandiri.	Siswa menyimak penjelasan guru.	Konferensi video; <i>group chat</i> ; LMS / <i>virtual synchronous</i> ; <i>collaborative asynchronous</i>
Video menampilkan tujuan pembelajaran secara eksplisit.	Siswa menyimak video.	Video pembelajaran / <i>self-directed asynchronous</i>
3. <i>stimulating recall of prior learning</i>		
Tindakan guru / media	Tindakan siswa	Media / ruang belajar
Narator memberikan pertanyaan pembuka sesuai topik.	Siswa menyimak.	Video pembelajaran / <i>self-directed asynchronous</i>
Video menampilkan dan menarasikan tiga benda sejenis dan membandingkannya.		

4. presenting stimuli with distinctive features		
Tindakan guru / media	Tindakan siswa	Media / ruang belajar
Video menampilkan <i>reading text</i> dengan kata-kata <i>comparative adjective</i> dan <i>superlative adjective</i> diberi kode warna.	Siswa menyimak	Video pembelajaran / <i>self-directed asynchronous</i>
5. Providing learning guidance		
Tindakan guru / media	Tindakan siswa	Media / ruang belajar
Narator menjelaskan pengertian <i>comparative adjective</i> .	Siswa menyimak.	Video pembelajaran / <i>self-directed asynchronous</i>
Narator membandingkan bentuk-bentuk <i>comparative adjective</i> (-er; -ier-; more)		
Narator menjelaskan penggunaan <i>comparative adjective</i> dalam kalimat.		
Narator menjelaskan pengertian <i>superlative adjective</i> .		
Narator membandingkan bentuk-bentuk <i>superlative adjective</i> (-est; -iest; most).		
Narator menjelaskan penggunaan <i>superlative adjective</i> dalam kalimat (penekanan dalam penggunaan "the").		
6. Eliciting performance		
Tindakan guru / media	Tindakan siswa	Media / ruang belajar
Video menampilkan soal-soal latihan.	Siswa menyimak.	Video pembelajaran / <i>self-directed asynchronous</i>
Narator menjelaskan tata cara mengerjakan latihan.	Siswa menyiapkan buku dan alat tulis.	
	Siswa menjawab soal yang ditampilkan di video.	

7. Providing feedback		
Tindakan guru / media	Tindakan siswa	Media / ruang belajar
Video menjelaskan jawaban soal latihan.	Siswa menyimak.	Video pembelajaran / <i>self-directed asynchronous</i>
	Siswa berdiskusi secara mandiri.	<i>Group chat; LMS / virtual synchronous; collaborative asynchronous</i>
	Siswa bertanya pada guru.	<i>Group chat; LMS / virtual synchronous; collaborative asynchronous</i>
8. Assessing performance		
Tindakan guru / media	Tindakan siswa	Media / ruang belajar
Video menampilkan instruksi untuk mengerjakan kuis <i>online</i> , tugas, dan mengisi kuesioner.	Siswa mengerjakan soal kuis <i>online</i> .	Video pembelajaran / <i>self-directed asynchronous</i>
Guru menuliskan instruksi di LMS.	Siswa mengerjakan tugas.	<i>Group chat; LMS / virtual synchronous; collaborative asynchronous</i>
Guru memberikan tautan ke LMS melalui <i>group chat</i> .	Siswa mengisi kuesioner.	
9. Enhancing retention and transfer		
Tindakan guru / media	Tindakan siswa	Media / ruang belajar
Guru menuliskan instruksi di LMS.	Siswa mengerjakan tugas membuat video.	Video pembelajaran / <i>self-directed asynchronous</i>
Guru memberikan tautan ke LMS melalui <i>group chat</i> .		<i>Group chat; LMS / virtual synchronous; collaborative asynchronous</i>

b. Media Pembelajaran

1) Video Pembelajaran

Video pembelajaran dibuat menurut struktur *nine events*. Berikut adalah *storyboard* video pembelajaran yang akan disimak siswa.

Tabel 4.7 Storyboard video pembelajaran.

Gambar	Suara
1. Gaining attention	
Gambar: Logo Al Wafi Islamic Boarding School	Intro.
Teks: <i>English Grade 8</i>	
Teks: <i>Degrees of Comparison</i>	
2. Informing learners of objectives	
Teks: <i>Lesson objectives:</i> 1. <i>Compare things</i> 2. <i>Use comparative adjectives</i> 3. <i>Use superlative objectives</i>	Narasi: <i>In this video, you will learn to compare things using comparative adjectives and superlative adjectives.</i>
3. Stimulating recall of prior learning	
Gambar: <i>Tiga smartphone.</i>	<i>Do you have a phone? Have you ever compared you phone to your friend's phones? Which one is newer? Which one has the better camera? Which one is more expensive? Which one do you think is the best among them? Which one is the worst?</i>
Teks: <i>Newer</i> <i>Better</i> <i>More expensive</i> <i>Best</i>	
Teks: <i>Comparative adjective</i> <i>Superlative adjective</i> Keterangan: Dua teks di atas merupakan judul himpunan	
4. Presenting stimuli with distinctive features	
Teks: <i>Reading text</i> <i>My Four Pet Tortoises</i>	<i>Now, you will read a text as you listen to the recording. After you read, pause the video and find the meanings in the dictionary.</i>
Teks: <i>(Reading text)</i> <i>Blue = comparative adjectives</i> <i>Green = superlative adjectives</i>	<i>(Sesuai reading text)</i> <i>Pay attention to the bold green and blue words. The blue ones are called comparative adjectives. The green ones are superlative adjectives.</i> <i>Do you understand what they mean? If you don't pause the video now and look them up in the dictionary.</i>

5. Providing learning guidance

<p>Teks: <i>Comparative adjective</i></p>	<p><i>Comparative adjectives are adjectives that we use to compare things. Here are some examples as used in the text.</i></p>
<p>Teks: (Sesuai <i>reading text</i>; kalimat dengan <i>comparative adjectives</i> dicetak tebal; <i>frasa comparative adjectives</i> diwarnai biru) (Ruang kosong di bawah)</p>	<p><i>She is bigger than her friends.</i></p> <p><i>He is actually older than Donna, but his body is smaller.</i></p> <p><i>However, his shell is more beautiful than the other tortoises.</i></p> <p><i>Do you know what they mean?</i></p>
<p>Teks tambahan di bawah: <i>bigger</i> = lebih besar <i>older</i> = lebih tua <i>smaller</i> = lebih kecil <i>more beautiful</i> = lebih indah</p>	<p>(setelah hening beberapa detik)</p> <p><i>Now, let's explore more of the comparative adjectives.</i></p>
<p>Gambar: Motor dan sepeda</p> <p>Teks: <i>The motorcycle is <u>faster</u> than the bicycle.</i></p>	<p><i>The motorcycle is faster than the bicycle.</i></p>
<p>Gambar: Gajah dan kelinci</p> <p>Teks: <i>The elephant is <u>bigger</u> than the rabbit.</i></p>	<p><i>The elephant is bigger than the rabbit.</i></p>
<p>Gambar: Dua buah tas</p> <p>Teks: <i>Sandi's bag is <u>heavier</u> than Budi's bag.</i></p>	<p><i>Sandi's bag is heavier than Budi's bag.</i></p>
<p>Gambar: Buku dan joystick</p> <p>Teks: <i>Doing homework is <u>more important</u> than playing video games.</i></p>	<p><i>Doing homework is more important than playing video games.</i></p>

<p>Teks: <i>Faster</i> = lebih cepat <i>Bigger</i> = lebih besar <i>Heavier</i> = lebih berat <i>More important</i> = lebih penting</p>	<p><i>Faster, bigger, heavier, and more important are examples of comparative adjectives.</i></p> <p><i>Notice that all these comparative adjectives come from adjectives. Can you tell what they were before they were turned into comparative adjectives?</i></p>
<p><i>Fast</i> -> <i>Faster</i> = lebih cepat <i>Big</i> -> <i>Bigger</i> = lebih besar <i>Heavy</i> -> <i>Heavier</i> = lebih berat <i>Important</i> -> <i>More important</i> = lebih penting</p> <p>Keterangan: Dapat dibuat 3 kolom.</p>	<p><i>Now, you may realize the pattern. Most of these words end with -er. Fast become faster; big becomes bigger; heavy becomes heavier. But important doesn't become importanter, it becomes more important. Can you guess the rule behind this?</i></p>
<p><i>Single syllable words: add -er</i></p> <p><i>Fast</i> -> <i>faster</i> <i>Cool</i> -> <i>cooler</i> <i>Kind</i> -> <i>kinder</i> <i>Tall</i> -> <i>taller</i> <i>Nice</i> -> <i>Nicer</i> <i>Safe</i> -> <i>Safer</i></p>	<p><i>Here's the explanation. When we have single syllable words, we add -er or -r at the end of the words. If the the word ends with e, just add -r, like nicer and safer. Everything else, add -er.</i></p> <p><i>Try to follow the pronunciation: faster; cooler; kinder; taller; nicer; safer.</i></p>
<p><i>Example:</i> <i>My grandmother is <u>kinder</u> than my mother.</i></p> <p><i>My brother is <u>taller</u> than me.</i></p> <p><i>His house is <u>nicer</u> than mine.</i></p>	<p><i>My grandmother is kinder than my mother. My brother is taller than me. His house is nicer than mine.</i></p> <p><i>Can you think of more words like these?</i></p>
<p><i>Words ending with one vowel and one consonant: double consonant + -er</i></p> <p><i>Big</i> -> <i>bigger</i> <i>Fat</i> -> <i>fatter</i> <i>Thin</i> -> <i>thinner</i> <i>Hot</i> -> <i>hotter</i></p>	<p><i>If you have words ending with one vowel and one consonant, double the last letter and add -er at the end.</i></p> <p><i>Try to follow the pronunciation: bigger; fatter; thinner; hotter.</i></p>
<p><i>My English textbook is <u>thinner</u> than my dictionary.</i></p> <p><i>The planet Venus is <u>hotter</u> than Mercury.</i></p>	<p><i>My English textbook is thinner than my dictionary. The planet Venus is hotter than Mercury.</i></p> <p><i>Can you think of more words like these?</i></p>

<p>Words end with -y: remove the y and add -ier.</p> <p>Heavy -> <u>heavier</u> Happy -> <u>happier</u> Angry -> <u>angrier</u> Busy -> <u>busier</u></p>	<p>If the words end with y, remove the why, and add -ier at the end of the word.</p> <p>Follow the pronunciation: heavier; happier; angrier.</p> <p>Can you think of more words like these?</p>
<p>I am <u>happier</u> today than yesterday.</p> <p>Sometimes my mother is <u>busier</u> than my father.</p>	<p>I am happier today than yesterday. Sometimes my mother is busier than my father.</p> <p>Can you come up with your own example?</p>
<p>Words with more than one syllable: add more before the word.</p> <p>Important -> <u>more</u> important Expensive -> <u>more</u> expensive Peaceful -> <u>more</u> peaceful Delicious -> <u>more</u> delicious Careful -> <u>more</u> careful</p>	<p>Now, if the words are more than one syllables, we add "more" before the word.</p> <p>Follow the pronunciation: more important; more expensive; more peaceful; more delicious; more careful.</p>
<p>My shoes are <u>more expensive</u> than my shirt.</p> <p>I hurt myself when cycling yesterday. Today, I must be <u>more careful</u>.</p>	<p>My shoes are more expensive than my shirt. I hurt myself when cycling yesterday. Today, I must be more careful.</p> <p>Can you come up with your own example?</p>
<p>Exceptions</p> <p>Good -> better Bad -> worse Far -> farther Little -> less Many -> more</p>	<p>There are exceptions of the rules. Don't worry, there are only 5 of them.</p> <p>Good becomes better. Bad becomes worse. Far becomes farther. Little becomes less. Many becomes more.</p>
<p>It's <u>better</u> to fail than never try.</p> <p>She eats <u>less</u> food than usual because she is on a diet.</p>	<p>It's better to fail than never try. She eats less food than usual because she is on a diet.</p>
<p>than</p>	<p>Now you may realize that when comparing things, we usually use the word "than". It's more or less can be translated to Bahasa Indonesia as "dari" or "daripada".</p>
<p>My laptop is <u>slower than</u> my desktop computer.</p>	<p>Here is how you use the word "than" when comparing things.</p>

<p>S + V + <i>comparative adjective</i> + <i>than</i> + O</p> <p><i>It is <u>easier to do homework together than</u> do it alone.</i></p> <p>S + V + <i>comparative adjective</i> + <i>to</i> + verb (+ O) + <i>than</i> + O (or S+V+O)</p> <p>Keterangan: Kode warna untuk setiap kata penting.</p>	<p><i>My laptop is slower than my desktop computer.</i></p> <p><i>You can pause the video and try to understand the pattern.</i></p> <p><i>If this feels difficult, don't worry, as you see more examples, you will start to understand it more.</i></p>
<p>Teks: <i>Superlative adjective</i></p>	<p><i>Superlative objectives are like comparative adjective. We also use them to compare things. But, unlike comparative adjectives, superlative adjectives are used only to tell the most of the things in comparison. For example, the best, the fastest, or the most interesting.</i></p> <p><i>Here are some examples used in the text.</i></p>
<p>Teks: (Sesuai <i>reading text</i>; kalimat dengan <i>superlative adjectives</i> dicetak tebal; <i>frasa superlative adjectives</i> diwarnai hijau)</p> <p>(ruang kosong di bawah)</p>	<p><i>Donna is the biggest among them.</i></p> <p><i>She is also the heaviest.</i></p> <p><i>Raff is the second biggest of them all.</i></p> <p><i>Mike is the fastest when running.</i></p> <p><i>Leo is the smallest and the most peaceful.</i></p> <p><i>... he is always the slowest one.</i></p> <p><i>They are my best friend.</i></p> <p><i>Do you know what they mean?</i></p>
<p>Teks tambahan di bawah: <i>Biggest</i> = paling besar <i>Heaviest</i> = paling berat <i>Fastest</i> = paling cepat <i>Smallest</i> = paling kecil <i>Most peaceful</i> = paling tenang/damai <i>Best</i> = terbaik</p>	<p>(setelah hening beberapa detik)</p> <p><i>Now, let's explore more of the superlative adjectives.</i></p>

<p><i>One-syllable words:</i></p> <p><i>Fast – faster – <u>fastest</u></i> <i>Small – smaller – <u>smallest</u></i></p>	<p><i>The pattern of superlative adjectives are like that of comparative adjectives. If the words have one syllables, add -est at the end. For example, fastest and smallest.</i></p>
<p><i>Words ending with a vowel and a consonant</i></p> <p><i>Big – bigger – <u>biggest</u></i> <i>Fat – fatter – <u>fattest</u></i></p>	<p><i>If the words end with a vowel and a consonant like these, repeat the last letter, then add -est at the end. For example, biggest and hottest.</i></p>
<p><i>Words end with y:</i></p> <p><i>Heavy – heavier – <u>heaviest</u></i> <i>Happy – happier – <u>happiest</u></i></p>	<p><i>If the words end with y, remove the y, then add -iest. For example, heaviest and happiest.</i></p>
<p><i>Words with more than one syllable:</i></p> <p><i>Important – more important – <u>most important</u></i> <i>Expensive – more expensive – <u>most expensive</u></i> <i>Peaceful – more peaceful – <u>most peaceful</u></i> <i>Delicious – more delicious – <u>most delicious</u></i> <i>Careful – more careful – <u>most careful</u></i></p>	<p><i>If the words have more than one syllable, we add “most” before the word. For example, most important, most expensive, most peaceful, most delicious, and most careful.</i></p>
<p><i>Exceptions:</i></p> <p><i>Good – better – <u>best</u></i> <i>Bad – worse – <u>worst</u></i> <i>Far – farther – <u>farthest</u></i> <i>Little – less – <u>least</u></i> <i>Many – more – <u>most</u></i></p>	<p><i>There are also exceptions to the rules, and the words are the same from before.</i></p> <p><i>Try to repeat the pronunciation:</i> <i>Good, better, best.</i> <i>Bad, worse, worst.</i> <i>Far, farther, farthest.</i> <i>Little, less, least.</i> <i>Many, more, most.</i></p>
<p><i>Correct:</i></p> <p><i>He is <u>the best</u> football player in the world.</i></p> <p><i>Concorde is <u>the fastest</u> commercial airplane.</i></p> <p><i>She is <u>the most</u> beautiful girl I’ve ever seen.</i></p>	<p><i>Sometimes when you use superlative adjectives, you need to add “the” before the word. This is to signify that there is only one of a kind.</i></p> <p><i>Instead of saying best, say the best. For example, He is the best football player in the world.</i></p>

<p><i>Incorrect:</i> This is <u>a most expensive</u> handbag ever sold.</p>	<p><i>Instead of saying fastest, say the fastest. For example, Concorde is the fastest commercial airplane.</i></p> <p><i>Instead of saying most beautiful, say the most beautiful. For example, she is the most beautiful girl I've ever seen.</i></p> <p><i>One common mistake that people make is using a before the superlative adjectives. For example, this is a most expensive handbag ever sold. It should be this is the most expensive handbag ever sold.</i></p>
<p><i>Gambar:</i> <i>Logo play; pause; rewind;</i> <i>thumbnail file PDF; thumbnail poster digital.</i></p>	<p><i>So, do you understand the explanation? Remember, you can always go back and watch the video again anytime. If you have trouble following the explanation, try turning on the subtitle.</i></p> <p><i>You can also read the PDF file and the digital posters provided by your teacher.</i></p>
<p>6. Eliciting performance; 7. Providing feedback</p>	
<p><i>Teks:</i> <i>Practice</i></p>	<p><i>In this section of the video, you will practice answering questions.</i></p>
<p><i>Gambar:</i> <i>Buku tulis; pulpen</i></p> <p><i>Logo play; pause; rewind.</i></p>	<p><i>You will need: a notebook; and a pencil or pen.</i></p> <p><i>If you need more time to answer the questions, feel free to pause or rewind the video. You can use dictionary to help you.</i></p> <p><i>Now, let's begin the exercise</i></p>
<p><i>Teks: Question 1 of 7</i></p>	<p><i>Question number one.</i></p>
<p><i>(soal nomor 1)</i></p>	<p><i>Pause the video and continue after you answer the question.</i></p>
<p><i>(soal nomor 1; highlight opsi D)</i></p>	<p><i>The correct answer is D.</i></p> <p><i>Lions are faster than tigers, but cheetahs are the fastest of them all.</i></p> <p><i>In Bahasa Indonesia: Singa lebih cepat dibanding macan, tapi cintah adalah yang paling cepat di antara mereka semua.</i></p>

Teks: <i>Question 2 of 7</i>	<i>Question number two.</i>
(soal nomor 2)	<i>Pause the video and continue after you answer the question.</i>
(soal nomor 2; <i>highlight</i> opsi B)	<i>The correct answer is B.</i> <i>Arif is more diligent than his brothers.</i> In Bahasa Indonesia: Arif lebih rajin dibandingkan saudara-saudaranya.
Teks: <i>Question 3 of 7</i>	<i>Question number three.</i>
(soal nomor 3)	<i>Pause the video and continue after you answer the question.</i>
(soal nomor 3; <i>highlight</i> opsi A)	<i>The correct answer is A.</i> <i>Mount Everest is the tallest mountain on Earth, but Olympus Mons on Mars is more than twice as tall.</i> In Bahasa Indonesia: Gunung <i>Everst</i> adalah yang tertinggi di Bumi tapi <i>Olympus Mons</i> di Mars tingginya dua kali lipat lebih dari itu.
Teks: <i>Question 4 of 7</i>	<i>Question number four.</i>
(soal nomor 4)	<i>Pause the video and continue after you answer the question.</i>
(soal nomor 4; <i>highlight</i> opsi A)	<i>The correct answer is A.</i> <i>My sister's dress is more expensive than my phone.</i> In Bahasa Indonesia: Gaun saudara perempuan saya lebih mahal dibanding ponsel saya.
Teks: <i>Question 5 of 7</i>	<i>Question number five.</i>
(soal nomor 5)	<i>Pause the video and continue after you answer the question.</i>
(soal nomor 5; <i>highlight</i> opsi C)	<i>The correct answer is C.</i> <i>Jupiter is the largest planet in the solar system.</i> In Bahasa Indonesia: Jupiter adalah planet paling besar di tata surya.

Teks: <i>Question 6 of 7</i>	<i>Question number six.</i>
(soal nomor 6)	<i>Pause the video and continue after you answer the question.</i>
(soal nomor 6; <i>highlight</i> opsi D)	<i>The correct answer is D.</i> <i>Chromium is the densest material on the list.</i> In Bahasa Indonesia: <i>Chromium</i> adalah material paling padat di daftar ini.
Teks: <i>Question 7 of 7</i>	<i>Question number two.</i>
(soal nomor 7)	<i>Pause the video and continue after you answer the question.</i>
(soal nomor 7; <i>highlight</i> opsi A)	<i>The correct answer is A.</i> <i>Alif is the tallest of the group.</i> In Bahasa Indonesia: Alif adalah yang paling tinggi di grup tersebut.
Teks: <i>Reflection time</i>	<i>So, did you get everything correct? Did you pause the video and answer the question before continue watching? Did you use dictionary to help you? Did you turn on the subtitle?</i> <i>If you answered wrong, don't worry. This is not a test. The purpose of this exercise is to help you learn. Feel free to watch the video again to understand the lesson better.</i> <i>If you still have questions, discuss them with your teacher and your friends. They will be happy to help you.</i>
8. Assessing performance; 9. Enhancing retention and learning transfer	
Teks: <i>Getting the score</i>	<i>Now you have watched the video, it is time for you to get scores from your teacher.</i>
Teks: <i>Online quiz</i> <i>Assignment</i> <i>Questionnaire</i>	<i>After watching this video, you must complete three things: Online quiz; assignment; and questionnaire. The links can be found in your Google Classroom. For more information, ask your teacher.</i>
Gambar: Logo Google Classroom	<i>Good luck!</i>

2) Poster Digital

Poster digital digunakan sebagai panduan siswa untuk belajar bentuk-bentuk *comparative* dan *superlative adjective*. Poster ini diunggah ke LMS dalam bentuk *file* PNG dan PDF.

Comparative & Superlative Adjectives																			
One syllable Add <i>-er / -est</i> at the end of the word	<table><thead><tr><th></th><th><small>comparative</small></th><th><small>superlative</small></th></tr></thead><tbody><tr><td>cool</td><td>cooler</td><td>coolest</td></tr><tr><td>fast</td><td>faster</td><td>fastest</td></tr><tr><td>nice</td><td>nicer</td><td>nicest</td></tr><tr><td>safe</td><td>safer</td><td>safest</td></tr><tr><td>large</td><td>larger</td><td>largest</td></tr></tbody></table>		<small>comparative</small>	<small>superlative</small>	cool	cooler	coolest	fast	faster	fastest	nice	nicer	nicest	safe	safer	safest	large	larger	largest
	<small>comparative</small>	<small>superlative</small>																	
cool	cooler	coolest																	
fast	faster	fastest																	
nice	nicer	nicest																	
safe	safer	safest																	
large	larger	largest																	
Two or more syllables Add <i>more/most</i> before the word	<table><thead><tr><th></th><th><small>comparative</small></th><th><small>superlative</small></th></tr></thead><tbody><tr><td>amazing</td><td>more amazing</td><td>most amazing</td></tr><tr><td>beautiful</td><td>more beautiful</td><td>most beautiful</td></tr><tr><td>expensive</td><td>more expensive</td><td>most expensive</td></tr><tr><td>attractive</td><td>more attractive</td><td>most attractive</td></tr><tr><td>serious</td><td>more serious</td><td>most serious</td></tr></tbody></table>		<small>comparative</small>	<small>superlative</small>	amazing	more amazing	most amazing	beautiful	more beautiful	most beautiful	expensive	more expensive	most expensive	attractive	more attractive	most attractive	serious	more serious	most serious
	<small>comparative</small>	<small>superlative</small>																	
amazing	more amazing	most amazing																	
beautiful	more beautiful	most beautiful																	
expensive	more expensive	most expensive																	
attractive	more attractive	most attractive																	
serious	more serious	most serious																	
Words end with -y Remove the <i>-y</i> and add <i>-ier/-iest</i>	<table><thead><tr><th></th><th><small>comparative</small></th><th><small>superlative</small></th></tr></thead><tbody><tr><td>heavy</td><td>heavier</td><td>heaviest</td></tr><tr><td>happy</td><td>happier</td><td>happiest</td></tr><tr><td>funny</td><td>funnier</td><td>funniest</td></tr><tr><td>easy</td><td>easier</td><td>easiest</td></tr><tr><td>early</td><td>earlier</td><td>earliest</td></tr></tbody></table>		<small>comparative</small>	<small>superlative</small>	heavy	heavier	heaviest	happy	happier	happiest	funny	funnier	funniest	easy	easier	easiest	early	earlier	earliest
	<small>comparative</small>	<small>superlative</small>																	
heavy	heavier	heaviest																	
happy	happier	happiest																	
funny	funnier	funniest																	
easy	easier	easiest																	
early	earlier	earliest																	
Adjectives ending with one vowel and one consonant Repeat the last letter and add <i>-er/-est</i>	<table><thead><tr><th></th><th><small>comparative</small></th><th><small>superlative</small></th></tr></thead><tbody><tr><td>big</td><td>bigger</td><td>biggest</td></tr><tr><td>fat</td><td>fatter</td><td>fattest</td></tr><tr><td>thin</td><td>thinner</td><td>thinnest</td></tr><tr><td>hot</td><td>hotter</td><td>hottest</td></tr><tr><td>thin</td><td>thinner</td><td>thinnest</td></tr></tbody></table>		<small>comparative</small>	<small>superlative</small>	big	bigger	biggest	fat	fatter	fattest	thin	thinner	thinnest	hot	hotter	hottest	thin	thinner	thinnest
	<small>comparative</small>	<small>superlative</small>																	
big	bigger	biggest																	
fat	fatter	fattest																	
thin	thinner	thinnest																	
hot	hotter	hottest																	
thin	thinner	thinnest																	
Irregular adjectives They don't follow rules. They change into other words completely	<table><thead><tr><th></th><th><small>comparative</small></th><th><small>superlative</small></th></tr></thead><tbody><tr><td>good</td><td>better</td><td>best</td></tr><tr><td>bad</td><td>worse</td><td>worst</td></tr><tr><td>far</td><td>farther</td><td>farthest</td></tr><tr><td>little</td><td>less</td><td>least</td></tr><tr><td>many</td><td>more</td><td>most</td></tr></tbody></table>		<small>comparative</small>	<small>superlative</small>	good	better	best	bad	worse	worst	far	farther	farthest	little	less	least	many	more	most
	<small>comparative</small>	<small>superlative</small>																	
good	better	best																	
bad	worse	worst																	
far	farther	farthest																	
little	less	least																	
many	more	most																	

Gambar 4.1 Poster digital *comparative & superlative adjective*.

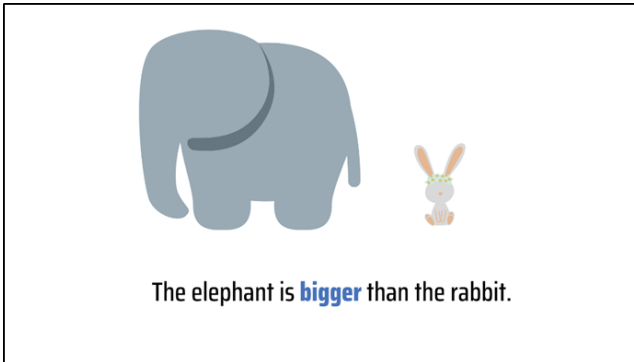
3) Slide Presentasi

Slide presentasi yang digunakan adalah *slide* presentasi yang sama dengan yang digunakan dalam video pembelajaran. Terdapat 52 *slide* dalam satu *file* PDF.

I have four pet tortoises. I name them Donna, Raff, Mike, and Leo. Donna is the biggest among them. She is the only female in the group. **She is bigger than her friends.** She is also the heaviest. Raff is the second biggest of them all. **He is actually older than Donna, but his body is smaller.** Mike is the fastest when running. **He can run faster than the other tortoises.** Leo is the smallest and the most peaceful. When I put them to race to the food, he is always the slowest one. However, **his shell is more beautiful than the other tortoises. It's more colorful and has more complex pattern than the rest of his friends.** I love my tortoises. They are my best friends.

bigger = lebih besar
 older = lebih tua
 smaller = lebih kecil
 more beautiful = lebih indah

Gambar 4.2 Reading text dengan penekanan pada *comparative adjective* (slide ke-7)

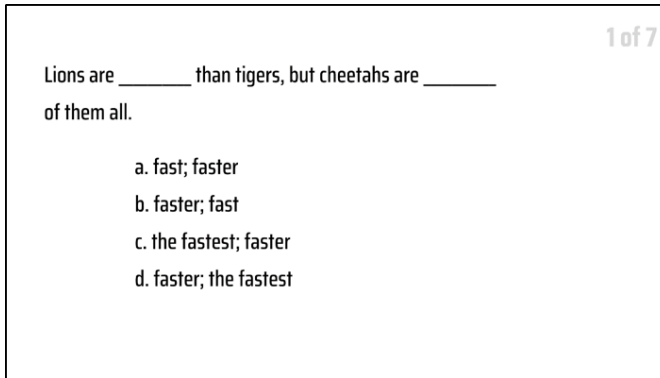


Gambar 4.3 Contoh kalimat dengan *comparative adjective* (slide ke-9)

**Words ending with one vowel and one
 consonant: double consonant + -er**

big → bigger
 fat → fatter
 thin → thinner
 hot → hotter

Gambar 4.4 Penjelasan bentuk *comparative adjective* (slide ke-16).



Gambar 4.5 Contoh soal (slide ke-38)

c. Instrumen Penilaian

1) Instrumen Penilaian Kognitif

Instrumen penilaian kognitif yang digunakan adalah kuis *online*. Dari 8 tujuan instruksional dirumuskan 8 indikator soal yang masing-masingnya dibuatkan 2 butir soal sehingga jumlah soal berjumlah 16.

Pelaksanaan kuis *online* dilakukan secara asinkronus melalui Google Form. Tautan ke kuis *online* diberikan melalui Google Classroom. Siswa diberikan instruksi tertulis sebagai berikut:

This is the online quiz for this lesson. Before attempting this quiz, you must complete:

- a) *Watching the video.*
- b) *Studying the presentation slides.*
- c) *Studying the digital poster.*

You can only do the online quiz once, so be prepared.

2) Instrumen Penilaian Afektif

Instrumen penilaian afektif yang digunakan adalah kuesioner dengan skala *likert* 1-4. Dari 7 tujuan instruksional dirumuskan 9 indikator dan 11 pertanyaan.

Pengisian kuesioner dilakukan secara asinkronus melalui Google Form. Tautan ke kuesioner diberikan melalui Google Classroom. Siswa diberikan instruksi tertulis sebagai berikut:

This is the questionnaire for this lesson. Before filling this questionnaire, you must complete:

- a) *Watching the video.*
- b) *Studying the presentation slides.*
- c) *Studying the digital poster.*

- d) *Completing the online quiz.*
- e) *Completing the video assignment.*

3) Instrumen Penilaian Psikomotor

Instrumen penilaian psikomotor yang digunakan adalah penugasan. Tugas yang harus dilakukan siswa adalah membuat berbicara membandingkan benda dengan menggunakan *degree of comparison*. Dari 1 tujuan instruksional dirumuskan 5 kriteria penilaian.

Tabel 4.8 Rubrik penilaian hasil belajar psikomotor

Kriteria penilaian	Skor maksimum	Pedoman penilaian			
		0 - 10	11 - 13	14 - 17	18 - 20
Kosakata	20	Kosakata banyak salah	Kosakata terbatas, ada kesalahan	Kosakata tepat penggunaan, sedikit kesalahan	Kosakata kaya, beragam, dan tepat penggunaan
Tata Bahasa	20	Banyak mengandung kesalahan pada target <i>grammar</i>	Mengandung cukup banyak kesalahan pada target <i>grammar</i>	Sedikit mengandung kesalahan pada target <i>grammar</i>	Sangat sedikit atau tidak ada kesalahan sama sekali pada target <i>grammar</i>
Kelancaran	20	Terbata-bata	Banyak <i>pause</i>	Sedikit <i>pause</i>	Sangat lancar
Pengucapan	20	Pengucapan kata, intonasi, dan penekanan salah	Pengucapan kata, intonasi, dan penekanan salah sebagian	Pengucapan kata, intonasi, dan penekanan salah sedikit	Pengucapan kata, intonasi, dan penekanan tepat

Siswa diberikan contoh video tugas yang telah selesai sebagai referensi. Instruksi tugas dan tautan halaman untuk mengunggah video dikirimkan melalui Google Classroom. Siswa diberikan instruksi tertulis sebagai berikut:

This is the assignment for this lesson. In this assignment, you must make a video where you compare things using degree of comparison. Please read the instruction carefully. Here is how you do it:

- 1) *Bring two things you want to compare. They could be phones, laptops, shoes, motorcycles, toys, etc.*

- 2) *Record yourself in front of camera talking and comparing those two things. Use the grammar of comparative adjectives and superlative adjectives to compare them.*
- 3) *Make sure your audio is nice and clear.*
- 4) *Watch the video examples and video editing tutorial to help you.*
- 5) *Upload the video in the Google Form page provided here.*

4. Validasi Ahli

Validasi ahli dilakukan oleh 1 ahli materi dan 1 ahli media. Ahli materi adalah Dr. Nanik Retnowati, dosen tetap program studi Pendidikan Bahasa Inggris, Sekolah Pascasarjana, Universitas Ibnu Khaldun (UIKA), Bogor. Beliau adalah sekretaris Kantor Penjaminan Mutu dan Audit Internal (KPMA) UIKA.

Ahli media yaitu Dr. Sigit Wibowo, dosen tetap program studi Teknologi Pendidikan, Sekolah Pascasarjana, UIKA.

Hasil validasi materi yaitu sebesar 84,21% oleh ahli materi pertama dan dinyatakan layak untuk digunakan/uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran. Adapun saran yang diberikan adalah:

- 1) Komponen RPP disesuaikan dengan kebutuhan pengembangan pembelajaran yang mengacu pada standar kompetensi kurikulum yang berlaku.
- 2) Setiap tahap kompetensi yang dibangun hendaknya diuji sebelum menuju pada tahap kompetensi berikutnya.

Hasil validasi media yaitu sebesar 84,44% dan dinyatakan layak untuk digunakan/uji coba lapangan tanpa revisi.

a. Revisi Produk

Berdasarkan hasil validasi ahli, dilakukan revisi pada RPP dan langkah-langkah pembelajaran. Revisi pada RPP yang dibutuhkan adalah dituliskannya standar kompetensi sesuai dengan kurikulum nasional. Dengan demikian, dituliskan identitas RPP sebagai berikut:

Sekolah	: SMP Al Wafi
Mata Pelajaran	: Bahasa Inggris
Kelas	: 8
Kompetensi inti	: 3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata. 4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak

(menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

Kompetensi dasar : 3.9. Menerapkan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan teks interaksi transaksional lisan dan tulis yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait perbandingan jumlah dan sifat orang, binatang, benda, sesuai dengan konteks penggunaannya. (Perhatikan unsur kebahasaan *degree of comparison*)

4.9. menyusun teks interaksi transaksional lisan dan tulis sangat pendek dan sederhana yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait perbandingan jumlah dan sifat orang, binatang, benda, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang benar dan sesuai konteks.

Materi pokok : *Comparative adjective; superlative adjective*
Pembelajaran : Menonton video; mempelajari poster; menyimak *slide* presentasi.
Sumber belajar : Materi buatan guru; internet
Media pembelajaran : LMS; video; poster; *slide* presentasi
Penilaian : Kuis *online*; tugas berbicara; kuesioner
Alokasi waktu : 20 menit (sinkronus 1)
100 menit (asinkronus 1, 2, 3, 4, 5)
20 menit (sinkronus 2)
20 menit (asinkronus 6)

Pada langkah-langkah pembelajaran, di mana pada setiap tahap kompetensi yang dibangun hendaknya diuji terlebih dahulu sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya. Sebelumnya, soal latihan yang dinarasikan oleh narator ada pada bagian akhir video. Sekarang, ditambahkan soal latihan pada akhir tiap-tiap bagian penjelasan subbab (*comparative adjective* dan *superlative adjective*).

Untuk mengakomodasi perubahan tersebut dan agar model lebih mudah dibaca serta dipahami, penulis memutuskan untuk menyusun langkah-langkah pembelajaran secara kronologis, alih-alih berdasarkan urutan langkah *nine events*. Langkah-langkah *nine events* terakomodasi dan tertulis secara eksplisit, mengikuti kronologis langkah-langkah pembelajaran. Sebagian langkah diulang

beberapa kali. Ini sesuai dengan pandangan Gagne yang menyatakan bahwa langkah *nine events* merupakan pendekatan (*approximation*) (Gagne, Briggs, and Wager 1992). Yang terpenting adalah keberadaan sembilan langkah tersebut, bukan urutannya.

Langkah-langkah pembelajaran direvisi menjadi sebagaimana tabel berikut:

Tabel 4.9 Model draft 2.

Langkah-langkah pembelajaran	Langkah <i>nine events</i>	Media	Interaksi
Sinkronus 1: konferensi video			
Siswa menyimak penjelasan langkah-langkah pembelajaran.	1. <i>Gaining attention</i>	Konferensi video	Siswa-guru
Siswa menyimak pratinjau LMS.	2. <i>Informing learners of objective</i>		
Asinkronus 1: media pembelajaran video			
Siswa memperhatikan video pembelajaran.	1. <i>Gaining attention</i>	LMS; video pembelajaran	siswa-media
Siswa mendengarkan penjelasan tujuan pembelajaran.	2. <i>Informing learners of objective</i>		
Siswa menghubungkan materi pembelajaran dengan pengetahuan sebelumnya.	3. <i>Stimulating recall of prior learning</i>		
Siswa menyimak teks yang mengandung kata-kata <i>comparative adjective</i> dan <i>comparative adjective</i> .	4. <i>Presenting stimuli with distinctive features</i>		
Siswa menyimak penjelasan <i>comparative adjective</i> .	5. <i>Providing learning guidance</i>		
Siswa menjawab pertanyaan tentang <i>comparative adjective</i> sesuai panduan narator.	6. <i>Eliciting performance</i>		
Siswa mendapat umpan balik atas jawabannya oleh narator.	7. <i>Providing feedback</i>		

Siswa menyimak penjelasan <i>superlative adjective</i> .	5. <i>Providing learning guidance</i>		
Siswa menjawab pertanyaan tentang <i>superlative adjective</i> sesuai panduan narator.	6. <i>Eliciting performance</i>		
Siswa mendapat umpan balik atas jawabannya oleh narator.	7. <i>Providing feedback</i>		
Siswa menjawab soal yang ditampilkan dalam video.	6. <i>Eliciting performance</i>		
Siswa mendapat umpan balik dari narator.	7. <i>Providing feedback</i>		
Asinkronus 2: media pembelajaran poster digital.			
Siswa mempelajari bentuk-bentuk <i>comparative adjective</i> pada poster.	5. <i>Providing learning guidance</i>	LMS; poster digital	Siswa-media
Siswa mempelajari bentuk-bentuk <i>superlative adjective</i> pada poster.	5. <i>Providing learning guidance</i>		
Asinkronus 3: media pembelajaran slide presentasi.			
Siswa mengulang materi pembelajaran video dalam bentuk <i>slide</i> presentasi.	5. <i>Providing learning guidance</i>	LMS; <i>slide</i> presentasi	Siswa-media
Asinkronus 4: media pembelajaran video (pengayaan).			
Siswa menyimak video contoh tugas berbicara (<i>speaking</i>).	5. <i>Providing learning guidance</i>	LMS; YouTube	Siswa-media
Siswa menyimak video tutorial mengedit video.			
Asinkronus 5: asesmen.			
Siswa mengerjakan kuis <i>online</i> .	8. <i>Assessing performance</i>	LMS; Google Form	Siswa-media
Siswa mengerjakan kuesioner <i>online</i> .			

Siswa mengerjakan tugas berbicara (membuat video)	8. <i>Assessing performance</i> 9. <i>Enhancing retention and transfer</i>		
Asinkronus 6: diskusi (opsional)			
Siswa berdiskusi dengan siswa lainnya.	5. <i>Providing learning guidance</i> 7. <i>Providing feedback</i>	LMS; WhatsApp	Siswa-siswa
Siswa berdiskusi dengan guru.	5. <i>Providing learning guidance</i> 7. <i>Providing feedback</i>		Siswa-guru

5. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan pada 8 siswa. Siswa dipilih secara acak. Hasilnya adalah sebagai berikut.

a. Hasil Belajar Ranah Kognitif

Dari 8 siswa yang dilibatkan dalam uji coba, 6 di antaranya mendapatkan nilai di atas nilai ideal 70, sedangkan 2 di antaranya mendapatkan nilai di bawah 70. Rata-rata nilai adalah 81,25 dengan median 87,5.

Berdasarkan interpretasi sebagaimana dijelaskan pada Bab III, maka dapat dikatakan model pembelajaran yang ada layak digunakan karena sebesar 75% siswa mendapatkan nilai sama dengan atau lebih dari nilai ideal.

Tabel 4.10 Hasil belajar kognitif uji kelompok kecil.

Nama	Nilai	Kualifikasi
Siswa 1	87,5	Baik
Siswa 2	50	Tidak baik
Siswa 3	87,5	Baik
Siswa 4	93,75	Sangat baik
Siswa 5	93,75	Sangat baik
Siswa 6	62,5	Cukup baik
Siswa 7	93,75	Sangat baik
Siswa 8	81,25	Baik

Hasil di atas, saat dimasukkan dalam kualifikasi penilaian, maka didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.11 Kualifikasi hasil belajar kognitif uji kelompok kecil

Kualifikasi	Jumlah	Prosentase
Sangat baik	3	37,5%
Baik	3	37,5%
Cukup baik	1	12,5%
Tidak baik	1	12,5%
Total:	8	100%

Berdasarkan hasil di atas, sebanyak 75% siswa mendapatkan predikat baik atau lebih tinggi, sehingga dapat dikatakan bahwa pengembangan model pembelajaran dalam tahap ini mencapai kualifikasi “layak” untuk meningkatkan hasil belajar kognitif.

b. Hasil Belajar Ranah Afektif

Dari 8 siswa yang dilibatkan dalam uji coba, seluruhnya mendapatkan nilai di atas 63. Rata-rata nilai adalah 85,75 dan median 88,50. Terdapat 4 siswa dengan predikat sangat baik dan 4 siswa dengan predikat baik. Tidak ada siswa yang mendapat predikat kurang baik atau tidak baik.

Tabel 4.12 Hasil belajar afektif uji kelompok kecil

Siswa	Nilai	Kualifikasi
Siswa 1	91	Sangat baik
Siswa 2	94	Sangat baik
Siswa 3	76	Baik
Siswa 4	100	Sangat baik
Siswa 5	91	Sangat baik
Siswa 6	82	Baik
Siswa 7	73	Baik
Siswa 8	79	Baik

Hasil di atas, saat dimasukkan dalam kualifikasi penilaian, maka didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.13 Kualifikasi hasil belajar afektif uji kelompok kecil

Kualifikasi	Jumlah	Prosentase
Sangat baik	4	50%
Baik	4	50%
Kurang baik	0	0%
Tidak baik	0	0%
Total:	8	100%

Berdasarkan hasil di atas, sebanyak 100% siswa mendapatkan predikat baik atau lebih tinggi, sehingga dapat dikatakan bahwa pengembangan model pembelajaran dalam tahap ini mencapai kualifikasi “sangat layak” untuk meningkatkan hasil belajar afektif.

c. Hasil Belajar Ranah Psikomotor

Dari 8 siswa yang dilibatkan dalam uji coba, 7 di antaranya mendapatkan nilai di atas 70, dan 1 di antaranya mendapatkan nilai di bawah 70. Rata-rata nilai adalah 77,25 dan median 73,5. Sebanyak 3 di antaranya mendapat predikat sangat baik, 4 di antaranya mendapatkan predikat baik, dan 1 di antaranya mendapatkan predikat cukup baik.

Tabel 4.14 Hasil belajar psikomotor uji kelompok kecil.

Siswa	Nilai	Predikat
Siswa 1	90	Sangat baik
Siswa 2	71	Baik
Siswa 3	91	Sangat baik
Siswa 4	70	Baik
Siswa 5	85	Sangat baik
Siswa 6	65	Cukup baik
Siswa 7	76	Baik
Siswa 8	70	Baik

Hasil di atas, saat dimasukkan dalam kualifikasi penilaian, maka didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.15 Kualifikasi hasil belajar psikomotor uji kelompok kecil

Kualifikasi	Jumlah	Prosentase
Sangat baik	3	37,5%
Baik	4	50%
Cukup baik	1	12,5%
Tidak baik	0	0%
Total:	8	100%

Berdasarkan data di atas, sebanyak 87,5% siswa mendapatkan predikat baik atau lebih tinggi, sehingga dapat dikatakan bahwa pengembangan model pembelajaran dalam tahap ini mencapai kualifikasi “sangat layak” untuk meningkatkan hasil belajar psikomotor.

d. Hasil Wawancara Siswa Uji Kelompok Kecil

Hasil wawancara siswa uji kelompok kecil mendapatkan tanggapan yang positif. Pada umumnya siswa cukup menyukai pembelajaran yang dilakukan. Siswa menyukai model pembelajaran yang dikembangkan dan media-mediana. Mereka juga mengatakan tugas *speaking* dalam format video menjadikan mereka lebih percaya diri dalam berbicara karena tidak ada kehadiran orang lain yang dapat membuat mereka jadi gugup.

Kendati demikian, siswa juga umumnya merasa lebih nyaman dengan pembelajaran *offline* dibanding *online*. Menurut mereka, pembelajaran *offline* lebih mudah dipahami dan tidak memiliki kendala teknis seperti jaringan internet yang terkadang tidak bisa diandalkan. Selain itu, saat ada materi yang tidak dipahami siswa lebih mengutamakan bertanya pada orang lain (guru; teman; orang tua) dibandingkan mencari jawaban di mesin pencari seperti Google. Mereka juga mengatakan bahwa dalam pembelajaran *online*, sangat mudah untuk bolos dan tidak belajar.

Hasil wawancara ini menunjukkan bahwa dibutuhkan komunikasi langsung yang lebih intens.

e. Revisi Uji Coba Kelompok Kecil

Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil, didapati hasil belajar kognitif yang efektif, hasil belajar afektif yang sangat efektif, dan hasil belajar psikomotor yang sangat efektif. Wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai adanya komunikasi langsung dengan guru.

Karena itu, sebagai revisi model pembelajaran, ditambahkan satu sesi konferensi video (sinkronus 2) sebagai tempat berdiskusi dan memberikan motivasi untuk segera menyelesaikan seluruh tugas asesmen (kuis *online*, kuesioner, dan video *speaking*).

Tabel 4.16 Model draft 3

Langkah-langkah pembelajaran	Langkah <i>nine events</i>	Media	Interaksi
Sinkronus 1: konferensi video			
Siswa menyimak penjelasan langkah-langkah pembelajaran.	1. <i>Gaining attention</i>	Konferensi video	Siswa-guru
Siswa menyimak pratinjau LMS.	2. <i>Informing learners of objective</i>		
Asinkronus 1: media pembelajaran video			
Siswa memperhatikan video pembelajaran.	1. <i>Gaining attention</i>	LMS; video pembelajaran	siswa-media
Siswa mendengarkan penjelasan tujuan pembelajaran.	2. <i>Informing learners of objective</i>		
Siswa menghubungkan materi pembelajaran dengan pengetahuan sebelumnya.	3. <i>Stimulating recall of prior learning</i>		
Siswa menyimak teks yang mengandung kata-kata <i>comparative adjective</i> dan <i>comparative adjective</i> .	4. <i>Presenting stimuli with distinctive features</i>		
Siswa menyimak penjelasan <i>comparative adjective</i> .	5. <i>Providing learning guidance</i>		
Siswa menjawab pertanyaan tentang <i>comparative adjective</i> sesuai panduan narator.	6. <i>Eliciting performance</i>		
Siswa mendapat umpan balik atas jawabannya oleh narator.	7. <i>Providing feedback</i>		

Siswa menyimak penjelasan <i>superlative adjective</i> .	5. <i>Providing learning guidance</i>		
Siswa menjawab pertanyaan tentang <i>superlative adjective</i> sesuai panduan narator.	6. <i>Eliciting performance</i>		
Siswa mendapat umpan balik atas jawabannya oleh narator.	7. <i>Providing feedback</i>		
Siswa menjawab soal yang ditampilkan dalam video.	6. <i>Eliciting performance</i>		
Siswa mendapat umpan balik dari narator.	7. <i>Providing feedback</i>		
Asinkronus 2: media pembelajaran poster digital.			
Siswa mempelajari bentuk-bentuk <i>comparative adjective</i> pada poster.	5. <i>Providing learning guidance</i>	LMS; poster digital	Siswa-media
Siswa mempelajari bentuk-bentuk <i>superlative adjective</i> pada poster.	5. <i>Providing learning guidance</i>		
Asinkronus 3: media pembelajaran slide presentasi.			
Siswa mengulang materi pembelajaran video dalam bentuk <i>slide</i> presentasi.	5. <i>Providing learning guidance</i>	LMS; <i>slide</i> presentasi	Siswa-media
Asinkronus 4: media pembelajaran video (pengayaan).			
Siswa menyimak video contoh tugas berbicara (<i>speaking</i>).	5. <i>Providing learning guidance</i>	LMS; YouTube	Siswa-media
Siswa menyimak video tutorial mengedit video.			
Asinkronus 5: asesmen.			
Siswa mengerjakan kuis <i>online</i> .	8. <i>Assessing performance</i>	LMS; Google Form	Siswa-media
Siswa mengerjakan kuesioner <i>online</i> .			

Siswa mengerjakan tugas berbicara (membuat video)	8. <i>Assessing performance</i> 9. <i>Enhancing retention and transfer</i>		
Sinkronus 2: konferensi video			
Siswa mendengarkan laporan proses pembelajaran kelas oleh guru.	5. <i>Providing learning guidance</i>	Konferensi video	Siswa-guru
Siswa mendapatkan jawaban atas hal-hal yang belum jelas.	5. <i>Providing learning guidance</i>		
Siswa yang telah mengerjakan tugas berbicara mendapatkan umpan balik.	7. <i>Providing feedback</i>		
Asinkronus 6: diskusi (opsional)			
Siswa berdiskusi dengan siswa lainnya.	5. <i>Providing learning guidance</i> 7. <i>Providing feedback</i>	LMS; WhatsApp	Siswa-siswa
Siswa berdiskusi dengan guru.	5. <i>Providing learning guidance</i> 7. <i>Providing feedback</i>		Siswa-guru

6. Uji Coba Kelompok Besar

a. Hasil Belajar Kognitif

Dari 27 siswa yang dilibatkan dalam uji coba, 15 di antaranya mendapatkan nilai di atas 70, dan 12 di antaranya mendapatkan nilai di bawah 70. Rata-rata nilai adalah 74,19 dan median 81. Sebanyak 9 di antaranya mendapat predikat sangat baik, 6 di antaranya mendapatkan predikat baik, 8 di antaranya mendapatkan predikat cukup baik, dan 4 di antaranya mendapat predikat tidak baik.

Tabel 4.17 Hasil belajar kognitif uji kelompok besar

Siswa	Nilai	Predikat
Siswa 9	63	Cukup baik
Siswa 10	63	Cukup baik
Siswa 11	81	Baik
Siswa 12	69	Cukup baik
Siswa 13	94	Sangat baik
Siswa 14	88	Sangat baik
Siswa 15	75	Baik
Siswa 16	63	Cukup baik
Siswa 17	56	Cukup baik
Siswa 18	81	Baik
Siswa 19	100	Sangat baik
Siswa 20	31	Tidak baik
Siswa 21	69	Cukup baik
Siswa 22	100	Sangat baik
Siswa 23	100	Sangat baik
Siswa 24	38	Tidak baik
Siswa 25	88	Sangat baik
Siswa 26	88	Sangat baik
Siswa 27	50	Tidak baik
Siswa 28	50	Tidak baik
Siswa 29	81	Baik
Siswa 30	100	Sangat baik
Siswa 31	81	Baik
Siswa 32	56	Cukup baik
Siswa 33	81	Baik
Siswa 34	63	Cukup baik
Siswa 35	94	Sangat baik

Hasil di atas, saat dimasukkan dalam kualifikasi penilaian, maka didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.18 Kualifikasi hasil belajar kognitif uji kelompok besar

Kualifikasi	Jumlah	Prosentase
Sangat baik	9	33,33%
Baik	6	22,22%
Cukup baik	8	29,63%
Kurang baik	4	14,81%
Total:	27	100%

Berdasarkan data di atas, sebanyak 55,56% siswa mendapatkan predikat baik atau lebih tinggi, sehingga dapat dikatakan bahwa pengembangan model pembelajaran dalam tahap ini mencapai kualifikasi “cukup layak” untuk meningkatkan hasil belajar kognitif.

b. Hasil Belajar Afektif

Dari 27 siswa yang dilibatkan dalam uji coba, 19 di antaranya mendapatkan nilai di atas 63, dan 8 di antaranya mendapatkan nilai di bawah 63. Rata-rata nilai adalah 69,55 dan median 73. Sebanyak 6 di antaranya mendapat predikat sangat baik, 13 di antaranya mendapatkan predikat baik, 7 di antaranya mendapatkan predikat kurang baik, dan 1 di antaranya mendapat predikat tidak baik.

Tabel 4.19 Hasil belajar afektif uji kelompok besar.

Siswa	Nilai	Predikat
Siswa 9	91	Sangat baik
Siswa 10	100	Sangat baik
Siswa 11	25	Tidak baik
Siswa 12	70	Baik
Siswa 13	70	Baik
Siswa 14	85	Baik
Siswa 15	49	Kurang baik
Siswa 16	88	Sangat baik
Siswa 17	55	Kurang baik
Siswa 18	70	Baik
Siswa 19	73	Baik
Siswa 20	73	Baik
Siswa 21	70	Baik

Siswa 22	82	Baik
Siswa 23	37	Kurang baik
Siswa 24	55	Kurang baik
Siswa 25	100	Sangat baik
Siswa 26	37	Kurang baik
Siswa 27	70	Baik
Siswa 28	52	Kurang baik
Siswa 29	73	Baik
Siswa 30	76	Baik
Siswa 31	49	Kurang baik
Siswa 32	88	Sangat baik
Siswa 33	88	Sangat baik
Siswa 34	79	Baik
Siswa 35	73	Baik

Hasil di atas, saat dimasukkan dalam kualifikasi penilaian, maka didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.20 Hasil belajar afektif uji kelompok besar.

Kualifikasi	Jumlah	Prosentase
Sangat baik	6	22,22%
Baik	13	48,15%
Cukup baik	7	25,93%
Tidak baik	1	3,70%
Total:	27	100%

Berdasarkan data di atas, sebanyak 70,37% siswa mendapatkan predikat baik atau lebih tinggi, sehingga dapat dikatakan bahwa pengembangan model pembelajaran dalam tahap ini mencapai kualifikasi “layak” untuk meningkatkan hasil belajar afektif.

c. Hasil Belajar Psikomotor

Dari 27 siswa yang dilibatkan dalam uji coba, 21 di antaranya mendapatkan nilai di atas 70, dan 6 di antaranya mendapatkan nilai di bawah 63. Rata-rata nilai adalah 77,37 dan median 75. Sebanyak 6 di antaranya mendapat predikat sangat baik, 15 di antaranya mendapatkan predikat baik, 6 di antaranya mendapatkan predikat kurang baik, dan tidak ada yang mendapat predikat tidak baik.

Tabel 4.21 Hasil belajar afektif uji kelompok besar.

Siswa	Nilai	Predikat
Siswa 9	76	Baik
Siswa 10	70	Baik
Siswa 11	80	Baik
Siswa 12	74	Baik
Siswa 13	75	Baik
Siswa 14	73	Baik
Siswa 15	68	Cukup baik
Siswa 16	68	Cukup baik
Siswa 17	66	Cukup baik
Siswa 18	68	Cukup baik
Siswa 19	90	Sangat baik
Siswa 20	63	Cukup baik
Siswa 21	76	Baik
Siswa 22	91	Sangat baik
Siswa 23	94	Sangat baik
Siswa 24	70	Baik
Siswa 25	90	Sangat baik
Siswa 26	95	Sangat baik
Siswa 27	80	Baik
Siswa 28	74	Baik
Siswa 29	83	Baik
Siswa 30	88	Sangat baik
Siswa 31	68	Cukup baik
Siswa 32	75	Baik
Siswa 33	79	Baik
Siswa 34	80	Baik
Siswa 35	75	Baik

Hasil di atas, saat dimasukkan dalam kualifikasi penilaian, maka didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.22 Kualifikasi hasil belajar psikomotor uji kelompok besar.

Kualifikasi	Jumlah	Prosentase
Sangat baik	6	22,22%
Baik	15	55,56%
Cukup baik	6	22,22%
Tidak baik	0	0,00%
Total:	27	100%

Berdasarkan data di atas, sebanyak 77,78% siswa mendapatkan predikat baik atau lebih tinggi, sehingga dapat dikatakan bahwa pengembangan model pembelajaran dalam tahap ini mencapai kualifikasi “layak” untuk meningkatkan hasil belajar psikomotor.

d. Hasil Wawancara Siswa Uji Kelompok Besar

Wawancara siswa uji kelompok besar melibatkan 4 orang siswa yang dipilih secara acak. Siswa menyukai pembelajaran yang dilakukan. Siswa menyukai belajar menggunakan perangkat elektronik yang bersifat privat. Siswa merasa media pembelajaran membantu pemahaman, namun durasi video terlalu panjang. Keberadaan media yang bervariasi membuat mereka bisa memilih media mana yang digunakan untuk belajar sebelum mengerjakan kuis *online*.

Siswa merasa waktu yang diberikan untuk menyelesaikan tugas *speaking* terlalu sedikit. Tidak banyak waktu yang dimiliki untuk mencari barang untuk dijadikan properti tugas. Ini bisa jadi dikarenakan pembelajaran *online* dilakukan di laboratorium komputer, alih-alih di rumah, sehingga barang-barang yang ada terbatas. Namun, penambahan waktu ini juga perlu dibarengi dengan semacam pengawasan agar siswa tidak main-main dalam belajar.

Hasil wawancara dengan siswa uji kelompok besar menunjukkan adanya kebutuhan akan suatu sistem pengawasan untuk membantu siswa memanfaatkan waktu dengan efektif. Jika digabungkan dengan hasil wawancara uji kelompok kecil yang memandang perlunya komunikasi langsung, ini berarti dibutuhkan adanya penambahan sesi konferensi video dan modifikasi langkah-langkah pembelajaran agar proses pembelajaran terpandu dengan baik.

e. Perbandingan Hasil Uji Kelompok Kecil dan Uji Kelompok Besar

Dari paparan sebelumnya, terlihat ada penurunan kelayakan dari hasil uji kelompok kecil dibandingkan dengan hasil uji kelompok besar. Berikut adalah perbandingannya dalam tabel:

Tabel 4.23 Kelayakan model pembelajaran.

		Kognitif	Afektif	Psikomotor
Uji Kelompok Kecil (n=8)	>KKM	6	8	8
	Kelayakan	75%	100%	100%
	Kualifikasi	Efektif	Sangat efektif	Sangat efektif
Uji kelompok besar (n=27)	>KKM	15	19	21
	Kelayakan	55,56%	70,37%	77,78%
	Kualifikasi	Cukup efektif	Efektif	Efektif
Gabungan (n=35)	>KKM	21	27	28
	Kelayakan	60%	77,14%	80%
	Kualifikasi	Cukup efektif	Efektif	Sangat efektif

Penurunan ini mungkin dikarenakan adanya bias dalam pemilihan sampel, sehingga sampel uji kelompok kecil tidak representatif terhadap populasi. Setelah sampel dalam kedua uji digabung, hasilnya berubah kembali hingga mengubah kualifikasi Kelayakannya.

Ketidakkonsistenan ini membutuhkan analisis lebih lanjut, karena itu peneliti mencoba melakukan beberapa analisis rasional dengan metode statistik yaitu: uji parametrik, uji *non*-parametrik, dan korelasi antara hasil belajar yang satu dengan yang lain. Analisis data ini bukanlah untuk menilai keberhasilan pengembangan model pembelajaran ini, melainkan untuk memberikan suatu iluminasi (pencerahan) yang memungkinkan peneliti mengembangkan model pembelajaran ini lebih lanjut secara lebih terarah.

f. Analisis Hasil Belajar

Analisis rasional dilakukan dengan uji statistik parametrik, *non* parametrik, dan korelasi antara hasil belajar satu dengan yang lain. Alat yang digunakan peneliti adalah fitur *add-in* program Microsoft Excel, *Real Statistics* (Zaiontz 2020). Pada bagian ini akan dipaparkan rangkumannya saja.

Pada bagian ini peneliti hendak memperkenalkan proses *pre-test* yang dilakukan terhadap sampel dari populasi penelitian ini (sebagian kelas 8 SMP Al Wafi). *Pre-test* dilakukan pada 33 siswa dari kelas 8A, 8B, dan 8C sebelum

diberikan perlakuan dan dilakukan uji kelompok kecil. Populasi sampel *pre-test* tidak berpasangan dengan populasi sampel uji kelompok besar dan uji kelompok kecil meski terdapat irisan. Terdapat 32 soal yang semuanya dibuat berdasarkan kisi-kisi penilaian ranah kognitif. Dengan demikian, hasil *pre-test* dapat dibandingkan dengan hasil kognitif hasil uji kelompok kecil dan kelompok besar. *Pre-test* ini tidak relevan untuk dijadikan penilaian efektivitas pengembangan model, namun dapat memberi petunjuk terkait hal-hal apa yang mungkin menjadikan model pembelajaran ini berhasil.

1) Signifikansi Hasil Belajar

Signifikansi hasil belajar dihitung dengan menggunakan uji t jika data berdistribusi normal, maka dilakukan uji t dua sampel tidak berpasangan terhadap hasil *pre-test* dan uji t satu sampel terhadap KKM. Jika data berdistribusi tidak normal, dilakukan uji U *Mann-Whitney* dua sampel tidak berpasangan terhadap hasil *pre-test* dan uji *Wilcoxon* terhadap KKM.

Untuk memperjelas konteks, berikut adalah nilai rata-rata dan median *pre-test*, hasil belajar uji kelompok kecil, uji kelompok besar, dan gabungan.

Tabel 4.24 Nilai rata-rata dan median hasil belajar siswa.

		<i>Pre-Test</i> (n=33)	UKK (n=8)	UKB (n=35)	Gabungan
Kognitif	Rata-rata	69,13	81,50	74,19	75,86
	Median	78,00	88,00	81,00	81,00
Afektif	Rata-rata	x	85,75	69,56	73,26
	Median	x	86,50	73,00	73,00
Psikomotor	Rata-rata	x	77,25	77,37	77,34
	Median	x	73,50	75,00	75,00

Tabel 4.25 Signifikansi hasil belajar uji kelompok kecil (nilai p).

Uji Kelompok Kecil					
	<i>Pre-Test</i>	Kognitif	Afektif	Psikomotor	KKM
<i>Pre-Test</i>	x	0,017761	x	x	0,2378778
Kognitif	0,017761	x	x	x	0,052586
Afektif	x	x	x	x	0,0001373
Psikomotor	x	x	x	x	0,0403736
KKM	0,2378778	0,052586	0,0001373	0,0403736	x

Tabel 4.26 Signifikansi hasil belajar uji kelompok besar (nilai p).

Uji Kelompok Besar					
	<i>Pre-Test</i>	Kognitif	Afektif	Psikomotor	KKM
<i>Pre-Test</i>	x	0,36	x	x	0,3560758
Kognitif	0,35608	x	x	x	0,1366406
Afektif	x	x	x	x	0,0439072
Psikomotor	x	x	x	x	0,0001238
KKM	0,3560758	0,1366406	0,0001238	0,0001238	x

Tabel 4.27 Signifikansi hasil belajar gabungan (nilai p).

Gabungan					
	<i>Pre-Test</i>	Kognitif	Afektif	Psikomotor	KKM
<i>Pre-Test</i>	x	0,065208	x	x	0,4911945
Kognitif	0,065208	x	x	x	0,029776
Afektif	x	x	x	x	0,0030147
Psikomotor	x	x	x	x	5,578E-05
KKM	0,4911945	0,029776	0,0030147	5,578E-05	x

Tabel 4.28 Signifikansi hasil belajar uji kelompok kecil (predikat).

Uji Kelompok Kecil					
	<i>Pre-Test</i>	Kognitif	Afektif	Psikomotor	KKM
<i>Pre-Test</i>	x	signifikan	x	x	tidak signifikan
Kognitif	signifikan	x	x	x	tidak signifikan
Afektif	x	x	x	x	signifikan
Psikomotor	x	x	x	x	signifikan
KKM	tidak signifikan	tidak signifikan	signifikan	signifikan	x

Tabel 4.29 Signifikansi hasil belajar uji kelompok besar (predikat).

Uji Kelompok Besar					
	<i>Pre-Test</i>	Kognitif	Afektif	Psikomotor	KKM
<i>Pre-Test</i>	x	tidak signifikan	x	x	tidak signifikan
Kognitif	tidak signifikan	x	x	x	tidak signifikan
Afektif	x	x	x	x	signifikan
Psikomotor	x	x	x	x	signifikan
KKM	tidak signifikan	tidak signifikan	signifikan	signifikan	x

Tabel 4.30 Signifikansi hasil belajar uji kelompok kecil dan uji kelompok besar (predikat).

Gabungan					
	<i>Pre-Test</i>	Kognitif	Afektif	Psikomotor	KKM
<i>Pre-Test</i>	x	signifikan	x	x	tidak signifikan
Kognitif	signifikan	x	x	x	signifikan
Afektif	x	x	x	x	signifikan
Psikomotor	x	x	x	x	signifikan
KKM	tidak signifikan	signifikan	signifikan	signifikan	x

Tabel di atas menunjukkan bahwa perubahan signifikansi hanya tidak konsisten pada hasil belajar kognitif. Ini menguatkan dugaan bahwa ada perbedaan antara kemampuan sampel yang berpartisipasi pada uji kelompok kecil dengan kemampuan sampel yang berpartisipasi pada uji kelompok besar.

2) Besaran Efek

Tabel 4.31 Besaran efek uji kelompok kecil (nilai r)

Uji Kelompok Kecil					
	<i>Pre-Test</i>	Kognitif	Afektif	Psikomotor	KKM
<i>Pre-Test</i>	x	0,67	x	x	0,05
Kognitif	0,67	x	x	x	0,57
Afektif	x	x	x	x	0,87
Psikomotor	x	x	x	x	0,61
KKM	0,05	0,57	0,87	0,61	x

Tabel 4.32 Besaran efek uji kelompok besar (nilai r)

Uji Kelompok Besar					
	<i>Pre-Test</i>	Kognitif	Afektif	Psikomotor	KKM
<i>Pre-Test</i>	x	0,07	x	x	0,10
Kognitif	0,07	x	x	x	0,22
Afektif	x	x	x	x	0,33
Psikomotor	x	x	x	x	0,64
KKM	0,10	0,22	0,33	0,64	x

Tabel 4.33 Besaran efek uji kelompok kecil dan uji kelompok besar (nilai r)

Gabungan					
	<i>Pre-Test</i>	Kognitif	Afektif	Psikomotor	KKM
<i>Pre-Test</i>	x	0,20	x	x	0,00
Kognitif	0,20	x	x	x	0,32
Afektif	x	x	x	x	0,46
Psikomotor	x	x	x	x	0,65
KKM	0,00	0,32	0,46	0,65	x

Tabel 4.34 Besaran efek uji kelompok kecil (predikat)

Uji Kelompok Kecil					
	<i>Pre-Test</i>	Kognitif	Afektif	Psikomotor	KKM
<i>Pre-Test</i>	x	besar	x	x	tidak ada
Kognitif	besar	x	x	x	besar
Afektif	x	x	x	x	besar
Psikomotor	x	x	x	x	besar
KKM	tidak ada	besar	besar	besar	x

Tabel 4.35 Besaran efek uji kelompok besar (predikat)

Uji Kelompok Besar					
	<i>Pre-Test</i>	Kognitif	Afektif	Psikomotor	KKM
<i>Pre-Test</i>	x	tidak ada	x	x	tidak ada
Kognitif	tidak ada	x	x	x	kecil
Afektif	x	x	x	x	sedang
Psikomotor	x	x	x	x	besar
KKM	tidak ada	kecil	sedang	besar	x

Tabel 4.36 Besaran efek uji kelompok kecil dan uji kelompok besar (predikat)

Gabungan					
	<i>Pre-Test</i>	Kognitif	Afektif	Psikomotor	KKM
<i>Pre-Test</i>	x	kecil	x	x	tidak ada
Kognitif	kecil	x	x	x	sedang
Afektif	x	x	x	x	sedang
Psikomotor	x	x	x	x	besar
KKM	tidak ada	sedang	sedang	besar	x

Dari data di atas, terlihat bahwa hasil belajar kognitif turun lebih jauh, dari “besar” ke “kecil”, dibandingkan hasil belajar afektif yang turun dari “besar” ke “sedang” pada uji kelompok kecil dan uji kelompok besar. Saat kedua sampel digabung, data menunjukkan besaran efek berubah dari “kecil” ke “sedang” pada hasil belajar kognitif. Besaran efek hasil belajar psikomotor tidak berubah, tetap di “besar”.

Perbedaan besaran efek ini semakin menguatkan dugaan bahwa ada perbedaan antara kemampuan siswa yang menjadikan kedua sampel tersebut, di mana siswa uji kelompok kecil memiliki kemampuan yang lebih tinggi dibandingkan siswa uji kelompok besar.

3) Perbandingan Signifikansi dan Besaran Efek *Pre-Test* pada Sampel Berpasangan dan Tidak Berpasangan

Untuk menyelidiki lebih lanjut, peneliti melakukan perbandingan signifikansi dan besaran efek *pre-test* pada sampel pasangannya dan pada seluruh sampel gabungan. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah ada perbedaan antara hasil belajar siswa yang sebelumnya mengikuti *pre-test* dan yang sebelumnya tidak mengikuti *pre-test*. Hasilnya dapat dilihat dalam beberapa tabel berikut:

Tabel 4.37 Perbandingan nilai *pre-test* dan hasil belajar kognitif.

Nama	<i>Pre-Test</i>	Kognitif
Siswa 1	88	88
Siswa 2	50	50
Siswa 3	81	88
Siswa 4	31	94
Siswa 5	81	94
Siswa 6	38	63
Siswa 7	81	94
Siswa 8	63	81
Siswa 9	47	63
Siswa 11	88	81
Siswa 13	91	94
Siswa 15	75	75
Siswa 18	78	81
Siswa 19	56	100
Siswa 20	44	31
Siswa 21	66	69

Siswa 23	94	100
Siswa 26	78	88
Siswa 27	38	50
Siswa 29	78	81
Siswa 30	88	100
Siswa 31	66	81
Siswa 32	78	56
Siswa 35	81	94
Siswa 10	-	63
Siswa 12	-	69
Siswa 14	-	88
Siswa 16	-	63
Siswa 17	-	56
Siswa 22	-	100
Siswa 24	-	38
Siswa 25	-	88
Siswa 28	-	50
Siswa 33	-	81
Siswa 34	-	63

Tabel 4.38 Perbandingan signifikansi *pre-test* terhadap hasil belajar kognitif (nilai p).

	<i>Pre-Test</i>	Sampel pasangan <i>pre-test</i>	Semua sampel
<i>Pre-Test</i>	x	0,00	0,07
Sampel pasangan <i>pre-test</i>	0,00	x	0,14
Semua sampel	0,07	0,14	x

Tabel 4.39 Perbandingan signifikansi *pre-test* terhadap hasil belajar kognitif (predikat).

	<i>Pre-Test</i>	Sampel pasangan <i>pre-test</i>	Semua sampel
<i>Pre-Test</i>	x	signifikan	tidak signifikan
Sampel pasangan <i>pre-test</i>	signifikan	x	tidak signifikan
Semua sampel	tidak signifikan	tidak signifikan	x

Tabel 4.40 Perbandingan besaran efek *pre-test* terhadap hasil belajar kognitif (nilai r).

	<i>Pre-Test</i>	Sampel pasangan <i>pre-test</i>	Semua sampel
<i>Pre-Test</i>	x	0,39	0,20
Sampel pasangan <i>pre-test</i>	0,39	x	x
Semua sampel	0,20	x	x

Tabel 4.41 Perbandingan besaran efek *pre-test* terhadap hasil belajar kognitif (predikat).

	<i>Pre-Test</i>	Sampel pasangan <i>pre-test</i>	Semua sampel
<i>Pre-Test</i>	x	sedang	kecil
Sampel pasangan <i>pre-test</i>	sedang	x	x
Semua sampel	kecil	x	x

Keempat tabel di atas menunjukkan bahwa siswa yang sebelumnya mengikuti *pre-test* mencapai hasil belajar yang signifikan dan efek yang lebih besar dibanding siswa yang tidak mengikuti *pre-test*.

4) Korelasi Antar Hasil Belajar

Untuk menyelidiki lebih lanjut dan memperkaya informasi yang dapat digunakan untuk mengembangkan model pembelajaran, peneliti memeriksa korelasi antar hasil belajar serta *pre-test*. Hasilnya adalah sebagai berikut:

Tabel 4.42 Signifikansi hasil belajar uji kelompok kecil (nilai r).

Uji Kelompok Kecil				
	<i>Pre-Test</i>	Kognitif	Afektif	Psikomotor
<i>Pre-Test</i>	x	0,47	-0,44	0,84
Kognitif	0,47	x	-0,12	0,51
Afektif	-	-0,12	x	-0,10
Psikomotor	-	0,51	-0,10	x

Tabel 4.43 Signifikansi hasil belajar uji kelompok besar (nilai r).

Uji Kelompok Besar				
	<i>Pre-Test</i>	Kognitif	Afektif	Psikomotor
<i>Pre-Test</i>	x	0,70	-0,41	0,31
Kognitif	0,70	x	-0,05	0,64
Afektif	-	-0,05	x	-0,08
Psikomotor	-	0,64	-0,08	x

Tabel 4.44 Korelasi hasil belajar uji kelompok kecil dan uji kelompok besar (nilai r).

Gabungan				
	<i>Pre-Test</i>	Kognitif	Afektif	Psikomotor
<i>Pre-Test</i>	x	0,58	-0,42	0,51
Kognitif	0,58	x	0,01	0,60
Afektif	-	0,01	x	-0,08
Psikomotor	-	0,60	-0,08	x

Tabel 4.45 Korelasi antar hasil belajar uji kelompok kecil (predikat).

Uji Kelompok Kecil				
	<i>Pre-Test</i>	Kognitif	Afektif	Psikomotor
<i>Pre-Test</i>	x	Sedang (+)	Sedang (-)	Besar (+)
Kognitif	Sedang (+)	x	Kecil (-)	Besar (+)
Afektif	Sedang (-)	Kecil (-)	x	Kecil (-)
Psikomotor	Besar (+)	Besar (+)	Kecil (-)	x

Tabel 4.46 Korelasi antar hasil belajar uji kelompok besar (predikat).

Uji Kelompok Besar				
	<i>Pre-Test</i>	Kognitif	Afektif	Psikomotor
<i>Pre-Test</i>	x	Besar (+)	Sedang (-)	Sedang (+)
Kognitif	Besar (+)	x	tidak ada (-)	Besar (+)
Afektif	Sedang (-)	tidak ada (-)	x	tidak ada (-)
Psikomotor	Sedang (+)	Besar (+)	tidak ada (-)	x

Tabel 4.47 Korelasi antar hasil belajar uji kelompok kecil dan uji kelompok besar (predikat).

Gabungan				
	<i>Pre-Test</i>	Kognitif	Afektif	Psikomotor
<i>Pre-Test</i>	x	Besar (+)	Sedang (-)	Besar (+)
Kognitif	Besar (+)	x	tidak ada (+)	Besar (+)
Afektif	Sedang (-)	tidak ada (+)	x	tidak ada (-)
Psikomotor	Besar (+)	Besar (+)	tidak ada (-)	x

Data di atas terbilang kontra-intuitif. Hasil belajar afektif berkorelasi rendah pada hasil belajar kognitif dan psikomotor serta negatif sedang terhadap hasil *pre-test*. Sementara itu, hasil *pre-test* memiliki korelasi positif terhadap hasil belajar kognitif dan negatif dengan tingkat sedang hingga besar. Dari data ini terlihat bahwa kemampuan awal lebih menentukan dibanding sikap belajar menggunakan model pembelajaran yang dikembangkan sejauh ini. Berdasarkan tabel di atas terlihat pula ada korelasi positif yang besar antara hasil belajar kognitif dan psikomotor.

g. Revisi Hasil Uji Coba Kelompok Besar

Analisis terhadap hasil belajar memberikan petunjuk penting dalam pengembangan model pembelajaran di tahap selanjutnya. Berdasarkan analisis di atas, diketahui bahwa:

- 1) Pengembangan model pembelajaran belum dapat dikatakan memuaskan, mengingat tingkat efektivitas yang rendah pada hasil belajar kognitif, yakni hanya 60% dengan menggabungkan semua sampel.
- 2) Tidak adanya korelasi hasil belajar kognitif dengan hasil belajar afektif, serta adanya korelasi yang cukup tinggi antara hasil belajar kognitif dengan hasil *pre-test* menunjukkan bahwa kemampuan awal lebih menentukan dibandingkan sikap belajar. Ini didukung pula dengan temuan bahwa ada korelasi negatif antara hasil *pre-test* dengan hasil belajar afektif.
- 3) Terdapat korelasi positif besar antara hasil belajar kognitif dan hasil belajar psikomotor.
- 4) Siswa yang mengikuti *pre-test* mencapai hasil belajar kognitif yang lebih baik dibandingkan yang tidak mengikuti *pre-test*. Ini bisa jadi menunjukkan bahwa mengerjakan soal memiliki dampak positif terhadap hasil belajar kognitif dibandingkan hanya dengan menonton video, meskipun di dalam video tersebut terdapat soal yang dinarasikan.

Berdasarkan hal-hal di atas, maka model pembelajaran ini dikembangkan lebih jauh dengan lebih menekankan pada peningkatan hasil belajar kognitif. Pengembangan model dalam tahap ini adalah sebagaimana tabel berikut:

Tabel 4.48 Model draft 4

Langkah-langkah pembelajaran	Langkah <i>nine events</i>	Media	Interaksi
Sinkronus 1: konferensi video			
Siswa menyimak penjelasan langkah-langkah pembelajaran.	1. <i>Gaining attention</i>	Konferensi video	Siswa-guru
Siswa menyimak pratinjau LMS.	2. <i>Informing learners of objective</i>		
Asinkronus 1: media pembelajaran video			
Siswa memperhatikan video pembelajaran.	1. <i>Gaining attention</i>	LMS; video pembelajaran	siswa-media
Siswa mendengarkan penjelasan tujuan pembelajaran.	2. <i>Informing learners of objective</i>		

Siswa menghubungkan materi pembelajaran dengan pengetahuan sebelumnya.	3. <i>Stimulating recall of prior learning</i>		
Siswa menyimak teks yang mengandung kata-kata <i>comparative adjective</i> dan <i>comparative adjective</i> .	4. <i>Presenting stimuli with distinctive features</i>		
Siswa menyimak penjelasan <i>comparative adjective</i> .	5. <i>Providing learning guidance</i>		
Siswa menjawab pertanyaan tentang <i>comparative adjective</i> sesuai panduan narator.	6. <i>Eliciting performance</i>		
Siswa mendapat umpan balik atas jawabannya oleh narator.	7. <i>Providing feedback</i>		
Siswa menyimak penjelasan <i>superlative adjective</i> .	5. <i>Providing learning guidance</i>		
Siswa menjawab pertanyaan tentang <i>superlative adjective</i> sesuai panduan narator.	6. <i>Eliciting performance</i>		
Siswa mendapat umpan balik atas jawabannya oleh narator.	7. <i>Providing feedback</i>		
Siswa menjawab soal yang ditampilkan dalam video.	6. <i>Eliciting performance</i>		
Siswa mendapat umpan balik dari narator.	7. <i>Providing feedback</i>		
Asinkronus 2: media pembelajaran poster digital.			
Siswa mempelajari bentuk-bentuk <i>comparative adjective</i> pada poster.	5. <i>Providing learning guidance</i>	LMS; poster digital	Siswa-media
Siswa mempelajari bentuk-bentuk <i>superlative adjective</i> pada poster.	5. <i>Providing learning guidance</i>		

Asinkronus 3: media pembelajaran <i>slide</i> presentasi.			
Siswa mengulang materi pembelajaran video dalam bentuk <i>slide</i> presentasi.	5. <i>Providing learning guidance</i>	LMS; <i>slide</i> presentasi	Siswa-media
Asinkronus 4: media pembelajaran video (pengayaan).			
Siswa menyimak video contoh tugas berbicara (<i>speaking</i>).	5. <i>Providing learning guidance</i>	LMS; YouTube	Siswa-media
Siswa menyimak video tutorial mengedit video.			
Asinkronus 5: latihan soal.			
Siswa mengerjakan latihan soal	8. <i>Eliciting performance</i>	LMS; Google Form	Siswa-media
Sinkronus 2: konferensi video			
Siswa mendengarkan laporan proses pembelajaran kelas oleh guru.	5. <i>Providing learning guidance</i> 7. <i>Providing feedback</i>	Konferensi video	Siswa-guru
Siswa menyimak pembahasan latihan soal	5. <i>Providing learning guidance</i> 7. <i>Providing feedback</i>		
Siswa mendapatkan jawaban atas hal-hal yang belum jelas.	5. <i>Providing learning guidance</i> 7. <i>Providing feedback</i>		
Siswa mendengarkan penjelasan tugas <i>speaking</i> .	5. <i>Providing learning guidance</i>		
Asinkronus 6: pengerjaan tugas <i>speaking</i>			
Siswa mengerjakan tugas <i>speaking</i>	8. <i>Assessing performance</i> 9. <i>Enhancing retention and transfer</i>	LMS; WhatsApp	Siswa-media
Sinkronus 3: konferensi video			
Siswa mendengarkan pembahasan tugas <i>speaking</i>	7. <i>Providing feedback</i>	Konferensi video	Siswa-guru

Asinkronus 6: kuis <i>online</i> dan kuesioner			
Siswa mengerjakan kuis <i>online</i>	8. <i>Assessing performance</i>	LMS; WhatsApp	Siswa-media
Siswa mengerjakan kuesioner	8. <i>Assessing performance</i>	LMS; WhatsApp	Siswa-media
Asinkronus 7: diskusi (opsional)			
Siswa berdiskusi dengan siswa lainnya.	5. <i>Providing learning guidance</i> 7. <i>Providing feedback</i>	LMS; WhatsApp	Siswa-siswa
Siswa berdiskusi dengan guru.	5. <i>Providing learning guidance</i> 7. <i>Providing feedback</i>		Siswa-guru

Dalam bentuk yang lebih singkat, pengembangan model sejak validasi hingga uji kelompok besar adalah sebagaimana ketiga tabel berikut:

Tabel 4.49 Ringkasan pengembangan model awal (draft 2).

Pertemuan ke	Kegiatan	Langkah dalam model <i>nine events</i>	Media / ruang belajar
1	Penjelasan pembelajaran	1, 2	Konferensi video/ <i>virtual synchronous</i>
	Menyimak materi pembelajaran	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7	LMS; video pembelajaran / <i>self-directed asynchronous</i>
	Menyimak contoh tugas <i>speaking</i>	4, 5	
	Mengerjakan kuis <i>online</i>	8	LMS; Google Form / <i>self-directed asynchronous</i>
	Mengisi kuesioner	8	
	Mengerjakan tugas <i>speaking</i> (merekam video)	8, 9	

Tabel 4.50 Ringkasan pengembangan model revisi uji kelompok kecil (draft 3).

Pertemuan ke	Kegiatan	Langkah dalam model <i>nine events</i>	Media / ruang belajar
1	Penjelasan pembelajaran	1, 2	Konferensi video/ <i>virtual synchronous</i>
	Materi pembelajaran	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7	LMS; video pembelajaran / <i>self-directed asynchronous</i>
	Menyimak contoh tugas <i>speaking</i>	4, 5	
	Mengerjakan kuis <i>online</i>	8	LMS; Google Form / <i>self-directed asynchronous</i>
	Mengisi kuesioner	8	
	Mengerjakan tugas <i>speaking</i> (merekam video)	8, 9	
2	Berdiskusi dengan guru	5	Konferensi video/ <i>virtual synchronous</i>
	Mendapatkan pengingat untuk mengerjakan seluruh asesmen	5	
	Melanjutkan menuntaskan asesmen	8, 9	LMS; video pembelajaran / <i>self-directed asynchronous</i>

Tabel 4.51 Ringkasan pengembangan model revisi uji kelompok besar (draft 4)

Pertemuan ke	Kegiatan	Langkah dalam model <i>nine events</i>	Media / ruang belajar
1	Penjelasan pembelajaran	1, 2	Konferensi video/ <i>virtual synchronous</i>
	Materi pembelajaran	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7	LMS; video pembelajaran / <i>self-directed asynchronous</i>
	Contoh tugas <i>speaking</i>	5, 7	

	Latihan soal	4, 5, 6	LMS; Google Form / <i>self-directed asynchronous</i>
2	Pembahasan latihan soal	5, 7	Konferensi video/ <i>virtual synchronous</i>
	Pembahasan contoh tugas <i>speaking</i>	5	
	Tugas <i>speaking</i>	6, 8, 9	LMS; Google Form / <i>self-directed asynchronous</i>
3	Pembahasan tugas <i>speaking</i>	7	Konferensi video/ <i>virtual synchronous</i>
	Kuis <i>online</i>	8	LMS; Google Form / <i>self-directed asynchronous</i>
	Kuesioner	8	
	Revisi tugas <i>speaking</i>	8, 9	

Poin penting dari revisi langkah-langkah pembelajaran di atas adalah adanya pengulangan pada langkah-langkah tertentu dalam model *nine events* dalam bentuk kegiatan yang berbeda. Pada versi sebelumnya, seluruh langkah sudah dilakukan namun hasilnya belum memuaskan. Pengulangan langkah-langkah ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar. Langkah-langkah yang diberikan penekanan dapat dilihat dalam tabel berikut:

B. KETERBATASAN PENELITIAN

Penelitian pengembangan model pembelajaran ini memiliki beberapa keterbatasan, yaitu:

- 1) Penelitian dilakukan di sekolah menggunakan laboratorium komputer, alih-alih di rumah. Ini dikarenakan pada waktu penelitian ini dilaksanakan, pihak sekolah Al Wafi *Islamic Boarding School* membuat kebijakan mendatangkan seluruh santrinya ke pesantren sehingga pembelajaran *online* tidak lagi dilakukan. Dimungkinkan adanya perbedaan suasana belajar yang mungkin dapat memengaruhi hasil belajar siswa.
- 2) Adanya keterbatasan peralatan yang mengakibatkan hanya sedikit siswa yang bisa diikuti dalam uji coba dalam sekali waktu (hanya 5-7 orang). Ini berakibat pada membengkaknya waktu yang dibutuhkan untuk menuntaskan langkah-langkah penelitian pengembangan sebagaimana dimodelkan oleh Borg dan Gall (Effendi *and* Hendriyani 2016; Putra 2011) sehingga tidak dilakukan diseminasi dan implementasi model secara nyata.

Implikasi dari hal tersebut adalah tidak adanya tidak ada pengukuran efektivitas dalam penelitian ini.

- 3) Instrumen asesmen afektif berupa kuesioner yang diisi sendiri oleh siswa. Karenanya, dimungkinkan adanya bias berupa sebagian siswa sengaja memberikan skor tinggi sebagai laporan hasil belajarnya dengan harapan akan mendapatkan nilai tinggi. Ini bisa jadi menjelaskan tidak adanya korelasi antara hasil belajar afektif dengan hasil belajar kognitif dan psikomotor.
- 4) Meski telah menggunakan panduan penilaian, subyektivitas guru dalam menilai hasil belajar psikomotor tidak bisa dihindarkan. Terdapat kemungkinan adanya bias dalam penilaian karena guru penilai dan peneliti adalah orang yang sama.



BAB
5

KESIMPULAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan deskripsi dan analisis data hasil penelitian pengembangan model pembelajaran *online* untuk mata pelajaran Bahasa Inggris kelas 8 di SMP Al Wafi *Islamic Boarding School* dengan menggunakan model *nine events of instruction* yang dicetuskan oleh Gagne, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- 1) Pengembangan model pembelajaran *online* dengan *nine events* untuk mata pelajaran Bahasa Inggris dilakukan dengan cara menyusun langkah-langkah pembelajaran serta media pembelajaran sesuai dengan 9 langkah yang dirumuskan oleh Gagne. Namun, hasil uji coba menunjukkan bahwa dibutuhkan pengulangan dan variasi pada langkah-langkah tertentu, terutama langkah ke-5, ke-6, ke-7, dan ke-9. Analisis statistik pasca uji kelompok besar menunjukkan bahwa ada korelasi positif antara hasil belajar kognitif dan psikomotor, namun keduanya hanya memiliki korelasi sangat kecil dengan hasil belajar afektif. Analisis kualitatif melalui wawancara menunjukkan bahwa dimungkinkan bahwa hasil belajar dapat meningkat jika waktu belajar ditambah serta durasi video dikurangi.
- 2) Berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media, tingkat kelayakan model pembelajaran *online* dengan *nine events* untuk mata pelajaran Bahasa Inggris yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebesar 84,21% untuk materi dan 84,44% untuk media. Kelayakan model pembelajaran *online* dengan *nine events* untuk mata pelajaran Bahasa Inggris yaitu sebesar 60% (cukup layak) untuk aspek kognitif; 77,14% (layak) untuk aspek afektif, dan 80% (sangat layak) untuk aspek psikomotor.

B. SARAN

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka penulis memberikan saran-saran sebagai berikut:

- 1) Bagi guru, penulis menyarankan untuk senantiasa berinteraksi dengan siswa dalam setiap tahap pembelajaran, alih-alih membiarkan siswa berinteraksi dengan media pembelajaran saja, sekalipun dalam media pembelajaran telah tersedia instruksi yang jelas dalam bentuk suara, tulisan, gambar, dan video.
- 2) Bagi desainer instruksional, penulis menyarankan untuk mengembangkan model pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini dengan cara mengulangi beberapa langkah *nine events* untuk mencapai tingkat efektivitas yang lebih tinggi.
- 3) Bagi pengembang media pembelajaran, penulis menyarankan untuk merancang media dalam bentuk yang ringkas sekalipun tidak memuat seluruh langkah *nine events*.
- 4) Bagi peneliti pendidikan, penulis menyarankan untuk menggunakan hasil penelitian ini sebagai referensi untuk melakukan penelitian pengembangan model dan pembelajaran *online*.
- 5) Bagi kepala sekolah, penulis menyarankan untuk menjadikan penelitian ini sebagai referensi untuk mengevaluasi pembelajaran *online* di sekolahnya.
- 6) Bagi akademisi, penulis menyarankan untuk menggunakan penelitian ini sebagai bahan diskusi dalam topik pembelajaran *online* dan desain instruksional, baik di dalam kelas perkuliahan, seminar, maupun tulisan akademik.
- 7) Bagi lembaga pendidikan, penulis menyarankan untuk menjadikan penelitian ini sebagai referensi untuk mengembangkan model pembelajaran yang diterapkan di lembaganya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adijaya, Nuryansyah, and Lestanto Pudji Santosa. 2018. "Persepsi Mahasiswa Dalam Pembelajaran Online." *Wanastra* 10 (2): 106–10.
- Al-qassabi, Hamed, and Hosam Al-samarraie. 2013. "Applying Gagne's Nine Events in the Design of an Interactive EBook to Learn 3D Animation." *Advances in Computing* 3 (3): 60–72. <https://doi.org/10.5923/j.ac.20130303.05>.
- Ali, Saima, and Liaqat Ali. 2015. "Efficacy of Gagne's Nine Events of Instructions in Improving The Performance of Undergraduate Medical Students." *AHPE* 1 (2): 65–68.
- Anthis, Kristine, and Lisa Adams. 2012. "Scaffolding : Relationships Among Online Quiz Parameters and Classroom Exam Scores." *Teaching of Psychology* 39 (4): 284–87. <https://doi.org/10.1177/0098628312456629>.
- Arief, Zainal Abidin. 2015. *Landasan Teknologi Pendidikan*. Bogor: UIKA Press.
- . 2017. *Kawasan Penelitian Teknologi Pendidikan*. Bogor: UIKA Press.
- Arikunto, Suharsimi. 2018. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan. 2020. *Keputusan Kepala Badan Penelitian Dan Pengembangan Dan Perbukuan Keputusan Nomor 018/H/KR/2020 Tentang Penyederhanaan KI Dan KD Jenjang SD, SMP, SMA, SDLB, SMPLB Dan SMALB Tahun 2021/2022*. Indonesia.
- Baralt, Melissa. 2017. "Task-Based Language Teaching Online: A Guide for Teachers." *Language Teaching & Technology* 21 (3): 28–43.
- Belawati, Tian. 2019. *Pembelajaran Online*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Chaeruman, Uwes Anis, and Santi Maudiarti. 2018. "Quadrant of Blended Learning : A Proposed Conceptual Model Jurnal Pembelajaran Inovatif Quadrant of Blended Learning : A Proposed Conceptual Model for Designing Effective Blended Learning." *Jurnal Pembelajaran Inovatif* 1 (February): 1–5. <https://doi.org/10.21009/JPI.011.01>.
- Chairiyani, Rina Patriana. 2013. "Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Bisnis Melalui E-Learning." *HUMANIORA* 4 (45): 1074–82.
- Copp, Susan E., Rebecca L. Fischer, Tian Luo, Seann Dikkers, and David R. Moore. 2013. "Batman Meets Gagne: Analyzing Commercial Video Game Instruction through the Lens of Instructional Design Batman Meets Gagne : Analyzing Commercial Video Game Instruction through the Lens of Instructional Design."

- Djazari, M., and Endra Murti Sagoro. 2011. "Evaluasi Prestasi Belajar Mahasiswa Program Kelanjutan Studi Jurusan Pendidikan Akuntansi Ditinjau Dari IPK D3 Dan Asal Perguruan Tinggi." *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* IX (2): 103–12.
- Dobson, John L. 2008. "The Use of Formative Online Quizzes to Enhance Class Preparation and Scores on Summative Exams." *Advances in Physiology Education* 32: 297–302. <https://doi.org/10.1152/advan.90162.2008>.
- Effendi, Hansi, and Yeka Hendriyani. 2016. "Pengembangan Model Blended Learning Interaktif Dengan Prosedur Borg and Gall."
- Gagne, Robert M. 1985. *The Conditions of Learning*. New York: CBS Publishing.
- Gagne, Robert M., Leslie J. Briggs, and Walter W. Wager. 1992. *Principes of Instructional Design*. Harcourt Brace College. Fourth Edi. Forth Worth.
- Hanum, Numiek Sulistyو. 2013. "Keefektifan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran (Studi Evaluasi Model Pembelajaran E-Learning SMK Telkom Sandhy Putra Purwokerto)." *Jurnal Pendidikan Vokasi KEEFEKTIFAN* 3 (1): 90–102.
- Johnson, Bethany C, and Marc T Kiviniemi. 2009. "The Effect of Online Chapter Quizzes on Exam Performance in an Undergraduate Social Psychology Course." *Teaching of Psychology* 36 (1): 33–37. <https://doi.org/10.1080/00986280802528972>.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2020. "Analisis Survei Cepat Pembelajaran Dari Rumah Dalam Masa Pencegahan COVID-19."
- Khadjooi, Kayvan, Kamran Rostami, and Sauid Ishaq. 2011. "How to Use Gagne's Model of Instructional Design in Teaching Psychomotor Skills." *Gastroenterology and Hepatology From Bed to Bench* 4 (March): 116–19.
- Khusniyah, Nurul Lailatul, and Lukam Hakim. 2019. "Efektifitas Pembelajaran Berbasis Daring: Sebuah Bukti Pada Pembelajaran Bahasa Inggris." *Jurnal Tatsqif: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan* 17 (1): 19–33. <https://doi.org/https://doi.org/10.20414/jtq.v17i1.667>.
- Kusmana, Ade. 2011. "E-Learning Dalam Pembelajaran." *Lentera Pendidikan* 14 (1): 35–51.
- Laili, Roudlotun Nurul, and Muhammad Nashir. 2021. "Higher Education Students' Perception on Online Learning during Covid-19 Pandemic." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3 (3): 689–97. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i3.422>.
- Long, Michael. 2015. *Second Language Acquisition and Task-Based Language Teaching*.

- Mahananingtyas, Elsinora. 2017. "Hasil Belajar Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Melalui Penggunaan Jurnal Belajar Bagi Mahasiswa PGSD." In *Pengembangan Kompetensi Sumber Daya Manusia Menuju Pendidikan Dasar Yang Berkualitas*, 192–200.
- Mayer, Richard E. 2009. *Multimedia Learning: Prinsip-Prinsip Dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Mitchell, Rosamond, and Florence Myles. 2004. *Second Language Learning Theories: Fourth Edition. Second Language Learning Theories: Second Edition*. Second Edi. Hodder Arnold. <https://doi.org/10.4324/9781315617046>.
- Mukuni, Kizito K. 2020. "Developing Guidelines for Using Video to Teach Procedural Skills in an Online Learning Environment Based on Gagné's Nine Events of Instruction." Virginia Polytechnic Institute and State University.
- Muthoharoh, Nurul Badriyatul. 2017. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif 'Think Pair Share (TPS)' Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris." *SAP 2* (1): 33–42.
- Nurbudiyani, Iin. 2013. "Pelaksanaan Pengukuran Ranah Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Pada Mata Pelajaran IPS Kelas III SD Muhammadiyah Palangkaraya." *Anterior Jurnal* 13 (Desember): 88–93.
- Nurhidayati, Aryanti, and Sri Ernawati Sunarsih. 2013. "Peningkatan Hasil Belajar Ranah Afektif Melalui Pembelajaran Model Motivasional." *JIPTEK VI* (2): 112–16.
- Nurwati, Andi. 2014. "Penilaian Ranah Psikomotorik Siswa Dalam Pelajaran Bahasa." *Edukasia: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam* 9 (2): 385–400.
- Octaberlina, Like Raskova, and Afif Ikhwanul Muslimin. 2020. "EFL Students Perspective towards Online Learning Barriers and Alternatives Using Moodle / Google Classroom during COVID-19 Pandemic." *International Journal of Higher Education* 9 (6): 1–9. <https://doi.org/10.5430/ijhe.v9n6p1>.
- Pritakinanthi, Arlitya Stri. 2017. "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan ISpring Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VIII SMP Negeri 37 Semarang."
- Putra, Nusa. 2011. *Research & Development Penelitian Dan Pengembangan: Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Qadafi, Muammar. 2021. "Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Pembelajaran Bahasa Inggris Pada Anak Di Sangkhom Islam Wittaya School Saat Pandemi Covid-19 Abstrak." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5 (1): 422–30. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.591>.

- Renandya, Willy, and Handoyo Puji Widodo. 2016. *Language Teaching Today*. Springer.
- Rosales, Kamila. 2020. *2nd Language Theories and Perspectives*. <https://www.youtube.com/watch?v=WVcNZFzW3EU>.
- Rosnaningsih, Asih, Dwi Nur Faridah, and Nuri Fitriyani. 2020. "Penggunaan Strategi Concept Cartoon Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris SDN Bencongan 1 Kabupaten Tangerang." *Jurnal Penelitian, Pendidikan, Dan Pengajaran* 1 (1): 1–7. <https://doi.org/10.3059/jppp.v1i1.3955>.
- Rusman, Deni Kurniawan, and Cepi Riyana. 2011. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Setyawan, Harits. 2019. "Blended Method: Online-Offline Teaching and Learning, on Students' Reading Achievement." *English Education: Jurnal Tadris Bahasa Inggris* 12 (1): 22–33.
- Sofiyanti, Yanti. 2014. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Pengucapan Bahasa Inggris Dengan Media Pembelajaran Online English Pronunciation." *Jurnal Wawasan Ilmiah Manajemen Dan Teknik Informatika Volume 6* (11): 16–29.
- Solanki, Ms Rasna. 2013. "Developing Instructional Multimedia Module Incorporating Gagne ' s Nine Events of Instruction." *Anveshanam - The Journal of Education II* (1): 1–16.
- Su, Bude, Curtis J. Bonk, Richard J Magjuka, Xiaojing Liu, and Seung-hee Lee. 2005. "The Importance of Interaction in Web-Based Education: A Program-Level Case Study of Online MBA Courses." *Journal of Interactive Online Learning* 4 (1): 1–19.
- Sudarman, and Sugeng. 2019. "Development of Blended Learning Model Based on Nine Instructional Event to Increase Learning Expectations Concepts and Procedures." <https://doi.org/10.5220/0008409401710180>.
- Sudjana, Nana. 1994. *Teknik Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujarwo, Sukmawati, Akhiruddin, Ridwan, and Suharti Siradjuddin. 2020. "An Analysis of University Students ' Perspective on Online Learning in the Midst of Covid-19 Pandemic." *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran* 53 (2): 125–37.
- Sulistiyani, and Rika Riwayatningsih. 2020. "Modeling Online Classroom Interaction." *IDEAS: Journal of Language Teaching and Learning, Linguistics and Literatur* 8 (2): 446–57. <https://doi.org/10.24256/ideas.v8i2.1610>.

- Susilo, Yohanes Enggar. 2020. "Kurikulum Darurat, Sekolah Bisa Pilih 3 Opsi Kurikulum Ini." Kompas. 2020. <https://edukasi.kompas.com/read/2020/08/08/114558171/kurikulum-darurat-sekolah-bisa-pilih-3-opsi-kurikulum-ini?page=all>.
- Tekin, Perihan Şenel, Hale Ilgaz, Gülgün Afacan Adanır, Denizler Yıldırım, and Yasemin Gülbahar. 2020. "Flipping E-Learning for Teaching Medical Terminology : A Study of Learners ' Online Experiences and Perceptions." *Online Learning Journal* 24 (2): 76–93.
- Tragant, Elsa, and Carmen Munoz. 1998. "Second Language Acquisition and Language Teaching." *International Journal of English Studies* 4 (1): 197–219.
- Uğraş, Güneş, Ahmet Murat Uzun, Ali Battal, and Halil Kayaduman. 2016. "An Examination of Instructional High School Chemistry Videos on EBA Portal in Terms of Nine Events of Instruction An Examination of Instructional High School Chemistry Videos on EBA Portal in Terms of Nine Events of Instruction." *Participatory Educational Research (PER)* 3 (1): 66–78. <https://doi.org/10.17275/per.16.04.3.1>.
- Waspodo, Muktiono. 2020. "PEMBELAJARAN DARING DI MASA PANDEMI COVID 19." Puslitjak, Balitbang dan Perbukuan, Kemendikbud.
- Wong, Yee Ling. 2018. "Utilizing the Principles of Gagne ' s Nine Events of Instruction in the Teaching of Goldmann Applanation Tonometry." *Advances in Medical Education and Practice* 9: 45–51. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.2147/AMEP.S145498>.
- Yui, Lin, Roslin J Ng, and Hiran Perera W.A. 2017. "Concrete vs Abstract Words - What Do You Recall Better? A Study on Dual Coding Theory." *PeerJ Preprints*. <https://doi.org/10.7287/peerj.preprints.2719v1>.
- Zaiontz, Charles. 2020. "Real Statistics Using Excel." <https://www.real-statistics.com/>.

PROFIL PENULIS

Harun Suaidi Isnaini



Penulis lahir di Jakarta, 8 Januari 1990, merupakan putra kedua dari Bapak Bambang Heru Santoso dan Ibu Amiratul Zuhriyah. Menyelesaikan pendidikan di SD Negeri Pondok Kopi 04 Pagi, SMP Negeri 199 Jakarta, dan SMA Negeri 81 Jakarta. Pada tahun 2008 menempuh studi S1 di program studi Seni Rupa, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung. Pada tahun 2019 melanjutkan studi S2 di program studi Teknologi Pendidikan, Sekolah Pascasarjana, Universitas Ibn Khaldun, Bogor. Sejak tahun 2015 mulai bekerja sebagai pengajar Bahasa Inggris di lembaga bimbingan belajar Bimbingan Tes Alumni (BTA) 8 cabang Villa Nusa Indah. Pada tahun 2016 mengajar di lembaga kursus Bahasa Inggris LIA. Sejak tahun 2018 mengajar Bahasa Inggris di Al Wafi *Islamic Boarding School*. Menikah dengan Yuni tahun 2018 dan tinggal di Kabupaten Bogor.

Zainal Abidin Arief

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Dr. Zainal Abidin Arief, M.Sc
Tempat/Tgl Lahir : Majalengka 17 Juli 1955
Pekerjaan : Dosen PNS dpk FKIP UIKA Bogor
N I P : 19550717 198603 1002
Pangkat/Gol. : Pembina Tk I Gol IV/B
Jabatan Fungsional : Lektor Kepala
Status : Sudah Menikah
Alamat : Jln. Taweuran Raya No. 7 Perumahan Bantar Jati, Kota BOGOR 16152 Telp. (0251) 8360950 HP. 0813 17622764/ 087872243200

RIWAYAT KELUARGA

Nama Istri : Dra. Nurani Nurul 'aini
Tempat/Tgl Lahir : Jakarta 28 Maret 1962
Pekerjaan : Guru
Alamat : Jln. Taweuran Raya No. 7 Perumahan Bantarjati Kota BOGOR 16152 Telp. (0251) 322 572

Nama Anak 1 : Ir. M. Fajar Apriana, M.Pd
Tempat/Tgl. Lahir : Jakarta, 17 April 1983
Pekerjaan : Pegawai Pemda DKI Jakarta
Alamat : Idem
Nama Anak 2 : Alam Putra Persada
Tempat/Tgl. Lahir : Bogor, 26 Agustus 1993
Pekerjaan : Mahasiswa S2 IPB Bogor
Alamat : Idem
Nama Anak 3 : Maya Putri Permatasari
Tempat/Tgl. Lahir : Bogor, 15 Februari 1998
Pekerjaan : Mahasiswa UI
Alamat : Idem

RIWAYAT PENDIDIKAN FORMAL

- Alumni UNPAD Tahun 1980 di Bandung
- Alumni IPB Tahun 1996 di BOGOR
- Alumni Universitas Negeri Tahun 2005 di Jakarta

PENELITIAN YANG SUDAH DILAKSANAKAN LIMA (5) TAHUN TERAKHIR

1. Pada tahun 2008. Strategi Pembelajaran Pemetaan Konsep (Studi Eksperimen Tentang Pengaruh Strategi Pembelajaran Pemetaan Konsep Dan Hasil Belajar). Universitas Azzahra Jakarta 2008
2. Pada tahun 2009. Peningkatan Pendapatan Nelayanan Dalam Sistem Perikanan Rakyat Multi Spesies Multi Gear Di Wilayah Pesisir Sulawesi Selatan. Hibah Kompetitif Penelitian sesuai Prioritas Nasional, Direktorat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Dirjen DIKTI Depdiknas, Jakarta, 2009
3. Pada tahun 2009. Masalah *Brain Drain* Dalam Konteks Pertahanan Negara. Hibah kompetitif Penelitian sesuai Prioritas Nasional Direktorat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Dirjen DIKTI Depdiknas, Jakarta, 2009
4. Pada tahun 2010. Eksploitasi Balita Sebagai Pengemis (Studi Kasus Potret Kemiskinan Masyarakat Perkotaan di Kota Bogor Jawa Barat) 2010.
5. Pada tahun 2011. Penelitian **Strategi Penanggulangan Kemiskinan Di Era Otonomi Daerah** (Kebijakan Penganggaran bagi Pencapaian MDGs dan Pengarusutamaan *Pro Poor Budget*)
6. Pada tahun 2011. Penelitian. **Sistem Sosial Ekonomi Di Perbatasan Wilayah RI.** (Kebijakan Pemberdayaan Masyarakat Perbatasan Wilayah RI bagi Pencapaian *MDGs* dan Pengarusutamaan *Pro Poor Budget*)

7. Pada Tahun 2013/2014. Penelitian Tentang Pendidikan Hypnoedukasi Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar yang Efektif Dan Menyenangkan (*Studi Kasus Pemecahan Masalah Belajar Dalam Perspektif Teknologi Pendidikan Di Pusat Sehati Indonesia Bogor*)

KARYA ILMIAH YANG SUDAH DITERBITKAN LIMA (5) TAHUN TERAKHIR

1. Pada tahun 2006. *Model Pembelajaran Kewirausahaan Berbasis pada Konsep Academic Business Community*. Jurnal Ekonomi No. 1 Vol. XVI April 2006. Universitas Kristen Indonesia Jakarta.
2. Pada tahun 2006. *Mencari Peluang untuk Mandiri (Kiat dalam Menemukan Ide Kreatif, dan Inovasi Bisnis)*. Buletin Ekonomi No. 1 Vol. X September 2006. Universitas Kristen Indonesia Jakarta.
3. Pada tahun 2006. *Concept Mapping sebagai salah satu Alternatif Model Pembelajaran Kewirausahaan*. Jurnal Ekonomi Jurnal Ilmiah Kwartalan. Vol. XXVI Februari 2008. Universitas Borobudur Jakarta.
4. Pada tahun 2008. *“Entrepreneurship”*. Jurnal Ekonomi No. 2 Vol. XVIII September 2008. Universitas Kristen Indonesia Jakarta.
5. Pada tahun 2006. *Motivasi Belajar dan Berpikir Kreatif dapat Merubah Pola Pikir dan Meningkatkan Hasil belajar*. Jurnal Ekonomi, Jurnal Ilmiah Kwartalan Vol. XXVIII Oktober 2008. Universitas Borobudur Jakarta.
6. Pada tahun 2008. *Motivasi belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar Entrepreneurship*. Buletin Ekonomi No. 3 Vol. XII Desember 2008. Universitas Kristen Indonesia Jakarta.
7. Pada tahun 2009. *Kreativitas dan Inovasi dalam Proses Pembelajaran*. Jurnal Kajian PLS No. 01 Vol. 04. Februari 2009. FKIP Universitas Ibn Khaldun Bogor 2009.

BUKU REFERENSI YANG SUDAH DITERBITKAN

1. **Buku Pendidikan Kewirausahaan** (sebagai pilihan meraih sukses) Edisi Pertama Maret 2011 ISBN 978-602-98947-0-7. Penerbit Graha Widya Sakti
2. **Buku Pembangunan dan Perubahan Terencana** Edisi Pertama Maret 2011 ISBN 978-602-98947-1-4. Penerbit Graha Widya Sakti
3. **Metode Penelitian** Edisi Pertama November 2011 ISBN 978-602-98947-2-1. Penerbit Graha Widya Sakti
4. **Buku Media dan Teknologi Pembelajaran** Edisi Pertama November 2011 ISBN 978-602-98947-3-8. Penerbit Graha Widya Sakti
5. **Buku Filsafat Ilmu (Sebagai Dasar Pengembangan Ilmu Pengetahuan)** edisi Cetakan Pertama Januari 2012, ISBN.978-602-98947-4-5. Penerbit Graha Widya Sakti.

6. **Buku Pelatihan Aplikasi Komputer** (*Multimedia Authoring Software Microsoft Powerpoint 2007*) Membuat Bahan Ajar Interaktif, edisi cetakan pertama Juni 2013 ISBN 978-602-98947-6-9. Penerbit Graha Widya Sakti
7. **Buku Pelatihan Aplikasi Komputer** (*multimedia authoring software mediator 9 Menciptakan cd-rom presentations*), edisi cetakan pertama Juni 2013 ISBN 978-602-98947-5-2. Penerbit Graha Widya Sakti
8. **Buku Landasan Teknologi Pendidikan** edisi Cetakan Pertama Agustus 2015, ISBN.978-602-71870-6-1. Penerbit UIKA Press Bogor
9. **Buku Teknologi Kinerja dalam Proses Pembelajaran** edisi Cetakan Pertama April 2016, ISBN.978-602-74053-7-0. Penerbit UIKA Press Bogor
10. **Buku Kawasan Penelitian Teknologi Pendidikan**, edisi Cetakan Pertama April 2017, ISBN.978-602-6254-28-3. Penerbit UIKA Press Bogor

PENDIDIKAN NON FORMAL/KURSUS/PELATIHAN/PENATARAN

1. Pada tahun 1992 dari tanggal 24 s/d 30 Februari 1992, mengikuti pekan komunikasi dan orientasi para pemimpin PTS se-DKI Jakarta, yang diselenggarakan oleh pemda DKI Jakarta. Memperoleh sertifikat.
2. Pada tahun 1994 dari tanggal 28 s/d 30 Januari, mengikuti pendidikan kewaspadaan nasional, yang diselenggarakan oleh bp-7 DKI Jakarta.
3. Pada tahun 1997 mengikuti pendidikan *Total Quality Management (TQM)*, yang diselenggarakan oleh *American Society for Quality Control (ASQC)* bekerjasama dengan STIE Indonesia Emas. Memperoleh gelar profesional sebagai *CQM (certificate in quality management)* dan sekaligus sebagai *sustaining member of American Society for Quality Control* dengan nomor anggota 1098212.
4. Pada tahun 1997, mengikuti pelatihan *Management Bisnis Total*, yang diselenggarakan oleh *Center for Total Business management (PMBT)*. Memperoleh *Certificate Internasional*.
5. Pada tahun 1998 mengikuti pelatihan *internship* filsafat ilmu, yang diselenggarakan oleh Fakultas Filsafat Universitas Gajah Mada Yogyakarta, di Yogyakarta.
6. Pada tahun 2003 mengikuti pendidikan/ kursus calon dosen pendidikan kewarganegaraan angkatan XLVII di LEMHAMNAS Republik Indonesia. memperoleh penghargaan tiga besar terbaik.
7. Pada tahun 2006 mengikuti pelatihan Mata Kuliah Ilmu Budaya Dasar (IBD) di Batam yang diselenggarakan oleh DIRJEN DIKTI DEPDIKNAS Jakarta.
8. Pada Tahun 2007 mengikuti pelantikan Mata Kuliah Ilmu Alamiah Dasar (IAD) di Surabaya yang diselenggarakan oleh DIRJEN DIKTI DEPDIKNAS Jakarta.

9. Pada tahun 2013 mengikuti pelatihan penelitian kualitatif di UNAIR Surabaya, diselenggarakan oleh Fakultas Peternakan Unair Surabaya.

RIWAYAT PEKERJAAN

1. Pada Tahun 1980–1987 sebagai Dosen tetap di Universitas Jayabaya dan menjabat sebagai Pudir III pada Akademi Kepemimpinan Niaga Jayabaya Jakarta
2. Pada Tahun 1987–2001 sebagai Dosen di Fakultas Ekonomi Universitas Kertanegara Jakarta
3. Pada Tahun 1987–sekarang sebagai Dosen di FISIP Universitas Djuanda Bogor
4. Pada Tahun 1997–sekarang sebagai Dosen di Fakultas Ekonomi UKI Jakarta
5. Pada Tahun 2003–sekarang Dosen di Fakultas Teknik UKI Jakarta
6. Pada Tahun 1996–1999 terpilih dan ditetapkan sebagai Direktur Akademi Administrasi Kertanegara Jakarta
7. Pada Tahun 1999–1993 diangkat dan ditetapkan sebagai Pembantu Rektor I Bidang Akademik Universitas Kertanegara Jakarta
8. Pada Tahun 2003–2007 terpilih dan ditetapkan sebagai Rektor Universitas Kertanegara Jakarta
9. Pada Tahun 2000 mendirikan Yayasan Pendidikan Graha Widya Sakti (YP-HAYATI) sebagai wadah pendidikan dan pelatihan para Petani di Bogor.
10. Pada Tahun 2005–sekarang dipercaya menjadi anggota kelompok kerja (Pokja) dalam penyusunan “*Grand Strategy* Pemberdayaan Kewirausahaan Pemuda” pada Deputy Kewirausahaan Pemuda & Olahraga Kementerian Negara Pemuda dan Olahraga RI.
11. Pada Tahun 2008–sekarang diangkat sebagai Dosen tetap pada FKIP UIKA Bogor dan merintis pendirian S-2 Teknologi Pendidikan pada Program Pascasarjana Universitas Ibn Khaldun Bogor
12. Pada Tahun 2011 s/d sekarang menjabat sebagai Ka Prodi Teknologi Pendidikan Program S2 Program Pascasarjana Univ. Ibn Khaldun Bogor
13. Pada Tahun 2014 s/d 2018 menjabat sebagai Ka Prodi Teknologi Pendidikan Program S2 Program Pascasarjana Univ. Ibn Khaldun Bogor
14. Program S2 Program Pascasarjana Univ. Ibn Khaldun Bogor
15. Pada Tahun 2018 s/d sekarang menjabat sebagai Ka Prodi Teknologi Pendidikan Program S2 Program Pascasarjana Univ. Ibn Khaldun Bogor
16. Pada Tahun 2013–merintis pendirian S-1 Teknologi Pendidikan pada FKIP Universitas Ibn Khaldun Bogor

Pada Tahun 2014 s/d sekarang menjabat sebagai Ka Prodi Teknologi Pendidikan Program S1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Univ. Ibn Khaldun Bogor.

Muktiono Waspodo



Penulis lahir di Jakarta pada tanggal 29 Oktober 1967. Merupakan Kepala Seksi Perencanaan, Dit.PTK-PNF, Ditjen PMPTK pada tahun 2005-2010, Kepala Bagian Umum PPPPTK Penjas dan BK, BPSDMPK & PMP pada tahun 2010-2013, Kepala Bidang Tenaga Teknis dan *Non* Fungsional BPSDMPK, Kemdikbud pada tahun 2013-2015, Kepala Bidang Diklat Teknis dan Fungsional Pusdiklat Pegawai, Kemdikbud pada tahun 2015-2017, Kepala Pusat Penelitian Kebijakan Balitbang Kemdikbud pada tahun 2017-2020 dan Widyapada Ahli Utama, Kemdikbudristek, pada tahun 2020 s.d sekarang. Aktif Organisasi Anggota Dewan Pelatihan Ketenagakerjaan Nasional Kemnaker RI, Master *Trainer* di berbagai Pelatihan Tingkat Nasional, Penulis/Mitra Bestari berbagai Jurnal Nasional, Tim Pengembang bahan Ajar/Modul Pelatihan Kemdikbudristek.

Monograf Pengembangan Model Pembelajaran Online Dengan

NINE EVENTS OF INSTRUCTION

BAHASA INGGRIS KELAS 8



Pembelajaran *online* atau dikenal juga dengan pembelajaran elektronik, atau *e-Learning* merupakan hasil dari suatu pembelajaran yang disampaikan secara elektronik dengan menggunakan komputer dan media berbasis *computer*, dengan menggunakan bahan yang sederhana melalui sebuah jaringan internet yang bersumber dari website, internet, intranet, CD-ROM, dan DVD. Selain memberikan instruksi, *e-learning* juga dapat memonitor kinerja peserta didik dan melaporkan kemajuan peserta didik selain dari itu juga membimbing peserta didik untuk mencapai hasil belajar yang spesifik. Kemudahan dan manfaat yang didapat oleh siswa yakni tidak hanya dapat mengakses pengetahuan dari buku pelajaran, tetapi juga dapat mengakses materi pelajaran dari luar sekolah, yang kemudian Guru dan siswa dapat memperoleh informasi yang banyak, tidak terbatas, dan dapat di akses dari beberapa perpustakaan di seluruh dunia selain itu siswa juga dapat berpartisipasi aktif karena pembelajaran *online* menyediakan sebuah lingkungan belajar yang interaktif. Maka akan sangat cocok penerapan model pembelajaran *9 event* dalam pembelajaran ini merupakan proses sistematis yang memiliki pendekatan *behavior* dengan fokus pada hasil atau perilaku selama proses pembelajaran.

Metode ini dapat diterapkan bersamaan dengan taksonomi *Bloom*. Dengan demikian, akan menghasilkan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Berdasarkan hal tersebut maka, buku ini menyajikan segala yang dibutuhkan oleh para pengelola pembelajaran dalam mengembangkan pembelajaran *online* yang baik efektif dan efisien. Oleh sebab itu buku ini hadir dihadapan sidang pembaca sebagai bagian dari upaya diskusi sekaligus dalam rangka melengkapi khazanah keilmuan dibidang pengelolaan model pembelajaran, sehingga buku ini sangat cocok untuk dijadikan bahan acuan bagi kalangan intelektual dilingkungan perguruan tinggi ataupun praktisi yang berkecimpung langsung dibidang pengelolaan model pembelajaran.

 Penerbit
widina
www.penerbitwidina.com

ISBN 978-623-5811-55-0



9 786235 811550