



**PENGEMBANGAN MODEL SEAMLESS LEARNING
TERHADAP PENINGKATAN SELF DIRECTED LEARNING
DI IAIN LHOKSEUMAWE**

Peneliti

Ketua :

Dr. Susi Yusrianti, M.Pd. ID: 20203722110307

Anggota :

Dr. Nurhayati, MA. ID: 203112631408000

Klaster	Penelitian Pengembangan Pendidikan Tinggi
Bidang Ilmu Kajian	Pendidikan
Sumber Dana	DIPA IAIN Lhokseumawe 2022

**LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI LHOKSEUMAWE
DESEMBER 2022**

LEMBARAN PENGESAHAN LAPORAN PENELITIAN

A. Identitas Penelitian

1. Judul Penelitian : Pengembangan Model Seamless Learning Terhadap Peningkatan Self Directed Learning Di IAIN Lhokseumawe
2. No. Reg Penelitian : 221220000053811

B. Ketua Peneliti

1. Nama : Dr. Susi Yusrianti, M.Pd
2. NIP/NIDN : 198204172009012010 / 2017048202
3. No. Reg. Peneliti : 20203722110307
4. Jab. Fungsional : Lektor / III d
5. Jurusan/ Prodi : FTIK / PAI

C. Anggota Peneliti

1. Nama : Dr. Nurhayati, MA
2. NIP/NIDN : 196312312006042114 / 2031126314
3. No. Reg. Peneliti : 203112631408000
4. Jab. Fungsional : Lektor / III d
5. Jurusan/ Prodi : FTIK / PAI

D. Jangka waktu Penelitian : Juni – Desember 2022

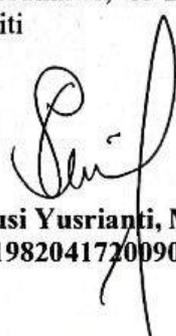
E. Anggaran

1. Sumber Anggaran : DIPA IAIN Lhokseumawe Tahun 2022
2. Jumlah Anggaran : RP. 50.000.000,-

Lhokseumawe, 15 Desember 2022
Peneliti

Mengetahui
LPPM IAIN Lhokseumawe
Sekretaris

Dr. Said Alwi, MA
LPRM 197905152005011009


Dr. Susi Yusrianti, M.Pd
NIP 198204172009012010

Menyetujui:
Institut Agama Islam Negeri Lhokseumawe
Rektor

Dr. Daulat, M.Ag
NIP 197602262000031002

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Dr. Susi Yusrianti, M.Pd
NIP/NIDN : 198204172009012010 / 2017048202
Jurusan/Prodi : FTIK / PAI
Institusi : IAIN Lhokseumawe

menyatakan bahwa laporan penelitian yang berjudul “Pengembangan Model Seamless Learning Terhadap Peningkatan Self Directed Learning di IAIN Lhokseumawe” merupakan karya asli saya bersama tim peneliti berdasarkan penelitian yang telah kami lakukan. Seluruh informasi dari sumber lain yang dikutip dalam laporan tersebut telah disebutkan di dalam teks dan dicantumkan dalam daftar referensi. Apabila kemudian hari terbukti bahwa laporan penelitian ini merupakan hasil plagiarisme dari pihak lain, maka saya bersedia untuk sepenuhnya menerima sanksi yang akan diberikan oleh kampus IAIN Lhokseumawe.

Demikianlah surat pernyataan keorisinalitas ini saya buat dengan sadar dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Lhokseumawe, Desember 2022



Susi Yusrianti
Dr. Susi Yusrianti, M.Pd
NIP: 198204172009012010

KATA PENGANTAR

Syukur kepada Allah SWT. dengan mengucapkan Alhamdulillahirabbil 'alamin Shalawat beriring salam kepada Rasulullah Muhammad SAW. dengan mengucapkan Allahummashalli 'ala saidina Muhammad. Berkat rahmat Allah SWT., Laporan penelitian dengan judul *Pengembangan Model Seamless Learning Terhadap Peningkatan Self Directed Learning di IAIN Lhokseumawe* dapat kami selesaikan. Laporan penelitian ini diajukan untuk program penelitian berbasis standar biaya keluaran pada Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Tahun Anggaran 2022. Proses penyelesaian penelitian ini tidak lepas dari masukan dan dukungan para teman sejawat dan pihak yang berkompeten dalam ilmunya, dengan ini kami mengucapkan terimakasih.

Disadari laporan antara penelitian ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu saran yang membangun sangat diharapkan, dan semoga dapat bermanfaat, Aamiin.

Lhokseumawe, Desember 2022

Peneliti

ABSTRAK

Pengembangan model pembelajaran Seamless Learning memungkinkan adanya interaktivitas dan meningkatkan Self Directed Learning yang melibatkan kemandirian mahasiswa dalam pembelajarannya dengan mengoptimalkan berbagai sumber belajar, baik secara formal maupun informal, lintas waktu dan lintas tempat. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan model pembelajaran Seamless Learning dalam peningkatan Self Directed Learning di IAIN Lhokseumawe. Metode penelitian yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE yaitu Analisis, Desain, Development, Implementasi dan Evaluasi. Subjek penelitian adalah mahasiswa prodi PAI yang berjumlah 22 orang dengan teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah angket dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa; rata-rata penilaian atau hasil validasi dari para ahli menyatakan bahwa perangkat pembelajaran berada dalam kategori 4,71, materi berada dalam kategori 4,63 dan tes berada dalam kategori 4,62. Hal ini berarti bahwa hasil penilaian dari kedua validator "sangat valid" dengan koefisien validitas isi lebih berada pada interval $4 \leq M \leq 5 \rightarrow$ sangat valid. Rata-rata nilai pre test self directed learning yang diukur sebelum menggunakan model pembelajaran seamless learning adalah 41 dan post test self directed learning yang diukur setelah menggunakan model seamless learning adalah 82,18. Hal ini menunjukkan bahwa self directed learning meningkat setelah menggunakan model pembelajaran seamless learning. Hal ini juga disesuaikan dengan indikator penilaian self directed learning, yaitu SDI, dikategori tinggi apabila skor antara 60 -100 dan rendah apabila skor antara 28 – 59. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Seamless Learning dapat meningkatkan Self Directed Learning di IAIN Lhokseumawe.

Kata Kunci: Seamless Learning, Self Directed Learning

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR.....	ii
ABSTRAK.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat Penelitian.....	5
E. Kajian Terdahulu Yang Relevan.....	5
F. Definisi Operasional.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	7
A. Seamless Learning.....	7
1. Pengertian Seamless Learning.....	7
2. Komponen Seamless Learning.....	9
3. Kerangka Desain Fasilitated Seamless Learning.....	13
4. Flow Experience Dalam Seamless Learning.....	15
B. Self Directed Learning.....	16
1. Pengertian Self Directed Learning.....	16
2. Karakteristik Keterampilan Self Directed Learning.....	21
3. Aspek-aspek Self Directed Learning.....	22
4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Self Directed Learning.....	23
BAB III METODE PENELITIAN.....	28
A. Jenis penelitian.....	28
B. Subjek penelitian.....	28
C. Desain Penelitian.....	28
D. Instrumen penelitian.....	30
E. Teknik Pengumpulan Data.....	35
F. Teknik analisis data.....	36
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	50
A. Deskripsi Hasil Penelitian.....	50
1. Analisis Model Pembelajaran Seamless Learning Terhadap Peningkatan Self Directed Learning.....	50
2. Desain Model Pembelajaran Seamless Learning Terhadap Peningkatan Self Directed Learning.....	53
3. Development Model Pembelajaran Seamless Learning Terhadap	

Peningkatan Self Directed Learning	55
4. Implementasi Model Pembelajaran Seamless Learning Terhadap Peningkatan Self Directed Learning	60
5. Evaluasi Model Pembelajaran Seamless Learning Terhadap Peningkatan Self Directed Learning	65
B. Pembahasan	78
BAB V PENUTUP.....	82
A. Simpulan	82
B. Saran	83
DAFTAR PUSTAKA	84

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Perangkat Pembelajaran	76
Lampiran 2. Instrumen Self Directed Learning	82
Lampiran 3. Validasi Ahli.....	94
Lampiran 4. Contoh Jurnal Seamless Learning	101
Lampiran 5. Narasi Singkat Penelitian	125
Lampiran 6. Laporan Keuangan	127

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Peningkatan kualitas pembelajaran yang tepat harus memperhatikan potensi peserta didik yang dapat dikembangkan dan diberdayakan. Hal ini sejalan dengan pendapat dari (Joice, Weil, & Calhoun (2009) yang menyatakan bahwa optimalisasi ruang belajar dengan berbagai dimensi menjadi sebuah forum pembelajaran. Forum yang dimaksudkan disini adalah wadah yang mampu menjadikan peserta didik lebih berbakat, berkualitas dan memiliki kemampuan pengendalian diri dalam belajar.

Namun kondisi pandemi mengakibatkan terjadinya penurunan motivasi belajar peserta didik dan tidak mampu menguasai materi pembelajaran dengan baik (Fadilla, Relawati, & Ratnaningsih, 2021). Pada awal munculnya e-learning telah menimbulkan kekhawatiran para guru, karena proses pembelajarannya yang lebih fokus pada pembelajaran online. Akibatnya proses pembelajaran hanya terbatas pada pembelajaran di dunia maya saja (wong, chen & Jan; 2012). Pembelajaran online yang semakin bervariasi, adanya optimalisasi rumah sebagai lingkungan belajar informal, penggunaan kelas pembelajaran formal, dan rendahnya kemampuan literasi dan teknologi serta kualitas pengalaman belajar yang rendah dan gangguan kesehatan mental peserta didik yang menjadi permasalahan tersendiri (Barrot, Llenares & Rosario, 2021).

Adanya inovasi dalam model pembelajaran diharapkan mampu mengatasi segala kendala dalam pembelajaran yang ada dengan memperhatikan kompetensi peserta didik dan perangkat pembelajaran yang mendukung serta adanya pembelajaran tanpa batas atau *seamless learning*. Model *seamless learning* didefinisikan sebagai pembelajaran yang dapat beralih dari satu konteks menuju konteks lainnya seperti formal dan informal, pribadi dan sosial, dan sebagainya, serta menjadikan pribadi tersebut sebagai perantara (Chan, et. al. 2006).

Pembelajaran formal dan informal perlu dijembatani dengan baik, termasuk individu dan sosial baik di kelas dan di luar kelas/online (wong, L.H.,

2013). Keberhasilan akademik yang baik menjadi sebuah urgensi dalam mengaitkan pengalaman siswa di kelas dan di luar kelas, sebagaimana yang disampaikan dalam forum American College Personnel Association di tahun 1994 (Wong, L.-H., & Looi, C.-K. (2011), serta *seamless learning* dapat terwujud jika adanya pengintegrasian pembelajaran formal dan informal (wong, L. H., 2012).

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *seamless learning* sangatlah penting untuk dikembangkan dan diterapkan. Sebagaimana Wong (2013) yang telah mengembangkan pembelajaran *seamless* yang sistematis dengan mendesain lingkungan pembelajaran yang difasilitasi atau *Facilitated Seamless learning* (FSL). Penelitian ini mengusulkan kerangka desain untuk proses FSL, meliputi MSL1, MSL2 dan MSL6. kemudian siklus proses aktivitas terdiri dari "belajar Keterlibatan" (E), "Pembelajaran Pribadi" (P), "Pembelajaran sosial online"(S), dan "Konsolidasi dalam kelas"(C). Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai post-test berbeda secara signifikan (meningkat) dari nilai *pre-test*.

Demikian pula penelitian tentang pengaruh *seamless learning* terhadap kemampuan berfikir kritis dilakukan oleh Wong, L.-H., Chen, W., & Jan, M. (2012). Dalam penelitian ini proses pembelajaran dengan bantuan ponsel yang menonjolkan kebiasaan berfikir dan keterampilan siswa dalam memaknai aktivitas sehari-hari, dan mengaitkan dengan informasi yang diperoleh dalam pembelajaran formal. Penelitian ini membuktikan bahwa *seamless learning* dapat melatih keterampilan berfikir siswa dan juga kemampuan memecahkan masalah.

Dalam *seamless learning* ada tujuh jenis pembelajaran: 1) full *seamless learning*, 2) semi-*seamless learning*, 3) in-class only non-*seamless mobile learning*, 4) outside-class only non-*seamless mobile learning*, 5) in-class only non-*seamless fixed learning*, 6) outside-class only non-*seamless fixed learning*, 7) computer-less learning (Uosaki, N., Ogata, H., Li, M., Hou, B., & Mouri, K., 2013). *seamless learning* merupakan landscape yang terus berubah yang perlu disempurnakan secara terus-menerus, ditafsir ulang dan dikontekstualisasikan kembali (Wong, 2015).

Dalam konteks pembelajaran *seamless*, beberapa peneliti mengarahkan penelitian penggunaan *seamless learning* untuk meningkatkan kemampuan akademik. Namun hasil penelitian tersebut belum menyentuh secara khusus tentang kemandirian belajar mahasiswa.

Self Directed Learning (SDL), yaitu kemandirian dari tiap peserta didik dalam menyelesaikan pembelajarannya (Gavrin, 2006; Reigeluth et al., 2017). Adanya penggabungan antara pembelajaran formal dan informal diharapkan mampu meningkatkan SDL peserta didik, hal ini dikarenakan adanya pembiasaan pembelajaran baik di kelas maupun diluar kelas. Donnell yang meneliti penggunaan *mobile learning* sebagai alat untuk belajar yang dapat mengatasi masalah pembelajaran pada mahasiswa magang di *Dublin Institute of Technology*. Penelitian ini menemukan bahwa *mobile learning* mampu meningkatkan SDL mahasiswa (Donnell, 2014).

Penelitian Jimoyiannis & Tsiotakis menyatakan bahwa e-portfolio mampu menjadi bukti pendukung yang efektif dalam program pembelajaran yang mampu mengembangkan SDL secara dinamis (Jimoyiannis & Tsiotakis, 2016), dan penelitian lainnya menunjukkan bahwa SDL adalah kunci dari kesuksesan pembelajaran berbasis web (Hennis, Vries, & Veen, 2017).

Namun demikian belum ada penelitian yang mengaitkan antara *seamless learning* dan *self directed learning* secara utuh. Sehingga perlu diteliti tentang "Pengembangan Model *Seamless Learning* Dalam Peningkatan *Self Directed Learning* di IAIN Lhokseumawe".

Berdasarkan hasil observasi awal di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Lhokseumawe peneliti menemukan bahwa *self directed learning* (SDL) mahasiswa masih rendah sehingga mahasiswa kurang mandiri dalam mengelola pembelajarannya. Untuk meningkatkan SDL tersebut, peneliti mengembangkan model *seamless learning* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Dengan pertimbangan bahwa adanya keterkaitan antara pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan *seamless learning*. Di mana, untuk tercapai tujuan pembelajaran

yang diharapkan, maka pembelajaran Pendidikan Agama Islam harus dilakukan secara kontinyu, dilakukan tanpa batas waktu dan tempat pada lingkungan formal dan informal. Oleh karena itu, *model seamless learning* dapat diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka di perlukan sebuah model pembelajaran yang baru untuk meningkatkan SDL dalam belajar, dalam hal ini peneliti melakukan penelitian lebih lanjut dengan mengembangkan model pembelajaran *seamless learning* di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Lhokseumawe, diharapkan hasil pengembangan model ini dapat menjadi solusi dalam mengatasi masalah tersebut diatas. Sehingga mahasiswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan SDL pada mahasiswa. Dengan demikian peneliti dapat merumuskan judul penelitian ini yaitu: "Pengembangan Model Pembelajaran Seamless Learning Terhadap Peningkatan Self Directed Learning Di IAIN Lhokseumawe".

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka perlu disusun beberapa rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana analisis model pembelajaran Seamless Learning dalam meningkatkan Self Directed Learning di IAIN Lhokseumawe?
2. Bagaimana desain model pembelajaran Seamless Learning dalam meningkatkan Self Directed Learning di IAIN Lhokseumawe?
3. Bagaimana pengembangan model pembelajaran Seamless Learning dalam meningkatkan Self Directed Learning di IAIN Lhokseumawe?
4. Bagaimana implementasi model pembelajaran Seamless Learning dalam meningkatkan Self Directed Learning di IAIN Lhokseumawe?
5. Bagaimana evaluasi model pembelajaran Seamless Learning dalam meningkatkan Self Directed Learning di IAIN Lhokseumawe?

C. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka yang menjadi tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan analisis model pembelajaran Seamless Learning dalam meningkatkan Self Directed Learning di IAIN Lhokseumawe.
2. Mendeskripsikan desain model pembelajaran Seamless Learning dalam meningkatkan Self Directed Learning di IAIN Lhokseumawe.
3. Mendeskripsikan pengembangan model pembelajaran Seamless Learning dalam meningkatkan Self Directed Learning di IAIN Lhokseumawe.
4. Mendeskripsikan implementasi model pembelajaran Seamless Learning dalam meningkatkan Self Directed Learning di IAIN Lhokseumawe.
5. Mendeskripsikan evaluasi model pembelajaran Seamless Learning dalam meningkatkan Self Directed Learning di IAIN Lhokseumawe.

D. MANFAAT PENELITIAN

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis bagi beberapa pihak antara lain:

1. Kegunaan Teoritis
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran yang memadukan antara pembelajaran online dan tatap muka
 - b. Dalam melaksanakan proses pembelajaran pendidikan agama Islam perlu memperhatikan karakteristik mahasiswa.
2. Kegunaan Praktis
 - a. Temuan penelitian ini bisa menjadikan masukan bagi dosen dalam menerapkan strategi pembelajaran untuk meningkatkan *student engagement* dan hasil belajar kognitif, sehingga dapat meningkatkan mutu pembelajaran pendidikan agama Islam.
 - b. Temuan penelitian ini juga memberikan manfaat yang besar bagi mahasiswa, yaitu mereka lebih termotivasi dalam mengikuti

perkuliahan pendidikan agama Islam. Hal ini disebabkan karena mahasiswa dapat belajar setiap saat dengan fasilitas yang ada, baik secara online maupun offline.

- c. Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai dasar pertimbangan untuk melakukan penelitian lebih lanjut tentang *just in time teaching* dan *self directed learning*, pada lokasi dan konten yang berbeda.

E. KAJIAN TERDAHULU YANG RELEVAN

Berikut ini adalah beberapa kajian terdahulu yang relevan dengan penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Koutromanos & Avraamidou menemukan adanya peningkatan hasil belajar dan motivasi setelah diberikan perlakuan belajar di lingkungan formal dan informal dengan mobile game (Koutromanos & Avraamidou, 2014). Penelitian ini lebih berfokus pada pembelajaran formal dan informal namun belum dikaitkan dengan self directed learning.
2. Song (2014) menggunakan *Bring Your Own Device (BYOD)* dalam strategi *seamless learning* inkuiri, sehingga kemampuan menganalisis siswa dapat meningkat. Penelitian ini menggunakan mobile dengan aplikasi fleksibel dan tepat guna. Penelitian ini sudah mengembangkan seamless learning, namun belum dikaitkan dengan self directed learning.
3. Nordmark & Milrad (2015) menemukan bahwa menggunakan *Mobile Seamless learning (MSL)* yang didukung oleh Mobile Digital Storytelling (mDS) dapat peningkatan kemampuan berfikir siswa.
4. Model pembelajaran seamless berbasis proyek juga dapat dikembangkan dengan mengintegrasikan pembelajaran formal dan informal pada mata kuliah ekonomi Islam, (Safiah, et.al, 2020).
5. SDL dan keberhasilan akademik memiliki hubungan dalam perolehan hasil belajar. (Tekkol & Demirel, 2018).
6. Rashid & Asghar meneliti penggunaan Media dan Teknologi Skala dan Sikap (MTUAS), Skala Penilaian-Sendiri dari Pembelajaran Arahkan Sendiri (SRSSDL), dan versi siswa dari Skala Keterlibatan Kerja Utrecht

(UWES-S). Hasil Penelitian menunjukkan adanya interaksi antara pembelajaran berbasis teknologi, student engagement, SDL dan prestasi belajar. (Rashid & Asghar, 2016).

Berdasarkan beberapa kajian terdahulu, jelaslah bahwa penelitian pengembangan model seamless learning dalam peningkatan self directed learning di IAIN Lhokseumawe dapat dilanjutkan guna memperkaya khazanah pendidikan Islam.

F. Definisi operasional

Berikut ini adalah devinisi variabel penelitian yaitu:

- a. *Seamless Learning* adalah pembelajaran yang dapat dilakukan baik secara formal maupun informal, dengan atau tanpa digital, individu dan kelompok. Pembelajaran lintas waktu yang dapat dilakukan kapanpun, dimanapun dan dengan siapapun.
- b. *Self Directed Learning* adalah kemandirian dari tiap peserta didik dalam menyelesaikan pembelajarannya.

BAB II

LANDASAN TEORETIS

A. Hakikat *Seamless Learning*

1. Pengertian *Seamless Learning*

Seamless secara harfiah artinya suatu kontinuitas yang berlangsung secara halus (Saida,2014:14). Munculnya istilah *Seamless Learning* pertama kali sebenarnya tidak ada kaitannya dengan penggunaan teknologi dalam pembelajaran, sebagaimana yang dikemukakan oleh Kuh terkait *Seamless Learning*:

“The word “seamless” suggests that what was once believed to be separate, distinct parts (e.g., in-class and out-of-class, academic and non-academic; curricular and co-curricular, or on-campus and off-campus experiences) are now of one piece, bound together so as to appear whole or continuous. In Seamless Learning environments, students are encouraged to take advantage of learning resources that exist both inside and outside of the classroom...students are asked to use their life experiences to make meaning of materials introduced in classes...” (Eko, 2021:35).

Kemudian Chan mendefinisikan *Seamless Learning* sebagai suatu kontinuitas dalam pembelajaran dengan menerapkan beberapa skenario didukung dengan menggunakan perangkat bergerak. Terdapat beberapa definisi dari para ilmuwan mengenai *Seamless Learning* yang memang beragam, namun secara umum dapat dikatakan bahwa konsep ini mengacu pada transisi antara konteks dan skenario belajar yang terjadi agar berlangsung mulus dan selancar mungkin (Donna, 2018:43).

Istilah “*Seamless Learning*” (SL) – sering disebut dari bahasa Jerman sebagai “*continuous learning*” (Fössl, 2014) – diciptakan oleh American College Personnel Association pada tahun 1994. *Seamless Learning* adalah pembelajaran yang pada awalnya adalah bagian yang berbeda baik secara tempat, akademik dan pengalaman belajar kemudian menjadi satu bagian dan berkesinambungan. Peserta didik didorong untuk memanfaatkan segala sumber belajar secara fleksibel

dan menyeluruh, menggunakan pengalaman hidup untuk memaknai materi yang diperkenalkan di kelas (Wong & Looi, 2011)

Seamless learning merupakan pembelajaran lintas konteks yang bertujuan untuk memperkuat ruang lingkup pembelajaran dengan memperluas ruang belajar siswa dari rumah dan sekolah ke konteks kehidupan sehari-hari (Song, Y.,2018), memungkinkan pengalaman belajar yang berkesinambungan di berbagai latar yang berbeda (Milrad et.al. 2013). Seamless learning disebut juga dengan pembelajaran tanpa batas (Chan et al., 2006; Wong & Looi, 2011), yaitu yang menekankan perlunya rancangan kegiatan pembelajaran di lingkungan kelas dan luar kelas dalam mengimplementasikan apa yang telah dipelajari di kelas dalam aktivitas sehari-hari, dan sebaliknya membawa berbagai permasalahan dalam kehidupan sehari-hari ke dalam kelas.

Seamless Learning adalah belajar yang menekankan pada semua jenis learning yang ada, formal, informal, individual, physical, semua menjadi satu. Setiap tarikan nafas pada dasarnya manusia belajar (Yusril, 2021:229). Pengalaman belajar secara terus menerus identik dengan penerimaan informasi belajar dimana saja. (Milrad,Dkk,2013:26). Sebuah pembelajaran yang lancar, terdapat perangkat pembelajaran yang dapat menyesuaikan dengan substansi pembelajaran dengan konteks pembelajaran. Maka dari itu dalam pembelajaran yang lancar, peserta didik menerima informasi dan pengalaman belajar yang sama, terlepas dari konteks tempat peserta didik berada (Paul,2015:206). Kuh mengatakan bahwa setiap informasi yang diterima sebelumnya merupakan informasi dan pengalaman belajar yang berbeda dari sebelumnya baik pengalaman di dalam kelas dan di luar kelas ataupun akademik dan non akademik, hal itu mesti dilakukan harus dilakukan bersamaan agar tampak terus menerus untuk melengkapi setiap informasi dari informasi sebelumnya.

Salah satu bentuk pembelajaran yang terus-menerus seperti ketika kegiatan proses pembelajaran di sekolah yang dipimpin oleh guru di sebuah kelas, lalu diteruskan sebagai pekerjaan di rumah, kemudian tatkala sebuah informasi yang menarik dari program televisi atau surat kabar maka mulailah perjalanan belajar yang mengarah pada eksplorasi, diskusi, atau pembelajaran formal. Meskipun

peserta didik mungkin menyadari konteks pada titik manapun dalam perjalanan ini dan dapat mengambil manfaat dari sumber daya kontekstual, pengalaman keseluruhan adalah abstrak dari waktu dan lokasi tertentu. Pada tingkat yang paling sukses, seorang peserta didik mungkin dapat mengalami keadaan aliran keterlibatan berkelanjutan dengan suatu topik terlepas dari waktu yang berlalu dan lingkungan yang berubah.

Ini berkaitan dengan gagasan belajar memotivasi diri di mana peserta didik memiliki keinginan intrinsik untuk terus belajar, sehingga proses mencari tahu adalah merupakan kesadarannya sendiri dan peserta didik termotivasi untuk mengumpulkan pengetahuan dengan menjelajahi ide dan lingkungan terdekat. Sikap terpenting yang dapat dibentuk adalah keinginan untuk terus belajar dimanapun dan kapanpun peserta didik tersebut berada. Aliran belajar yang memotivasi diri seperti ini jarang terjadi secara spontan.

Seamless Learning mendukung para peserta didik untuk belajar ketika mereka ingin belajar, meskipun berada pada berbagai skenario dan mereka dapat berpindah dari skenario yang satu ke skenario yang lain dengan cepat dan mudah. Maka dari itu, ruang untuk *Seamless Learning* terdiri atas berbagai skenario dimana peserta didik dapat aktif, produktif, kreatif dan bisa berkolaborasi melalui lintas lingkungan belajar yang berbeda pada waktu kapanpun dan dimanapun peserta didik itu berada (Looi, Dkk, 2370).

Sehingga dapat diketahui bahwa penekanan dari *Seamless Learning* adalah mendukung peserta didik untuk mengoptimalkan pengalaman belajar mereka dan kepeduliannya terhadap pengalaman yang masih abstrak dengan pengalaman nyata. Ditambah lagi dengan keunikan sistem ini yang memberikan kepada peserta didik dapat pindah dari suatu skenario pembelajaran kepada skenario pembelajaran yang lain dengan mudah dan cepat (Donna, 2018:43).

Chen berpendapat bahwa pengalaman belajar bisa diperdalam ketika suasana yang baik diciptakan, yang mana siswa dapat membangun kesinambungan diantara pengalaman-pengalaman yang menghubungkan berbagai pembelajaran. (Milrad,Dkk,2013:26). Apabila terjadi pemutusan dalam siklus,

pembelajaran cenderung lebih dangkal dan mungkin tidak relevan dengan kehidupan peserta didik.

Oleh karena itu, dalam interaksi antar pendidik, peserta didik dan sumber belajar, peserta didik dan lingkungan belajar dalam kaitan hubungan sinergi pembelajaran di kedua kondisi dunia nyata dan dunia maya, diperlukan suatu desain yang tepat terhadap peralihan antar skenario dan konteks pembelajaran yang salah satunya adalah melalui konsep dan desain *seamless learning* (Eko, 2021:35).

Para ahli memberi banyak definisi terkait *seamless learning*, namun secara garis besar konsep *seamless learning* mengacu pada sebuah transisi antara konteks dan skenario belajar yang terjadi menjadi selancar atau semulus mungkin.

2. Komponen *Seamless Learning*

Pengalaman belajar individu harus dimulai dari bimbingan dan dukungan seorang guru. Misalnya dimulai dengan pembelajaran di dalam kelas, kemudian dilanjutkan pembelajaran di luar kelas yang hanya dengan pengawasan guru, atau dengan bantuan teknologi. Untuk selanjutnya peserta didik akan terbiasa dan termotivasi untuk belajar secara mandiri.

Seaw memberikan definisi enam komponen dari sebuah *seamless learning*, yaitu:

- a) *Space*: *seamless learning* mendukung peserta didik untuk dapat bergerak secara lancar dan kontinyu antar ruang yang berbeda secara virtual (non fisik) maupun secara fisik.
- b) *Time*: waktu mempunyai peranan sangat penting di dalam mengembangkan sebuah pengamatan. Contoh sederhananya adalah pengambilan data secara fisik dilakukan di kebun binatang, namun pada waktu bersamaan dalam konteks yang sama dilakukan di museum.
- c) *Context*: desain kontek tentunya memiliki pengaruh besar terhadap proses pembelajaran. Misalnya, pengambilan data dilakukan dalam konteks formal di sekolah, dan kontinuitas dari pembelajaran dilakukan secara informal di luar sekolah

- d) *Community*: merupakan komunitas dalam lingkup seamless learning yang terdiri atas pendidik, peserta didik dan *domain expert*.
- e) *Cognitive Tools*: berupa alat atau sarana yang digunakan untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan kognitif, seperti smartphone. Fitur smartphone yang digunakan pada umumnya digunakan untuk merekam data, mengambil gambar, termasuk mengunggah data ke online portal, dan lain sebagainya.
- f) *Artifacts*: merupakan objek berupa hasil kerja peserta didik yang dihasilkan dalam proses pembelajaran tersebut (Peter,2010:159).

Pada dasarnya dalam *Seamless Learning*, pelajar diberikan kesempatan untuk berkolaborasi dan berinteraksi dengan berbagai cara dengan teman sejawat, sumber belajar dan dunia nyata (*physical world*). Chan telah menggunakan istilah *Seamless Learning* untuk segala aktifitas yang ditandai dengan kontinuitas pengalaman belajar melalui konteks belajar yang berbeda dengan menggunakan teknologi mobile dan ubiquitous, dalam hal ini perangkat bergerak seperti smartphone berperan penting dalam *Seamless Learning* (Saida,2014:12).

Pada dasarnya dalam *Seamless Learning*, pelajar diberikan kesempatan untuk berkolaborasi dan berinteraksi dengan berbagai cara baik dengan teman belajar, sumber belajar dan dunia nyata (*physical world*), selain itu interaksi tersebut juga dilakukan melalui dunia maya (*virtual worlds*) (Saida,2014:12). Hal ini dimaksudkan bahwa *seamless learning* memiliki berbagai macam kegiatan sesuai dengan minat anak dan dapat dilakukan ketika anak ingin belajar tidak kenal waktu dan tempat, kegiatan ini diberikan untuk memberi kesempatan anak berkolaborasi dan berinteraksi dengan teman sebagai sumber belajar di dunia nyata dan dapat berinteraksi di dunia maya.

Keunggulan pada *Seamless Learning* ini adalah, mendukung pebelajar untuk mengoptimalkan pengalaman belajar dan kepedulian mereka terhadap pengalaman yang abstrak dan yang konkrit. Sehingga menjadikan tantangan pendidikan dalam era digital ini adalah bukan lagi hanya berfokus pada konten apa yang akan dipelajari namun telah berkembang menjadi bagaimana dan kapan

pembelajaran tersebut terjadi. Menggunakan *seamless learning*, belajar mengajar tidak lagi terbatas pada sebuah ruang yang tetap di waktu yang telah ditetapkan, namun pembelajaran dapat terjadi kapan dan dimana saja tanpa terikat waktu dan ruang. diluar konteks tersebut.

Pentingnya pemahaman bagaimana proses interaksi sosial dapat berimbas pada situasi pembelajaran berbasis kolaborasi yang terjadi pada skenario *Seamless Learning*. Proses *socioaffective* tersebut menjadi semakin penting ketika kendala lingkungan belajar secara fisik dan sosial yang berbeda terjadi pada konteks, tempat dan waktu yang berbeda. Pada intinya, bagaimana pendidik dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam interaksi sosial yang kompleks dengan menggunakan berbagai jenis peralatan termasuk digital dan nondigital dalam meningkatkan aktifitas belajar (Otero, 2011:19).

Pada abad 21, terdapat penekanan pembelajaran dengan tujuan menciptakan suasana dan kebiasaan berjalannya proses pembelajaran yang timbul secara alamiah. Peserta didik dapat melakukan pembelajaran kapan saja dan dimana saja. Dengan adanya hal itu dapat memberikan dan menciptakan sebuah kontinuitas pada diri seseorang peserta didik (Henry,2022). Kegiatan pembelajaran di lapangan telah diidentifikasi sebagai cara penting untuk membantu peserta didik menghubungkan pengetahuan yang dipelajari di kelas dengan konteks dunia nyata (Henry,2022).

Kerangka *Seamless Learning* merupakan suatu wujud dari hasil berbagai teori belajar dan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran berupa media atau alat yang dimiliki oleh peserta didik. Pembelajaran tidak harus bergantung pada ketersediaan ruang kelas. Namun, pembelajaran dapat terus berjalan dengan beragam bantuan Setidaknya saat ini dikenal istilah *blended learning*, *hybrid learning*, *Seamless Learning*, hingga *metaverse learning*. Keempat istilah tersebut secara garis besar memiliki kesamaan. Akan tetapi secara konstrudiksi punya definisi yang khusus (Henry,2022).

Sementara itu, *seamless learning* ialah model pembelajaran yang membuka bendung pendidikan formal dan informal. Pelajar bisa belajar di mana saja, baik di kampus, rumah, atau kafe. Semua pihak harus beradaptasi dengan

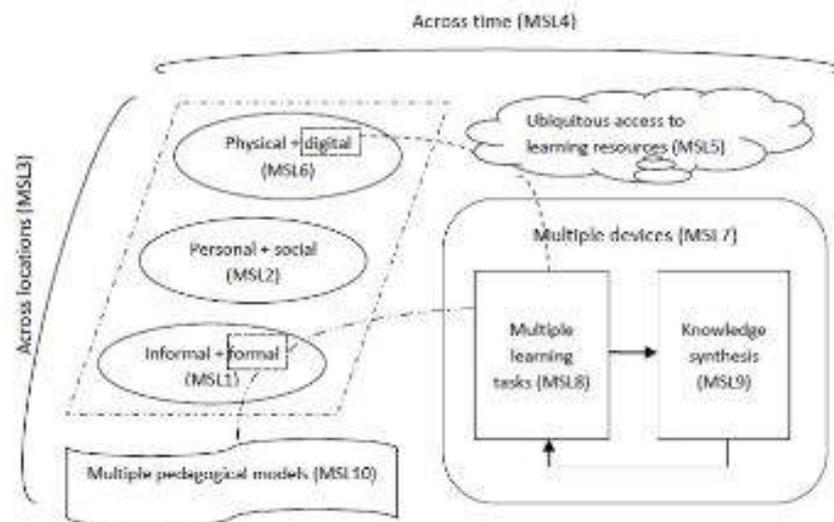
kondisi dunia pendidikan tersebut. Konsep pembelajaran kapan saja dan dimana saja sudah lebih dari satu dekade.

Dimensi *seamless learning* dapat dibagi menjadi sepuluh dimensi, namun berdasarkan Mezler fasilitas kerangka kerja *seamless learning* lebih berfokus lingkup dimensi MLS 1 (mencakup pembelajaran formal dan informal), MLS 2 (mencakup pembelajaran individu dan sosial), dan MLS 6 (mencakup pembelajaran digital dan non digital) (Nur, 2022:39). Selain itu penekanan *seamless learning* juga dapat mendukung anak untuk optimal dalam pengalaman belajar dan rasa peduli mereka terhadap pengalaman yang bersifat abstrak maupun konkrit (Looi, Dkk, 2370).

Dimensi *seamless learning* terdiri dari sepuluh dimensi (Wong & Looi, 2011) yaitu: (MSL1) Pembelajaran formal dan informal; (MSL2) mencakup pembelajaran pribadi dan sosial; (MSL3) lintas waktu; (MSL4) lintas lokasi; (MSL5) akses ke berbagai sumber belajar; (MSL6) meliputi dunia fisik dan digital; (MSL7) menggabungkan berbagai jenis perangkat; (MSL8) perpindahan antara beberapa tugas belajar (seperti pengumpulan data, analisis, dan komunikasi); (MSL9) pengetahuan sintesis (kombinasi dari pengetahuan sebelumnya dan baru, beberapa tingkat keterampilan berpikir, dan pembelajaran multi-disiplin); (MSL10) Meliputi beberapa strategi pembelajaran.

Kemudian, Wong (2012) mengembangkan diagram visualisasi 10D-MSL (Gambar 2.1) untuk memperjelas hubungan antara 10 dimensi tersebut. Secara khusus, MSL3 (lintas waktu) dan MSL4 (lintas lokasi) diidentifikasi sebagai dimensi tingkat tertinggi yang mencakup semua dimensi lainnya. Dalam ruang dua dimensi ini, ada tiga ruang belajar, yaitu, MSL1, MSL2 dan MSL6, yang dikelompokkan bersama-sama dalam jajaran genjang. Di bawah ruang belajar multidimensi, pembelajar dapat menggunakan banyak perangkat (MSL7) untuk memediasi semua upaya MSL-nya. Dua input eksternal, MSL5 dan MSL10, berfungsi untuk memulai atau meningkatkan tugas belajar spesifik peserta didik, diakses oleh pelajar melalui ruang belajar formal dan dunia digital. Dengan interaksi dari semua dimensi yang disebutkan sebelumnya, seorang pembelajar akan dapat melakukan, dan beralih antara, beberapa tugas belajar (MSL8), yang

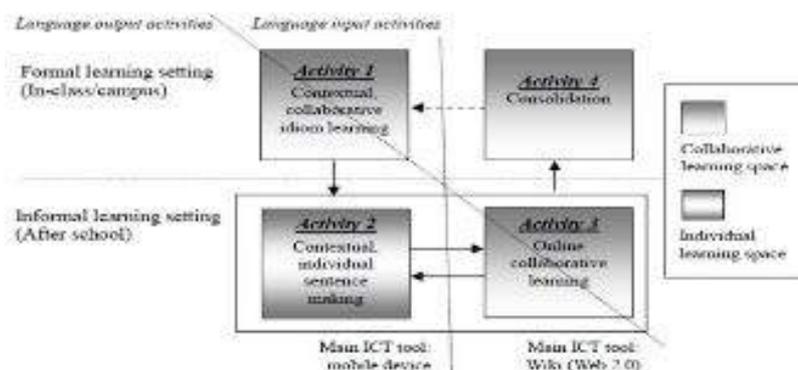
dapat mengarah pada sintesis pengetahuan (MSL9). Namun, karena karakteristik pembelajaran seamless bersifat kontinu, maka hasil pembelajaran (MSL9) dapat diumpan balik ke MSL8, yaitu, siklus lain dari kegiatan pembelajaran selanjutnya.



Gambar 2.1. Visualization of the 10D-MSL dimentions (Wong, 2012)

3. Kerangka Desain Fasilitated Seamless learning (FSL)

Fasilitated Seamless learning (FSL) menjembatani dua pengaturan pembelajaran sehingga keduanya saling terkait. Menjembatani antara pembelajaran formal dan informal (MSL1), pembelajaran individu dan sosial (MSL2), ruang belajar fisik dan digital (MSL6). Berikut kerangka desain untuk proses FSL.



Gambar 2.2 The "Move, Idioms!" learning experience design (wong, 2013)

Proses dari empat kegiatan dijelaskan di bawah ini:

Kegiatan 1 - Pembelajaran idiom kontekstual di dalam kelas / di kampus: Kegiatan dilakukan untuk memotivasi dan mempersiapkan siswa untuk terlibat dalam aktivitas selanjutnya berikutnya dengan sendirinya. Selama pembelajaran diperkenalkan kepada siswa melalui presentasi multimedia. Guru kemudian memfasilitasi kegiatan pembelajaran kontekstual, seperti memfasilitasi siswa untuk bekerja dalam kelompok kecil untuk mengambil foto di kampus.

Kegiatan 2 - Out-of-class, kontekstual, Siswa membawa ponsel yang ditugaskan kepada mereka untuk mengidentifikasi atau membuat konteks dalam kehidupan sehari-hari mereka. Mereka kemudian mengambil foto, membuat kalimat dengan menggunakan idiom untuk mendeskripsikan foto, dan mempostingnya ke ruang wiki kelas.

Kegiatan 3 - Pembelajaran kolaboratif online: Siswa melakukan penilaian teman di wiki dengan mengomentari (dengan alat komentar wiki), mengoreksi atau meningkatkan kalimat rekan-rekan mereka.

Kegiatan 4 - Konsolidasi dalam kelas: Setiap kelompok siswa ditugaskan beberapa artefak siswa yang ada di halaman wiki yang sama dengan campuran penggunaan idiom yang benar, ambigu dan salah. Kelompok-kelompok tersebut membandingkan artefak dan merevisi kalimat-kalimatnya bila perlu. Selanjutnya, diskusi kelas yang difasilitasi oleh guru membantu memperjelas pandangan yang bertentangan dan memfasilitasi debat kelas luas.

Tabel 2.1 Sintaks Model pembelajaran Seamless Learning

Sintaks	Indikator
MSL 1	Pembelajaran formal dan informal
MSL 2	mencakup pembelajaran pribadi dan social
MSL 3	lintas waktu
MSL 4	Lintas lokasi
MSL 5	akses ke berbagai sumber belajar
MSL 6	meliputi dunia fisik dan digital
MSL 7	menggabungkan berbagai jenis perangkat
MSL 8	perpindahan antara beberapa tugas belajar (seperti pengumpulan data, analisis, dan komunikasi)
MSL 9	pengetahuan sintesis (kombinasi dari pengetahuan sebelumnya dan

	baru, heherapa tingkat keterampilan berpikir, dan pembelajaran multi-disiplin)
MSL.10	Meliputi beberapa strategi pembelajaran.

4. *Flow Experience Dalam Seamless Learning*

Kegiatan pembelajaran dilakukan oleh dua pihak, yaitu pendidik dan peserta didik yang memiliki hubungan sangat dinamis dan kompleks. Saat ini penekanan konsep dan teori pembelajaran tidak hanya pada interaksi sosial antar pendidik dan peserta didik dengan lingkungan belajarnya, namun penekanannya pada proses pembelajaran yang dapat tumbuh secara alamiah dimana peserta didik merupakan agen aktif dalam proses tersebut (Eko, 2021:35).

Csikszentmihalyi mengemukakan, terdapat dua alasan yang memotivasi seseorang untuk belajar yaitu adanya alasan dari luar (*extrinsic*) dan alasan dari dalam (*intrinsic*). Kaitannya dengan *seamless learning* adalah *flow* yang merupakan tipe dari motivasi dari dalam (*intrinsik*) (Csikszentmihalyi, 2015). Sedangkan *flow* adalah suatu kondisi mental seseorang yang sedang tenggelam dan fokus dalam sebuah aktivitas yang disenangi, sehingga membuatnya bisa memahami momen apa saja yang akan terjadi. Ini dapat diibaratkan seperti pemain tenis yang telah asyik dengan permainannya, sehingga akan berkonsentrasi tinggi dan bisa memahami kemana bola akan diarahkan atau mengarah ke mana bola tersebut. sama halnya dengan belajar, jika siswa sedang fokus belajar mengerjakan suatu soal maka semua perhatiannya tertuju pada menyelesaikan soal tersebut.

Csikszentmihalyi membuat sembilan indikator kondisi *flow state* yang merupakan kondisi yang bisa diartikan sebagai *flow of learning*, yaitu:

- 1) Tujuan harus jelas pada setiap tahapan.
- 2) Adanya umpan balik terhadap sebuah aksi/tindakan.
- 3) Adanya keseimbangan antara tantangan dan keterampilan.
- 4) Antara tindakan dan kepedulian (*awareness*) digabungkan.
- 5) Pengabaian terhadap gangguan.
- 6) Kesalahan adalah sesuatu hal yang wajar.
- 7) Self-consciousness (kesadaran diri) ditiadakan.

- 8) Waktu menjadi distorsi.
- 9) Aktivitas menjadi "*autotelic*" (Csikszentmihalyi, 2015).

Di dalam kondisi *flow state*, peserta didik dilibatkan dalam proses pembelajaran pada berbagai konteks belajar dimana mereka memiliki kepekaan terhadap perubahan fisik (dari non-virtual learning ke virtual learning), sosial, temporal, dan juga teknologi. Mereka yang mendesain sistem dari pembelajaran tersebut perlu memahami bagaimana peserta didik bisa memasuki kondisi flow state, dan bagaimana kondisi tersebut bisa dipertahankan meskipun terjadi perubahan setting atau konteks pembelajaran yang akan bermuara pada kontribusi terhadap pembelajaran yang efektif dan efisien (Csikszentmihalyi, 2015).

B. *Self Directed Learning*

1. Pengertian *Self Directed Learning*

Pada umumnya ada dua pengertian *Self Directed Learning* dalam literatur. Pertama, *Self Directed Learning* dipandang sebagai pengajaran mandiri (*self-teaching*), yaitu peserta didik mampu untuk mengontrol mekanisme dan teknis mengajari diri mereka sendiri dalam subyek tertentu. Kedua, *Self-Directed Learning* dimaknai sebagai otonomi pribadi (*personal autonomy*), yang disebut juga oleh Candy dengan istilah otodidak (*autodidaxy*). *Personal autonomy* berarti mengontrol tujuan dan maksud pembelajar serta mengandaikan kepemilikan belajar (Malcolm, 1998:135). Implikasinya, kemampuan *self-teaching* yang bagus membuat peserta didik minim ketergantungannya terhadap sosok guru sedangkan kemampuan *personal autonomy* yang bagus membuat peserta didik dapat menentukan arah pembelajarannya sendiri.

Dua dimensi *Self Directed Learning* tersebut relatif independen, meskipun bisa jadi tumpang-tindih. Seseorang boleh jadi memiliki tingkat *personal autonomy* yang tinggi, namun memilih untuk belajar dalam setting pembelajaran yang didominasi guru (*teacher-directed*), dikarenakan kenyamanan, kecepatan ataupun gaya belajar (Rosidin, 2015:124).

Self directed learning adalah kemampuan peserta didik mengambil inisiatif untuk bertanggung jawab terhadap pelajarannya dengan atau tanpa bantuan orang lain yang meliputi aspek: kesadaran, strategi belajar, kegiatan belajar, evaluasi, dan ketrampilan interpersonal (Setyawati, 2015:28). Kemandirian belajar adalah aktivitas belajar yang didasari atas kemauan sendiri, tanpa bantuan orang lain serta mampu mempertanggung jawabkan tindakannya.

Menurut Gibbons (2002:132) *Self Directed Learning* adalah peningkatan pengetahuan, keahlian, prestasi, dan mengembangkan diri dimana individu menggunakan banyak metode dalam banyak situasi dalam setiap waktu. *Self Directed Learning* diperlukan karena dapat memberikan siswa kemampuan untuk mengerjakan tugas, untuk mengkombinasikan perkembangan kemampuan dengan perkembangan karakter dan mempersiapkan siswa untuk mempelajari seluruh kehidupan mereka.

Self-directed learning (SDL) merupakan suatu keterampilan dimana seseorang mampu untuk menentukan sendiri dan memilih tujuan yang ingin dicapainya, merencanakan strategi yang akan dilakukan, berusaha untuk memecahkan masalah, memajemen dirinya, serta mengevaluasi pemikiran dan kinerja yang telah dilakukan. Keterampilan ini akan meningkatkan pengetahuan, keahlian, dan prestasi individu (Gibbons, 2002:132).

Menurut Nana (2003:104) kreativitas sebagai bentuk dari hasil self-directed learning merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menemukan dan menciptakan sesuatu hal baru, cara-cara baru, model baru yang berguna bagi dirinya dan bagi masyarakat. Hal itu bukan harus sesuatu yang murni baru tetapi bisa kombinasi baru, hubungan baru, konstruk baru yang memiliki kualitas yang berbeda dengan keadaan sebelumnya. Jadi hal baru adalah sesuatu yang inovatif. Oleh karena itu kreativitas banyak berhubungan dengan intellegensi. Maka seorang yang kreatif pada umumnya memiliki intellegensi yang cukup tinggi dan seorang yang tingkat intelligensinya rendah maka kreativitasnya juga relatif kurang. Tetapi kreativitas juga berkaitan dengan kepribadian. Seorang yang kreatif adalah yang memiliki jiwa mandiri,

bertanggung jawab, bekerja keras, motivasi tinggi, optimis, memiliki rasa ingin tahu yang besar, percaya diri.

Self-directed learning memberi kesempatan kepada pelajar untuk menentukan desain pembelajaran mereka sendiri, dari tujuan belajar, rencana proses belajar, sumber-sumber belajar yang dipilih, pembuatan keputusan-keputusan akademik, dan sampai kegiatan-kegiatan untuk mencapai tujuan belajar tersebut (Nyambe, 2015:59).

Menurut Knowles *self-directed learning* adalah sistem pembelajaran dimana mahasiswa mengambil inisiatif, dengan atau tanpa bantuan orang lain, dalam memperkirakan kebutuhan dirinya akan belajar, merumuskan tujuan belajar, mengidentifikasi sumber daya manusia dan material untuk belajar, memilih dan menerapkan strategi pembelajaran yang tepat, serta mengevaluasi hasil pembelajaran (Yalcin,2006). Kapabilitas ini dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan belajar yang erat kaitannya dengan kesuksesan sebagai seorang dokter, yang dapat secara tidak langsung dapat diartikan sebagai kesehatan pasien (Tarrinni,2017:57).

Manusia dewasa juga berhak memilih jalan hidupnya sendiri dan berhak belajar dengan kemauan dirinya, dan bisa lebih inovasi lagi dalam berkarya sehingga akan lebih kreatif. Menurut Noeng Muhadjir dengan kreativitasnya setiap orang terbukti akan mampu mengakselerasi kemampuannya sedemikian rupa sehingga meningkatkan martabatnya sebagai manusia. Mahasiswa pasti punya idealisme, mempunyai cita-cita bagi masyarakat masa depan. Agar cita-cita bisa tercapai setiap orang harus membuat kreativitas dengan belajar sendiri dengan menciptakan situasi dan kondisi (Noeng,2000:94).

SDL merupakan salah satu pembelajaran inovatif yang memungkinkan pelajar dapat mengambil inisiatif sendiri, dalam mendiagnosis kebutuhan belajarnya, merumuskan tujuan belajar, mengidentifikasi sumber-sumber untuk belajar, memilih dan mengimplementasikan strategi pembelajaran, dan mengevaluasi output pembelajaran. *Self-directed learning* sebagai proses organisasi pembelajaran, terfokus pada otonomi siswa selama proses pembelajaran.

Self-directed learning didefinisikan sebagai suatu proses dimana seseorang memiliki inisiatif, dengan atau tanpa bantuan orang lain untuk menganalisis kebutuhan belajarnya sendiri, merumuskan tujuan belajarnya sendiri, mengidentifikasi sumber-sumber belajar, memilih dan melaksanakan strategi belajar yang sesuai serta mengevaluasi hasil belajarnya sendiri (Abdulrasyid, 2019:69).

Sharan mengungkapkan tentang *self directed learning* diinterpretasikan dengan *Independent Learning*. *Self-directed learning* bisa membantu siswa menegaskan mereka sebagai *learner* sebagai sosok yang berbeda dari anak-anak dalam belajar (Abdulrasyid, 2019:69). Sedangkan menurut Long (1989) *Self Directed Learning* adalah proses mental yang biasanya disertai dan didukung dengan aktivitas perilaku yang meliputi identifikasi dan pencarian informasi.

Bagi mayoritas pendidik profesional, dimensi yang paling penting dari *Self-Directed Learning* adalah membina personal autonomy pada diri peserta didik. Dengan demikian, *Self Directed Learning* tampaknya menjadi tujuan utama pendidikan, yaitu membantu peserta didik mencapai taraf pembelajar mandiri (*Self-Directed Learner*).

Self-directed learning atau yang diartikan sebagai kemandirian belajar berasal dari kata mandiri dan belajar. Mandiri artinya suatu keadaan yang dapat berdiri sendiri tidak bergantung pada orang lain, sedangkan belajar adalah adanya tambahan pengetahuan, pemahaman atau ketrampilan yang dimiliki seseorang (Gerung, 2012:145). Kemandirian belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku pada diri seseorang, baik menyangkut perubahan kognitif, perubahan afektif maupun perubahan psikomotorik yang disebabkan oleh adanya latihan-latihan dan atau pengalaman tanpa menggantungkan diri kepada orang lain (Unsurni, 2009:41).

Peserta didik dikatakan mampu untuk belajar secara mandiri apabila telah mampu melakukan tugas belajar tanpa ketergantungan pada orang lain. Ciri pokok peserta didik yang mampu belajar mandiri dapat dilihat dari bagaimana ia memulai belajarnya, mengatur waktu dalam belajar sendiri melakukan belajar

dengan cara dan teknik sesuai dengan kemampuan sendiri serta mampu mengetahui kekurangan diri sendiri.

Self Directed Learning adalah pembelajar yang memiliki kemampuan untuk mengambil alih pembelajarannya sendiri. Sedangkan menurut Dickinson ialah kondisi dimana pembelajar memiliki kontrol sepenuhnya dalam proses pembuatan keputusan terkait dengan pembelajarannya sendiri dan menerima tanggung jawab utuh atasnya, meskipun nantinya mereka membutuhkan bantuan dan nasihat dari seorang guru (Miftahul, 2013:263).

Self-Directed Learning mengarah pada keaktifan siswa saat proses pembelajaran dan dideskripsikan sebagai agenda terencana dan peninjauan proses afektif dan kognitif yang mengikuti keberhasilan pengelolaan tugas secara akademik (Silvia,2021:401). *Self Directed Learning* atau lebih banyak dikenal dengan sebutan pembelajaran secara mandiri adalah suatu proses belajar yang dilaksanakan dengan cara inisiatif sendiri. Sebagaimana menurut Plews (2017:40), mengatakan:

“Self Direct Learning as a process” in which individuals take the initiative with or without the help of others in diagnosing their learning needs, formulating learning goals, identifying human and material resources for learning, choosing and implementing appropriate learning strategies and evaluating learning outcomes” (Plews, 2017:40).

Wujud dari proses pembelajaran secara mandiri adalah peserta didik sebagai nahkoda untuk menjalankan arah kemana tanggung jawab dan tujuan pembelajarannya mau dibawa kemana (Harlanu, 2022:18). Rachmawati mengartikan *self-directed learning* sebagai pembelajaran yang bersifat fleksibel namun tetap berorientasi pada *planning*, *monitoring*, dan *evaluating* bergantung pada kemampuan siswa dalam mengelola pembelajaran sesuai dengan otonomi yang dimilikinya. Kegiatan mandiri tersebut menuntut siswa untuk dapat mengatur sumber-sumber belajar yang ada sesuai dengan kebutuhan dan konteks pembelajaran.

Oleh karena itu definisi belajar mandiri dapat diasumsikan suatu proses pembelajaran atas inisiatif menunjukkan kesediaan untuk melaksanakan SDL,

mampu menentukan nasibnya sendiri dan memilih sendiri cara terbaik untuk dia bisa belajar serta dapat memperluas ketrampilan yang dimilikinya. Pembelajaran mandiri (*self-directed learning*) merupakan suatu proses yang mana individu belajar tanpa bantuan orang lain yang didukung oleh teknologi digital dan seluler, atau aplikasi teknologi yang dikembangkan untuk memanfaatkan konsep belajar mandiri (Curran, Dkk, 2021:2).

Tujuan belajar mandiri adalah mencari kompetensi baru, baik yang berbentuk pengetahuan maupun keterampilan untuk mengatasi suatu masalah. Untuk mendapatkan kompetensi baru tersebut, secara aktif pembelajar mencari informasi dari berbagai sumber, dan mengolahnya berdasarkan pengetahuan yang telah dimiliki (Curran, Dkk, 2021:2). Dalam konteks *life long learning*, tujuan belajar mandiri dan cara pencapaiannya memang ditetapkan sendiri oleh pembelajar, akan tetapi dalam konteks pendidikan formal tujuan belajar mandiri dapat ditetapkan oleh guru atau pihak lain yang menugasi peserta didik untuk melakukan suatu kegiatan.

Self Directed Learning meliputi bagaimana siswa belajar setiap harinya, bagaimana siswa dapat menyesuaikan diri dengan keadaan yang cepat berubah, dan bagaimana siswa dapat mengambil inisiatif sendiri ketika suatu kesempatan tidak terjadi atau tidak muncul. Dimensi belajar mandiri menurut Candy, ada empat, yaitu:

- a) otonomi diri
- b) pengelolaan diri;
- c) kebutuhan belajar yang mandiri;
- d) kontrol pelajar terhadap pembelajaran

Dari beberapa pengertian diatas yang mengarah pada kesimpulan bahwa *Self Directed Learning* adalah peningkatan pengetahuan, keahlian, prestasi, dan pengembangan diri individu yang diawali dengan inisiatif sendiri dengan belajar perencanaan belajar sendiri (*self planned*) dan dilakukan sendiri (*self conducted*), menyadari kebutuhan belajar sendiri dalam mencapai tujuan belajar dengan cara membuat strategi belajar sendiri,

serta penilaian hasil belajar sendiri dan memiliki tanggung jawab untuk menjadi agen perubahan dalam belajar.

2. Karakteristik Keterampilan *Self-Directing Learning*

Menurut Gearhart (2002:18) terdapat delapan karakteristik kunci keterampilan *self-directing learning*, yaitu :

- a) Kemampuan untuk mengidentifikasi kemampuan belajarnya sendiri
- b) Pandangan positif terhadap kemampuan belajarnya sendiri berdasarkan pengalaman belajar yang lalu
- c) Kemampuan untuk memotivasi diri dan disiplin.
- d) Kelenturan dalam menyusun tujuan belajar dan memilih strategi belajar
- e) Kesadaran tentang bagaimana ia belajar dan mengetahui kekuatan
- f) Memiliki pengetahuan dan keterampilan belajar.

Ciri kemandirian peserta didik menurut Thoha dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- a) mampu berfikir secara kritis, kreatif dan inovatif.
- b) Tidak mudah terpengaruh oleh pendapat orang lain.
- c) Tidak lari atau menghindari masalah.
- d) Memecahkan masalah dengan berfikir yang mendalam.
- e) Apabila menjumpai masalah dipecahkan sendiri tanpa bantuan orang lain.
- f) Tidak merasa rendah diri apabila harus berbeda pendapat dengan orang lain.
- g) Berusaha bekerja dengan penuh ketekunan dan kedisiplinan.
- h) Bertanggung jawab atas tindakannya sendiri.

Oleh karena itu sebagai syarat agar mahasiswa dapat belajar mandiri, maka harus dididik melalui metode belajar yang baik sehingga sejak awal dari pemberian tugas belajar harus sudah timbul dalam jiwa dan pikiran mahasiswa untuk menata kegiatan belajar sendiri berdasarkan metodologi belajar yang baik dan pada tahapan-tahapan dalam proses belajar tersebut mengalir dengan sendirinya.

Selanjutnya beberapa ahli menekankan *self-directed learning* sebagai personal attribute dengan tujuan akhir mengembangkan karakter, emosional serta otonomi intelektual (Song & Hill, 2007). Peran Pendidikan sebagai pembimbing peserta didik untuk bergerak ke arah konsep diri. Kesiapan belajar didefinisikan sebagai tingkat kesiapan dimana siswa telah memperoleh sikap, kemampuan, dan kepribadian yang diperlukan untuk belajar mandiri (Ranvar, 2015).

SDL merupakan keterampilan penting yang perlu dimiliki oleh pelajar (Conradie, 2014:256). Melalui *self-directed learning* kemungkinan akan bisa menciptakan pengetahuan sebagai budaya pada setiap individu. Kesadaran yang muncul dari setiap individu juga bisa membentuk independent learning pada mereka sehingga bisa mengatasi sifat ketergantungan pada sebuah bentuk pembelajaran yang tidak membentuk kemandiriannya, bahkan dengan kesadarannya mereka akan lebih maksimal dalam melakukan *self-directed learning* (Dwi, 2009:135). Sehingga untuk melakukan perubahan menuju kehidupan yang lebih baik lagi lebih mudah terbentuk.

3. Aspek-aspek Self-Directed Learning

Gibbons menyatakan bahwa aktivitas *self-directed learning* didasarkan pada lima elemen penting, yaitu:

- a) Belajar dari banyaknya pengalaman belajar yang telah dialami

Perubahan sistem belajar yang signifikan pada *self-directed learning* adalah dari *teacher directed learning* menjadi *self-directed learning*. Perubahan signifikan tersebut menunjukkan dampak besar terhadap pelajar. Hal ini disebabkan berubahnya suatu dorongan dari luar yang berubah menjadi keinginan dari dalam diri. pelajar mulai berpikir untuk membentuk persepsi tersendiri, membuat keputusan tersendiri, memilih kegiatan yang diminati, mengambil tanggung jawab untuk diri sendiri, dan melakukan proses yang terbaik bagi diri sendiri. Maka dari itu perlahan akan mengembangkan proses pembelajaran serta dapat membantu pelajar untuk berlatih menjadi peran yang lebih dewasa. Belajar secara efektif tetapi juga membuat mereka lebih menjadi diri mereka sendiri.

b) Pengembangan keahlian

Kontrol yang kini harus berasal dari dalam ini hanya akan memiliki tujuan jika siswa tersebut belajar untuk fokus dan menerapkan talenta dan kemampuan yang mereka miliki. *Self-directed learning* menekankan pada perkembangan keahlian dan proses menuju aktivitas produktif. Pelajar mencoba untuk memenuhi standar hasil program, berpikir mandiri, serta merencanakan dan melaksanakan aktivitas yang telah mereka rancang sendiri.

c) Mengubah diri untuk menunjukkan kinerja yang paling baik

Self-directed learning dapat mengalami kegagalan jika tidak adanya tantangan yang diberikan kepada siswa. Tantangan ini akan menunjukkan suatu level yang dimiliki oleh siswa dalam sebuah tempat yang familiar atau yang diminati. Menantang diri sendiri berarti mengambil resiko untuk keluar dari sesuatu yang mudah dan familiar.

d) Manajemen diri

Permasalahan, siswa belajar untuk menghadapi kesulitan tersebut, menemukan alternatif penyelesaian, dan menyelesaikan masalah mereka dalam rangka untuk menjaga produktivitas diri. Sehingga, usaha dari dalam yang diusahakan oleh siswa disertai dengan permasalahan yang menghambat kerjanya dapat menimbulkan dan melatih manajemen diri siswa dalam *self-directed learning*.

e) Motivasi diri dan penilaian diri

Banyak prinsip untuk menimbulkan motivasi dalam metode *self-directed learning*, seperti mencapai tujuan minat yang tinggi. Dengan mengatur tujuan penting untuk diri mereka, menyusun feedback untuk pekerjaan mereka, dan mencapai kesuksesan, mereka belajar untuk menginspirasi usaha mereka sendiri. Persamaannya, siswa belajar untuk mengevaluasi kemajuan diri mereka sendiri, mereka menilai kualitas dari pekerjaan mereka dan proses yang didesain untuk melakukannya. Dalam *self-directed learning*, penilaian merupakan hal yang penting dari belajar dan belajar bagaimana mempelajarinya (Gibbons, 2002:20).

4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi *Self-Directed Learning*

Menurut Hasan Basri *Self Directed Learning* dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu faktor yang terdapat di dalam dirinya (internal) dan faktor-faktor yang terdapat di luar dirinya (eksternal).

1) *Faktor Internal*

Faktor internal adalah semua faktor atau pengaruh yang berasal dari dalam dirinya sendiri. Segala sesuatu yang telah dimiliki sejak lahir merupakan bekal dasar untuk pertumbuhan dan perkembangan siswa selanjutnya. Usia, jenis kelamin, ketersediaan waktu luang dan manajemen waktu, mood dan kesehatan, hobi, intelegensi, cara belajar, tingkat pendidikan, motivasi belajar intrinsik (Nyambe, 2015:45). Kemudian tingkat percaya diri ikut mempengaruhi kesiapan SDL seseorang (Minyoung, 2011:51).

a) Usia

Brockett dan Hiemstra menyatakan bahwa bertambahnya usia secara nyata berhubungan dengan SDL.

b) Jenis Kelamin

Penelitian Darmayanti menyatakan terdapat perbedaan SDL antara siswa laki-laki dan perempuan. Jenis kelamin merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi SDL. Adanya perbedaan biologis antara laki-laki dan anak perempuan menyebabkan adanya perbedaan seperti prestasi dalam belajar. Terlihat bahwa wanita lebih konsisten dan lebih rajin dari pada pria.

c) Ketersediaan waktu luang

Pelajar yang memiliki ketersediaan waktu luang menandakan bahwa dirinya memiliki manajemen waktu dan disiplin diri yang baik. Ketersediaan waktu ini bukan berarti waktu yang terbuang sia-sia. siswa berusaha menyediakan waktu luang yang dapat digunakan dengan semaksimal mungkin untuk kegiatan belajarnya. Sehingga, dapat dikatakan bahwa siswa tersebut mampu mengatur waktunya dengan baik dan selalu ingin disiplin dalam belajar (Nyambe, 2015:50).

d) Mood dan kesehatan

Mood dan kesehatan dianggap berpengaruh terhadap *self-directed learning* yang sedang dijalankan oleh siswa. Mood atau suasana hati yang baik serta kesehatan yang baik dapat mempengaruhi keinginan siswa untuk belajar secara mandiri (Kurdi, 2009:39).

e) Hobi

Siswa dengan hobi yang positif cenderung memiliki SDL yang lebih tinggi. Siswa tersebut memiliki keinginan untuk belajar yang timbul dari motivasi intrinsik, seperti menganggap belajar sebagai hobi dan merupakan hal yang menyenangkan, memiliki rasa ingin tahu yang kuat (Nyambe, 2015:50).

f) Intelegensi

pemikiran kritis terhadap kekuasaan yang datang dari luar dirinya. Pribadi yang mampu berperilaku mandiri dapat melakukan dan memutuskan sesuatu tanpa adanya pengaruh dari orang lain. Dengan demikian, intelegensi berperan dalam pembentukan kemandirian belajar.

g) Cara belajar

Dalyono menyebutkan bahwa cara belajar dapat menentukan keberhasilan pembelajaran seseorang. Jika siswa mampu memahami pembelajaran yang sesuai untuk dirinya, maka ia dapat mencapai keberhasilan dalam pembelajaran yang ia jalani. Dengan menganut *self-directed learning*, siswa dapat memahami, mengetahui kekurangan dalam cara belajar, dan mencari solusi cara belajar yang tepat menurut pengalaman belajar yang telah ia lakukan.

h) Tingkat pendidikan

Pendidikan harus menolong anak didik mampu menolong dirinya sendiri untuk dapat mencapai perilaku mandiri melalui potensi-potensi yang dimilikinya. Oleh karena itu siswa perlu mendapatkan berbagai pengalaman dalam mengembangkan konsep-konsep, prinsip, generalisasi, inisiatif, kreativitas kehendak, emosi, dan lain-lain. Orang yang berpendidikan akan mengenal dirinya lebih baik, termasuk mengenal kelebihan dan kekurangan yang ada pada dirinya, sehingga mereka mempunyai percaya diri yang lebih tinggi. Pribadi yang memiliki tingkat pendidikan yang lebih tinggi akan lebih baik dalam mengenal kapabilitas dan keterbatasan yang ia miliki. Hal ini akan membuatnya lebih

mudah untuk menyesuaikan diri dengan metode belajar yang ia pilih. Selain itu pribadi dengan tingkat pendidikan yang lebih tinggi memiliki pengalaman belajar yang jauh lebih banyak. Hal ini dapat menyebabkan pribadi tersebut belajar banyak dari pengalamannya dan memahami metode-metode yang sesuai dan dapat memberikan efek positif bagi dirinya.

i) **Motivasi belajar intrinsik**

Motivasi belajar adalah kekuatan yang menyebabkan mahasiswa terlibat dalam suatu proses pembelajaran. Motivasi intrinsik adalah motivasi yang menjadi aktif atau berfungsi tanpa perlu ada perangsang dari luar, karena dalam diri setiap mahasiswa sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Seseorang melakukan suatu aktivitas karena aktivitas itu bermakna, adanya kesenangan, harapan, perasaan berprestasi, atau apa pun yang berasal dari dalam dirinya yang menjadi pendorong (motif) seseorang untuk melakukan suatu aktivitas. Dengan demikian, kegiatan belajar yang dilakukan seseorang dan disebabkan oleh kemauan sendiri merupakan motivasi belajar intrinsik.

j) **Tingkat percaya diri**

Ciri kemandirian yang terdapat pada model pembelajaran *self-directed learning* adalah inisiasi, orientasi, dan otonomi. Ciri-ciri tersebut sangat berkaitan erat dengan sejauh mana seseorang menghormati diri sendiri dan menganggap dirinya berharga. Dengan menganggap dirinya dihargai dan diakui, siswa akan menganggap dirinya sebagai penentu utama keputusan dalam melakukan tindakan dalam hidupnya (Nyambe, 2015:52).

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah semua faktor yang berasal dari luar diri masing-masing mahasiswa, sering pula dinamakan dengan faktor lingkungan. Lingkungan yang dihadapi mahasiswa sangat mempengaruhi perkembangan kepribadian seseorang, baik dari segi negatif maupun positif. Lingkungan keluarga dan masyarakat dapat membantu membentuk kepribadian, termasuk kemandirian belajar (Nyambe, 2015:52).

a) **Waktu belajar**

Pengaturan waktu belajar pribadi merupakan bagian dari usaha untuk melaksanakan belajar mandiri. Contohnya adalah mahasiswa mengatur rencana kebutuhan belajarnya sendiri, termasuk mengatur waktu belajarnya. Apabila mahasiswa dapat melakukan manajemen waktu yang baik, maka akan terlaksana pembelajaran mandiri.

b) Tempat belajar

Tempat belajar yang nyaman merupakan fasilitas yang dapat mendukung tentunya dapat memberi kesadaran dan keinginan mahasiswa untuk belajar secara mandiri.

c) Motivasi belajar ekstrinsik

Motivasi belajar adalah kekuatan yang menyebabkan siswa terlibat dalam suatu proses pembelajaran, fokus pada tujuan belajar, dan mengerjakan tugas belajar. Motivasi ekstrinsik merupakan motif yang aktif dan berfungsi karena adanya dorongan atau rangsangan dari luar. Tujuan yang diinginkan dari tingkah laku yang digerakkan oleh motivasi ekstrinsik terletak diluar tingkah laku tersebut. Contoh motivasi ekstrinsik adalah tingkatan, ujian, nilai, penghargaan diri orang lain.

a) Fasilitas pembelajaran

Perguruan tinggi memiliki tugas untuk berusaha menciptakan lingkungan belajar yang dapat membantu meningkatkan kemampuan *self-directed learning*. Hal tersebut sama pentingnya dalam menentukan persepsi dan kesiapan mahasiswa mengenai lingkungan yang telah diciptakan dan yang akan berinteraksi dengan mereka (Tarinni, 2017: 35).

5. Instrumen Self Directed Learning

Self Directed Learning (SDL) adalah kemampuan dalam mengarahkan diri dan siap terlibat dalam setiap proses pembelajarannya (Fisher & King, 2010), serta kemampuan dalam membimbing dan mengarahkan pembelajarannya sendiri, terutama dalam pembelajaran online (Hartley & Bendixen, 2015). Oleh karena itu, setiap individu perlu mengembangkan kemampuan dirinya dalam melaksanakan tujuan yang sudah direncanakan dan untuk mencapai pengetahuan baru (Rensburg & Botma, 2015; Shen, Chen, & Hu, 2014).

Menurut Gearhart, peserta didik memiliki 8 karakteristik keterampilan SDL, yaitu memiliki kemampuan: a. Identifikasi kemampuan belajarnya sendiri, b. Positif terhadap kemampuan belajarnya sendiri berdasarkan pengalaman sebelumnya, c. Penyusunan tujuan belajar, d. Pemilihan strategi belajar, e. Motivasi diri dan disiplin, f. Kelenturan menyusun tujuan belajar dan memilih strategi belajar, g. Kesadaran akan kekuatan dan kelemahannya dalam belajar, h. Pengetahuan dan keterampilan belajar (Gearhart, 2002).

SDL mampu mempengaruhi kemampuan belajar seumur hidup sehingga memerlukan alat yang layak dan efektif dalam mengevaluasi tingkat SDL. SDLI adalah instrumen yang valid dan dapat diandalkan untuk mengukur tingkat SDL dan digunakan untuk memahami kemampuan SDL mahasiswa dengan lebih baik sehingga dapat menentukan tindakan yang sesuai dalam meningkatkan pembelajarannya. SDLI juga digunakan mengidentifikasi permasalahan belajar dan mencari solusi yang sesuai (Shen et al., 2014).

SDL dalam penelitian ini diukur dengan menggunakan *Self Directed Learning Instrument (SDLI)* yang ditemukan oleh Cheng, berisi 20 item di empat domain yaitu learning motivasi (LM, 6 item), perencanaan dan implementasi (PI, 6 item), swa-monitor (SM, 4 item), dan interpersonal komunikasi (IC, 4 item). Motivasi belajar didefinisikan sebagai dorongan dari diri serta rangsangan eksternal yang memotivasi seseorang untuk belajar dan bertanggung jawab. Perencanaan dan implementasi didefinisikan sebagai kemampuan mandiri dalam menetapkan tujuan pembelajaran, menggunakan strategi dan sumber belajar yang sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Swa-monitor didefinisikan sebagai kemampuan untuk mengevaluasi proses dan hasil belajar. Komunikasi interpersonal didefinisikan sebagai kemampuan mahasiswa untuk berinteraksi dengan orang lain untuk meningkatkan pembelajaran mereka sendiri. Responden diminta untuk menilai setiap item pada skala likert 5 poin dengan total skor pada SDLI berkisar antara 20 hingga 100. Skor yang lebih tinggi menunjukkan tingkat SDL yang lebih tinggi (S. Cheng, Kuo, Lin, & Lee-hsieh, 2010; Shen et al., 2014).

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

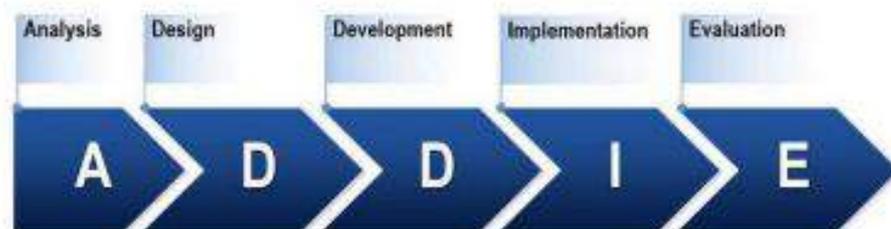
Pengembangan model pembelajaran Seamless Learning terhadap peningkatan self Directed Learning ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*research and development*). Tujuan penelitian dan pengembangan adalah untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan atau kelayakan produk tersebut (Sugiono, 2011).

B. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah mahasiswa IAIN Lhokseumawe tahun ajaran 2022/2023 yang mengambil mata kuliah Pembelajaran Aqidah Akhlak di Madrasah. Penelitian ini mengembangkan model pembelajaran Seamless Learning terhadap peningkatan Self Directed Learning pada 22 mahasiswa Pendidikan Agama Islam.

C. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain ADDIE yaitu singkatan dari Analisis, Desain, Development, Implementasi dan Evaluasi. Model penelitian pengembangan ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model pembelajaran maupun media pembelajaran.



Berikut ini adalah kegiatan pada setiap tahap pengembangan model pembelajaran, yaitu:

I. Analisis

Pada tahap ini, kegiatan utama adalah menganalisis perlunya pengembangan model pembelajaran Seamless learning dan menganalisis kelayakan dalam meningkatkan Self Directed Learning. Pengembangan model pembelajaran baru ini diawali oleh adanya temuan khusus dalam model pembelajaran yang sudah diterapkan. Masalah dapat terjadi karena model pembelajaran yang ada sekarang perlu dikembangkan dan disesuaikan dengan kebutuhan sasaran, lingkungan belajar dan karakteristik mahasiswa.

2. Desain

Pada tahap kedua ini peneliti membuat rancangan atau desain produk dari hasil analisis pada tahap sebelumnya. Produk yang dibuat adalah model pembelajaran Seamless learning untuk meningkatkan Self Directed Learning. Tahap perancangan ini dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Perancangan model pembelajaran yang akan dikembangkan berdasarkan model pembelajaran sebelumnya dengan gambaran model pembelajaran secara keseluruhan.
- b. Pembuatan Diagram Alir yang berfungsi untuk membantu desain sintaks dari suatu tahapan ke tahapan berikutnya sehingga akan memperjelas rancangan pengembangan model pembelajaran.

Selain itu hal-hal yang dilakukan antara lain: penyusunan instrument pengumpulan data penelitian dan pembuatan perangkat pembelajaran.

3. Development

Development dalam model ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk. Dalam tahap desain, telah disusun kerangka konseptual penerapan model pembelajaran baru. Dalam tahap pengembangan, kerangka yang masih konseptual tersebut direalisasikan menjadi produk yang siap diimplementasikan. Hal menunjukkan bahwa perlu adanya pembuatan perangkat pembelajaran dengan model pembelajaran baru, yaitu RPS, media dan materi. Tahap pengujian perangkat pembelajaran tersebut dilakukan oleh validator (ahli perangkat

pembelajaran, ahli materi dan ahli instrument tes). Pada tahap ini, model telah dikembangkan dan direvisi sesuai dengan saran validator kemudian diberikan penilaian atau validasi terkait aspek kevalidan.

4. Implementation

Pada tahap ini, dilakukan penerapan langsung di kelas terhadap model pembelajaran yang telah dikembangkan. Materi disampaikan sesuai dengan model pembelajaran, kemudian dilakukan evaluasi awal untuk memberi umpan balik pada tahap berikutnya. Model pembelajaran diuji cobakan kepada 22 mahasiswa jurusan Pendidikan Agama Islam dari IAIN Lhokseumawe. Pada tahap ini juga dibagikan angket untuk mengukur self directed learning, yaitu keterlibatan mahasiswa terhadap proses pembelajaran tersebut.

5. Evaluation

Evaluasi dilakukan dalam dua bentuk yaitu evaluasi formatif dan sumatif. Evaluation formatif dilaksanakan pada setiap akhir tatap muka (mingguan) sedangkan evaluasi sumatif dilakukan setelah kegiatan berakhir secara keseluruhan (semester). Evaluasi sumatif mengukur kompetensi akhir dari mata pelajaran atau tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Hasil evaluasi digunakan untuk memberi umpan balik kepada pihak pengguna model. Revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh model baru tersebut.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Instrumen penelitian juga dapat didefinisikan sebagai peralatan yang digunakan untuk memperoleh, mengelola, dan menginterpretasikan informasi dari para responden yang dilakukan dengan pola pengukuran yang sama. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Validitas Instrumen

Validitas instrumen adalah derajat yang menunjukkan dimana suatu tes mengukur apa yang hendak diukur (Sukardi, 2008). Uji validitas instrumen dimaksudkan untuk mengetahui keterpaduan butir-butir pernyataan yang digunakan pada media pembelajaran, apakah dapat mengukur sesuai dengan apa yang sedang diukur (Bahri.S., 2015). Validasi dalam penelitian ini didasarkan pada dua hal yaitu dengan didasarkan pada kisi-kisi yang disusun dan didasarkan pada pendapat ahli. Cara untuk mendapatkan validasi instrumen adalah dengan penyusunan kisi-kisi sebagai acuan dalam penyusunan instrumen.

Validasi instrumen tersebut mencakup tiga komponen yaitu:

a. Validasi Instrumen Perangkat Pembelajaran

Validasi ini dilakukan untuk memperoleh data yang digunakan untuk merevisi model pembelajaran, terutama dalam kelengkapan perangkat pembelajaran.

Tabel 3.1. Kisi-kisi Instrumen perangkat pembelajaran

No	Pernyataan	Jumlah Butir
	Perumusan Tujuan Pembelajaran	
1	Kejelasan standar capaian pembelajaran lulusan (SCPL) dan Capaian pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	1
2	Kesesuaian CPMK dengan Sub CPMK	1
3	Ketepatan penjabaran CPMK ke dalam Sub CPMK	1
4	Kedalaman uraian sesuai dengan tingkat perkembangan mahasiswa	1
5	Kesesuaian Sub CPMK dengan tingkat perkembangan mahasiswa	1
6	Kegiatan pembelajaran dirancang dan dikembangkan berdasarkan CPMK, Sub CPMK dan potensi mahasiswa	1
7	Menentukan sumber belajar sesuai SCPL, CPMK, sub CPMK dan materi pokok serta kegiatan perkuliahan	1
	Isi yang disajikan	
8	Sstematika penyajian RPS	1

9	Kesesuaian urutan pembelajaran <i>Seamless Learning</i>	1
10	Kesesuaian urutan aktivitas kegiatan mahasiswa dan dosen pada pembelajaran berdasarkan sintaks <i>Seamless Learning</i>	1
11	Kejelasan skenario pembelajaran	1
12	Kelengkapan instrumen evaluasi.	1
	Sistematika Kegiatan	
13	Kegiatan mengikuti alur sintaks <i>Seamless Learning</i>	1
	Bahasa	
14	Penggunaan bahasa sesuai dengan EYD	1
15	Kesederhanaan struktur kalimat	1
16	Bahasa yang digunakan komunikatif	1
17	Kemudahan bahasa untuk dipahami	1
	Waktu	
18	Kesesuaian alokasi waktu yang digunakan	1
19	Penentuan alokasi waktu didasarkan pada ketersediaan alokasi waktu untuk tahap pembelajaran.	1

b. Validasi Instrumen Materi

Validasi materi bertujuan untuk melakukan uji kelayakan materi yang tepat dengan menggunakan lembar validasi berupa pernyataan pernyataan, ahli materi memberikan saran dan komentar, serta rekomendasi untuk perbaikan.

Tabel 3.2. Kisi-kisi Instrumen Materi

No	Pernyataan	Jumlah Butir
	Cakupan materi	
1	Kesesuaian materi dengan standar capaian pembelajaran lulusan (SCPL) dan capaian pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	1
2	Sub CPMK yang dikembangkan sudah sesuai dengan karakteristik mahasiswa, mata kuliah, dan jurusan.	1
	Akurasi Materi	
3	Sub SCPL, CPMK dan Sub CPMK sesuai dengan kurikulum	1
4	Prosedur pembelajaran yang disajikan sesuai dengan tuntutan kurikulum yang berlaku dan sistematis	1
5	Strategi/model/metode yang digunakan sesuai dengan	1

	tuntutan pembelajaran abad 21 (literasi digital)	
	Materi Perkuliahan	
6	Setiap materi dan sub materi dikembangkan dalam setiap pertemuan sesuai dengan SCPL, CPMK dan sub CPMK.	1
7	Ketepatan kedalaman dan keluasan materi perkuliahan	1
8	Kejelasan Isi Materi	1
9	Kejelasan susunan kalimat dan kemudahan dalam memahami materi	1
10	Ketepatan pemilihan bahasa yang digunakan dalam penyusunan materi	1
11	Kesesuaian uraian materi	1
12	Kejelasan uraian materi pada setiap sub materi	1
13	Kesesuaian contoh-contoh pada setiap sub materi yang disajikan	1
14	Ketepatan menggunakan istilah, simbol, dan lambang yang disajikan dalam materi.	1
	Evaluasi	
15	Kesesuaian jenis penelitian dengan CPMK	1
16	Kesuaian pemilihan jenis penilaian dengan strategi/model pembelajaran.	1
17	Kesesuaian kunci jawaban dan pedoman penskoran dengan jenis penilaian	1
18	Kejelasan penggunaan kalimat yang digunakan dalam penilaian.	1

c. Validasi Instrumen Tes

Validasi tes bertujuan untuk melakukan uji kelayakan soal. Soal yang dimaksud disini adalah soal *Seamless Learning* yang diberikan kepada mahasiswa.

Tabel 3.3. Kisi-kisi Instrumen Tes

No	Indikator/Aspek yang Di validasi		Jumlah Butir
1	Isi Soal	1 Kesesuaian instrumen soal dengan CPMK dan Sub CPMK	1
		2 Mengukur kemampuan berfikir kritis	1
		3 Mengukur kemampuan pemahaman konsep	1
2	Rubrik	4 Benar dan jelas	1
3	Kejelasan dan kesesuaian	5 Kejelasan maksud pertanyaan	1
		6 Kejelasan instruksi mengerjakan soal/operasional	1
		7 Kesesuaian istilah yang digunakan dalam soal	1
		8 Kejelasan bahasa/kalimat mudah dipahami	1
		9 Soal tidak menimbulkan penafsiran ganda	1
		10 Ketepatan menggunakan struktur kalimat dalam instrumen tes	1
4	Waktu	11 Kesesuaian alokasi waktu	1

2. Instrument Self Directed Learning

Penelitian ini menggunakan *Self Directed Learning Instrument (SDLI)* berisi 20 item di empat domain yaitu learning motivasi (LM, 6 item), perencanaan dan implementasi (PI, 6 item), swa-monitor (SM, 4 item), dan interpersonal komunikasi (IC, 4 item). Motivasi belajar didefinisikan sebagai dorongan dari diri serta rangsangan eksternal yang memotivasi seseorang untuk belajar dan bertanggung jawab. Perencanaan dan implementasi didefinisikan sebagai kemampuan mandiri dalam menetapkan tujuan pembelajaran serta menggunakan strategi dan media yang tepat secara efektif. Swa-monitor didefinisikan sebagai

kemampuan untuk mengevaluasi proses dan hasil belajar. Komunikasi interpersonal didefinisikan sebagai kemampuan mahasiswa untuk berinteraksi dengan orang lain untuk meningkatkan pembelajaran mereka sendiri (S. Cheng et al., 2010; Shen et al., 2014). Lembar angket dapat dilihat pada lampiran.

Cara penilaian SDLI adalah tiap butir angket memiliki 1-5 skor dengan skor minimum adalah 1 (satu) dan skor maksimum adalah 5 (lima) (S. Cheng et al., 2010). SDL dikategori tinggi apabila skor antara 60 -100, dan rendah apabila skor antara 28 – 59. Sehingga penentuan kategori SDL terdapat dalam tabel berikut.

Tabel 3.4 Rentang Skor Self Directed Learning

Interval	Kategori
60 – 100	Tinggi
28 – 59	Rendah

Skor yang lebih tinggi menunjukkan tingkat SDL yang lebih tinggi. SDLI dilakukan pada awal penelitian untuk melihat SDL mahasiswa sebelum diberikan treatment.

Tabel 3.4. Kisi-kisi Instrumen Self Directed Learning

NO	Indikator	Butir
1	Saya tahu apa yang perlu saya pelajari.	1
2	Apapun hasil belajar saya, saya tetap senang belajar	1
3	Saya sangat berharap untuk terus meningkat dan unggul dalam pembelajaran saya.	1
4	Keberhasilan dan kegagalan saya menginspirasi saya untuk terus belajar.	1
5	Saya senang menemukan jawaban atas pertanyaan.	1
6	Saya tidak akan menyerah belajar karena saya menghadapi beberapa kesulitan.	1
7	Saya dapat secara proaktif menetapkan tujuan pembelajaran saya.	1

8	Saya tahu strategi pembelajaran apa yang cocok untuk saya dalam mencapai tujuan pembelajaran saya.	1
9	Saya menetapkan prioritas pembelajaran saya ketika belajar sendiri.	1
10	Baik di kelas praktikum, di ruang kelas biasa, saya dapat mengikuti rencana pembelajaran yang sudah saya rancang sendiri.	1
11	Saya pandai mengatur dan mengendalikan waktu belajar saya.	1
12	Saya tahu cara menemukan sumber belajar untuk pembelajaran saya.	1
13	Saya dapat menghubungkan pengetahuan baru dengan pengalaman pribadi saya sendiri.	1
14	Saya memahami kekuatan dan kelemahan pembelajaran saya.	1
15	Saya dapat memonitor kemajuan belajar saya.	1
16	Saya dapat mengevaluasi sendiri hasil belajar saya.	1
17	Interaksi saya dengan orang lain membantu saya merencanakan pembelajaran lebih lanjut	1
18	Saya ingin belajar bahasa dan budaya orang-orang yang sering berinteraksi dengan saya	1
19	Saya dapat menyampaikan atau mengkomunikasikan pesan secara efektif dalam presentasi lisan.	1
20	Saya dapat mengkomunikasikan pesan secara efektif secara tertulis.	1

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi ahli dan angket peserta didik.

1. Lembar Validasi

Lembar validasi merupakan lembaran untuk memudahkan validator memberikan penilaian dan saran terhadap instrumen yang dibuat peneliti. Dalam penelitian ini dibuat lembar validasi untuk ahli materi dan ahli media. Hasil dari validasi tersebut yang akan membantu peneliti untuk merevisi sehingga layak untuk digunakan.

2. Angket

Angket atau kuesioner adalah alat untuk mengumpulkan data yang berupa daftar pertanyaan yang disampaikan kepada responden untuk dijawab secara tertulis. Angket digunakan untuk mengetahui self directed learning mahasiswa, baik sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran seamless learning. Instrumen penelitian menggunakan skala *likert*, yaitu dengan pemberian skor 1 (sangat tidak setuju), 2 (tidak setuju), 3 (cukup), 4 (setuju), 5 (sangat setuju).

E. Teknik Analisis Data

Setelah semua kegiatan yang dilakukan selesai, maka selanjutnya proses menganalisis data. Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Terdapat dua tujuan analisis data yaitu meringkas dan menggambarkan data. Kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti,

1. Analisis Lembar Validasi

Jenis data yang dikumpulkan pada penelitian ini berupa data kualitatif yang diubah menjadi kuantitatif. Adapun analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis deskriptif dengan langkah-langkahnya sebagai berikut:

- a. Mengkonversi nilai kualitatif yang diperoleh dari validator ke dalam bentuk kuantitatif, dengan ketentuan sesuai pada Tabel 3.4.

Tabel 3.4. Aturan Pemberian Skor

Kategori	Skor
SK (Sangat Kurang)	1
K (Kurang)	2
C (Cukup)	3
B (Baik)	4

SB (Sangat Baik)	5
------------------	---

(Sumber: Umar, 2003)

- b. Menghitung skor rata-rata seluruh indikator penilaian untuk validasi ahli dengan menggunakan rumus (Djaali:2008):

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

\bar{x} = Skor rata-rata indikator

$\sum X$ = Jumlah skor total indikator

N = Jumlah indikator

- c. Menentukan validitas setiap kriteria atau rata-rata aspek atau rata-rata total berdasarkan kategori validitas

$4 \leq M \leq 5 \rightarrow$ sangat valid

$3 \leq M < 4 \rightarrow$ valid

$2 \leq M < 3 \rightarrow$ kurang valid

$1 \leq M < 2 \rightarrow$ tidak valid

Keterangan:

$M = K_i$ untuk mencari validitas setiap kriteria

$M = A_i$ untuk mencari validitas setiap aspek

$M = X$ untuk mencari validitas keseluruhan aspek

- d. Membandingkan hasil persentase lembar validasi ahli dengan kriteria persentase lembar validasi ahli yang dapat dilihat pada Tabel 3.5 berikut:

Tabel 3.5. Kriteria Validasi Tim Ahli

Persentase	Angka	Keterangan
76-100%	4	Sangat Valid
56-75%	3	Valid
40-55%	2	Tidak Valid
0-39%	1	Sangat Tidak Valid

(Sumber: Radyan, 2012)

Kriteria yang digunakan untuk menyatakan bahwa bahan ajar dan perangkat pembelajaran memiliki derajat kevaliditas yang memadai adalah nilai rata-rata validitas untuk keseluruhan aspek minimal berada pada kategori cukup valid dan nilai validitas untuk setiap aspek minimal berada pada kategori valid. Jika tidak memenuhi kriteria tersebut, maka perlu dilakukan revisi berdasarkan saran dari para ahli atau dengan melihat kembali aspek-aspek yang nilainya kurang. Selanjutnya dilakukan validasi ulang lalu dianalisis kembali

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Pengembangan model pembelajaran Seamless learning terhadap self directed learning telah dilakukan dengan melalui beberapa tahap. Pada bab ini akan dijelaskan secara keseluruhan hasil penelitian pengembangan dengan langkah-langkah menurut model ADDIE, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi.

1. Analisis pengembangan Model Pembelajaran Seamless Learning Terhadap Self Directed Learning

Pada tahap ini, peneliti melakukan tiga bentuk analisis yaitu; analisis kebutuhan, analisis target, analisis kompetensi dan instruksional yang akan dijelaskan sebagai berikut:

1.1 Analisis Kebutuhan

Pelaksanaan pembelajaran pasca pandemi covid 19 memberikan dampak tersendiri pada Self Directed Learning (SDL) mahasiswa; yaitu kemandirian mahasiswa dalam melibatkan diri pada setiap proses pembelajarannya. Kurangnya kemandirian mahasiswa dalam mengelola kegiatan pembelajarannya juga sangat di pengaruhi oleh model pembelajaran yang digunakan. Mahasiswa harus diberikan arahan pembelajaran yang sesuai sehingga terjadi peningkatan kemandirian belajarnya yaitu mampu memotivasi dirinya sendiri dengan bertanggungjawab dalam pembelajarannya, memiliki perencanaan yang matang dan mampu melaksanakan setiap perencanaan yang telah dirancang serta mampu mengevaluasi ketercapaian pembelajarannya dan mampu berkomunikasi aktif.

Pada tahap awal penelitian, peneliti melakukan observasi dan wawancara singkat dengan mahasiswa jurusan PAI semester 3, pada mata kuliah

pembelajaran Aqidah Akhlak di madrasah. Observasi dilakukan untuk mengetahui kesiapan mahasiswa dalam menjalani perkuliahannya sambil mengidentifikasi hal-hal yang nantinya dibutuhkan oleh siswa. Peneliti juga melakukan wawancara untuk menguatkan hasil observasi yang di temukan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut, maka ditemukan bahwa

- a. Mahasiswa membutuhkan strategi yang menarik dan tidak monoton, sehingga mahasiswa lebih termotivasi dalam pembelajarannya.
- b. Mahasiswa masih ingin menjalankan pembelajaran daring, namun kampus telah mengadakan pembelajaran luring.
- c. Mahasiswa merasa bosan jika pembelajaran hanya berfokus pada presentasi makalah.
- d. Mahasiswa ingin merasakan suasana pembelajaran yang baru.

Sehingga perlu pengembangan model pembelajaran yang memodifikasi pembelajaran daring dan luring, serta mampu meningkatkan kemandirian belajar mahasiswa. Dalam hal ini peneliti mengembangkan model *seamless learning* terhadap peningkatan SDL mahasiswa.

1.1.1 Analisis Mahasiswa

Peneliti juga menganalisis kebutuhan mahasiswa dari segi pengetahuan, sikap dan keterampilannya. Pengetahuan mahasiswa saat ini masih dalam batas C4 dan C5 yaitu pada rentang antara kemampuan analisis dan evaluasi, belum pada taraf C6 yaitu *creativity*. Harapannya adalah mahasiswa mampu mengkonstrak ide-ide baru dan terinternalisasi dalam dirinya. Sikap mahasiswa masih menunjukkan pada tingkat *receiving*, *responding* dan *valuing*, belum pada tahap *organization* dan *characterization*. Selanjutnya keterampilan mahasiswa belum mencapai *naturalization*.

Berkaitan hal ini maka peneliti mengukur kemampuan SIDI mahasiswa, dengan cara menyebarkan angket SIDI pada saat sebelum dan setelah perkuliahan.

1.1.2 Analisis lembaga/Lingkungan

Kondisi infrastruktur yang ada di IAIN Lhokseumawe sangat mendukung terlaksananya pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *seamless learning*. IAIN Lhokseumawe memiliki akses perpustakaan kampus yang bagus dengan deretan buku yang lengkap, fasilitas wifi yang memadai serta adanya kantin, mushalla bahkan tempat berkumpul yang layak digunakan dalam pembelajaran. Namun demikian, jaringan wifi dan sinyal yang bagus belum sepenuhnya sampai pada gedung lantai 3 FTIK IAIN Lhokseumawe terutama di kelas 28. Kendala wifi ini tentu harus dapat disiasati oleh peneliti yaitu dengan memberikan wifi gratis, dan kendala jaringan menjadikan peneliti harus menjadikan internet sebagai alat sekunder bukan primer.

Mahasiswa juga memiliki kendala terkait ketersediaan laptop, sehingga membutuhkan model pembelajaran yang dapat dilakukan secara luring dan daring namun tidak memerlukan waktu yang lama dengan tetap mengedepankan pemahaman konten secara utuh dan tidak membosankan.

1.2 Analisis Target

Banyak hal yang harus dipersiapkan dalam penelitian ini, terutama kesiapan pemahaman mahasiswa terkait model pembelajaran *seamless learning* yang akan diterapkan. Sebagai tahap awal, peneliti memberikan penjelasan kepada mahasiswa terkait setiap langkah-langkah model pembelajaran *seamless learning*. Untuk memantau pembelajaran informal mahasiswa, peneliti mengarahkan dan mengajarkan mahasiswa dalam pembuatan jurnal *seamless learning*.

Walaupun tidak semua mahasiswa memiliki laptop, namun peneliti memastikan bahwa seluruh mahasiswa yang diteliti mampu menggunakan laptop untuk mendukung pembelajaran formal dan informal, mampu menggunakan lms, google, WA, email dan fasilitas online lainnya.

1.3 Analisis Kompetensi dan Intruksional

Analisis kompetensi dan intruksional berhubungan dengan Kompetensi Dasar yang akan dimuat dalam model pembelajaran ini. Pada tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi materi pembelajaran, buku referensi dan silabus. Pada penelitian ini berfokus pada materi yang ada pada mata kuliah pembelajaran Aqidah Akhlak di Madrasah, yang terdiri dari 3 materi dalam pembelajaran dengan modifikasi pembelajaran Seamless learning.

- Landasan pembelajaran Aqidah Akhlak di madrasah
- Teori belajar dan pembelajaran dalam pembelajaran Aqidah Akhlak di madrasah
- Ruang Lingkup pembelajaran Aqidah Akhlak di madrasah

Konten dari mata kuliah pembelajaran Aqidah Akhlak di madrasah ini adalah berfokus kepada kaidah belajar dan pembelajaran yang berkaitan dengan mata pelajaran Aqidah Akhlak yang diajarkan di madrasah, bukan berfokus pada materi Aqidah Akhlak.

2. Design (perancangan)

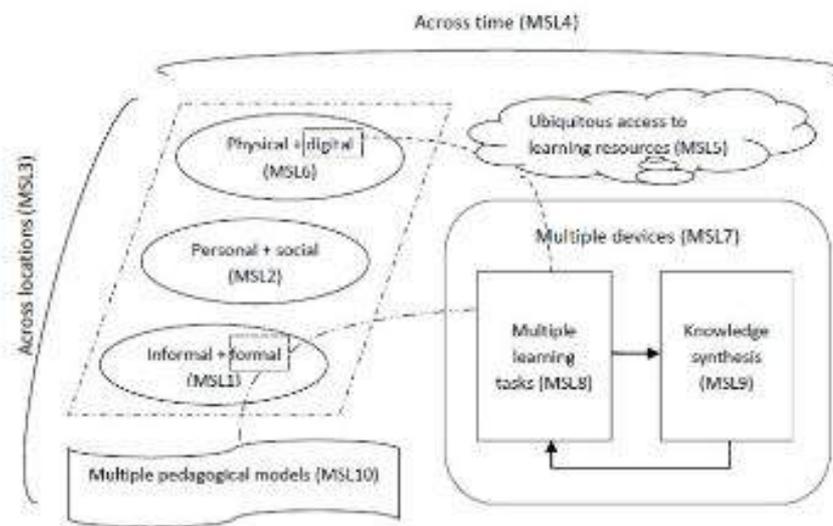
Penelitian pengembangan ini dilaksanakan selama 7 kali pertemuan dengan durasi 4x50 menit setiap pertemuan (4 SKS) secara berkelanjutan dengan memadukan pembelajaran formal dan informal dalam model pembelajaran Seamless Learning dengan rincian sebagai berikut:

- Pertemuan ke-1: Analisis kebutuhan, penyebaran angket self directed learning tahap awal dan sosialisasi model pembelajaran Seamless Learning.
- Pertemuan ke-2: Latihan penggunaan model pembelajaran Seamless Learning. Dalam latihan ini peneliti menemukan kendala dan beberapa perbaikan dalam pengembangan.
- Pertemuan ke-3; Pelaksanaan model pembelajaran Seamless Learning
- Pertemuan ke-4; Pelaksanaan model pembelajaran Seamless Learning

- Pertemuan ke-6; Pelaksanaan model pembelajaran Seamless Learning
- Pertemuan ke-7; Evaluasi dan penyebaran angket self directed learning tahap akhir.

a. Desain model pembelajaran Seamless Learning

Berikut ini adalah desain Seamless Learning yang diadaptasi oleh Wong, 2012.



Gambar 4.1 Visualization of the 10D-MSL dimentions (Wong, 2012)

Tabel 4.1 Sintaks Model pembelajaran Seamless Learning

Sintaks	Indikator
MSL 1	Pembelajaran formal dan informal
MSL 2	mencakup pembelajaran pribadi dan social
MSL 3	lintas waktu
MSL 4	Lintas lokasi
MSL 5	akses ke berbagai sumber belajar
MSL 6	meliputi dunia fisik dan digital
MSL 7	menggabungkan berbagai jenis perangkat
MSL 8	perpindahan antara beberapa tugas belajar (seperti pengumpulan data, analisis, dan komunikasi)
MSL 9	pengetahuan sintesis (kombinasi dari pengetahuan sebelumnya dan

	baru, heherapa tingkat keterampilan berpikir, dan pembelajaran multi-disiplin)
MSL. 10	Meliputi beberapa strategi pembelajaran.

b. Persiapan perangkat pembelajaran

1. Pembuatan Grup Whatsaap

Grup whatsapp ini digunakan sebagai kelas online. Hal ini dikarenakan whatsapp tidak memerlukan paket data yang banyak dan mudah di akses. Membuka dan menutup secara online juga dapat dilakukan disini, demiukian pula dengan absen, share materi, share tugas bahkan dapat berdiskusi.

2. Jurnal Seamless Learning

Jurnal Seamless learning dirancang untuk mempermudah mahasiswa dalam menjalankan proses pembelajaran baik secara formal dan informal. Jurnal ini juga diperlukan sebagai alat kontrol dosen dalam proses pembelajaran formal dan informal.

3. Rubrik penilaian latihan Seamless Learning

INDIKATOR	SKOR
Upaya minimal mahasiswa dengan mengatakan tidak tabu dalam menjawab pertanyaan tersebut	1
Jawaban Salah. Mahasiswa menjawab pertanyaan tetapi tidak menunjukkan adanya pengetahuan sebelumnya dan tidak sesuai dengan konsep. Mahasiswa tidak menggunakan informasi dari materi yang telah disediakan.	2
Jawaban benar. Mahasiswa menunjukkan beberapa pengetahuan sebelumnya tapi belum lengkap. Mahasiswa tidak menggunakan informasi dari materi yang telah disediakan.	3
Jawaban benar. Mahasiswa menjawab dengan lengkap dan sesuai dengan	4

konsep. Mahasiswa mampu menggabungkan informasi dari materi yang telah disediakan dengan informasi dari luar.	
---	--

3. *Development (Pengembangan)*

Dalam tahap pengembangan ini, ada beberapa hal yang dilakukan, diantaranya:

a. Pembuatan Model Pembelajaran

Pembuatan kelengkapan perangkat pembelajaran berdasarkan desain model pembelajaran Seamless Learning yaitu RPS, Materi dan Soal, sebagaimana yang terlampir.

b. Validasi Kelayakan Produk

Setelah model pembelajaran selesai di desain, dilakukan validasi kelayakan

produk yaitu validasi perangkat pembelajaran yang dilakukan oleh validator ahli. Hal ini dilakukan untuk memperoleh pertimbangan secara teoritis dan praktis. Validator ahli terdiri dari validator ahli perangkat pembelajaran, ahli materi, ahli tes.

1) Validasi Ahli perangkat pembelajaran

Kegiatan validasi terhadap lembar perangkat pembelajaran pada pengembangan model pembelajaran Seamless Learning diawali dengan memberikan lembar pengamatan beserta lembar penilaian validitas kepada kedua validator. Hasil penilaian terhadap lembar pengamatan yang diberikan oleh kedua validator di kemukakan pada tabel berikut :

No	Pernyataan	V1	V2	Rata-
----	------------	----	----	-------

				Rata
	Perumusan Tujuan Pembelajaran			
1	Kejelasan standar capaian pembelajaran lulusan (SCPL) dan Capaian pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	5	5	5
2	Kesesuaian CPMK dengan Sub CPMK	5	5	5
3	Ketepatan penjabaran CPMK ke dalam Sub CPMK	5	5	5
4	Kedalaman uraian sesuai dengan tingkat perkembangan mahasiswa	5	4	4,5
5	Kesesuaian Sub CPMK dengan tingkat perkembangan mahasiswa	5	4	4,5
6	Kegiatan pembelajaran dirancang dan dikembangkan berdasarkan CPMK, Sub CPMK dan potensi mahasiswa	5	5	5
7	Menentukan sumber belajar sesuai SCPL, CPMK, sub CPMK dan materi pokok serta kegiatan perkuliahan	4	5	4,5
	Isi yang disajikan			
8	Sistematika penyajian RPS	5	5	5
9	Kesesuaian urutan pembelajaran Seamless Learning	5	5	5
10	Kesesuaian urutan aktivitas kegiatan mahasiswa dan dosen pada pembelajaran berdasarkan sintaks Seamless Learning	5	5	5
11	Kejelasan skenario pembelajaran	5	5	5
12	Kelengkapan instrumen evaluasi.	5	4	4,5
	Sistematika Kegiatan			
13	Kegiatan mengikuti alur sintaks Seamless Learning	5	5	5
	Bahasa			
14	Penggunaan bahasa sesuai dengan EYD	5	4	4,5
15	Kesederhanaan struktur kalimat	4	4	4
16	Bahasa yang digunakan komunikatif	5	4	4,5
17	Kemudahan bahasa untuk dipahami	4	4	4
	Waktu			
18	Kesesuaian alokasi waktu yang digunakan	5	5	5

19	Penentuan alokasi waktu didasarkan pada ketersediaan alokasi waktu untuk tahap pembelajaran.	4	5	4,5
Rata-rata				4,71

Berdasarkan tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa rata-rata penilaian atau hasil validasi dari para ahli menyatakan bahwa perangkat pembelajaran berada dalam kategori 4,71. Hal ini berarti bahwa hasil penilaian dari kedua validator "sangat valid" dengan koefisien validitas isi lebih berada pada interval $4 \leq M \leq 5$ → sangat valid.

2) Validasi Ahli materi

Kegiatan validasi ahli materi diberikan kepada kedua validator. Hasil penilaian terhadap lembar pengamatan yang di berikan oleh kedua validator di kemukakan pada tabel berikut :

No	Pernyataan	V1	V2	Rata-rata
Cakupan materi				
1	Kesesuaian materi dengan standar capaian pembelajaran lulusan (SCPL) dan capaian pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	5	5	5
2	Sub CPMK yang dikembangkan sudah sesuai dengan karakteristik mahasiswa, mata kuliah, dan jurusan.	5	5	5
Akurasi Materi				
3	Sub SCPL, CPMK dan Sub CPMK sesuai dengan kurikulum	5	5	5
4	Prosedur pembelajaran yang disajikan sesuai dengan tuntutan kurikulum yang berlaku dan sistematis	5	5	5
5	Strategi/model/metode yang digunakan sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad 21 (literasi digital)	5	5	5

	Materi Perkuliahan			
6	Setiap materi dan sub materi dikembangkan dalam setiap pertemuan sesuai dengan SCPL, COMK dan sub CPMK.	5	5	5
7	Ketepatan kedalaman dan keluasan materi perkuliahan	4	5	4,5
8	Kejelasan Isi Materi	4	4	4
9	Kejelasan susunan kalimat dan kemudahan dalam memahami materi	5	4	4,5
10	Ketepatan pemilihan bahasa yang digunakan dalam penyusunan materi	4	4	4
11	Kesesuaian uraian materi	5	4	4,5
12	Kejelasan uraian materi pada setiap sub materi	5	4	4,5
13	Kesesuaian contoh-contoh pada setiap sub materi yang disajikan	5	4	4,5
14	Ketepatan menggunakan istilah, simbol, dan lambang yang disajikan dalam materi.	4	4	4
	Evaluasi			
15	Kesesuaian jenis penelitian dengan CPMK	5	5	5
16	Kesuaian pemilihan jenis penilaian dengan strategi/model pembelajaran.	5	5	5
17	Kesesuaian kunci jawaban dan pedoman penskoran dengan jenis penilaian	5	4	4,5
18	Kejelasan penggunaan kalimat yang digunakan dalam penilaian.	5	4	4,5
	Rata-rata			4,63

Berdasarkan tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa rata-rata penilaian atau hasil validasi dari para ahli menyatakan bahwa materi berada dalam kategori 4,63. Hal ini berarti bahwa hasil penilaian dari kedua validator "sangat valid" dengan koefisien validitas isi lebih berada pada interval $4 \leq M \leq 5 \rightarrow$ sangat valid.

3) Validasi Ahli tes

Kegiatan validasi ahli tes diberikan kepada kedua validator. Hasil penilaian terhadap lembar pengamatan yang di berikan oleh kedua validator di kemukakan pada tabel berikut :

No	Indikator/Aspek yang Di validasi		V1	V2	Rata-rata
1	Isi Soal	1 Kesesuaian instrumen soal dengan CPMK dan Sub CPMK	5	5	5
		2 Mengukur kemampuan berfikir kritis	5	4	4,5
		3 Mengukur kemampuan pemahaman konsep	5	4	4,5
2	Rubrik	4 Benar dan jelas	5	4	4,5
3	Kejelasan dan kesesuaian	5 Kejelasan maksud pertanyaan	5	4	4,5
		6 Kejelasan instruksi mengerjakan soal/operasional	5	4	4,5
		7 Kesesuaian istilah yang digunakan dalam soal	5	4	4,5
		8 Kejelasan bahasa/kalimat mudah dipahami	4	4	4,5
		9 Soal tidak menimbulkan penafsiran ganda	5	4	4,5
		10 Ketepatan menggunakan struktur kalimat dalam instrumen tes	5	4	4,5
4	Waktu	11 Kesesuaian alokasi waktu	5	5	5
		Rata-rata			4,62

Berdasarkan tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa rata-rata penilaian atau hasil validasi dari para ahli menyatakan bahwa tes berada dalam kategori 4,62. Hal ini berarti bahwa hasil penilaian dari kedua validator "sangat valid" dengan koefisien validitas isi lebih berada pada interval $4 \leq M \leq 5 \rightarrow$ sangat valid.

4. *Implementation (Implementasi)*

Pada tahap implementasi ini, semua rancangan model pembelajaran yang telah dikembangkan diterapkan setelah dilakukan revisi. Model pembelajaran Seamless Learning yang telah dikembangkan, diimplementasikan pada situasi yang nyata yaitu di kelas. Namun dalam tahap ini, peneliti hanya sampai melakukan uji coba produk terhadap kelompok kecil (uji terbatas) dengan melihat respon dari mahasiswa terhadap model pembelajaran yang telah dikembangkan. Uji coba yang dimaksudkan untuk melihat tingkat kepraktisan dan kesesuaian pada model tersebut.

Uji coba terbatas ini dilakukan pada 1 kelas yang terdiri dari 22 orang mahasiswa IAIN Lhokseumawe, yaitu prodi PAI semester 3 unit 4 yang secara keseluruhan memiliki HP dan beberapa mahasiswa memiliki laptop yang dapat digunakan selama uji coba berlangsung. Sebelum melakukan uji coba tersebut, mahasiswa diberikan petunjuk mengenai model pembelajaran Seamless Learning dengan menggunakan whatsapp dan berbagai aplikasi baik secara formal dan informal sesuai dengan yang dikembangkan.

Pada pelaksanaan model pembelajaran Seamless Learning ini dilakukan dalam 10 tahapan MSL, yaitu:

Tahapan	Indikator	Kegiatan Pembelajaran
MSL1	Pembelajaran formal dan informal	1. Mahasiswa mengakses dan mempelajari materi via online/offline secara informal.
		2. Sebagai bentuk control pembelajaran informal, mahasiswa wajib mengisi jurnal seamless learning
		3. Kemudian mahasiswa masuk kelas sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan, sebagai bentuk pembelajaran formal
		4. Mahasiswa berdiskusi di kelas terkait pembelajaran yang telah dipelajari terlebih dahulu.
MSL.2	mencakup pembelajaran pribadi dan social	1. Mahasiswa duduk secara berkelompok dalam berdiskusi.

		2. Kemudian secara pribadi mempresentasikan setiap informasi yang diperoleh.
MSL 3	lintas waktu	1. Mahasiswa dapat mengakses pembelajarannya di setiap waktu, tanpa batas. 2. Hal ini dilakukan dengan mengakses informasi di goggle dan mengoptimalkan grup WA.
MSL 4	lintas lokasi	1. Di kelas 2. Perpustakaan 3. Di rumah 4. café yang memiliki fasilitas wifi.
MSL 5	akses ke berbagai sumber belajar	1. Papan tulis dan alat tulis 2. Buku referensi 3. Jurnal Seamless Learning 4. HP 5. Internet 6. Laptop
MSL 6	meliputi dunia fisik dan digital	1. Secara bersamaan, mahasiswa dapat berdiskusi secara langsung dengan sesama mahasiswa dan dosen. 2. Dapat pula berdiskusi secara online digrup WA.
MSL 7	menggabungkan berbagai jenis perangkat	1. Selama proses pembelajaran berlangsung, mahasiswa dapat mengakses internet melalui hp untuk mencari informasi yang diperlukan, 2. kemudian dicatat di buku untuk memfokuskan isi materi.
MSL 8	perpindahan antara beberapa tugas belajar (seperti pengumpulan data, analisis, dan komunikasi)	1. Mahasiswa mengumpulkan berbagai bahan pembelajaran terkait materi yang telah ditentukan, 2. kemudian menganalisis segala informasi yang diperoleh 3. dan didiskusikan dengan teman sekelasnya serta mengkomunikasikannya dengan dosen.
MSL 9	pengetahuan sintesis (kombinasi dari pengetahuan sebelumnya dan baru, beberapa tingkat keterampilan berpikir, dan	1. Tahap akhir pembelajaran, mahasiswa menemukan ide baru untuk dikembangkan kembali pada pertemuan selanjutnya.

	pembelajaran multi-disiplin)	
MSL 10	Meliputi beberapa strategi pembelajaran	1. Blended Learning 2. Problem based Learning 3. Inquiri Learning

Berikut ini adalah cuplikan salah satu contoh jurnal seamless learning oleh salah satu mahasiswa yang memuat kegiatan pembelajaran seamless learning yaitu pembelajaran formal dan informal, lintas waktu dan lintas tempat.

PERTEMUAN PERTAMA

Selasa, 6 September 2022

Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan RKT28 Lantai 3

Pada Jam: 14:00 WIB

FORMAL

Pada pertemuan pertama kami melakukan perkenalan. Kami berkenalan dengan dosen baaru yang pertama kali masuk ke kelas, beliau memperkenalkan namanya ada yang tau gak siapa namanya? Kalau tidak tahu sini aku kasih tau nama beliau adalah ibu Dr.Susi Yusrianti, S.Pd.I.M.Pd

Setelah berkenalan dengan ibu Susi, lalu berkenalan dengan teman-teman yang ada di unit empat walaupun sudah banyak yang kenal tapi tetap harus perkenalan dulu karena bu Susi belum kenal kami, ada pepatah yang bilang tak kenal maka tak sayang. Dengan berpegang pada kata-kata tersebut maka kami berkenalanlah kembali dengan teman-teman, karena sudah lama tidak berjumpa dikarenakan libur semester kemarin. Dalam perkenalan kami memperkenalkan nama, asal dari mana, dan lulusan mana.

Pada pertemuan pertama ibu Susi membagikan kelompok untuk membuat tugas. Tugas yang harus kami kumpulkan adalah makalah dan ppt, dan harus dikumpulkan pada Senin berikutnya yaitu pada tanggal 19 september 2022.

PERTEMUAN KEDUA

Selasa, 13 September 2022

Idi Rayeuk, Aceh Timur. Di kerjakan tugas di rumah

Pada Jam: 13:00

INFORMAL

Pertemuan kedua dilakukan secara informal. Dalam pertemuan kedua kami disuruh untuk membuat resume dan mengirimkannya kepada ibu Susi.

Pendidikan merupakan suatu system yang teratur yang mengemban misi yang cukup luas. Sekolah adalah salah satu sarana atau lembaga pendidikan formal yang mempunyai beban untuk mencapai misi dari sekolah tersebut.

Pendidikan Agama Islam merupakan usaha bimbingan yang ditujukan untuk mencapai keseimbangan jasmani dan rohani menurut agama islam.

Pembelajaran Aqidah Ahklak di Madrasah dilakukan untuk menekankan murid pada kemampuan memahami dan mempertahankan keyakinan atau keimanan yang besar, mempelajari bagaimana tata cara berinteraksi dengan manusia serta hubungan manusia dengan Allah SWT. Dengan begitu peserta didik menanamkan dan mengamalkan akhlak terpuji dan adab islam melalui pemberian-pemberian contoh perilaku dan cara mengamalkan dalam kehidupan sehari-hari.

PERTEMUAN KETIGA

Selasa, 20 September 2022

Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan, RKT28 Lantai 3

Jam 14:00

FORMAL

Pada pertemuan ketiga kegiatan yang dilakukan dikelas adalah presentasi kelompok pertama yaitu kelompok yang judul makalahnya tentang Teori Belajar. Teori belajar yang disebutkan dalam makalah ada lima, yaitu teori Behavioristik, teori belajar kognitif, teori belajar konstutivisme, teori belajar humanistik, dan teori belajar cybernetic.

1. Teori Belajar Behavioristik, adalah tentang berubahnya tingkah laku siswa dalam belajar, siswa dapat dikatakan belajar apabila berubahnya tingkah laku.
2. Teori Belajar Kognitif, teori belajar kognitif adalah siswa dapat dikatakan belajar apabila siswa mendapatkan ilmu dari apa yang sudah dipelajarinya.
3. Teori Belajar Konstruktivisme, adalah teori yang membangun siswa untuk mendapatkan ide-ide baru.
4. Teori Belajar Humanistik, dalam teori ini mempelajari tentang karakter siswa karena setiap siswa memiliki perbedaan karakter.
5. Teori Belajar Cybernetic, yaitu belajar menggunakan media pembelajaran digital seperti hp, laptop, tv, youtube, dan lain sebagainya.

Gambar 1. Proses presentasi makalah di kelas



Pada tahap presentasi kelompok ini, materi makalah bukanlah kewajiban pemakalah saja namun seluruh mahasiswa wajib mencari materi dan memahaminya sebelum pembelajaran berlangsung sehingga kelas aktif. Pemakalah wajib mengirimkan makalahnya tepat sehari sebelum presentasi, sehingga seluruh mahasiswa telah membacanya terlebih dahulu.

Gambar 2. Diskusi kelompok setelah menyimak presentasi makalah



Setelah presentasi, bu susi membagi beberapa kelompok sesuai dengan topic pembahasan. Setiap kelompok memperdalam topik pembahasan tersebut dengan mencari informasi pada jurnal di google scholar melalui perangkat seluler. Setiap kelompok, ada struktur tugas masing-masing yaitu mencari informasi di perangkat seluler, memecahkan masalah, mendiskusikannya, menemukan ide baru, menuliskan temuan dan dipresentasikan kembali di kelas.

INFORMAL

Selasa, 20 September 2022

Di Ma'had Jamiah IAIN Lhokseumawe

Jam 17:00

Tidak hanya berhenti di kelas, sepulang dari kampus bu Susi juga menyarankan untuk tetap belajar di rumah, di perpustakaan ataupun di café bahkan di tempat kerja baik yang sudah kerja. Bu Susi menginginkan kita belajar lintas waktu, lintas lokasi dan lintas jarak baik secara individu maupun kelompok. Boleh materi apa saja, dengan perencanaan waktu dan tempat yang kami susun sendiri.

Pada kesempatan ini saya mencari tahu tentang *seamless learning*. Setelah mencari tahu tentang hal tersebut saya mengetahui sedikit tentang *mobile seamless learning*.

Mobile seamless learning mengenalkan sebuah konsep untuk belajar secara kontinu, jika dalam bahasa pesantren dikenal dengan bahasa istiqomah. Pembelajaran ini menyiratkan bahwa seorang peserta didik dapat belajar kapan pun mereka ingin tahu dalam berbagai konteks dan peserta didik dapat beralih dari satu keadaan dan situasi pembelajaran ke keadaan yang lain dengan mudah serta cepat menggunakan perangkat pribadi sebagai mediator. (Wong, Lung-Hsiang Wongg, Marceloo Milrad Marcuss Specht Editors *Seamless Learning in the Age of Mobile Connectivity*)

Seamless Learning merupakan metode pembelajaran yang mendukung pembelajar untuk belajar ketika mereka ingin belajar, dan mereka dapat berpindah dari satu skenario ke skenario yang lain dengan cepat dan mudah tanpa batas waktu.

Gambar 3. Mahasiswa belajar secara individu, secara informal



PERTEMUAN KEEMPAT

Selasa, 27 September 2022

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, RKT28, Lantai 3

Jam 14:00

FORMAL

Pada pertemuan keempat, kelompok kedua melakukan presentasi kelompok yang berjudul Hakikat Pembelajaran Aqidah Akhlak Di Madrasah. Setelah presentasi kami dibagi kelompok untuk berdiskusi cara membuat soal. Hal bertujuan untuk memahami proses pemecahan masalah. Soal-soal yang dibuat oleh teman-teman, yaitu:

Bagaimana penerapan tujuan aqidah ahklak dimadrasah yang mana karakter siswa berbeda-beda dan pemahaman tentang pembelajaran yang berbeda-beda?

Apa saja prinsip penerapan aqidah ahklak dimadrasah?

Apa itu keimanan yang kokoh dan bagaimana keimanan yang kkokoh menjadi konsep pembelajaran aqidah ahklak?

Pada saat pembuatan soal ini, saya dan teman-teman sedikit kesulitan. Ternyata membuat soal tidak mudah. Kami menyimpulkan bahwa proses pembuatan soal haruslah diawali dengan pemahaman konsep terlebih dahulu dan mendiskusikan hal apa saja yang harus dibahas lebih lanjut. Akhirnya kami kembali menggunakan perangkat seluler untuk mencari informasi di google scholar. Setelah soal jadi, makasoa tersebut bu Susi acak untuk di jawab oleh kelompok lainnya. Pembelajaranpun lebih menyenangkan dan terarah.

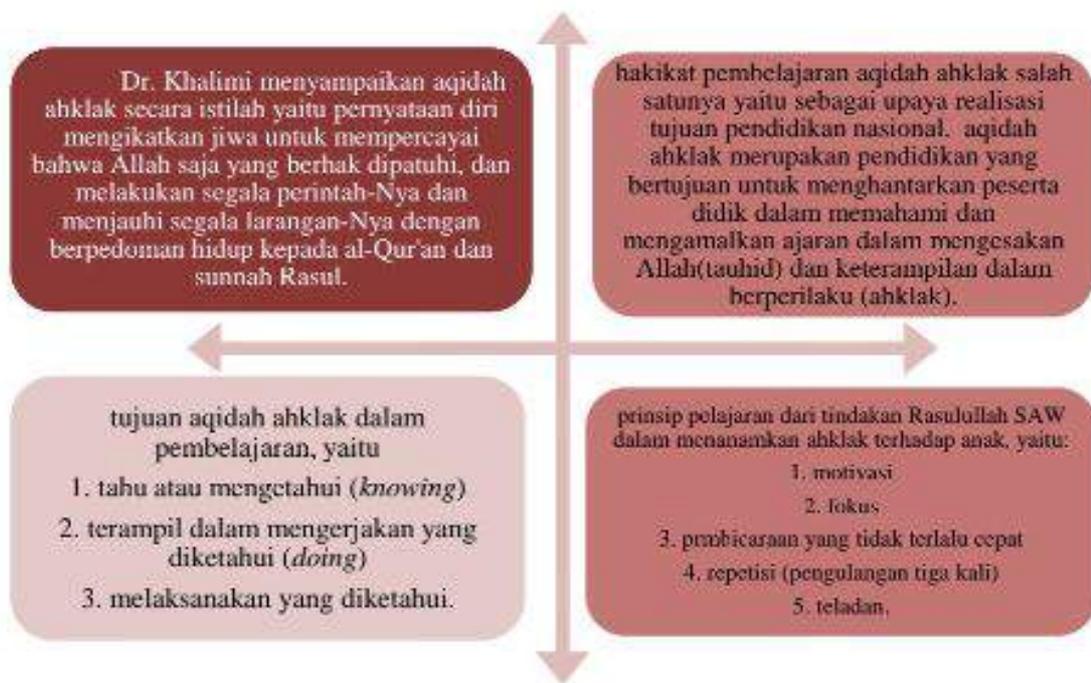
INFORMAL

Selasa, 27 September 2022

Ma'had Jamiah IAIN Lhokseumawe

Jam: 17:25

Saya membaca dan melihat kembali makalah dari kelompok dua. Setelah saya baca kembali ada beberapa hal yang ingin saya paparkan. Dibawah ini beberapa hal yang penting untuk diingat dan dipahami.



PERTEMUAN KELIMA

Selasa, 4 Oktober 2022

Ma'had Jamiah IAIN Lhokseumawe

Jam 14:00

INFORMAL

Pada pertemuan kali ini kami melakukan pembelajaran mandiri dirumah, pertemuan kelima kami ditugaskan untuk mencari informasi terkait lanjutan perkuliahan.



Hari ini saya mencari tahu tentang apa saja yang termasuk dalam ruang lingkup pembelajaran aqidah ahklak dimadrasah. Setelah saya baca, saya menemukan 3 ruang lingkupnya, yaitu:

aspek aqidah, yaitu keimanan kepada sifat yang wajib, mustahil, jaiz, keimanan pada kitab Allah, rasul, dan hari akhir

aspek ahklak terpuji, yaitu tawadlu', ikhlas, bertauhid, jujur adil, amanah menepati janji, dan bermusyawarah.

aspek ahklak tercela, yaitu meliputi kufur, syirik, munafik, dan ghibah

Demikianlah cuplikan kegiatan pembelajaran seamless learning yang dituliskan salah satu mahasiswa dalam jurnal seamless learning. Setiap mahasiswa diwajibkan menuliskan kegiatan pembelajarannya baik secara for informal, lintas waktu, lintas tempat jarak, baik secara formal dan informal. Nantinya jurnal seamless learning ini akan dijadikan sebuah buku online seamless learning setelah 16 x pertemuan perkuliahan selesai.

5. Evaluation (Evaluasi)

Evaluasi adalah tahap terakhir dari model pengembangan ADDIE. Karena dalam penelitian ini hanya sampai uji coba terbatas, maka evaluasi yang dimaksud disini adalah evaluasi dari kegiatan implementasi sekaligus melihat peningkatan self directed learning. Walaupun penelitian ini masih dalam kelas terbatas, namun dapat terlihat pengembangan model pembelajaran seamless learning terhadap peningkatan self directed learning di IAIN Lhokseumawe.

Pada bagian sebelumnya, telah dikemukakan hasil uji kevalidan beserta perangkat-perangkat dan instrumen yang lain. Selanjutnya akan dideskripsikan hasil

uji keefektifan model pembelajaran seamless learning terhadap peningkatan self directed learning di IAIN Lhokseumawe.

a) Analisis angket self directed learning

Analisis data hasil angket yang digunakan untuk mengukur keterlibatan mahasiswa dalam pembelajarannya, dalam uji coba menggunakan eksperimen dengan cara membandingkan keadaan sebelum dan sesudah memakai model pembelajaran baru. Data uji coba dilakukan dengan menggunakan *pre test* dan *pos test* yaitu angket sebelum dan angket sesudah penerapan, dalam rangka mengetahui seberapa besar peningkatan self directed learning sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran yang telah dikembangkan. Adapun hasil dari tahapan analisis tes self directed learning akan diuraikan sebagai berikut:

Tabel Hasil skor pada *pre test* dan *pos test*

Mahasiswa	Pre Test self directed learning	Pos Test self directed learning
1	36	75
2	43	83
3	50	92
4	32	76
5	52	89
6	40	83
7	44	88
8	35	73
9	55	93
10	31	71
11	51	92
12	42	87
13	30	79
14	29	69
15	48	97
16	37	73

17	53	91
18	43	81
19	54	95
20	40	85
21	29	66
22	28	70
Total	902	1808
Rata-Rata	41	82,18

Berdasarkan tabel diatas, menunjukkan bahwa rata-rata nilai pre test self directed learning adalah 41 dan post test self directed learning adalah 82,18. Hal ini menunjukkan bahwa nilai pos test lebih bagus daripada nilai pre test. Hal ini juga disesuaikan dengan indikator penilaian self directed learning berikut ini;

Cara penilaian SDLI adalah tiap butir angket memiliki 1-5 skor dengan skor minimum adalah 1 (satu) dan skor maksimum adalah 5 (lima) (S. Cheng et al., 2010). SDL dikategori tinggi apabila skor antara 60 -100, dan rendah apabila skor antara 28 – 59. Sehingga penentuan kategori SDL terdapat dalam tabel berikut.

Tabel 3.4 Rentang Skor Self Directed Learning

Interval	Kategori
60 – 100	Tinggi
28 – 59	Rendah

Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat keefektifan model pembelajaran Seamless Learning dalam peningkatan self directed learning di IAIN Lhokseumawe.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang menggunakan model pengembangan ADDIE ini ditemukan bahwa proses analisis dalam pengembangan model

pembelajaran seamless learning harus menjalani beberapa tahapan yaitu analisis kebutuhan, analisis target dan analisis kompetensi/intruksional. Hal ini berkaitan kesiapan mahasiswa dalam menjalani pembelajaran dengan model yang baru dikembangkan, keinginan yang kuat untuk belajar lebih giat dan lebih baik lagi, mau berinovasi untuk meningkatkan kemandirian belajarnya melalui peningkatan self directed learning (SDL).

Hasil analisis tersebut menjadi acuan dalam desain model pembelajaran seamless learning, yaitu mendesain penelitian pengembangan ini selama 7 kali pertemuan dengan durasi 4x50 menit setiap pertemuan (4 SKS) secara berkelanjutan dengan memadukan pembelajaran formal dan informal dalam model pembelajaran Seamless Learning. Pada tahapan desain ini, juga merancang perangkat pembelajaran serta rubrik penilaian. Kebaruan dalam penelitian ini adalah adanya jurnal seamless learning yang dirancang untuk setiap mahasiswa dalam menginformasikan kegiatan seamless learning. Desain model pembelajaran seamless learning diadaptasi dari Wong, 2012.

Setelah model pembelajaran selesai di desain, dilakukan tahapan pengembangan yaitu dengan melakukan validasi kelayakan produk validasi perangkat pembelajaran yang dilakukan oleh validator ahli. Hal ini dilakukan untuk memperoleh pertimbangan secara teoritis dan praktis. Rata-rata penilaian atau hasil validasi dari para ahli menyatakan bahwa perangkat pembelajaran berada dalam kategori 4,71, materi berada dalam kategori 4,63 dan tes berada dalam kategori 4,62. Hal ini berarti bahwa hasil penilaian dari kedua validator "sangat valid" dengan koefisien validitas isi lebih berada pada interval $4 \leq M \leq 5$ → sangat valid.

Pada tahap implementasi ini, semua rancangan model pembelajaran yang telah dikembangkan diterapkan setelah dilakukan revisi. Model pembelajaran Seamless Learning yang telah dikembangkan, diimplementasikan pada situasi yang nyata yaitu di kelas. Namun dalam tahap ini, peneliti hanya sampai melakukan uji coba produk terhadap kelompok kecil (uji terbatas) dengan melihat respon dari mahasiswa terhadap model pembelajaran yang telah dikembangkan. Uji coba yang dimaksudkan untuk melihat tingkat kepraktisan dan kesesuaian

pada model tersebut. Uji coba terbatas ini dilakukan pada 1 kelas yang terdiri dari 22 orang mahasiswa IAIN Lhokseumawe, yaitu prodi PAI semester 3 unit 4 yang secara keseluruhan memiliki perangkat seluler dan beberapa mahasiswa memiliki laptop yang dapat digunakan selama uji coba berlangsung. Sebelum melakukan uji coba tersebut, mahasiswa diberikan petunjuk mengenai model pembelajaran Seamless Learning dengan menggunakan whatsapp dan berbagai aplikasi baik secara formal dan informal sesuai dengan yang dikembangkan.

Evaluasi adalah tahap terakhir dari model pengembangan ADDIE. Karena dalam penelitian ini sampai pada uji coba terbatas, maka evaluasi yang dimaksud disini adalah evaluasi dari kegiatan implementasi sekaligus melihat peningkatan self directed learning. Walaupun penelitian ini masih dalam kelas terbatas, namun dapat terlihat pengembangan model pembelajaran seamless learning terhadap peningkatan self directed learning di IAIN Lhokseumawe. Rata-rata nilai pre test self directed learning yang diukur sebelum menggunakan model pembelajaran seamless learning adalah 41 dan post test self directed learning yang diukur setelah menggunakan model seamless learning adalah 82,18. Hal ini menunjukkan bahwa self directed learning meningkat setelah menggunakan model pembelajaran seamless learning. Hal ini juga disesuaikan dengan indikator penilaian self directed learning, yaitu tiap butir angket memiliki 1-5 skor dengan skor minimum adalah 1 (satu) dan skor maksimum adalah 5 (lima) (S. Cheng et al., 2010). SDL dikategori tinggi apabila skor antara 60 -100, dan rendah apabila skor antara 28 – 59.

Beberapa penelitian sebelumnya menemukan bahwa terdapat peningkatan SDL setelah menggunakan model pembelajaran yang melibatkan mahasiswa secara menyeluruh dan terarah. Hal ini juga berlaku pada pengembangan model pembelajaran seamless learning yang mampu meningkatkan self directed learning.

Hasil penelitian yang menunjukkan bahwa *seamless learning* dapat meningkatkan hasil belajar, Seow (2009) mengeksplorasi desain lingkungan *seamless learning* dan kegiatan untuk pendidikan lingkungan menggunakan teknologi mobile, nirkabel, dan online di sekolah dasar Singapura. Lingkungan

dan kegiatan belajar dirancang untuk membantu siswa belajar tentang masalah lingkungan, yaitu bagaimana melatih dan mengimplementasikan pemahaman 3R (Reduce, Reuse dan Recycle) dalam kehidupan sehari-hari. *Seamless learning* memiliki keunggulan, yaitu 1) siswa dapat belajar di kelas dan waktu tanpa batas, 2) siswa dapat belajar kapan saja dan di mana saja, 3) pembelajaran terpadu antara pendidikan formal dan pendidikan non-formal, 4) siswa adalah penduduk asli digital sehingga mereka sangat akrab dengan dunia ponsel, 5) siswa dapat belajar baik secara pribadi maupun sosial, 6) siswa dapat belajar secara digital dan fisik (Hamid, A., Setyosari, P., Kuswandi, D., Ulfa, S., 2019). Oleh karena itu, *seamless learning* cocok digunakan dalam pembelajaran di era digital. Dengan konsep belajar dilakukan kapan saja dan dimana saja dapat memberi pengaruh kuat pada peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar (Wong, 2015).

Keunggulan lain dari *seamless learning* adalah menggunakan perangkat teknologi seluler untuk mendukung pembelajaran siswa (Looi & Wong, 2013). Teknologi seluler dianggap sebagai media pembelajaran memiliki potensi untuk meningkatkan keberhasilan pembelajaran. Potensi ini akan terwujud jika peserta didik telah menciptakan kebiasaan berpikir untuk menggunakan dan memanfaatkan sumber daya budaya dan sosial untuk menghubungkan antara pengetahuan formal dan informal (Toh et al., 2017). Kelebihan teknologi seluler adalah alat untuk mengakses multimedia, komunikasi, representasi, berbagi informasi, pengetahuan konstruksi, konektivitas, referensi, dan analisis (Song, 2011). Pembelajaran berbasis penyelidikan di lingkungan digital dan fisik yang didukung oleh teknologi mobile dapat meningkatkan prestasi belajar kognitif peserta didik (Shih et al., 2011). Sistem pembelajaran seluler juga efektif untuk mengintegrasikan pembelajaran di luar ruangan (Hung et al., 2013). Pembelajaran menggunakan strategi *seamless learning* menekankan proses pembelajaran berpusat pada siswa, sehingga memotivasi siswa untuk aktif dalam memperoleh jawaban dari permasalahan yang sedang di hadapi. Dengan pembelajaran mandiri siswa mendapatkan pengetahuan melalui proses pengalaman langsung.

SDI adalah keterampilan yang diperlukan untuk mahasiswa abad ke-21 dan mahasiswa terlibat dalam pembelajarannya. Ada perbedaan yang signifikan antara

SDL dan jenis kelamin tetapi tidak ada perbedaan yang signifikan antara akademik prestasi dan kampung halaman serta menunjukkan bahwa SDL berimplikasi pada guru dalam merancang strategi pembelajaran (Nordin, Halim, & Malik, 2016). SDL yang tinggi diperlukan untuk menghasilkan kemandirian belajar yang tinggi, yang melibatkan mahasiswa dalam meningkatkan pemahaman terhadap materi yang diberikan (Donnell, 2014; Jimoyiannis & Tsiotakis, 2016). Pengumpulan data melalui observasi kelas dan wawancara dengan 35 siswa dan 14 alumni. Hasil penelitian menunjukkan bahwa SDL mampu meningkatkan pembelajaran bermakna, melibatkan siswa dalam pembelajarannya pembelajaran seumur hidup (Malan, Ndlovu, & Engelbrecht, 2014).

Lingkungan informal yang dapat memfasilitasi pembelajaran mandiri mampu meningkatkan SDL, hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa terlibat secara langsung dalam pembelajarannya dengan mengambil peran kepemimpinan, bertanggung jawab dan memantau kemajuan kegiatan pembelajaran, mandiri dalam menghadapi tantangan baru dan menyelesaikan masalah yang sulit (Dolenc, Mitchell, & Tai, 2014).

SDL adalah segala bentuk pengetahuan, keterampilan, dan pengembangan diri yang dicapai oleh mahasiswa melalui strategi yang dapat meningkatkan pembelajaran (Gibbons, 2002). SDL diperlukan oleh mahasiswa untuk meningkatkan pembelajarannya, terutama dalam pembelajaran online (Kop & Fournier, 2010). Mahasiswa yang memiliki SDL tinggi lebih siap dalam pembelajarannya yaitu mampu mengontrol pengalaman belajar, pengembangan keahlian, meningkatkan kinerja pembelajaran, manajemen diri, motivasi diri dan penilaian diri (Waseso & Fuadi, 2020). Dalam penerapannya *Self Directed Learning* (SDL) yaitu kemandirian dari tiap mahasiswa dalam mengakses dan menyelesaikan aktivitas online pra-kelas (Gavrin, 2006; Reigeluth et al., 2017). SDL tinggi dimiliki oleh mahasiswa yang proaktif, berinisiatif, cerdas, dan bertanggung jawab dalam belajar (Guglielmino, 2013). Osman (2013) menemukan bahwa *Self Directed Learning* (SDL) adalah keterampilan yang dapat ditingkatkan melalui kegiatan belajar untuk meningkatkan tingkat kesiapan SDL. Karena itu, dia menekankan bahwa memastikan peserta didik pada tingkat SDL

yang baik di tahap awal dapat memungkinkan mereka untuk mempersiapkan kehidupan kerja nanti .

Penelitian pada 2.600 siswa tahun pertama dan keempat di Universitas Hacettepe dan Ba skent dilakukan untuk melihat hubungan SDL dengan jenis universitas, jenis kelamin, bidang studi, tahun studi, hasil belajar, skor masuk universitas, tingkat pendapatan, dan motivasi belajar seumur hidup. Berdasarkan data survei tidak ditemukan perbedaan yang signifikan antara SDL dengan universitas, tahun studi dan tingkat pendapatan. Namun ditemukan perbedaan yang signifikan antara SDI. dengan jenis kelamin, bidang studi dan hasil belajar (Tekkol & Demirel, 2018).

Self directed learning (SDL) merupakan atribut pribadi yaitu kemauan dan kemampuan dalam manajemen diri sebagai bentuk pengorganisasian pembelajaran secara individu. Setiap mahasiswa memiliki SDI. yang berbeda sesuai situasi belajar yang berbeda pula, hal ini dikarenakan setiap mahasiswa memiliki tingkat moral, emosional, dan intelektual masing-masing (Candy, 1991). Dalam proses pembelajaran, student engagement sangatlah penting, namun tidak semua mahasiswa memiliki keterlibatan yang tinggi dalam pembelajaran (Qudsiyah, 2019). SDL yang tinggi mampu memberikan peluang untuk mendorong interaksi antar siswa sehingga mampu meningkatkan keterlibatan siswa, nilai kerja tim dan hasil belajar (C. Cheng, Liou, Tsai, & Chang, 2014). Dalam pembelajaran online pun ditemukan bahwa SDL dapat mempengaruhi efektivitas belajar siswa khususnya keterlibatan sosial siswa di kelas. Siswa yang memiliki SDL yang tinggi akan memiliki kemauan yang lebih kuat dalam mencapai tujuan pembelajaran (Geng, Law, & Niu, 2019) dan memiliki rasa keingintahuan yang tinggi (Caravello et al., 2015) yang pada akhirnya dapat meningkatkan student engagement.

Mahasiswa yang memiliki SDL yang tinggi menjadi lebih siap dalam menerima pembelajaran, mampu mengontrol pengalaman belajar, mampu mengembangkan keahlian dan wawasan serta mengkaitkan materi satu dengan lainnya, mampu meningkatkan kinerja, manajemen diri mahasiswa, motivasi dan

hasil belajar (Waseso & Fuadi, 2020). Selanjutnya penelitian menggunakan LMS seluler dan SDL pada 328 siswa di universitas cyber di Korea. Hasil penelitian menunjukkan kualitas informasi, kualitas sistem, dan kualitas layanan memiliki efek positif pada kepuasan pengguna dan kepuasan pengguna selanjutnya memiliki efek positif pada hasil belajar. Analisis data menyatakan bahwa semua jalur signifikan untuk kelompok SDL tinggi, sedangkan untuk kelompok SDL rendah, jalur antara kualitas informasi dan kepuasan pengguna tidak didukung secara statistik. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan strategi dapat dibedakan berdasarkan tingkat SDL untuk peningkatan kepuasan pengguna dan manfaat dari LMS seluler sehingga menjadi prediktor pencapaian akademik dan berhubungan positif dengan hasil belajar (Lee & Jeon, 2020).

Hal ini sesuai dengan penelitian survei yang melibatkan 142 mahasiswa sarjana keperawatan dan layanan medis darurat di King Saud University terkait SDL, lingkungan dan kinerja akademik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat SDL secara positif mempengaruhi kinerja akademik dan persepsi mahasiswa terhadap lingkungan belajarnya. Alotaibi menyatakan bahwa SDL mampu meningkatkan hasil akademik dan mengembangkan sikap positif terhadap pembelajarannya. Mahasiswa yang memiliki SDL yang tinggi mampu mengatur dirinya secara mandiri, memiliki keinginan untuk belajar, mampu mengendalikan diri dalam mempertahankan persepsi positif terhadap lingkungan belajar dan meningkatkan hasil belajar. Kinerja akademik yang lebih tinggi dikarenakan lingkungan belajar produktif dan sehat, tujuan dan standar yang jelas, penilaian yang tepat, kesesuaian beban kerja, dan penekanan pada kemandirian (Alotaibi, 2015).

Berdasarkan beberapa penelitian di atas menunjukkan bahwa model pembelajaran Seamless Learning mampu meningkatkan self directed learning.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis penelitian yang sudah dipaparkan di bab sebelumnya, maka dapat diberikan kesimpulan sebagai berikut.

1. Pada model pengembangan ADDIE tahap pertama diawali dengan analisis yang dalam pengembangan model pembelajaran seamless learning harus menjalani beberapa tahapan yaitu analisis kebutuhan, analisis target dan analisis kompetensi/intruksional. Hal ini berkaitan kesiapan mahasiswa dalam menjalani pembelajaran dengan model yang baru dikembangkan, keinginan yang kuat untuk belajar lebih giat dan lebih baik lagi, mau berinovasi untuk meningkatkan kemandirian belajarnya melalui peningkatan self directed learning (SDL).
2. Desain model pembelajaran seamless learning diawali dengan mendesain penelitian pengembangan selama 7 kali pertemuan dengan durasi 4x50 menit setiap pertemuan (4 SKS) secara berkelanjutan dengan memadukan pembelajaran formal dan informal dalam model pembelajaran Seamless Learning. Pada tahapan desain ini, juga merancang perangkat pembelajaran serta rubrik penilaian. Desain model pembelajaran seamless learning diadaptasi dari Wong, 2012. Kebaruan dalam penelitian ini adalah adanya jurnal seamless learning yang dirancang untuk setiap mahasiswa dalam menginformasikan kegiatan seamless learning.
3. Development adalah tahapan pengembangan dengan melakukan validasi kelayakan produk validasi perangkat pembelajaran yang dilakukan oleh validator ahli. Hal ini dilakukan untuk memperoleh pertimbangan secara teoritis dan praktis. Rata-rata penilaian atau hasil validasi dari para ahli menyatakan bahwa perangkat pembelajaran berada dalam kategori 4,71, materi berada dalam kategori 4,63 dan tes berada dalam kategori 4,62. Hal ini berarti bahwa hasil penilaian dari kedua validator "sangat valid" dengan koefisien validitas isi lebih berada pada interval $4 \leq M \leq 5 \rightarrow$ sangat valid.

4. Pada tahap implementasi ini, semua rancangan model pembelajaran yang telah dikembangkan diterapkan setelah dilakukan revisi. Model pembelajaran Seamless Learning yang telah dikembangkan, diimplementasikan pada situasi yang nyata yaitu di kelas. 10 MSL yang ada dalam seamless learning di laksanakan dalam pembelajaran secara menyeluruh baik secara formal informal, lintas sumber belajar, lintas waktu, lintas tempat, lintas jarak, baik secara individu maupun kelompok. Selain menggunakan perangkat kelas, perangkat seluler, laptop, mahasiswa juga menggunakan jurnal seamless learning yang merupakan bentuk pengembangan seamless learning dalam penelitian ini.
5. Evaluasi adalah tahap terakhir dari model pengembangan ADDIE. Evaluasi yang dimaksud disini adalah evaluasi dari kegiatan implementasi sekaligus melihat peningkatan self directed learning. Rata-rata nilai pre test self directed learning yang diukur sebelum menggunakan model pembelajaran seamless learning adalah 41 dan post test self directed learning yang diukur setelah menggunakan model seamless learning adalah 82,18. Hal ini menunjukkan bahwa self directed learning meningkat setelah menggunakan model pembelajaran seamless learning. Hal ini juga disesuaikan dengan indikator penilaian self directed learning yaitu SDL dikategori tinggi apabila skor antara 60 -100, dan rendah apabila skor antara 28 – 59.

B. Saran

- 1) Kepada lembaga pendidikan diharapkan dapat memanfaatkan hasil penelitian ini dalam meningkatkan mutu pendidikan. Model pembelajaran Seamless Learning menjadi alternatif dalam meningkatkan mutu pembelajaran pembelajaran PAI. Dengan demikian, lembaga pendidikan perlu menyiapkan sarana yang dapat mendukung proses pembelajran menggunakan Model pembelajaran Seamless Learning .
- 2) Dalam penelitian selanjutnya, peneliti harus memahami dengan benar bahwa model Seamless Learning lebih tepat diterapkan pada saat mempelajari

sesuatu atau materi yang mendalam dan kontinyu sehingga pembelajaran menjadi lebih tepat guna.

- 3) Pada penelitian selanjutnya diharapkan dapat mencari pengaruh Seamless Learning dan mengaitkannya dengan variabel moderator lainnya untuk mengembangkan khazanah keilmuan dalam teknologi pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulrasyid, Pengaruh Kompetensi Guru Dan Self Directed Learning terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Fikih Pada siswa Kelas VIII MTsN 17 Jakarta Tahun Pelajaran 2018/2019, *Jurnal Pendidikan Agama Islam Geneologi PAI*, Vol. 6.No.2, UIN Sultan Maulana Hasanuddin: Banten, 2019.
- Alotaibi, K. N. (2015). The learning environment as a mediating variable between self-directed learning readiness and academic performance of a sample of saudi nursing and medical emergency students. *Nurse Education Today*, 6–11. <https://doi.org/10.1016/j.nedt.2015.11.003>
- Chan, Tak-Wai dkk, “One-To-One Technology-Enhanced Learning: An Opportunity For Global Research Collaboration”. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*. Vol. 01, No. 01, 2006.
- Conradie, P. W, Supporting Selfdirected Learning By Connectivism And Personal Learning Environments. *International Journal of Information and Education Technology*, Vol. 4, No. 3, 2014.
- Curran, Dkk, Adult Learners’ Perceptions Of Self-Directed Learning And Digital Technology Usage In Continuing Professional Education: An Update For The Digital Age. *Journal of Adult and Continuing Education*, Vol. 25, No. 1, h. 43,
- Djaali dan Pudji Muljono, *Pengukuran Dalam Bidang Pendidikan*, (Jakarta: Grasindo, 2008), h. 31.
- Donna Boedi Maritasari, “Pengembangan Model Seamless Project Learning “Internet Sehat” Berbasis Android Untuk Meningkatkan Pengetahuan Ibu Dalam Mengatasi Kecanduan Gadget Dan Game Online Anak Sekolah Dasar, *tesis*, Universitas Negeri Malang, 2018.
- Dwi Istiyani, Kesadaran Dan Self -Directed Learning Sebagai Model Pembelajaran Alternatif Dalam Era Neoliberalisme, *Forum Tarbiyah* Vol. 7, No. 2, STAIN: Pekalongan, 2009.
- Eko Putro Widyoko, *Evaluasi Program Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), h. 238
- Eko Sudarmanto, *Model Pembelajaran Era Society 5.0*, Cirebon: Insania, 2021.
- Fisher, M. J., & King, J. (2010). The self-directed learning readiness scale for nursing education revisited : A confirmatory factor analysis. *Nurse Education Today*, 30(1), 44–48. <https://doi.org/10.1016/j.nedt.2009.05.020>
- Gearhart, The Effect Of Self-Directed Learning Skills On The Successful Completion, *Disertasi*, Capella University, 2002, diakses melalui;

- http://www.homepages.dsu.edu/gearhard/dissertation_final2.doc, diakses pada 29 September 2019.
- Gerung, Nixon J, Conceptual Learning and Learning Style. *Journal Uniera*, Vol. 1 No. 1, Februari 2012.
- Gibbons Meurice, *The Self-directed Learning Handbook*. Vancouver: Wiley, 2002.
- GibbonsM. The self directed learninghandbook challenging adolescent student to excel. San Fransisco: Jhon Wiley & Sons, Inc, 2002.
- Henry Praherdhiono, Ketua Departemen Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Malang, dalam siaran podcast Dikti Menyapa, dikutip Rabu, 23 September 2022.
- Ibnu Setiawan, *Contextual Teaching and Learning: Menjadikan Kegiatan BelajarMengajar Mengasyikkan dan Bermakna*, Bandung: Kaifa, 2012.
- Kurdi, Penerapan Student-Centered Learning Dari Teacher-Centered Pada Mata Ajar Ilmu Kesehatan Pada Program Studi Penjaskes. *Tesis*, Universitas Sriwijaya: Palembang, 2009.
- Lee, E.-Y., & Jeon, Y. J. J. (2020). The Difference of User Satisfaction and Net Benefit of a Mobile Learning Management System According to Self-Directed Learning: An Investigation of Cyber University Students in Hospitality. *Sustainability*, 12, 1–13. <https://doi.org/10.3390/su12072672>
- Liem, G. A. D., & Martin, A. J. (2013). Direct instruction and academic achievement. *International Guide to Student Achievement*.
- Long, *Self Directed Learning: Emerging theory & practice*, USA: Oklahoma Research Center, 1989.
- Looi, Chee-Kit dan Wong, Lung-Hsiang. What Seams Do We Remove in Mobile-Assisted Seamless Learning? *A Critical Review of the Literature*. Vol 57, 2009, h. 2370..
- Malcolm Shepherd Knowles, *The Adult Learner: The Definite Classic in Adult Educationand Human Resource Development*, Houston: Gulf Publishing Company, 1998.
- Marcelo Milrad, and Marcus Specht, eds., *Seamless Learning in the Age of Mobile Connectivity*. Singapore: Springer Singapore, 2015, di akses melalui <http://link.springer.com/10.1007/978-981-287-113-8>. Pada tanggal 25 September 2022.
- Mezler, A., Hadley, L., Glasemann, M., Werner, S. Winkler, T., & Herczeg, M. 2007.Using Interactive Design and Development for Mobile Learning Systems in School Projects. Proceeding of the IADIS International Conference on Cognition and Exploratory Learning in Digital Age 2007, pp. 65- 72. Algarve. Portugal.

- Miftahul Huda, *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013.
- Mihaly Csikszentmihalyi, "Flow: The Psychology of Optimal Experience Flow-The Psychology of Optimal Experience," no July 2015.
- Milrad,dkk, *Seamless Learning: An International Perspective on Next Generation Technology Enhanced Learning*. Book Chapter. Routledge, 2013.
- Minyoung K dan Seong-yeon P, Factors affecting the self-directed learning of students at clinical practice course for advanced practice nurse. *Asian nurse Res.* Vol. 5, No. 1, 2011.
- Muhammad Harlanu, Dkk, *Self Directed Learning berbasis Literasi Digital Dimasa Pandemi Covid-19 (Analisisperilaku, Skill Digital, Dan Hasil Belajar Mahasiswa)*, *Book Chapter Konservasi Pendidikan Jilid 2*, Universitas Negeri Semarang, 2022.
- Nana Syaodih Sukmadinata, , *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: Rosdakarya, 2003.
- Noeng Muhadjir, *Ilmu Pendidikan dan Perubahan Sosial Teori Pendidikan Pelaku Sosial Kreatif*, Yogyakarta: Rake Sarasin, 2000.
- Nyambe H, Faktor-faktor yang mempengaruhi self-directed learning readiness pada mahasiswa tahun pertama, kedua, dan ketiga di fakultas kedokteran universitas hasanuddin dalam PBL, *Tesis*, Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada, 2015.
- Otero, dkkChallenges in designing seamless-learning scenarios: affective and emotional effects on external representations. *Int. J. Mobile Learning and Organization*. Vol. 5, No. 1, 2011.
- Paul Birevu Muyinda, dkk, "Requirements for a Seamless Collaborative and Cooperative MLearning System," in *Seamless Learning in the Age of Mobile Connectivity*", Singapore: Springer Singapore, 2015.
- Plews,R.C., *Self-Directedin Online Learning.International Journal of Self-Directed Learning*, Vol. 1, No. 14, 2017.
- Reigeluth, C. M., Beatty, B. J., & Myers, R. D. (2017). *Instructional-Design Theories And Models , Volume IV*. Taylor and Francis.
- Rosidin, Qur'anic Self-Directed Learning, *TA'LIMUNA*. Vol.4, No. 2, Universitas Islam Lamongan, 2015.
- Saida Ulfa, "Mobile Seamless Learning Sebagai Model Pembelajaran Masa Depan", *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*, Vol. 1, No.1, Universitas Negeri Malang, 2014.
- Seow, Peter dkk. *Leveraging Mobile Technology for Sustainable Seamless Learning: A Research Agenda*. Vol 41. 2010.

- Silvia Ayu Permatasari, Dkk, Penerapan Self-Directed Learning (SDL) dalam Pembelajaran Fisika SMA Berbasis Daring Pada Pokok Bahasan Hukum Newton, *PENDIPA Journal of Science Education*, Vol. 5, No. 3, Universitas Negeri Surabaya, 2021.
- Sri Panca Setyawati, *Keefektifan Model Pembelajaran Inquiry Based Learning Untuk Meningkatkan Self Directed Learning Mahasiswa*. Prosiding Seminar Nasional 9 Mei 2015.
- Sugiyono. (2016), *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2006), *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Sukardi (2008), *Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Syamsul Bahri, *Model Penelitian Kuantitatif Berbasis SEM-Amos*, (Yogyakarta: Deepublish Budi Utama, 2015
- Tarrinni Inastyarikusuma, Perbedaan Skor Self-Directed Learning Readiness Antara Tahun Pertama Dan Tahun Ketiga Mahasiswa Angkatan 2014 Fakultas Kedokteran Universitas Lampung, Universitas Lampung: Bandar Lampung, 2017.
- Unsumi, Pengaruh Penerapan Metode Belajar Resource Based Learning Terhadap Peningkatan Kemandirian Belajar Siswa Pada Bidang Studi PA, *Tesis*. UIN Sunan Ampel Surabaya, 2009.
- Yalcin BM, dkk, Short-Term Effectsof Problem-Based Learning Curriculum On Students' Self-Directed, 2006.
- Yusril Ika Ramadhan, "*Aplikasi Pembelajaran Sejarah Berbasis Seamless Learning, Prosiding Seminar Nasional Teknik Elektro dan Informatika (SNTEI)*". Politeknik Negeri Ujung Pandang: Makassar.

LAMPIRAN

TAHAPAN PEMBELAJARAN SEAMLESS LEARNING

Pada pelaksanaan model pembelajaran Seamless Learning ini dilakukan dalam 10 tahapan MSL, yaitu:

Tahapan	Indikator	Kegiatan Pembelajaran
MSL1	Pembelajaran formal dan informal	5. Mahasiswa mengakses dan mempelajari materi via online/offline secara informal.
		6. Sebagai bentuk control pembelajaran informal, mahasiswa wajib mengisi jurnal seamless learning
		7. Kemudian mahasiswa masuk kelas sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan, sebagai bentuk pembelajaran formal
		8. Mahasiswa berdiskusi di kelas terkait pembelajaran yang telah dipelajari terlebih dahulu.
MSL.2	mencakup pembelajaran pribadi dan social	1. Mahasiswa duduk secara berkelompok dalam berdiskusi.
		2. Kemudian secara pribadi mempresentasikan setiap informasi yang diperoleh.
MSL.3	lintas waktu	1. Mahasiswa dapat mengakses pembelajarannya di setiap waktu,tanpa batas.
		2. Hal ini dilakukan dengan mengakses informasi di goggle dan mengoptimalisasikan grup WA.
MSL.4	lintas lokasi	1. Di kelas
		2. Perpustakaan
		3. Di rumah
		4. café yang memiliki fasilitas wifi.
MSL.5	akses ke berbagai sumber belajar	1. Papan tulis dan alat tulis
		2. Buku referensi
		3. Jurnal Seamless Learning
		4. HP
		5. Internet

		6. Laptop
MSL 6	meliputi dunia fisik dan digital	<ol style="list-style-type: none"> 1. Secara bersamaan, mahasiswa dapat berdiskusi secara langsung dengan sesama mahasiswa dan dosen. 2. Dapat pula berdiskusi secara online digrup WA.
MSL 7	menggabungkan berbagai jenis perangkat	<ol style="list-style-type: none"> 1. Selama proses pembelajaran berlangsung, mahasiswa dapat mengakses internet melalui hp untuk mencari informasi yang diperlukan, 2. kemudian dicatat di buku untuk menfokuskan isi materi.
MSL 8	perpindahan antara beberapa tugas belajar (seperti pengumpulan data, analisis, dan komunikasi)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mengumpulkan berbagai bahan pembelajaran terkait materi yang telah ditentukan, 2. kemudian menganalisis segala informasi yang diperoleh 3. dan didiskusikan dengan teman sekelasnya serta mengkomunikaiskannya dengan dosen.
MSL 9	pengetahuan sintesis (kombinasi dari pengetahuan sebelumnya dan baru, beberapa tingkat keterampilan berpikir, dan pembelajaran multi-disiplin)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tahap akhir pembelajaran, mahasiswa menemukan ide baru untuk dikembangkan kembali pada pertemuan selanjutnya.
MSL 10	Meliputi beberapa strategi pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Blended Learning 2. Problem based Learning 3. Inquiri Learning

RUBRIK PENILAIAN LATIHAN SEAMLESS LEARNING

INDIKATOR	SKOR
Upaya minimal mahasiswa dengan mengatakan tidak tahu dalam menjawab pertanyaan tersebut	1
Jawaban Salah. Mahasiswa menjawab pertanyaan tetapi tidak menunjukkan adanya pengetahuan sebelumnya dan tidak sesuai dengan konsep. Mahasiswa tidak menggunakan informasi dari materi yang telah disediakan.	2
Jawaban benar. Mahasiswa menunjukkan beberapa pengetahuan sebelumnya tapi belum lengkap. Mahasiswa tidak menggunakan informasi dari materi yang telah disediakan.	3
Jawaban benar. Mahasiswa menjawab dengan lengkap dan sesuai dengan konsep. Mahasiswa mampu menggabungkan informasi dari materi yang telah disediakan dengan informasi dari luar.	4

Instrumen Self-Directed Learning

I. Informasi Umum

1. NIM :
2. Nama :
.....
3. Umur :Tahun
4. Prog. Studi/ Jurusan :
.....
5. Jenis Kelamin : 1. () Perempuan 2. () Laki-laki

II. Petunjuk Pengisian Umum

Bacalah setiap pernyataan dan lingkari angka yang paling mencerminkan pikiran dan perasaan anda tentang belajar. Tidak ada jawaban benar atau salah.

5 = Sangat setuju, 4 = Setuju, 3 = Netral, 2 = Tidak setuju, 1 = Sangat tidak setuju

	Butir	Pilihan				
		5	4	3	2	1
1	Saya tahu apa yang perlu saya pelajari.					
2	Apapun hasil belajar saya, saya tetap senang belajar					
3	Saya sangat berharap untuk terus meningkat dan unggul dalam pembelajaran saya.					
4	Keberhasilan dan kegagalan saya menginspirasi saya untuk terus belajar.					
5	Saya senang menemukan jawaban atas pertanyaan.					
6	Saya tidak akan menyerah belajar karena saya menghadapi beberapa kesulitan.					
7	Saya dapat secara proaktif menetapkan tujuan pembelajaran saya.					
8	Saya tahu strategi pembelajaran apa yang cocok untuk saya dalam mencapai tujuan pembelajaran saya.					
9	Saya menetapkan prioritas pembelajaran saya ketika belajar sendiri.					
10	Baik di kelas praktikum, di ruang kelas biasa, saya dapat mengikuti rencana pembelajaran yang sudah saya rancang sendiri.					
11	Saya pandai mengatur dan mengendalikan waktu belajar saya.					
12	Saya tahu cara menemukan sumber belajar untuk pembelajaran saya.					
13	Saya dapat menghubungkan pengetahuan baru dengan pengalaman pribadi saya					

	sendiri.					
14	Saya memahami kekuatan dan kelemahan pembelajaran saya.					
15	Saya dapat memonitor kemajuan belajar saya.					
16	Saya dapat mengevaluasi sendiri hasil belajar saya.					
17	Interaksi saya dengan orang lain membantu saya merencanakan pembelajaran lebih lanjut					
18	Saya ingin belajar bahasa dan budaya orang-orang yang sering berinteraksi dengan saya					
19	Saya dapat menyampaikan atau mengkomunikasikan pesan secara efektif dalam presentasi lisan.					
20	Saya dapat mengkomunikasikan pesan secara efektif secara tertulis.					

Tabel Hasil skor pada *pre test* dan *pos test*

Mahasiswa	Pre Test Self-Directed Learning	Pos Test Self-Directed Learning
1	36	75
2	43	83
3	50	92
4	32	76
5	52	89
6	40	83
7	44	88
8	35	73
9	55	93
10	31	71
11	51	92
12	42	87
13	30	79
14	29	69
15	48	97
16	37	73
17	53	91
18	43	81
19	54	95
20	40	85
21	29	66
22	28	70
Total	902	1808
Rata-Rata	41	82,18

VALIDASI MATERI

Nama : Lilik Nur Kholidah
 Pekerjaan/bidang : Dosen PAI
 Instansi : UIN
 Pendidikan terakhir : S3

Mohon memberikan tanda checklist (√) pada alternatif jawaban 1,2,3,4 dan 5 yang bapak/ibu anggap paling sesuai.

- (1) Sangat kurang sesuai
- (2) Kurang sesuai
- (3) Cukup sesuai
- (4) Sesuai
- (5) Sangat Sesuai

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
Cakupan materi						
1	Kesesuaian materi dengan standar capaian pembelajaran lulusan (SCPL) dan capaian pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)				✓	
2	Sub CPMK yang dikembangkan sudah sesuai dengan karakteristik mahasiswa, mata kuliah, dan jurusan.					✓
Akurasi Materi						
3	Sub SCPL, CPMK dan Sub CPMK sesuai dengan kurikulum					✓
4	Prosedur pembelajaran yang disajikan sesuai dengan tuntutan kurikulum yang berlaku dan sistematis					✓
5	Strategi/model/metode yang digunakan sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad 21 (literasi digital)					✓
Materi Perkuliahan						
6	Setiap materi dan sub materi dikembangkan dalam setiap pertemuan sesuai dengan SCPL, COMK dan sub CPMK.					✓
7	Ketepatan kedalaman dan keluasan materi perkuliahan					✓
8	Kejelasan Isi Materi				✓	
9	Kejelasan susunan kalimat dan kemudahan dalam memahami materi				✓	
10	Ketepatan pemilihan bahasa yang digunakan dalam penyusunan materi				✓	
11	Kesesuaian uraian materi				✓	
12	Kejelasan uraian materi pada setiap sub materi				✓	
13	Kesesuaian contoh-contoh pada setiap sub materi yang disajikan				✓	
14	Ketepatan menggunakan istilah, simbol, dan lambang yang disajikan dalam materi.				✓	
Evaluasi						
15	Kesesuaian jenis penelitian dengan CPMK					✓
16	Kesuaian pemilihan jenis penilaian dengan strategi/model pembelajaran.					✓
17	Kesesuaian kunci jawaban dan pedoman penskoran dengan				✓	

	jenis penilaian					
18	Kejelasan penggunaan kalimat yang digunakan dalam penilaian.				✓	

Komentar

Kejelasan penggunaan kalimat yang digunakan dalam penalaran hrs ditata ulang.

Kesimpulan :

Secara umum pengembangan materi perkuliahan:

Tidak dapat digunakan	Dapat digunakan dengan banyak perbaikan	Dapat digunakan dengan sedikit perbaikan	Dapat digunakan tanpa perbaikan
		-	

Malang



Lili Nur Khoirah
Ahli materi

VALIDASI MATERI

Nama : *Dr. Henry Pratherchiano, (Si M. RE -*
 Pekerjaan/bidang : *Teknologi Pendidikan*
 Instansi : *TEP FIP UM*
 Pendidikan terakhir : *S3. TEP*

Mohon memberikan tanda checklist (✓) pada alternatif jawaban 1,2,3,4 dan 5 yang bapak/ibu anggap paling sesuai.

- (1) Sangat kurang sesuai
- (2) Kurang sesuai
- (3) Cukup sesuai
- (4) Sesuai
- (5) Sangat Sesuai

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
Cakupan materi						
1	Kesesuaian materi dengan standar capaian pembelajaran lulusan (SCPL) dan capaian pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)					✓
2	Sub CPMK yang dikembangkan sudah sesuai dengan karakteristik mahasiswa, mata kuliah, dan jurusan.					✓
Akurasi Materi						
3	Sub SCPL, CPMK dan Sub CPMK sesuai dengan kurikulum					✓
4	Prosedur pembelajaran yang disajikan sesuai dengan tuntutan kurikulum yang berlaku dan sistematis					✓
5	Strategi/model/metode yang digunakan sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad 21 (literasi digital)					✓
Materi Perkuliahan						
6	Setiap materi dan sub materi dikembangkan dalam setiap pertemuan sesuai dengan SCPL, COMK dan sub CPMK.					✓
7	Ketepatan kedalaman dan keluasan materi perkuliahan				✓	✓
8	Kejelasan Isi Materi				✓	✓
9	Kejelasan susunan kalimat dan kemudahan dalam memahami materi					✓
10	Ketepatan pemilihan bahasa yang digunakan dalam penyusunan materi					✓
11	Kesesuaian uraian materi					✓
12	Kejelasan uraian materi pada setiap sub materi					✓
13	Kesesuaian contoh-contoh pada setiap sub materi yang disajikan					✓
14	Ketepatan menggunakan istilah, simbol, dan lambang yang disajikan dalam materi.					✓
Evaluasi						
15	Kesesuaian jenis penelitian dengan CPMK					✓
16	Kesuaian pemilihan jenis penilaian dengan strategi/model pembelajaran.					✓
17	Kesesuaian kunci jawaban dan pedoman penskoran dengan					✓

	jenis penilaian						
18	Kejelasan penggunaan kalimat yang digunakan dalam penilaian.						✓

Komentar

Secara umum materi layak valid dan sesuai dengan kebutuhan

Kesimpulan :

Secara umum pengembangan materi perkuliahan:

Tidak dapat digunakan	Dapat digunakan dengan banyak perbaikan	Dapat digunakan dengan sedikit perbaikan	Dapat digunakan tanpa perbaikan
			✓

Malang,

Dr. Henry Pradirdhiono
Ahli materi

VALIDASI INSTRUMEN TES

Nama : Lili Nur Kholidah
 Pekerjaan/bidang : Dosen PAI
 Instansi : UIN
 Pendidikan terakhir : S3

Mohon memberikan tanda checklist (√) pada alternatif jawaban 1,2,3,4 dan 5 yang bapak/ibu anggap paling sesuai.

- (1) Sangat kurang sesuai
- (2) Kurang sesuai
- (3) Cukup sesuai
- (4) Sesuai
- (5) Sangat Sesuai

No	Indikator/Aspek yang Di validasi		1	2	3	4	5
1	Isi Soal	1 Kesesuaian instrumen soal dengan CPMK dan Sub CPMK					√
		2 Mengukur kemampuan berfikir kritis				√	
		3 Mengukur kemampuan pemahaman konsep				√	
2	Rubrik	4 Benar dan jelas				√	
3	Kejelasan dan kesesuaian	5 Kejelasan maksud pertanyaan				√	
		6 Kejelasan instruksi mengerjakan soal/operasional				√	
		7 Kesesuaian istilah yang digunakan dalam soal				√	
		8 Kejelasan bahasa/kalimat mudah dipahami				√	
		9 Soal tidak menimbulkan penafsiran ganda				√	
		10 Ketepatan menggunakan struktur kalimat dalam instrumen tes				√	
4	Waktu	11 Kesesuaian alokasi waktu					√

Komentar

Aspek kejelasan & kesesuaian butir soal perlu ditata ulang

Kesimpulan :

Secara umum pengembangan TES:

Tidak dapat digunakan	Dapat digunakan dengan banyak perbaikan	Dapat digunakan dengan sedikit perbaikan	Dapat digunakan tanpa perbaikan
		—	

Malang,


 Lili Nur Kholidah
 Ahli

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN SELF DIRECTED LEARNING

Nama : *B. Henry Anwarudin, S.Pd, M.Pd.*
 Pekerjaan/bidang : *Teknologi Pendidikan*
 Instansi : *PAU CM*
 Pendidikan terakhir : *SD TEP*

Mohon memberikan tanda checklist (√) pada alternatif jawaban 1,2,3,4 dan 5 yang bapak/ibu anggap paling sesuai.

- (6) Sangat kurang sesuai
- (7) Kurang sesuai
- (8) Cukup sesuai
- (9) Sesuai
- (10) Sangat Sesuai

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
Format Instrumen						
1	Sistem penomoran jelas					✓
2	Jenis dan ukuran huruf sesuai					✓
3	Kesesuaian ruang/ tata letak					✓
Isi Instrumen						
4	Pertanyaan sesuai dengan aspek yang akan diukur					✓
5	Batasan pertanyaan dirumuskan dengan jelas					✓
6	Mencakup persepsi siswa secara representatif					✓
Konstruksi						
7	Petunjuk umum mengisi pertanyaan angket dinyatakan dengan jelas					✓
8	Petunjuk pengerjaan tiap bagian soal angket dinyatakan dengan jelas					✓
9	Kalimat soal angket tidak menimbulkan penafsiran ganda					✓
10	Rumusan pertanyaan angket menggunakan kalimat tanya atau perintah yang jelas					✓
11	Teknik penskoran jelas					✓
Bahasa						
12	Petunjuk umum dan petunjuk pengerjaan tiap bagian soal angket menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang benar					✓
13	Petunjuk umum dan petunjuk pengerjaan tiap bagian soal angket menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti					✓
14	Menggunakan istilah (kosa kata) yang dikenal mahasiswa					✓

Komentar

Secara umum media valid

Kesimpulan :

Secara umum pengembangan RPS:

Tidak dapat digunakan	Dapat digunakan dengan banyak perbaikan	Dapat digunakan dengan sedikit perbaikan	Dapat digunakan tanpa perbaikan
			✓

Malang,

R. Henry Prahardhimo, SS, WPU

Abli

JURNAL SEAMLESS LEARNING



**Mata Kuliah: Pembelajaran Aqidah Akhlak Di Madrasah
Dosen Pengampu: Dr. Susi Yusrianti, S.Pd.I., M.Pd.**

Nama: Tazkiatul 'Ulya (202121082)

Semester: 3, Unit: 4

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI)
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAAN
IAIN LHOEKSEUMAWE 2022/2023**

PERTEMUAN 1

6 September 2022

Jam: 13:45-16:15

4 SKS

TEMPAT: Di kampus rkt 30

Keterangan: Formal

RANGKUMAN

- Perkenalan dosen dan mahasiswa
- Perkenalan strategi seamless learning
- Pembagian kelompok makalah dan ppt
- Kelompok 8: Tazkiatul `Ulya dan Nadhifatul Aisyi
(deadline 19 september)

PERTEMUAN 1

13 September 2022

Jam: 13:45-16:15

4 SKS

TEMPAT: Di kampus rkt 30

Keterangan: Informal

Rangkuman makalah masing-masing: lingkungan sebagai media pembelajaran



Menjadikan lingkungan sebagai media pembelajaran aqidah akhlak dengan lingkungan dapat dijadikan suatu example dalam proses pembelajaran aqidah anak, menerapkan langsung pembelajaran Akhlah yang telah diajarkan. pemahaman terhadap tingkah laku atau akhlak dari objek atau pengamatan sesuatu yang ada di lingkungan sekitar sebagai bahan pengajaran siswa, mengaplikasikan sederhana pada penciptaan alam semesta dalam pembelajaran aqidah dan Akhlak. Bagaimana seorang anak bersikap pada guru, siswa atau temannya dan juga pada lingkungan Sekolah. bersikap baik pada lingkungan adalah dengan cara menjaga kebersihan dan keamanan dan lain sebagainya.

PERTEMUAN 3

20 September 2022

Jam: 13:45-16:15

4 SKS

TEMPAT: Di kampus rkt 30

Keterangan: Formal

RANGKUMAN: Teori Belajar

a. **Humanistic**

Proses belajar untuk memanusiakan manusia, membentuk karakter atau bias juga dikatakan dengan mengajar berdasarkan kepada karakter siswa tipe belajar:

- Audio/suara
- Visual/gambar
- Audiovisual/suara dan gambar
- Kinestetik/bergerak

b. **Behavioristic**

Dikatakan belajar bila berubahnya tingkah laku, hubungannya dengan pembelajaran aqidah akhlak adalah dengan cara mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Dikemukakan oleh Gatne.

c. **Kognitifisme**

Dikatakan belajar jika seseorang tersebut mendapatkan ilmunya atau jika ia mengetahui ilmu tersebut.

d. **Konstruktivistik**

Dikatakan belajar bila seseorang memunculkan ide baru. Ex: jika saya jujur akan sukses

e. **Cybernetic**

Belajar melalui media digital dan internet.



PERTEMUAN 3

20 September 2022

Jam: 13:45-16:15

4 SKS

TEMPAT: Di rumah rkt 30

Keterangan: Informal



Menerapkan teori belajar.

PERTEMUAN 4

27 September 2022

Jam: 13:45-16:15

4 SKS

TEMPAT: Di kampus rkt 30

Keterangan: Formal

RANGKUMAN: Hakikat Aqidah Akhlak di Madrasah

1. Penerapan Aqidah Akhlak dengan menggunakan strategi, metode, dan cara yang berbeda-beda.
2. Keimanan kepada Allah menjadi konsep karena iman sebagai pondasi dasar dalam menerapkan akidah akhlak dalam menumbuhkan cinta kepada Allah.
3. Prinsip akidah akhlak di madrasah:
 - Motivasi
 - Ringkas
 - Intonasi
 - Penyampaian yang berulang
 - Menggunakan Bahasa positif
 - Guru sebagai teladan



PERTEMUAN 4

13 September 2022

Jam: 13:45-16:15

4 SKS

TEMPAT: Di perpustakaan rkt 30

Keterangan: Informal



Mendalami makna dari hakikat akidah akhlak dengan banyak membaca buku.

PERTEMUAN 5

4 oktober 2022

Jam: 13:45-16:15

4 SKS

TEMPAT: Di sekolah rkt 30

Keterangan: Informal



Penerapan pembelajaran akidah akhlak dengan memasukkan konsep keimanan kepada Allah melalui sumber islam yaitu Al-Quran

BIOGRAFI PENULIS

Dr. Susi Yusrianti, M.Pd, lahir 17 April 1982 di Banda Aceh. Lulusan S1 dari IAIN Ar Raniry Banda Aceh pada prodi Pendidikan Agama Islam di tahun 2006, Lulusan S2 dari Universitas Negeri Jakarta pada prodi Teknologi Pendidikan dan lulusan S3 dari Universitas Negeri Malang pada prodi Teknologi Pembelajaran.

Seorang istri dari Dwi Wibowo IC, ibu dari Khansa, Zinnirah, Salim dan Aisyah. Ditemukan sebagai dosen di kampus IAIN Lhokseumawe, educational consultant, journal manager dan turut aktif di berbagai lembaga masyarakat. Selain melakukan berbagai penelitian dan menulis berbagai artikel nasional dan Internasional, penulis mulai menyukai menulis buku-buku ontologi fiksi dan non fiksi sejak November 2020.

Penelitian Litapdimas yang telah dilakukan adalah pada tahun 2021 dengan judul pengembangan model pembelajaran Just in Time Teaching berbasis literasi Islam dalam peningkatan student engagement dan tahun 2022 dengan judul pengembangan model Seamless Learning terhadap peningkatan self directed learning.