

Model Pembelajaran Menggunakan Hypertext dan Hypermedia Pembelajaran Blended Learning pada Hasil Pembelajaran IPS SD

Indri Fitriani Juardi¹, Silmi Ireskiani Ainun², Tin Rustini³, Yona Wahyuningsih⁴

^{1,2,3,4} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia

Email: indrifitriani@upi.edu¹, silmiireskianiainun@upi.edu², tinrustini@upi.edu³, yonawahyuningsih@upi.edu⁴

Abstrak

Hypertext dan hypermedia adalah jenis perangkat lunak multimedia yang menghubungkan teks, gambar, grafik, video, dan audio. Menggunakan hypertext dan hypermedia dalam konteks blended learning sebagai metode untuk membuat kegiatan pembelajaran lebih interaktif. Pengguna dapat membuat link antara teks, gambar, klip audio, dan klip video sebagai link atau hyperlink. Melalui blended learning IPS, keterampilan kolaboratif siswa dalam pendekatan hypertext dan hypermedia terintegrasi, dan proses pembelajaran menjadi bermakna karena tidak hanya terkait dengan pencapaian materi pembelajaran, tetapi siswa juga belajar mengoperasikan komputer dan kehidupan sosial dalam diskusi kelompok. Penggunaan hypertext dan hypermedia secara efektif dapat merangsang minat siswa untuk mempelajari IPS. Hal ini juga efektif dalam meningkatkan prestasi siswa dalam IPS.

Kata kunci: *Hypertext dan Hyperlink; Blended Learning*

Abstract

Hypertext and hypermedia are types of multimedia software that link text, images, graphics, video, and audio. Using hypertext and hypermedia in the context of blended learning as a method to make learning activities more interactive. Users can create links between text, images, audio clips, and video clips as links or hyperlinks. Through social studies blended learning, students' collaborative skills in hypertext and hypermedia approaches are integrated, and the learning process becomes meaningful because it is not only related to the achievement of learning materials, but students also learn to operate computers and social life in group discussions. The use of hypertext and hypermedia can effectively stimulate students' interest in studying social studies. It is also effective in improving student achievement in social studies.

Keywords : *Hypertext and Hyperlink; Blended Learning*

PENDAHULUAN

Ilmu sosial adalah bahan kajian komprehensif yang merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi, dan modifikasi yang terorganisir dari konsep dan keterampilan dalam sejarah, geografi, sosiologi, antropologi, dan ekonomi.

Geografi, sejarah dan antropologi adalah disiplin ilmu yang sangat terintegrasi. Penelitian geografis memberikan wawasan yang komprehensif tentang suatu wilayah, sementara penelitian sejarah memberikan wawasan tentang peristiwa-peristiwa dari periode waktu yang berbeda. Antropologi mencakup studi perbandingan objek budaya yang berhubungan dengan nilai, kepercayaan, struktur sosial, aktivitas ekonomi, organisasi politik, ekspresi dan semangat, teknologi, dan budaya terpilih. Ilmu politik dan ekonomi termasuk dalam ilmu kebijakan dalam kegiatan terkait pengambilan keputusan.

Sosiologi dan psikologi sosial adalah ilmu-ilmu perilaku, seperti konsep peran, kelompok, institusi, proses interaktif, dan kontrol peran, kelompok, institusi, proses interaktif,

dan kontrol sosial. Konsep-konsep ini banyak digunakan dalam ilmu-ilmu sosial dan ilmu-ilmu sosial.

Bentuk terbaru dari pemanfaatan TIK dalam pembelajaran adalah proses pembelajaran virtual atau biasa disebut pembelajaran virtual (disebut juga e-learning). Proses pembelajaran virtual berlangsung di ruang kelas virtual dan/atau universitas virtual yang berada di dunia maya (cyber world) melalui jaringan internet. Proses pembelajaran virtual didasarkan pada pemisahan spasial dan temporal antara mahasiswa dan dosen, dan sistem pembelajaran terbuka - pada intinya, akses terbuka dan pilihan bebas siswa mobile dari berbagai sumber belajar dan proses pembelajaran.

Pembelajaran virtual menggunakan World Wide Web (www) pada prinsipnya menyediakan apa yang diinginkan semua orang (dalam berbagai bentuk), di mana mereka inginkan, kapan mereka inginkan (menyediakan apa yang diinginkan orang, apa yang mereka inginkan, dan apa yang mereka inginkan) waktu yang diinginkan). www).

Saat mengajar mata pelajaran tertentu, materi dapat didistribusikan dalam hypertext dan hypermedia. Jika pembelajar merasa bagian tersebut kurang, pembelajar yang bersangkutan dapat mengunjungi halaman ini untuk memperdalam atau memperkaya pengetahuannya. Hal semacam ini telah banyak dilakukan di industri teknologi informasi, dan vendor teknologi besar seperti Microsoft, Oracle, Cisco, dll. Telah menghasilkan banyak e-book berbasis hypertext dan sejenisnya untuk memfasilitasi pembelajaran bagi orang-orang dari berbagai latar belakang.

Bentuk pembelajaran campuran ini menggabungkan interaksi pribadi dalam pertemuan kelas tatap muka dengan pendidikan online dengan tingkat fleksibilitas belajar yang tinggi. Ketika siswa membutuhkan akses ke sana, proses pembelajaran dapat ditingkatkan dengan menghubungkan materi pembelajaran yang tersedia secara online (Bender, 2006: 114).

Banyak penelitian yang telah dilakukan terhadap kemampuan dan perilaku manusia menggunakan teknologi informasi, umumnya mengacu pada teori kognisi sosial yang dikemukakan oleh Albert Bandura. Bandura (1986) mengusulkan konsep self-efficacy untuk menjelaskan keyakinan individu tentang kemampuan mereka untuk melakukan sesuatu. Compeau dan Higgins (1995) mengadopsi konsep self-efficacy Bandura untuk menjelaskan kemampuan dan perilaku manusia menggunakan komputer. Konsep Compeau dan Higgins ini dikenal sebagai efikasi diri komputasional. Studi lain yang terkait dengan ESC seseorang telah banyak melakukan dan merujuk secara umum ke dimensi ESC, ke: pengetahuan, keterampilan, sikap dan kemampuan.

Perkembangan teknologi yang semakin canggih di Indonesia, pembelajaran menggunakan metode hypertext dan hypermedia di sekolah dasar akan membawa Pendidikan Indonesia kearah yang lebih baik dan canggih. Berdasarkan konteks ini, tema yang akan diangkat adalah "Pengaruh model pembelajaran hypertext dan hypermedia dengan blended learning terhadap hasil belajar siswa memiliki kemajuan komputasional pada mata pelajaran IPS"

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode studi literatur. Metode studi literatur adalah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat, serta mengelolah bahan penelitian (Zed, 2008:3), dalam upaya untuk memberikan pemahaman penerapan pembelajaran IPS secara bermakna dengan mengkaji dari beberapa hasil penelitian dari jurnal dan buku.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hypertext dan Hypermedia

Hypertext dan Hypermedia adalah konsep multimedia berbasis komputer. Smaldino, et.al (2005) dan Roblyer (2006) menyatakan bahwa perangkat lunak komputer Hypertext dan Hypermedia merupakan komponen multimedia yang saling berhubungan (video, audio, teks, dan grafik) yang dapat diakses dengan mudah oleh pengguna akses informasinya. Clark dan

Mayer (2003) mendefinisikan elemen multimedia dalam dua cara: kata dalam bentuk narasi atau teks di layar, dan ilustrasi, foto, animasi, atau media informasi, dan grafik. Dengan demikian, Hypertext dan Hypermedia adalah multimedia interaktif berbasis komputer, termasuk teknologi terintegrasi yang merupakan bagian dari bidang teknologi pembelajaran yang berkembang. Teknologi terintegrasi ini memiliki ciri khusus yang membedakannya dengan multimedia lainnya, yaitu sifatnya yang non-linier, interaktif, integratif, dan adaptif. (Seels dan Richey, 1994).

Hypertext dan hypermedia dan alat e-learning lainnya termasuk metode pembelajaran yang mendukung pembelajaran di luar konten (Clark & Mayer, 2003). Dengan demikian, hypertext dan hypermedia tidak hanya perangkat statis, tetapi juga perangkat yang memungkinkan pembelajaran. Dalam hal ini, hypertext dan hypermedia dapat menjadi bentuk lengkap dari teori desain pembelajaran di sekolah dasar, dengan kemajuan teknologi yang pesat di Indonesia.

Berkat interaksi dan kekayaan format informasi yang dimiliki Hypertext dan hypermedia, penggunaannya dalam pengajaran cukup fleksibel. Empat pendekatan pembelajaran potensial yang dapat diwujudkan dari komputer melalui hypertext dan hypermedia adalah: (1) visualisasi untuk membantu interpretasi, (2) pembelajaran dengan simulasi untuk memudahkan penguasaan materi, (3) pembelajaran umpan balik otomatis pemecahan masalah, dan (4) pembelajaran kolaboratif dan terintegrasi antara pembelajaran mandiri (Kozma & Russell, 2004; Clark & Mayer, 2003).

Menurut Gagne dan Briggs (1979: 49-50), ada lima jenis keterampilan berdasarkan hasil belajar: (1) keterampilan intelektual (intellectual skills) (2) strategi kognitif (kognitif), (3) strategi berbicara. pengetahuan (verbal) pengetahuan), (4) Keterampilan motorik, dan (5) Sikap. Sedangkan Reigeluth (1983:15) berpendapat bahwa hasil belajar juga dapat didefinisikan sebagai efek yang memberikan ukuran validitas metode alternatif (strategi) dalam konteks yang berbeda, masih nyata dan hasil yang diinginkan. Hasil aktual adalah hasil dari penggunaan metode (strategi). Meskipun hasil yang diinginkan seringkali adalah tujuan yang mempengaruhi pemilihan metode. Artinya, hasil belajar berkaitan erat dengan metode (strategi) yang digunakan dalam situasi belajar tertentu. Ketepatan pilihan metode atau strategi pembelajaran di negara bagian, semakin baik hasil belajarnya.

Selain itu, Reigeluth (1983: 94) secara khusus menyatakan bahwa hasil belajar merupakan prestasi yang disebut keterampilan yang diperoleh (skill). Hasil belajar selalu dinyatakan dalam tujuan (spesifik) perilaku (kinerja). Percival dan Ellington (1984) memberikan pemahaman tentang hasil belajar sebagai kapasitas terukur untuk perubahan yang diinginkan individu berdasarkan karakteristik, variabel bawaan melalui perlakuan/metode pembelajaran tertentu. Hasil yang diperoleh dalam pengertian ini adalah hasil kegiatan dalam kehidupan siswa yang berupa pengetahuan sebagai hasil dari perlakuan/proses belajar.

Berdasarkan penjelasan teoritis hasil belajar di atas, peneliti secara konseptual mendefinisikan hasil belajar dan menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah perilaku berupa pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan, sikap, dan atau strategi kognitif yang bersifat baru dan turunan dari siswa di lingkungan setelah berinteraksi dengan lingkungan. Kondisi belajar. Pengetahuan, keterampilan, sikap, pengetahuan, dan atau strategi kognitif merupakan hal yang baru, artinya bukan apa yang dimiliki siswa sebelum memasuki lingkungan atau situasi belajar.

Hasil belajar juga dapat berupa kinerja atau keberhasilan yang ditunjukkan seseorang setelah menyelesaikan proses pembelajaran atau pelatihan. Hasil belajar yang diukur dalam penelitian ini adalah hasil ranah kognitif pada tingkat pengetahuan, pemahaman, analisis, dan evaluasi yang sesuai dengan karakteristik topik teknologi informasi dan komunikasi (TIK).

Computer Self-Efficiency

Menurut Compeau dan Higgins (1995), CSE (Computer Self-Efficiency) didefinisikan sebagai penilaian terhadap kemampuan seseorang dalam menggunakan komputer/sistem

informasi/teknologi informasi. Berdasarkan teori kognitif sosial yang dikembangkan oleh Bandura (1986), self-efficacy dapat didefinisikan sebagai keyakinan bahwa seseorang mampu melakukan perilaku yang berbeda. Bandura menyarankan bahwa self-efficacy orang memainkan peran penting dalam mempengaruhi motivasi dan perilaku (Igarria & Livari, 1995). Ini adalah penilaian masa depan, bukan penilaian tentang penggunaan komputer seseorang di masa lalu. Penelitian Campeau dan Biggins (1995) menunjukkan bahwa ada tiga faktor yang dapat mempengaruhi CSE: (1) Insentif dari pihak lain (2) Pihak lain sebagai pengguna (3) Dukungan.

Compeau dan Biggins menjelaskan bahwa CSE memiliki tiga dimensi yaitu: (1) ukuran, (2) kekuatan, dan (3) umum. Ukuran dimensi mengacu pada tingkat keterampilan yang diharapkan saat menggunakan komputer. Individu dengan skor CSE tinggi diharapkan untuk melakukan tugas komputasi yang lebih kompleks daripada individu dengan skor CSE rendah karena kurangnya dukungan atau bantuan. Dimensi ini juga menjelaskan bahwa semakin tinggi dimensi CSE seseorang terkait dengan tingkat pemahamannya terhadap tugas. Individu dengan tingkat CSE tinggi mungkin telah menyelesaikan tugas mereka dengan sedikit dukungan dan bantuan dari orang lain dibandingkan dengan tingkat CSE yang rendah. Dimensi kedua, kekuatan, menyangkut tingkat kepercayaan individu memiliki penilaian atau keyakinan bahwa mereka akan melakukan dengan baik pada tugas-tugas komputasi. Dimensi terakhir adalah umum, yang mengacu pada sejauh mana ulasan pengguna terbatas pada area aktivitas tertentu. Dalam konteks komputasi, domain ini mencerminkan perbedaan dalam konfigurasi perangkat keras dan perangkat lunak, sehingga mereka yang memiliki kemurahan hati CSE tinggi berharap dapat menggunakan sistem komputer dan paket perangkat lunak dengan mahir. Di sisi lain, CSE yang rendah menunjukkan bahwa seseorang memiliki akses terbatas ke paket perangkat lunak dan sistem komputer.

Marakas dkk., (1998) dan Agarwal dkk. (2000) membagi CSE menjadi dua kategori, CSE umum dan CSE khusus. Kedua kategori ini dibuat sehubungan dengan tugas komputer yang berbeda. Secara garis besar, CSE didefinisikan sebagai penilaian kemahiran individu dalam menggunakan berbagai aplikasi komputer. CSE tertentu mampu melakukan sejumlah tugas yang berhubungan dengan komputer di bidang lain.

Menurut Bandura, seperti dilansir Compeau dan Higgins (1995), ada empat sumber informasi tentang self-efficacy: (1) kepemilikan yang terkontrol, (2) pola perilaku, (3) keyakinan (4) keadaan sosial dan fisiologis. Sumber informasi yang paling kuat adalah pengalaman praktis utama dari perilaku sukses. Aplikasi praktis merupakan bagian penting dari pendidikan bagi individu untuk mengembangkan kepercayaan pada keterampilan. Sumber informasi kedua tentang efikasi diri atau pola perilaku adalah pemodelan perilaku, yang melibatkan mengamati orang lain dalam membentuk perilaku sebagai proses pembelajaran. Compeau dan Higgins (1995) menunjukkan bahwa pendekatan pemodelan perilaku untuk pelatihan komputer dapat meningkatkan persepsi seseorang tentang efikasi diri dan kinerja dalam konteks pendidikan. Sumber daya ketiga adalah pendekatan persuasif atau keyakinan, yang juga dapat mempengaruhi efikasi diri. Kepastian pengguna mengetahui dan berhasil menggunakan teknologi dapat membantu pengguna membangun kepercayaan. Sumber informasi terakhir tentang efikasi diri adalah keadaan fisiologis yang menunjukkan bahwa perasaan cemas berdampak negatif pada efikasi diri. Bandura (1986) menyatakan bahwa orang dengan kecemasan tinggi menunjukkan kurangnya kemandirian.

Pembelajaran interaktif keterampilan IPS terpadu yang dapat mendukung proses pembelajaran dan kegiatan pembelajaran, sekaligus memfasilitasi transisi topik yang lebih efektif dan memotivasi siswa untuk menyerap materi pembelajaran. Keberhasilan penerapan metode pembelajaran hypertext dan hypermedia melalui pembelajaran asosiatif dan keterampilan IPS terpadu tidak terlepas dari penguasaan perspektif konstruktivis dan prinsip kerakyatan dalam pembelajaran dalam metode ini, sehingga pembelajaran tidak kaku tetapi harmonis. Penerapan strategi pembelajaran hypertext dan hypermedia melalui blended learning dalam pembelajaran terpadu mata pelajaran IPS, biasanya memiliki 6 (enam) langkah, yaitu: (1) Mengurutkan objek, siswa dan kelompok pada komputer yang berbeda

(Siswa menelusuri sumber informasi, membuat pilihan). Topik dan dorongan siswa berpartisipasi dalam kelompok belajar dengan pilihan topik yang sama, komposisi kelompok berdasarkan minat mata pelajaran yang sama dan heterogen, guru membantu atau memfasilitasi akses informasi, (2) merencanakan tugas belajar (dibagikan oleh siswa atau dibantu oleh guru kelas dalam jadwal mereka sendiri). Kelompok pemangku kepentingan, termasuk: apa yang kami definisikan, bagaimana kami melakukannya, siapa yang membagi pekerjaan dan bagaimana, dan untuk tujuan apa mengeksplorasi topik ini, (3) melakukan survei (siswa menemukan mengumpulkan informasi, menganalisis data, dan menarik kesimpulan; kelompok harus berpartisipasi dalam kelompok untuk menyumbangkan upaya, tempat pertukaran, diskusi, klarifikasi dan sintesis ide), (4) penyusunan laporan akhir (anggota tim dasar) dari pesan proyek; merencanakan apa dan bagaimana melaporkan; membentuk panitia acara untuk mengkoordinasikan perencanaan presentasi; (5) menyajikan laporan akhir (presentasi dibuat untuk seluruh kelas dalam berbagai cara; bagian dari presentasi harus melibatkan partisipasi aktif audiens (kelompok lain); (6) menilai (siswa) masalah yang mereka lakukan, pekerjaan mereka melakukannya, dan memberikan umpan balik pada pengalaman emosional mereka; guru dan siswa bekerja sama untuk menilai pembelajaran; penilaian berbasis penilaian pemahaman konseptual dan pemikiran kritis). Dalam hypertext dan hypermedia melalui pembelajaran asosiatif ini diharapkan Pendidikan sekolah dasar Indonesia dapat lebih maju dan berkembang mengikuti zaman.

Kegiatan siswa melalui blended learning dan pengajaran IPS dengan metode Hypertext dan Hypermedia

Pengajaran IPS yang terintegrasi dapat meningkatkan kreativitas siswa di kelas, khususnya dalam proses pembelajaran. Bagaimana awalnya guru memulai dengan formulir; Pertama, guru harus memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkontribusi terhadap apa yang sedang mereka teliti. Kelompok dibentuk atas dasar heterogen. Dengan membagi kelompok-kelompok tersebut, siswa dapat meningkatkan prestasinya serta memiliki kebebasan untuk berkreasi dalam belajar sesuai dengan kemampuannya. Kedua, kelompok akan membagikan sub-topik untuk semua anggota. Kemudian membuat rencana masalah untuk melihat bagaimana proses akan berjalan dan sumber daya apa yang akan digunakan. Ketiga, siswa mengumpulkan, menganalisis dan mengevaluasi informasi, menarik kesimpulan, dan menerapkan pengetahuan baru bersama untuk mencapai pemecahan masalah kelompok. Keempat, setiap kelompok menyiapkan tugas akhir untuk dipresentasikan atau disajikan di depan kelas. Mintalah setiap kelompok untuk berdiskusi sedikit dengan teman mereka sebelum mereka tampil atau mempresentasikan kepada kelompok lainnya. Pembelajaran ini ternyata sangat efektif dan dapat meningkatkan kinerja mereka. Kelima, siswa mempresentasikan hasil kerjanya. Keenam, ujian mencakup semua topik yang dipelajari dan disajikan. Pembelajaran terpadu IPS ini sangat sulit terutama bagi guru untuk menguasai sistem pembelajaran, tetapi di sisi lain mereka dapat dan dapat menunjukkan sifat-sifat terpendam dari siswa.

Hal tersebut di atas dapat meningkatkan prestasi belajar siswa melalui enam tahapan prestasi belajar siswa sekolah dasar dalam pembelajaran kooperatif menggunakan metode hypertexts dan hypermedia melalui pembelajaran asosiatif IPS. Model pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran mengintegrasikan mata pelajaran IPS dengan kompetensi dasar. Pengembangan pemahaman dan analisis baru tentang hubungan antara kesadaran dan transportasi dan pergerakan nasional adalah pendekatan hypertexts dan hypermedia melalui pembelajaran asosiatif. Namun, sebelum menjelaskan apa itu hiperteks dan hypermedia melalui pembelajaran asosiatif, terlebih dahulu kita akan melihat asal muasal teori hiperteks dan hypermedia melalui pembelajaran gabungan.

Metode Hypertext dan Hypermedia Melalui Pembelajaran Gabungan Hypertext dan Hypermedia merupakan salah satu konsep multimedia berbasis komputer. Smaldino, et.al (2005) dan Roblyer (2006) menyatakan bahwa perangkat lunak komputer Hypertext dan Hypermedia merupakan komponen multimedia yang saling berhubungan (video, audio, teks, dan grafik) yang dapat diakses dengan mudah oleh pengguna akses informasinya.

Penerapan metode pengajaran ini terjadi dalam banyak tahapan yang berbeda dari metode ini dalam mengajar. Praktik akan dimulai dengan memaparkan sebuah masalah dari berbagai sumber. Misalnya bisa berupa kata-kata atau bagian dari pengalaman seseorang, bisa diberikan oleh guru ataupun bawa dari luar kelas. Ketika siswa menjawab pertanyaan, guru akan mengingatkan mereka untuk jawaban lainnya. Jika siswa menunjukkan minat pada jawaban yang berbeda, guru akan mendorong mereka untuk membentuk masalah mereka sendiri. Setelah membangun rumus, siswa bekerja dengan memperhatikan peran dan mengorganisasikannya. Diskusi dan pelaporan hasil selanjutnya merupakan pendahuluan pendekatan prosedural yang biasa digunakan dalam mata kuliah IPS Terpadu, dan merupakan salah satu sorotan kurikulum 1975.

Pembelajaran dapat mengambil bentuk sebagai berikut: 1) Siswa bertemu siswa yang bingung, 2) Siswa mengeksplorasi sekolah, 3) Siswa membentuk belajar berbicara dan mengaturnya untuk belajar (definisi peran), peran, tugas, dll.), 4) Pengembangan akhir kemandirian pembelajaran, 5) Uji analisis program penggunaan akhir dan 6) kegiatan daur ulang.

Terakhir, jalankan surat perintah pengeledahan terhadap target asli kelompok tersebut. Beberapa hal yang bisa dipelajari dari pendekatan ini ialah: Pertama, sistem sosial. Metode ini demokratis. Masalah muncul dari guru atau guru mengidentifikasi mereka sebagai topik. Guru dan murid memiliki status yang sama. Kedua, prinsip responsif adalah guru bertindak sebagai konsultan tanpa mengganggu struktur yang ada. Ketiga, sistem pendukung. Dukungan guru yang bersifat komprehensif dan responsif terhadap kebutuhan siswa-siswanya. Sebuah perpustakaan yang baik adalah persyaratan dasar untuk model. Selain hubungan, kontak dengan institusi di luar sekolah, individu dengan kebutuhan untuk memecahkan masalah siswa juga merupakan inti dari pembelajaran. Keempat, merupakan metode yang dapat digunakan di semua disiplin ilmu dan juga dapat digunakan sebagai elemen dalam perumusan dan pemecahan masalah. Dengan asumsi bahwa model ini memiliki berbagai keunggulan, dapat juga digunakan dalam pembelajaran mata pelajaran IPS, yang sering diterapkan dengan metode pemecahan masalah. Oleh karena itu, metode hypertext dan hypermedia juga digunakan dalam proses integrasi pembelajaran IPS karena metode ini dapat memecahkan masalah. Dengan demikian, siswa sekolah dasar dapat menemukan makna dalam proses Pendidikan mata pelajaran IPS dan model ini sesuai dengan apa yang diharapkan siswa belajar mengkonstruksi pengetahuan melalui interaksi sosial hypertext dan hypermedia.

Siswa Menggunakan Keterampilan Belajar Hypertext dan Hypermedia

Metodologi Pengajaran Hypertext dan hypermedia adalah multimedia interaktif berbasis computer, laptop ataupun tablet termasuk teknologi terintegrasi, yang merupakan bagian dari bidang teknologi pembelajaran yang sedang berkembang. Teknologi terintegrasi ini memiliki ciri khusus yang membedakannya dengan multimedia lainnya, yaitu sifatnya yang non-linier, interaktif, integratif, dan adaptif. (Seels dan Richey, 1994). Alat pengajaran untuk e-learning lanjutan dengan hypertext dan hypermedia tidak hanya mencakup konten (konten dan pengetahuan), tetapi juga metode pengajaran yang mendukung pembelajaran (Clark) & Mayer, 2003). Dengan demikian, hypertext dan hypermedia tidak hanya perangkat statis, tetapi juga perangkat yang memungkinkan pembelajaran. Dalam hal ini, hypertext dan hypermedia bisa menjadi bentuk lengkap dari teori desain pembelajaran.

Berkat interaksi dan kekayaan format informasi yang dimiliki hypertext dan hypermedia, penggunaannya dalam pengajaran cukup fleksibel. Empat pendekatan pembelajaran potensial yang dapat disampaikan melalui hypertext dan hypermedia interaktif/ multimedia adalah: (1) visualisasi untuk membantu interpretasi, (2) pembelajaran dengan simulasi untuk memudahkan penguasaan materi, (3) Pembelajaran Umpan Balik Otomatis pemecahan masalah, dan (4) pembelajaran kolaboratif dan terintegrasi antara pembelajaran mandiri. Metode belajar kelompok merupakan model kooperatif yang lengkap karena menggabungkan prinsip pembelajaran dengan prinsip pembelajaran konstruktivis dan pembelajaran demokratis. Metode belajar kelompok dapat melatih siswa untuk berpikir

secara mandiri. Partisipasi siswa aktif terlihat dari awal sampai akhir, siswa diberi kesempatan untuk lebih mengembangkan pendapatnya, guru mengetahui pendapat siswa namun ada baiknya guru mengoreksi kesalahan.

Dikombinasikan dengan pengajaran terpadu ilmu sosial, guru dapat meningkatkan metode pengajaran mereka untuk mempengaruhi perubahan positif dalam perilaku siswa. Mengembangkan model ini akan membantu guru mengembangkan keterampilannya untuk lebih memahami siswa dan menciptakan lingkungan yang lebih beragam untuk minat belajar siswa. Desain pembelajaran dalam penelitian ini adalah pada standar kualifikasi: menganalisis perkembangan Indonesia sejak masuknya pengaruh Barat terhadap penduduk dengan menggunakan keterampilan dasar; menganalisis hubungan antara perkembangan ide-ide baru dan perubahan sosial dengan kesadaran dan gerakan nasional. Indikator yang diteliti adalah kemampuan menganalisis bentuk organisasi mahasiswa dalam pergerakan nasional di Indonesia.

Konsisten dengan apa yang di jelaskan di bagian sebelumnya, desain yang digunakan dalam proses pembelajaran keterampilan dasar atas mengacu pada pendekatan Vygotsky melalui metodologi atau metode Hypertext dan Hypermedia dalam proses pembelajaran. Penulis menyebutkan pendekatan ini, karena proses pembelajaran sosial terpadu pemecahan masalah dapat menciptakan suasana belajar yang dianggap sangat bermanfaat bila menggunakan pendekatan atau metode Hypertext dan Hypermedia, karena pada prinsipnya pembelajaran sosial terpadu proses pembelajaran kooperatif selesai, maka siswa yang kurang memahami soal dengan baik akan bertanya kepada teman-temannya dalam kelompok, yang merasa memahami suatu konsep, serta guru yang siap membantu siswa dengan pengalaman yang relevan, proses pembelajaran melibatkan keterampilan inti ini. Hal ini sesuai dengan ajaran konstruktivis yang ditunjukkan oleh Vygotsky yang menyatakan bahwa siswa sekolah dasar lebih mudah memahami suatu konsep ketika proses pembelajaran membuat siswa stres, dan karenanya dapat menciptakan konstruksi pengetahuan melalui interaksi sosial media komputer dengan orang lain. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa siswa terlibat dalam proses pembelajaran yang bermakna karena tidak hanya keberhasilan bahan ajar, mereka juga belajar untuk hidup rukun karena mereka memimpin kehidupan siswa kelompok diskusi. Untuk menetapkan tujuan yang diharapkan, bagian sebelumnya menjelaskan pendekatan yang digunakan dalam desain pembelajaran sejarah dalam kaitannya dengan kompetensi utama untuk mengembangkan ide-ide baru dan menganalisis hubungan antara transformasi sosial, kesadaran nasional dan gerakan.

Selanjutnya, dengan melihat pandangan di atas, sekiranya metode tersebut cocok untuk diterapkan pada proses pembelajaran IPS di sekolah dasar, karena tujuan dari proses pembelajaran IPS ini ialah mendidik dan membekali siswa dengan seperangkat pengetahuan, sikap, nilai, moral, dan keterampilan untuk memahami lingkungan social masyarakat dapat dicapai. Dengan menggunakan hipertex dan hypermedia dapat menjadikan pembelajaran IPS lebih menarik, penuh tantangan dan bergairah dalam mempelajarinya, sehingga timbul harapan adanya pengembangan potensi siswa secara optimal dalam belajar mandiri serta belajar bersama untuk mencapai tujuan bersama.

SIMPULAN

Pertama, keberhasilan pelaksanaan pembelajaran Hypertext dan Hypermedia melalui blended learning dan keterampilan mengintegrasikan IPS tidak terlepas dari prinsip-prinsip visi konstruktivis dan metode pembelajaran demokrasi dalam metode ini, sehingga pembelajaran benar-benar harmonis, tidak kaku.

Kedua, aktivitas siswa dalam metode pembelajaran dan Hypermedia melalui blended learning pada subtopik kepada semua anggota. Kemudian membuat rencana dari masalah yang akan dipelajari, bagaimana prosesnya dan sumber apa yang akan digunakan. Siswa mengumpulkan, menganalisis dan mengevaluasi informasi, menarik kesimpulan dan menerapkan bagian pengetahuan baru mereka untuk solusi masalah kelompok. Akhirnya, siswa mempresentasikan pekerjaan mereka dan kelompok lain mengikutinya.

Ketiga, keterampilan kooperatif siswa dalam metode Hypertext dan Hypermedia melalui blended learning pada mata pelajaran IPS mencapai pembelajaran secara signifikan, karena itu bukan hanya tentang membuat bahan pembelajaran, tetapi siswa juga akan tau tentang menggunakan komputer dengan baik dan hidup sosial dari diskusi kelompok.

DAFTAR PUSTAKA

- Agarwal, Rithu, V. Sambamurthy, and R.M. Stair. 2000. "Research Report: The Solving Relationship between General and Specific Computer Self Efficacy - An Empirical Assessment", *Information Systems Research*, Vol. 11, No. 4.
- Bender, D. M., & Vredevoogd, J. D. 2006. Using Online Education Technologies to Support Studio Instruction. *Educational Technology & Society*, 9 (4), 114-122.
- Bersin, Josh. 2004. *The Blended Learning Book: Best Practices, Proven Methodologies, and Lessons Learned*. San Francisco: Pfeiffer
- Clark, R. C & Mayer, R. E. 2003. *E-Learning and The Science of Instruction*. San Francisco: Jossey-Bass/Pfeiffer.
- Compeau, Deborah R., and C.A. Higgins. 1995. "Computer Self Efficacy: Development of Measure and Initial Test", *MIS Quarterly*, Vol.19, No.12.
- Dabbagh, N. & Bannan-Ritland, B. 2005. *Online Learning, Concepts, Strategies, and Application*. Upper Saddle River: Pearson Education Inc.
- Degeng, INS., 1989. *Teori Pembelajaran: Taksonomi Variabel*. Jakarta: Program Magister Manajemen Pendidikan Universitas Terbuka.
- Dwiyogo, Wasis D. 2011. *Pembelajaran Berbasis Blended Learning*. Makalah disampaikan pada Seminar dan Lokarkarya Peningkatan Kualitas Pembelajaran melalui Blended Learning Model, FKM PPS Universitas Negeri Malang, 26 Maret 2011.
- Elliot, S. N., Kratchwill, T. R., Cook, J. L., & Traver, J. E. 2000. *Educational Psychology: Effective Teaching, Effective Learning*. Boston: Mc.Graw-Hill Higher Education.
- Gagne, R. M & Briggs, L. J. 1979. *Principles of Instructional Design*: New York; Holt, Rinehart, and Winstone.
- Gallegher, D. 2007. *Learning Styles, Self-Efficacy and Satisfaction with Online Learning: Is online Learning for Everyone?*. Dissertation. Graduate College of Bowling Green State University.
- Igbaria, M., dan J. Livari. 1995. "The Effect of Self Efficacy on Computer Usage", *Omega*, Vol.23, No.6.
- Kerlinger, F. N. 1986. *Foundations of Behavioural Research*. New York: CBS College Publishing.
- Kozma, R. B., & Russell, J. 2004. *Multimedia Learning of Chemistry*. Dalam R. E. Mayer. *Cambridge Handbook of Multimedia Learning*, (online) (<http://chemsense.org/abaout/papres/KozmaRussellMultimedia2004.pdf>, diakses 4 Agustus 2007).
- Percival, F & Ellington, H. *Buku Pegangan Teknologi Pendidikan*, (Terjemahan Sudjawro dan sarawati). London: Kogan Page (tanpa tahun)
- Reigeluth, C. M. 1983. *Instructional-Design Theories and Models: An Overview of their Current Status*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Inc.
- Roblyer, M. D. 2006. *Integrating Educational Technology into Teaching (Fourth Ed.)* Upper Saddle River: Pearson Education Inc.
- Schunck, D. H. 1983. Ability versus Effort Attributional Feedback: Differential Effect, Effect on Self-Efficacy and Achievement. *Journal of Educational Psychology*, 76, 3, 848-856.
- Seels, Barbara B. & Richey, Rita C. 1994. *Instructional technology: The Definition of Domain of The Field*. Washington DC, Association for Educational Communications and Technology (AECT).
- Sheng, Y.H.P., J.M. Pearson; L. Crosby. 2003. "Organization Culture and Employee's Computer Self Efficacy: an Empirical Study", *Information Resources Management Journal*. Vol. 16, No. 3.

- Smaldino, S. E., Russel, J. D., Heinich, R. & Molenda, M. 2005. *Instructional Technology and Media for Learning* (8th Ed.). Upper Saddle River: Pearson Education, Inc.
- So, H.-J., & Bonk, C. J. 2010. Examining the Roles of Blended Learning Approaches in Computer-Supported Collaborative Learning (CSCL) Environments: A Delphi Study. *Educational Technology & Society*, 13 (3), 189–200.
- Stone, N., V Arunachalam & John S. Chandler. 1996. "Crosscultural Comparisons: An Empirical Investigation of Knowledge, Skill, Self Efficacy and Computer Anxiety in Accounting Education", *Issues lit Accounting Education*. Vol. 11, No.2.
- Thorne, Kaye. 2003. *Blended Learning: How to integrate online & traditional learning*. London: Kagan Page Limited.
- Tuckman, B.W. 1999. *Conducting Educational Research*. (fifth edition). Orlando: Harcourt Brace College Publisher.
- Wijaya, Tony. 2003. Pengaruh Computer Anxiety terhadap Keahlian Dosen dalam Penggunaan Komputer: Perspektif Gender. *Skn'psl S1—Fe UAJY*. tidak dipublikasikan.