



## Implementasi *Student Center Learning* dengan Metode *Blended Learning* Mata Kuliah Perilaku Organisasi

Shinta Ratnawati<sup>1\*</sup>

<sup>1</sup>Manajemen/Ekonomi, Universitas Tidar, Indonesia

\*Email corresponding author: [shinta\\_ratna@untidar.ac.id](mailto:shinta_ratna@untidar.ac.id)

---

### Abstrak

Saat ini proses pengajaran dan pembelajaran tidak harus bergaya konvensional dimana dosen menerangkan di depan kelas, dan mahasiswa mendengarkan di mejanya masing-masing. Melalui perkembangan teknologi pendidikan diperkenalkan berbagai metode baru yang dapat mengoptimalkan tingkat penyerapan ilmu di kelas maupun di luar kelas, sekaligus interaktif dan menyenangkan. Salah satunya adalah pembelajaran berpusat pada mahasiswa (SCL). Pada mata kuliah Perilaku Organisasi di Prodi Manajemen FE Untidar, metode SCL diimplementasikan dengan menggunakan aplikasi bertajuk ELITA (*E-Learning* UNTIDAR). Tujuan penelitian metode ini menjadikan pembelajaran Perilaku Organisasi menjadi lebih efektif, interaktif, dan menyenangkan. Studi kasus tataran ini dilakukan terhadap sebuah unit sosial terkecil. Analisa dengan metode ini menghasilkan data yang diperoleh melalui wawancara, pengamatan, data dokumenter, kesan dan pernyataan orang lain mengenai kasus. Validitas data pada penelitian tahap ini ditempuh dengan triangulasi sumber, triangulasi metode, triangulasi peneliti, dan triangulasi teori. Hasil dari penelitian ini menunjukkan *Blended Learning* mampu untuk meningkatkan Critical Thinking Skill mahasiswa secara optimal.

**Kata kunci:** *Student-Centered Learning*, *Blended Learning*, ELITA

### Abstract

At present, the teaching and learning process does not have to be of a conventional style where the lecturer explains it in front of the class, and students listen to each of their desks. Through the development of educational technology, various new methods are introduced that can optimize the level of absorption of knowledge in the classroom and outside the classroom, as well as being interactive and fun. One of them is Student-Centered Learning (SCL). In the Organizational Behavior course in the Management Study Program FE Untidar, the SCL method is implemented using an application titled ELITA (*E-Learning* UNTIDAR). The purpose of this research method is to make Organizational Behavior learning more effective, interactive and fun. This level case study is conducted on the smallest social unit. Analysis with this method produces data obtained through interviews, observations, documentary data, impressions and statements of others about the case. The validity of the data in this stage of research is pursued by source triangulation, method triangulation, researcher triangulation, and theory triangulation. The results of this study indicate *Blended Learning* can optimally improve students' critical thinking skills.

**Key Words:** *Student-Centered Learning*, *Blended Learning*, ELITA

## PENDAHULUAN

Model pengajaran di perguruan tinggi cenderung menggunakan pola ceramah (*lecturing*) dimana dalam satu sesi kelas dosen menjelaskan materi kuliah secara terus menerus. Posisi mahasiswa hanya sebagai pendengar yang sesekali bertanya di tengah-tengah perkuliahan. Metode ini bersifat satu arah dan terasa menjemukan, karena dosen cenderung mendominasi dan mahasiswa cenderung pasif. Tingkat pencapaian mahasiswa biasanya sebagian besar bergantung dari seberapa baik dosen dalam menyampaikan materi pembelajaran. Teknologi yang digunakan dalam mengajar biasanya berupa slide presentasi yang sudah dipersiapkan sebelumnya dan ditampilkan menggunakan proyektor. Metode ini disebut dengan *Teacher-Centered Content Learning* (TCCL).

Sistem ini juga yang terjadi pada proses pembelajaran kuliah Perilaku Organisasi pada awal 2017 di Prodi Manajemen Universitas Tidar. Padahal, Perilaku Organisasi bukanlah mata kuliah yang cukup dipahami teorinya tetapi juga harus diimplementasikan meski dalam tataran sampai mahasiswa terampil menguasai kompetensi tertentu. Kondisi pengajaran mata kuliah Perilaku Organisasi sebelum implementasi *Student-Centered Learning* (SCL) adalah pertemuan dilaksanakan sebanyak satu kali seminggu dengan total 16 minggu. Pertemuan pertama diisi oleh dosen dengan teori-teori pendukung yang terbagi atas 10 Bab. Bentuk penilaian dilakukan dengan ujian tulis di tengah semester yang disebut UTS dan di akhir semester yang disebut UAS. Nilai akhir didapat dengan menggabungkan 20% nilai tugas 40% nilai UTS ditambah 40% nilai UAS.

SCL merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang kini sangat populer di kalangan praktisi pendidikan di dunia. SCL dipercaya sangat efektif dalam meningkatkan proses pembelajaran guna meraih hasil belajar mahasiswa secara optimal. Ini sesuai dengan filosofi belajar, bahwa belajar merupakan kegiatan memperoleh pengetahuan baru dimana semakin banyak pengetahuan didapat mahasiswa, semakin besar peluang mereka untuk terus meningkatkan kualitas sikap dan prilakunya. Pandangan ini sejalan dengan pendekatan belajar yang dikembangkan aliran psikologi kognitif yang meyakini bahwa para mahasiswa yang memiliki informasi pengetahuan sangat banyak dapat melakukan eksplorasi terhadap sumber-sumber belajar baru, baik sendiri maupun dalam *peer group*. Dengan begitu, mereka bisa memperoleh banyak informasi pengetahuan baru dan terus menambah kesimpulan-kesimpulan baru.



Gambar 1. Proporsi Pembelajaran Dosen dan Mahasiswa

Sistem ini memiliki banyak kekurangan jika dilihat dari pencapaian tujuan. Pertama, untuk tataran lembaga pendidikan vokasional pemahaman teori bukanlah tolak ukur dari parameter wisudawan yang ingin dihasilkan. Sesuai dengan Undang Undang No. 20 tahun 2003 pasal 15 dijelaskan bahwa pendidikan vokasi merupakan pendidikan tinggi yang mempersiapkan peserta didik untuk memiliki pekerjaan dengan keahlian terapan tertentu maksimal setara dengan program sarjana. Penilaian secara ujian tertulis tidak memperlihatkan kompetensi praktek/keahlian terapan yang seharusnya dicapai mahasiswa. Kedua, beban pengajaran terlalu dititikberatkan kepada pihak dosen dengan menyampaikan materi secara detail, melaksanakan ujian tertulis dan memeriksanya secara manual kemudian mengumumkan nilai kepada mahasiswa. Padahal, jika merujuk ke kurikulum KBK, mahasiswa harus dipicu agar terbiasa belajar mandiri, mencari informasi seluas-luasnya dan ditantang dengan permasalahan untuk menumbuhkan kebiasaan rasa ingin tahu. Artinya, sistem pendidikan vokasional harus menitikberatkan pada kemauan mahasiswa mencari solusi, mempraktikkan dan implementasi solusi tertentu. Ketiga, mahasiswa tidak terbiasa dengan insting *troubleshooting* karena terlalu dicekoki dengan teori. Akibatnya mahasiswa tidak terampil jika menghadapi masalah baru di lapangan. Mahasiswa menjadi mudah menyerah dan tidak gigih mencari solusi.

Penelitian ini mencoba mengimplementasikan dan mengevaluasi metode baru yang membalik kondisi tersebut sehingga keaktifan mahasiswa berperan dalam tercapainya kesuksesan penyerapan ilmu lewat sering bertanya, diskusi, mengerjakan soal mandiri, praktik dan lainnya. Dosen sendiri perannya bergeser menjadi fasilitator dan motivator yang memberikan pengarahan agar mahasiswa senantiasa giat mencari informasi dan pengetahuan di samping tetap memberikan materi kuliah. Untuk mencapai kondisi tersebut diperkenalkanlah metode *Student-Centered Learning (SCL)* dan alat-alat pendukungnya agar lebih efektif mencapai tujuan yang diinginkan. Penelitian ini adalah hasil pengamatan penerapan SCL yang sudah diterapkan sejak pertengahan 2018 pada perkuliahan Perilaku Organisasi di Prodi Manajemen Untidar.

Prodi Manajemen Untidar sebagai institusi vokasional yang mengejar pencapaian kompetensi bagi mahasiswanya membutuhkan sistem pengajaran yang lebih menggali potensi mahasiswa dan mewujudkannya dalam bentuk kompetensi dibandingkan dengan metode *lecturing* atau TCCL.

Artinya, potensi mahasiswa harus benar-benar dilatih dan dipancing keaktifannya melalui berbagai bentuk pengajaran yang mendorong mahasiswa berperan aktif dan proaktif hingga po-tensinya berubah menjadi kompetensi.

SCL ditawarkan sebagai alternatif dikarenakan metode TCCL dirasa tidak efektif dalam pengajaran. Unsur-unsur pembentuk partisipasi aktif dalam belajar seperti (i) dorongan untuk memperoleh harapan (*effort*), (ii) kemampuan mengikuti proses pembelajaran, dan (iii) peluang untuk mengungkapkan materi pembelajaran yang diperolehnya di dunia nyata/masyarakat tidak benar-benar terwujud atau sangat terbatas. Ciri khas yang dibawa SCL adalah bahwa pusat pembelajaran berada di mahasiswa, artinya lingkungan pendidikan membentuk sistem sedemikian rupa agar mahasiswa mau berperan aktif dalam mendalami ilmu pengetahuan seiring dengan kesadarannya yang semakin meningkat akan kebutuhan terhadap ilmu pengetahuan tersebut. Dengan menyediakan daya dukung yang mencukupi seperti internet, video interaktif, tutorial digital, dan lain sebagainya dan sistem yang tepat diharapkan dapat meningkatkan pencapaian pemahaman yang diraih mahasiswa.

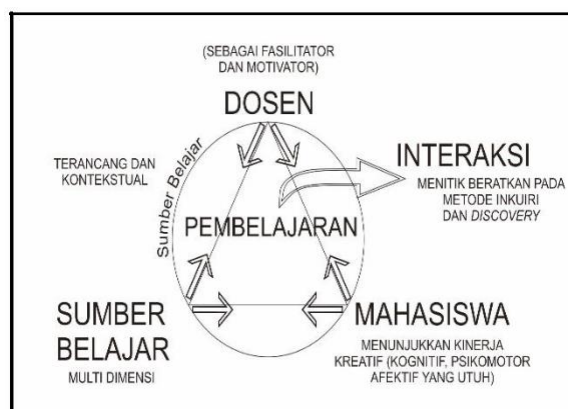
Secara lebih rinci, perbedaan SCL dibandingkan TCCL diringkas dalam Tabel 1 di bawah.

**Tabel 1.** Perbedaan TCCL dan SCL

	<b><i>Teacher-Centered Content Learning</i></b>	<b><i>Student Centered Learning</i></b>	<b><i>Keyword</i></b>
a	Dosen mentransfer pengetahuan ke mahasiswa	Mahasiswa secara aktif mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang dipelajarinya	Aktif belajar mandiri
b	Mahasiswa menerima pengetahuan secara pasif	Mahasiswa secara aktif terlibat di dalam mengelola pengetahuan	Aktif belajar mandiri
c	Lebih menekankan pada penguasaan materi	Tidak hanya menekankan pada penguasaan materi tetapi juga dalam mengembangkan karakter mahasiswa ( <i>life-long learning</i> )	Pengembangan Karakter
d	Biasanya memanfaatkan media tunggal	Memanfaatkan banyak media (multimedia)	Multimedia
e	Fungsi dosen atau pengajar Sebagai pemberi informasi utama dan evaluator	Fungsi dosen sebagai fasilitator dan evaluasi dilakukan bersama dengan	Dosen dan mahasiswa belajar bersama
f	Proses pembelajaran dan Penilaian dilakukan secara terpisah	Proses pembelajaran dan penilaian dilakukan saling berkesinambungan dan terintegrasi	Berkesinambungan dan integrasi
g	Menekankan pada jawaban yang benar saja	Penekanan pada proses pengembangan pengetahuan. Kesalahan dinilai dapat menjadi salah satu sumber belajar.	Dosen dan mahasiswa belajar bersama
h	Iklim belajar lebih individualis dan kompetitif	Iklim yang dikembangkan lebih bersifat kolaboratif, suportif dan kooperatif	Kolaboratif, suportif dan kooperatif

i	Hanya mahasiswa yang Dianggap melakukan proses pembelajaran	Mahasiswa dan dosen belajar bersama di dalam mengembangkan pengetahuan, konsep dan keterampilan.	Dosen dan mahasiswa belajar bersama
j	Perkuliahan merupakan Bagian terbesar dalam proses pembelajaran	Mahasiswa dapat belajar tidak hanya dari perkuliahan saja tetapi dapat menggunakan berbagai cara dan Kegiatan	Multimedia
k	Penekanan pada tuntasnya Materi Pembelajaran	Penekanan pada pencapaian kompetensi peserta didik dan bukan tuntasnya materi.	Mencapai kompetensi
l	Penekanan pada bagaimana cara dosen melakukan pembelajaran	Penekanan pada bagaimana cara mahasiswa dapat belajar dengan menggunakan berbagai bahan pelajaran, metode interdisipliner, penekanan pada problem based learning dan skill competency.	Multimedia, Interdisipliner, mencapai kompetensi

Menurut UU Sisdiknas No. 2 tahun 2003 disebutkan bahwa yang dimaksud dengan pembelajaran adalah interaksi antara pendidik, peserta didik, dan sumber belajar di dalam lingkungan belajar tertentu. Jika kita asosiasikan pengertian tersebut dengan ciri-ciri metode SCL maka dihasilkan skema seperti gambar di bawah ini:



Gambar 2. Hubungan interaksi antara Dosen, Mahasiswa dan Sumber Belajar

Berdasarkan permasalahan yang ada pada kondisi pengajaran mata kuliah Perilaku Organisasi di Prodi Manajemen Untidar, maka dirumuskan dan diajukan penyelesaian permasalahan sebagai berikut: 1) Bagaimana mengimplementasikan SCL ke dalam perkuliahan Perilaku Organisasi, 2) Perangkat apa saja yang dibutuhkan untuk membangun sistem pendukung SCL pada perkuliahan Perilaku Organisasi, 3) Seberapa handal SCL yang diterapkan jika dibandingkan dengan pembelajaran konvensional pada perkuliahan Perilaku Organisasi.

## TINJAUAN PUSTAKA DAN PERUMUSAN HIPOTESIS

### *Student-Centered Learning (SCL)*

SCL merupakan proses pembelajaran yang berpusat pada siswa atau mahasiswa. Dalam pengertian lain lain, dalam pendekatan ini para siswa atau mahasiswa menjadi pelaku aktif dalam kegiatan belajar. Ini berbeda dengan *Teacher-Centered Learning* (TCL) dimana proses pembelajaran lebih banyak berpusat pada guru atau dosen. Definisi lebih rinci tentang SCL disampaikan Redolfo P. Ang (2001) dari Loyola School Ateneo de Manila University menyatakan SCL adalah model pembelajaran yang memfasilitasi para mahasiswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Keaktifan ini dilakukan dengan membaca buku-buku teks, membaca *digital book* dalam komputer, mencari bahan dari sumber-sumber *online*, dan memfasilitasi mereka untuk secara aktif mencari bahan, termasuk mendiskusikan informasi yang diperoleh. Selain belajar dengan banyak sumber, proses ini memungkinkan mahasiswa belajar dengan senang hati dan menikmati setiap prosesnya, baik di dalam maupun di luar kelas.

Redolfo menambahkan, proses belajar yang berpusat pada mahasiswa akan terjadi ketika dosen dan mahasiswa sama-sama aktif belajar. Dalam hal ini, para mahasiswa difasilitasi melakukan eksplorasi bahan-bahan ajar dan mendiskusikan berbagai informasi yang didapat, sedangkan para dosen aktif mendampingi mereka selama proses tersebut, termasuk mendorong mereka melakukan proses pencarian, diskusi, dan penyimpulan atas hasil diskusi mereka. Tuntutan dosen untuk tetap memegang peranan aktif dalam proses belajar mahasiswa menjadi penegasan bahwa dalam SCL tidak otomatis dosen menjadi lebih santai dan tidak banyak beraktifitas. Sebaliknya, dalam pendekatan SCL dosen harus lebih aktif membaca dan belajar bersama para mahasiswa mereka. Dalam SCL, hubungan antara dosen dan mahasiswa adalah hubungan antara *senior learner* dengan *junior learner*.

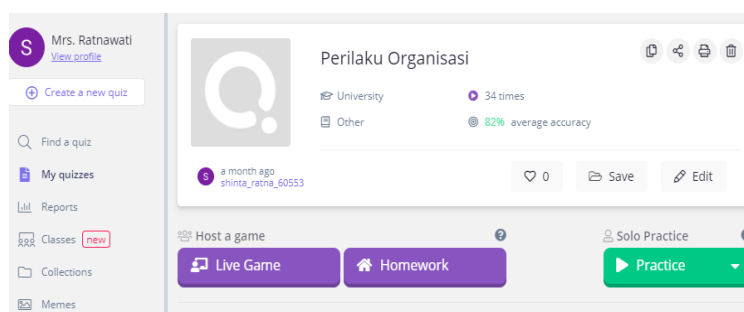
### ***Collaborative Learning (CbL)***

CbL adalah metode belajar yang menitikberatkan pada kerjasama antar mahasiswa yang didasarkan pada konsensus yang dibangun sendiri oleh anggota kelompok. Masalah/tugas/kasus memang berasal dari dosen dan bersifat *open ended*, tetapi pembentukan kelompok yang didasari pada minat, prosedur kerja kelompok, penentuan waktu dan tempat diskusi/kerja kelompok, sampai dengan bagaimana hasil diskusi/kerja kelompok ingin dinilai oleh dosen, semuanya ditentukan melalui konsensus bersama antar anggota kelompok.

### ***Quiziz***

*Quiziz* adalah bagian dari *e-learning* yang berupa metode quis yang dilakukan secara online melalui antarmuka web. Melalui *Quiziz* dosen dapat membuat *quiz* secara online, memperoleh hasil *quiz* secara real time, dan juga *paperless*. Beberapa fitur *Quiziz* yang sangat membantu kerja dosen adalah: Soal *digenerate* secara random, mendukung *Multiple Choice One Answer*, *Multiple Choice Multi Answer*, soal benar/salah, soal Isian, soal menjodohkan dan soal Essay. Dosen dapat memperoleh laporan ujian secara detail, dosen dapat mengatur batas waktu mengerjakan ujian dan mengagendakan waktu pelaksanaan ujian. Ujian dapat dilaksanakan di rumah (Sebagai sarana latihan

soal) atau di kelas (untuk assessment). Beberapa aplikasi Quiziz yang populer adalah *E-quizzer.com*, *quizstar.com*, *proprofs.com*, *quibblo.com* dll. Yang perlu dosen siapkan adalah bank soal yang cukup banyak beserta kunci jawabannya.



Gambar 3. Pelaksanaan Equiz dengan metode Quiziz

Kompetisi berarti sebuah usaha dari dua pihak atau lebih yang melakukan sesuatu secara independen untuk mendapat sesuatu dari pihak ketiga dengan menyediakan aksi yang diinginkan. Dalam kamus besar bahasa Indonesia, penghargaan artinya perbuatan menghargai; penghormatan. Penghargaan merupakan sesuatu hal yang memang diharapkan oleh sebagian manusia sebagai makhluk sosial. Sebuah penghargaan akan didapat oleh seseorang dikarenakan jasa-jasa atau sesuatu hal yang dilakukan atau diberikan. Akibat dari perbuatan yang dilakukan seseorang tersebut ia mendapat pujian atau benda tertentu secara khusus sebagai bentuk penghargaan. Biasanya penghargaan merupakan sesuatu yang dibanggakan oleh banyak orang, karena pemberiannya diberikan kepada orang-orang tertentu secara khusus.

Dengan memberlakukan suasana kompetisi dalam kelas, secara tidak langsung dosen mendorong masing-masing mahasiswa untuk bekerja sekeras mungkin untuk lebih baik dibanding mahasiswa lain. Langkah ini dinilai lebih efektif dibanding sekedar menyuruh mahasiswa untuk belajar. Agar efektif, kompetisi harus dilengkapi antara penghargaan (*reward*), hukuman (*punishment*), atau keduanya.

Sukarni (2010) menyebutkan ada beberapa tujuan dalam pemberian penghargaan ini, diantaranya adalah: 1) meningkatkan perhatian peserta didik, 2) memudahkan peserta didik selama proses pembelajaran, 3) membangkitkan dan memelihara motivasi, 4) mengendalikan dan mengubah tingkah laku belajar yang negatif ke arah tingkah laku belajar yang produktif, 5) mengatur dan mengembangkan diri sendiri dalam mengajar, 6) mengarahkan cara berpikir tingkat tinggi.

Cara dalam memberikan penghargaan/penguatan bermacam-macam diantaranya adalah:

**Cara verbal**, contohnya adalah “bagus”, “benar”, “tepat”, “pekerjaan anda baik sekali”, “saya gembira dengan hasil pekerjaan anda”, dan sebagainya. Dengan mimik dan gerakan badan: senyuman, anggukan, acungan jempol, tepuk tangan. Hal ini dapat diikuti dengan cara verbal.

**Penguatan dengan cara mendekati**: berdiri di samping peserta didik, berjalan menuju ke arah peserta didik, duduk dekat peserta didik/kelompok dan sebagainya. Hal ini dapat dibarengi dengan penguatan verbal.

**Dengan sentuhan:** Dosen dapat menyatakan persetujuan dan penghargaan terhadap mahasiswa atas usaha dan penampilannya dengan cara menepuk pundak, menjabat tangan atau mengangkat tangan peserta didik yang berprestasi di kelas. Penggunaan penguatan ini harus bijaksana artinya dipertimbangkan umur, jenis kelamin dan latar kebudayaan setempat (umpamanya mengelus-elus rambut).

**Dengan kegiatan yang menyenangkan:** kegiatan atau tugas yang menyenangkan dapat dipakai sebagai penguatan. Misal: mahasiswa yang dapat menyelesaikan tugasnya terlebih dahulu dan baik dapat diberi tugas untuk membantu temannya yang kesulitan dan sebagainya.

**Dengan simbol ataupun benda:** komentar tertulis pada buku peserta didik, kartu bergambar, bintang, lencana dan lainnya asal tidak terlalu mahal tapi bermakna simbolis.

### ***Window Shopping***

Menurut Rahma (2017), *window shopping* adalah model pembelajaran berbasis kerja kelompok dengan melakukan berbelanja keliling melihat-lihat hasil karya kelompok lain untuk menambah wawasannya. Berdasarkan salah satu praktik pembelajaran menggambarkan bahwa, “model pembelajaran kooperatif tipe *window shopping* (belanja hasil karya) akan mengantarkan mahasiswa pada penanaman karakter kerjasama, keberanian, demokratis, rasa ingin tahu, interaksi aktif dan dinamis dengan memajang hasil karya secara kreatif. Dua orang dari masing-masing kelompok menjaga hasil karya mereka (menjaga stand/toko). Anggota kelompok lainnya mengunjungi stand untuk melihat hasil karya kelompok lainnya (berbelanja) dengan memberi komentar dan penilaian sehingga setiap peserta dalam kelompok dapat memicu kreativitasnya. Pembelajaran seperti ini dapat menimbulkan situasi yang menyenangkan, tetapi tetap efektif sesuai tujuan pembelajaran yang dicapai. Keunikan yang terdapat dalam model pembelajaran ini peserta tidak hanya melihat lihat hasil pekerjaan kelompok lain tetapi juga mencatat hasil pekerjaan tersebut untuk saling berbagi dengan anggota kelompoknya. Sehingga setiap anggota atau kelompok tamu yang berkunjung juga berbelanja ilmu atau mendapatkan ilmu untuk oleh-oleh anggota lainnya khususnya anggota yang bertugas sebagai “penjaga stand /toko”. Pada dasarnya penerapan metoda apapun tujuannya adalah untuk menciptakan suasana senang dan gembira sehingga dapat diperoleh hasil belajar yang optimal. Leslie (2001:242) menulis: “apapun yang anda dipilih untuk berfokus secara aktif pada peningkatan kesenangan di tempat kerja, maka hasil-hasil yang diperoleh akan memberi anda sebuah gambaran bagus mengenai suksesnya perpaduan antara kesenangan dan kerja dalam hidup anda”.

### **METODOLOGI PENELITIAN**

Penelitian Ini merupakan penelitian kajian pustaka. Metode penulisan bersifat studi literatur (review). Data/informasi didapatkan dari berbagai literatur dan disusun berdasarkan hasil studi dari data/informasi yang diperoleh. Penelitian ini menggunakan pendekatan studi kasus mikroetnografi.



Studi kasus tataran ini dilakukan terhadap sebuah unit sosial terkecil. Analisa dengan metode ini menghasilkan data yang diperoleh melalui wawancara, pengamatan, data dokumenter, kesan dan pernyataan orang lain mengenai kasus. Validitas data pada penelitian tahap ini ditempuh dengan triangulasi sumber, triangulasi metode, triangulasi peneliti, dan triangulasi teori. Penelitian ini dilakukan selama tiga kali kegiatan bersemuka (3 kali x 3 sks x 50 menit) pada bulan Juli-Oktober 2019. Jumlah partisipan dalam penelitian ini sebanyak 36 mahasiswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Era revolusi industri adalah era dimana semua kehidupan bahkan pembelajaran perlu menggunakan teknologi. Menyesuaikan dengan era revolusi industri 4.0, metode dalam *Blended Learning* yang digabungkan harus sesuai dengan apa yang dibutuhkan mahasiswa. selain itu, metode yang perlu digabungkan merupakan metode yang kekinian, dan melibatkan mahasiswa. dengan demikian kesesuaian penggabungan metode sangat penting untuk diperhitungkan, sehingga akan sesuai dengan perkembangan era revolusi industri 4.0.

Adapun metode yang sesuai dan dapat digabungkan seperti: (1) *Small Group Discussion*; (2) *Role-Play & Simulation (Window Shopping)*; (3) *Case Study*; (4) *Teleconference*; Selain ketujuh model tersebut, masih banyak model pembelajaran lain yang belum dapat disebutkan satu persatu, bahkan setiap pendidik/dosen dapat pula mengembangkan model pembelajarannya sendiri.



Gambar 4. Pelaksanaan Kegiatan *Teleconference* melalui Zoom Mata Kuliah Perilaku Organisasi

Dari Tabel 1 kita sudah mengelompokkan ciri-ciri SCL ke dalam beberapa kata kunci, yaitu: a) aktif belajar mandiri (ABM); b) pengembangan karakter (PK); c) multimedia (M); d) dosen dan mahasiswa belajar bersama (DMBB); e) berkesinambungan dan integrasi (BI); f) kolaboratif, suportif, dan kooperatif (KSK); g) mencapai kompetensi (MK).

Dari kelompok kata kunci ini kita padankan dengan alat pendidikan yang sekiranya dapat memenuhi kebutuhan tersebut. Pada akhirnya setelah alat pendidikan ini diterapkan, kita akan mengukur efektifitasnya dan membandingkannya dengan pola pembelajaran.

**Tabel 2.** Penerapan SCL

	<u>ABM</u>	<u>PK</u>	<u>M</u>	<u>DMBB</u>	<u>BI</u>	<u>KSK</u>	<u>MK</u>
<i>Cooperative Learning</i>	v	v				v	

<i>Small Group Learning</i>	v	v				v
<i>Lecturing</i>				v		
<i>Quizizz</i>	v	v	v			v
<i>Zoom</i>	v	v	v		v	v
<i>Window shopping</i>	v	v				v
<i>Collaborative Learning (competition and rewarding)</i>	v	v				v

Proses implementasi dilakukan mahasiswa menjadi lima kelompok diskusi dengan pertama-tama membagi kelas berjumlah 36 mahasiswa menjadi kelompok kecil (berjumlah 6-7 orang per kelompok). Selain pembentukan kelompok diskusi, dipilih juga lima orang penanya yang akan bertanya ke setiap kelompok. Satu orang penanya untuk satu kelompok. Penanya bertugas untuk menanyakan minimal sepuluh pertanyaan ke setiap diskusi kelompok. Kelompok diskusi bertugas membuat slide presentasi, melakukan diskusi dan presentasi ke penanya, kemudian membuat laporan diskusi. Satu orang dari kelompok presenter harus ada yang berinisiatif menjadi moderator.



Gambar 5. Pelaksanaan Kegiatan Windows Shopping Mata Kuliah Perilaku Organisasi

Di pertemuan perdana Dosen mengumumkan aturan main *Window shopping* dan *Assessment*. Aturan *Window shopping* yang diimplementasikan adalah model pembelajaran kooperatif tipe window shopping (belanja hasil karya) akan mengantarkan mahasiswa pada penanaman karakter kerjasama, keberanian, demokratis, rasa ingin tahu, interaksi aktif dan dinamis dengan memajang hasil karya secara kreatif. Dua orang dari masing-masing kelompok menjaga hasil karya mereka (menjaga stand/toko). Anggota kelompok lainnya mengunjungi stand untuk melihat hasil karya kelompok lainnya (berbelanja) dengan memberi komentar dan penilaian sehingga setiap peserta dalam kelompok dapat memicu kreativitasnya. Pembelajaran seperti ini dapat menimbulkan situasi yang menyenangkan, tetapi tetap efektif sesuai tujuan pembelajaran yang dicapai.

Melalui model pembelajaran yang menggunakan metode yang tepat akan mampu meningkatkan *Critical Thinking Skill* pada diri mahasiswa. penggunaan metode yang tepat tersebut adalah metode yang melibatkan mahasiswa dalam proses pembelajarannya. Saliba (2013) *Blended Learning can increase access and flexibility for learners, increase level of active learning, and achieve better student experiences and outcomes*. Dengan demikian, penggunaan *Blended Learning* yang menggabungkan metode yang tepat, melibatkan mahasiswa dalam metode nya sehingga mampu meningkatkan *Critical Thinking Skill* pada diri mahasiswa.

Implementasi dari *Blended Learning* dalam meningkatkan *Critical thinking* tersebut dilalui dengan berbagai macam kegiatan. Kegiatan-kegiatan tersebut merupakan gabungan antara metode yang digabungkan. Selain itu, tahapan-tahapan yang diterapkan juga berasal dari konsep *Blended Learning* sendiri seperti: 1) mendisain aktivitas pembelajarannya, 2) Implementasi dari desain *Blended Learning* yang mana disini dilakukan beberapa kali pertemuan dalam implelementasinya, 3) Evaluasi keefektifan, dan 4) terakhir meningkatkan metode untuk memperbaiki metode yang sudah diterapkan. Dari tahapan-tahapan tersebut, setiap proses pembelajaran akan mampu meningkatkan pola berpikir, kemampuan menganalisis, dan lain sebagainya. Dengan demikian, *Blended Learning* mampu untuk meningkatkan *Critical Thinking Skill* mahasiswa secara optimal.

## KESIMPULAN

Dari yang sudah dibahas sebelumnya, bahwa Era revolusi industri 4.0 menuntut berbagai macam keterampilan yang mana salah satu keterampilan yang dibutuhkan adalah keterampilan berpikir kritis atau *Critical Thinking Skill*. Hal ini dikarenakan era yang berkembang pesat dan semakin kompleks menuntut manusia untuk terus berpikir dan menyelesaikan masalah kehidupannya. Dengan demikian proses berpikir kritis sangat diperlukan untuk mampu menyelesaikan masalah kehidupan di era revolusi industri 4.0 ini.

Peningkatan *Critical Thinking Skill* dapat ditingkatkan melalui berbagai macam cara, salah satunya melalui proses pembelajaran yang baik. Akan tetapi saat ini pembelajaran yang diterapkan masih bisa dikatakan kurang efektif, sehingga kurang mampu meningkatkan kemampuan *Critical Thinking Skill* mahasiswa. dengan demikian, perlunya metode yang tepat dalam meningkatkan *Critical Thinking Skill* mahasiswa. *Blended Learning* atau menggabungkan metode pembelajaran merupakan metode yang mampu meningkatkan *Critical Thinking Skill* mahasiswa. dengan menggabungkan dua metode yang melibatkan mahasiswa dalam proses pembelajaran seperti *Blogging* dan *case-based learning* akan mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis mahasiswa.

Dengan demikian, dapat disimpulkan dengan metode yang tepat seperti *blended learning* akan mampu meningkatkan *critical thinking skill* pada mahasiswa pada mata kuliah Perilaku Organisasi Program Studi Manajemen. Hal ini dikarenakan metode yang melibatkan mahasiswa dalam proses pembelajarannya dan lebih kekinian akan lebih menarik dibandingkan metode yang selama ini ada. Untuk Peneliti, Untuk membuktikan keefektifan dari *blended learning* di era revolusi industri 4.0, perlu dilakukannya penelitian lebih lanjut di lapangan. Hal ini untuk mematangkan konsep dari *blended learning* yang mana akan diterapkan di Perguruan Tinggi.

Untuk Dosen, Hasil penelitian ini akan digunakan untuk referensi kedepan yang mana berguna untuk menerapkan model pembelajaran yang lebih sesuai dan lebih menarik kepada mahasiswa. dengan demikian, dosen yang menerapkan model pembelajaran yang menggunakan metode *blended learning* akan meningkatkan *critical thinking skill* mahasiswa secara optimal. Selain itu, dengan *blended learning* guru akan memahami konsep baru dari pendidikan berkemajuan yang

mana menggaungkan dua metode sehingga menghasilkan suatu metode pembelajaran yang unik dan kekinian.

Untuk Pemerintah, Dari penelitian ini, pemerintah perlu untuk mengetahui kebutuhan dan model pendidikan yang lebih menarik dan menyesuaikan tuntutan era revolusi industri. Hal ini dikarenakan, pemerintah akan lebih mengetahui apa yang perlu dimiliki dan perlu diketahui dari era revolusi industri 4.0. dari hal tersebut, model pembelajaran *blended learning* akan lebih dioptimalkan dan disesuaikan dengan era reavolusi industri 4.0.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Debra Bath and John Bourke. (2010). *Getting Started with Blended Learning*. Griffith Institute for Higher Education: Australia
- Leslie, Y. (2001). *Fun Works, Creating Places Where People Love to Work*. Alih Bahasa oleh Ferdinandus Untoro Ardi. Buana Ilmu Populer, Jakarta.
- Rahma, W. (2017). Window Shopping: Model Pembelajaran yang Unik dan Menarik. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, Vol. 2, No. 2 Hal 1-8.
- Redolfo, P. Ang. (2001). *Elements of Student Centred Learning*. Loyola Schools Loyola Antenoe de Manila University, Office of Research and Publication
- Sutisna, Anan. (2016). Pengembangan Model Pembelajaran Blended Learning pada Pendidikan Kesetaraan Program Paket C dalam Meningkatkan Kemandirian Belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan* Vol. 18, No.3
- UU Sistem Pendidikan Nasional No. 2 tahun 2003
- What is quiziz? (n.d.). diambil dari [http:// www.equiziz.com/index.php?option=com\\_content&task=view &id=1&Itemid=1](http://www.equiziz.com/index.php?option=com_content&task=view&id=1&Itemid=1)