

PENGEMBANGAN PROGRAM PELATIHAN BAURAN DENGAN PENDEKATAN *PROJECT BASED LEARNING (PjBL)* BAGI PERSONIL BIDANG PEMBERANTASAN DI PUSAT PENGEMBANGAN SUMBER DAYA MANUSIA BADAN NARKOTIKA NASIONAL

Dita Hendrani¹
Eveline Siregar²
Suyitno Muslim³

^{1,2,3}Universitas Negeri Jakarta

e-mail: ditahendrani13@gmail.com

ABSTRACT

The rapid development of technology demands a system that is fast, easy, cheap, effective and efficient and can be accessed anytime and anywhere, including in the world of education and training. This research aims to produce an online learning plan with a Project Based Learning (PjBL) approach and online learning media that can be used in raid planning execution (RPE) training. This research uses research and development (R n D) methods with integrative learning design framework (ILDF) development model and PEDATI development design model (Learn in Apply and Evaluation). The results of this study show that online learning plans with project-based learning approaches and online learning media are worth using in raid planning execution (RPE) training.

Keywords: Development, Blended Learning, Project-Based Learning, ILDF

ABSTRAK

Pesatnya perkembangan teknologi menuntut suatu sistem yang cepat, mudah, murah, efektif dan efisien serta dapat diakses kapan saja dan dimana saja, termasuk dalam dunia pendidikan dan pelatihan. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan rencana pembelajaran daring dengan pendekatan Project Based Learning (PjBL) dan media pembelajaran daring yang dapat digunakan pada mata diklat Raid Planning Execution (RPE). Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R n D) dengan model pengembangan Integrative Learning Design Framework (ILDF) dan model desain

pengembangan PEDATI (Pelajari Dalam Terapkan dan Evaluasi). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa rencana pembelajaran daring dengan pendekatan project-based learning dan media pembelajaran daring layak digunakan pada mata diklat Raid Planning Execution (RPE).

Kata Kunci: Pengembangan, Blended Learning, Project-Based Learning, ILDF

1) PENDAHULUAN

Proses pembelajaran saat ini sudah menggunakan berbagai media yang bersifat elektronik baik secara *offline* maupun *online*. Hal ini lebih dikenal dengan istilah *E-learning*. Pemanfaatan teknologi tersebut dinilai mampu memberikan dampak positif dan signifikan bagi proses belajar mengajar (Suartama et al., 2019). Keberhasilan pemanfaatan teknologi tersebut dinilai layak untuk digunakan pada sektor lain, misalnya pelatihan (Marchalot et al., 2018). Pelatihan merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kompetensi Aparatur Sipil Negara (ASN) (Lettmayr, 2011). Adanya peranan lembaga pelatihan dalam meningkatkan kompetensi memegang peranan penting dalam memprofesionalkan pelayanan publik melalui perumusan program pengembangan karir dan kebijakan pelatihan serta memberikan dukungan pelatihan termasuk program orientasi, pelatihan untuk personil baru, dan pelatihan pelatih (Vyas, 2019). Hal ini sangat disadari bahwa dengan adanya pelatihan yang sesuai dengan kebutuhan dan tepat guna maka peningkatan kompetensi ASN akan semakin baik, termasuk yang telah dilakukan oleh Pusat Pengembangan Sumber Daya Manusia Badan Narkotika Nasional.

Pusat Pengembangan Sumber Daya Manusia Badan Narkotika Nasional mempunyai peranan penting dalam peningkatan kompetensi pegawainya, terutama kompetensi tim berantas yang merupakan garda terdepan dalam memberantas peredaran narkoba di Indonesia. Salah satu diklat yang harus diikuti oleh tim berantas adalah Diklat *Refreshment*, dimana didalam diklat tersebut terdapat mata diklat *Raid Planning Execution (RPE)* yang merupakan mata diklat yang lebih menitikberatkan pada praktek lapangan dan merupakan akumulasi proses dari proses *observasi*, *surveillance*, *undercover agent (work)*, *undercover buy*, *controlled delivery*, *interview*, *informan handling*, analisis *notebook* dan penggunaan net monitor di lapangan. Mata Diklat ini difokuskan pada penyelidikan dan penangkapan narkoba. Pada Diklat *Raid Planning Execution (RPE)* tim berantas dibekali dengan beberapa sub pokok bahasan yaitu perencanaan penyergapan, teknik penyergapan dan penangkapan serta teknik memasuki laboratorium gelap.

Berdasarkan survei yang telah dilakukan, pelaksanaan diklat di Pusat Pengembangan Sumber Daya Manusia Badan Narkotika Nasional masih menggunakan model pelatihan konvensional sehingga hampir sebagian peserta diklat belum mengenal Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dimana pada era

sekarang ini Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) menjadi salah satu sumber informasi terkait penyalahgunaan narkoba di Indonesia. Selain itu pelaksanaan diklat memerlukan waktu yang relatif lama sehingga dapat mengganggu tugas, pokok dan fungsi personil tim berantas. Oleh karena itu, sangat diperlukan adanya inovasi atau perubahan sistem pembelajaran pada pendidikan dan pelatihan mata diklat *Raid Planning Execution (RPE)* agar dapat mengefisienkan waktu dan tenaga yang ada sehingga dapat terlaksana diklat yang efektif.

Salah satu model pembelajaran untuk pelatihan yang dapat dilakukan adalah pembelajaran bauran atau yang sering kita sebut dengan *blended learning*. *Blended Learning* adalah suatu bentuk sistem pembelajaran yang mengkombinasikan sedemikian rupa antara strategi pembelajaran sinkron dan asinkron dalam rangka menciptakan pengalaman belajar untuk mencapai capaian pembelajaran yang telah ditentukan secara optimal (Chaeruman, 2018). *Blended learning* dapat dilakukan secara langsung maupun tidak langsung. Dari sisi pengajar *blended learning* dinilai memiliki sedikit keuntungan ketika melihat tingkat keberhasilan dan hasil luaran secara keseluruhan (Shorey et al., 2017). Sistem pembelajaran *blended learning* untuk pelatihan *Raid Planning Execution (RPE)* dapat dilakukan dengan menggunakan pendekatan *Project-Based Learning (PjBL)*. *Project-Based Learning* adalah metode pembelajaran yang menggunakan media melalui penggarapan proyek kegiatan baik yang dilakukan secara berkelompok maupun pribadi dengan umpan balik yang diberikan pemelajar dan menekankan penggunaan teknologi (Girgin, 2020) Pembelajaran menggunakan pendekatan *Project-Based Learning (PjBL)* dapat membantu meningkatkan minat pemelajar terhadap proses pembelajaran tersebut (Kastner, 2020). *Project-Based Learning (PjBL)* juga memungkinkan menjadi strategi efektif untuk mengenalkan metode, media, serta desain yang nantinya akan digunakan dalam karir kerja di masa depan (Berselli et al., 2020). *Blended Learning* dengan pendekatan *Project-Based Learning (PjBL)* ini sangat cocok diterapkan pada pelatihan *Refreshment* dengan mata diklat *Raid Planning Execution (RPE)* guna memenuhi pengembangan kompetensi sebanyak 20 Jam Pelajaran (JP) per tahun bagi tim berantas. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Beneroso & Robinson, 2022) menyimpulkan bahwa penerapan PjBL secara *online* terhadap kinerja siswa dinilai efektif. Sedangkan menurut (Ting et al., 2021) menyimpulkan bahwa pedagogi PjBL menghasilkan peningkatan yang signifikan dalam hasil pembelajaran, serta dalam hal membangun kerjasama tim dan keterampilan komunikasi. (Teresa et al., 2014) juga menyimpulkan bahwa pendekatan PjBL dapat meningkatkan prestasi siswa dan meningkatkan komunikasi antara mahasiswa dengan dosen. Menurut (Salma, 2020) menyebutkan bahwa ada perbedaan yang signifikan dan peningkatan prestasi siswa ketika menggunakan campuran berbasis proyek. Oleh karena itu, penggunaan pembelajaran campuran berbasis proyek memberikan pengaruh yang lebih besar terhadap prestasi siswa.

Berdasarkan telaah dari beberapa penelitian terdahulu, ditemukan gap analisis yaitu fokus penelitian yang dilakukan terhadap *online learning*, *blended learning* dan *project-based learning* pada umumnya hanya mengkaji tentang hasil dari pembelajaran dan hasil dari implementasi pendekatan *project based learning* serta *project* individu yang dilakukan oleh peserta didik. Oleh karena itu, peneliti akan berfokus pada pengembangan pembelajaran bauran dengan pendekatan *project-based learning* yang lebih memfokuskan pada kerjasama tim. Peneliti akan membuat *project-project* tim baik secara *online* maupun *offline*. Tujuan penelitian ini adalah peneliti berkeinginan untuk menerapkan sistem pembelajaran *blended learning* dengan pendekatan *Project Based Learning (PjBL)* pada mata diklat *Raid Planning Execution (RPE)*. Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan rencana pembelajaran daring dengan pendekatan *project-based learning* dan media pembelajaran daring yang dapat digunakan pada mata diklat *Raid Planning Execution (RPE)*.

2) METODE

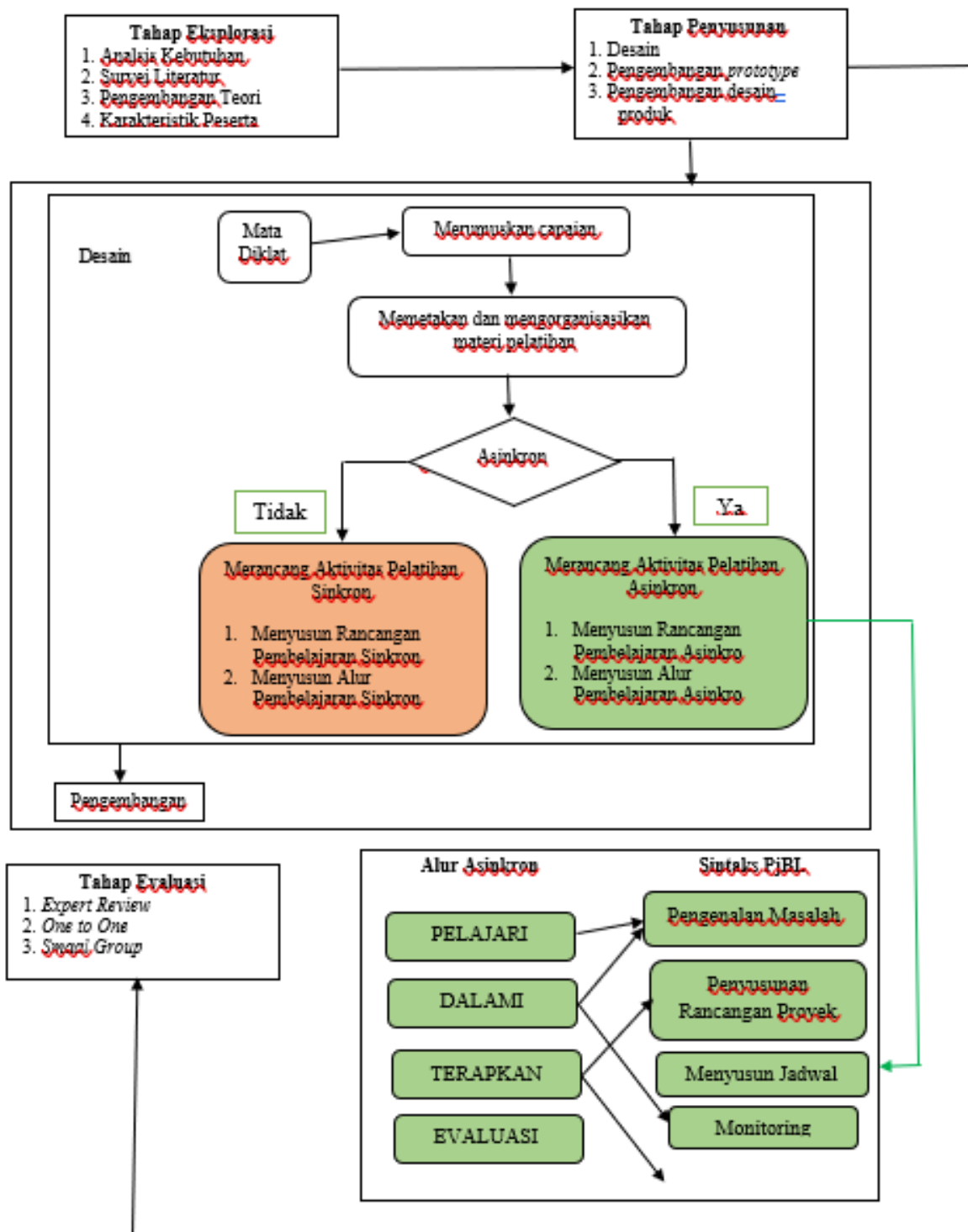
Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau biasa disebut dengan *Research and Development (R&D)* yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk pembelajaran. Produk yang dihasilkan adalah rencana pembelajaran daring dan media pembelajaran daring dengan pendekatan *Project Based Learning (PjBL)* pada Mata Diklat *Raid Planing Execusion (RPE)* bagi tim berantas di Pusat Pengembangan Sumber Daya Manusia Badan Narkotika Nasional. Penelitian ini dilaksanakan di Pusat Pengembangan Sumber Daya Manusia Badan Narkotika Nasional. Alasan penetapan lokasi ini adalah : 1) Tempat penelitian tidak asing bagi peneliti sehingga memudahkan bagi peneliti untuk mengambil data kapanpun peneliti perlukan, 2) Data-datanya lengkap dan mudah didapatkan sehingga memudahkan proses penelitian, 3) Belum pernah dilakukan penelitian sebelumnya. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket atau kuesioner.

Rancangan Pengembangan

Rancangan pengembangan ini menggunakan model desain pengembangan *Integrative Learning Design Framework (ILDF)* yang terdiri dari tahap eksplorasi, tahap penyusunan dan tahap evaluasi yang digabungkan dengan model PEDATI (**P**elajari **D**alami **T**erapkan dan **E**valuasi) pada tahap penyusunan. Pada tahap ekplorasi dan tahap evaluasi akan menggunakan model ILDF. Model PEDATI pada tahap penyusunan yang terdiri dari pengembangan desain penelitian, pengembangan *prototype* produk dan pengembangan desain produk dilakukan dengan pendekatan *project-based learning* seperti yang terlihat pada bagan dibawah ini.

Figur 1. Rancangan pengembangan



Uji Kelayakan dan Efektifitas Produk

Pada tahap evaluasi, produk yang telah dihasilkan akan diujicobakan dan dievaluasi untuk mengetahui apakah produk yang telah dihasilkan layak digunakan atau tidak. Tahapan yang dilakukan adalah evaluasi satu-satu oleh pakar (*expert review*), evaluasi satu-satu oleh peserta diklat (*one to one*) dan evaluasi kelompok kecil (*small group*). Pengkajian dan uji coba kepada pakar media pembelajaran dilakukan oleh pengembang pada saat proses evaluasi oleh *expert review*. Adapun kisi-kisi evaluasi oleh *expert review* sebagaimana tercantum pada tabel 1 dibawah ini.

Tabel 1 Kisi-kisi evaluasi ahli

No	Aspek	Indikator yang dinilai	Nomor Butir	Skala
A	Pembelajaran	1. Ketetapan penggunaan media dengan tujuan yang ingin dicapai	1	4
		2. Media sesuai dengan karakteristik maupun peserta didik	2, 3	
B	Tampilan Media	3. Tampilan tata letak dan komposisi warna bahan pembelajaran dalam media pembelajaran berbasis jaringan	4, 5, 6	4
		4. Kenaikan daya dukung dan relevansi tampilan grafis	7, 8, 9	
		5. Kemudahan dalam menggunakan navigasi pada media pembelajaran berbasis jaringan	10	
C	Program/ Kompabilitas	6. Kemudahan dalam memahami petunjuk, mengakses navigasi dan pencarian data atau materi yang dikehendaki	11, 12, 13	4
		7. Kecepatan kapasitas kapasitas <i>loading</i> media	14	
		8. Kelengkapan <i>tools</i> dan kesesuaian fungsi dalam memenuhi kebutuhan belajar dan menggunakan <i>browser</i>	15, 16	
D	Penyajian Bahan dan Media	9. Kenaikan tampilan serta kerapian bahan ajar berbasis jaringan	17, 18	4
		10. Tingkat keterbacaan teks, <i>font</i> , latar dan <i>icon</i> pada media pembelajaran berbasis jaringan	19, 20, 21, 22, 23	
		11. Kualitas video	24	
		12. Kesesuaian media lain yang digunakan dalam pembelajaran berbasis jaringan (<i>slide presentasi</i>)	25	
		13. Media berdiri sendiri dan dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran <i>online</i>	26	

Setelah pakar memberi penilaian kemudian tahap berikutnya adalah revisi produk. Proses ini dilakukan oleh pengembang kemudian dilanjutkan dengan evaluasi satu-satu oleh pengguna (*one to one*). Pengembang memilih salah satu personil bidang pemberantasan yang telah mengikuti pelatihan. Pemilihan personil yang pernah menjadi peserta diklat dilakukan pada tiga perwakilan satuan kerja kemudian dipilih satu peserta dari tiga satker yang dipilih. Tahap berikutnya adalah evaluasi. Dengan melibatkan 10 orang

personil bidang pemberantasan. Pemilihan sample dilakukan secara acak. Setelah mendapatkan hasil uji coba *small group* kemudian hasil tersebut dijadikan sebagai dasar dalam menyempurnakan produk *blended learning*.

Untuk memperoleh informasi keefektifitasan produk yang dihasilkan dilakukanlah uji efektifitas. Ujicoba program pelatihan atau tahap uji efektifitas dengan jumlah peserta didik yaitu sebanyak 20 orang dari personil bidang pemberantasan dan telah memenuhi syarat mengikuti pelatihan ini. Pengujian efektifitas dilakukan dalam kegiatan ini untuk mengetahui efektifitas produk hasil pengembangan dengan kondisi yang mendekati sesungguhnya yaitu untuk mendapatkan hasil berupa efektifitas hasil belajar melalui analisis peningkatan hasil belajar peserta didik yang dilihat melalui data tes awal dan tes akhir pembelajaran.

3) HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini merupakan hasil pengembangan produk yang telah melewati beberapa tahapan yaitu tahap eksplorasi dan tahap penyusunan serta hasil uji coba produk. Pada tahap penyusunan ini, peneliti menggunakan model desain PEDATI (Pelajari Dalam Terapkan dan Evaluasi) untuk menyusun draft rancangan pembelajaran daring dengan pendekatan *Project Based Learning*.

Pada tahap awal, peneliti merumuskan capaian pembelajaran dan memetakan serta mengorganisasikan materi pelajaran yang dapat dilihat pada tabel 1 dibawah ini.

Tabel 2. Hasil Pemetaan dan Pengorganisasian materi pelajaran

Pokok Bahasan	Sub Pokok Bahasan	Materi Pokok
Raid Planning and Executing dan Teknik Penangkapan	Perencanaan Serangan	1. Perencanaan, Pengorganisasian dan Susunan Tugas 2. Penjelasan Tugas Komando 3. Penjelasan Tugas kelompok <i>Surveillance</i>
	Teknik Penyergapan dan Penangkapan	1. Penjelasan Tugas Kelompok Sergap 2. Teknik Menghentikan Kendaraan 3. Tujuan Penyergapan 4. Teknik melakukan penyergapan 5. Teknik melakukan Penangkapan
Teknik memasuki laboratorium gelap Narkotika	Teknik memasuki laboratorium gelap Narkotika	1. Mengenal Laboratorium Gelap Narkotika 2. Teknik memasuki laboratorium gelap Narkotika

Pengembang menentukan dan mengelompokkan materi pelajaran ke dalam pokok bahasan, subpokok bahasan dan pokok-pokok materi sesuai dengan capaian pemelajaran yang telah ditentukan. Berdasarkan

hasil pemetaan dan pengorganisasian materi pelajaran, untuk selanjutnya dilakukan pemilihan dan penentuan materi-materi yang bersifat asinkron dan sinkron yang dapat dilihat pada tabel 2 berikut ini.

Tabel 3. Hasil Pemilihan Aktivitas Pembelajaran Sinkron dan Asinkron

Capaian Pembelajaran	Pokok Bahasan	Subpokok Bahasan	Setting Pembelajaran	
			Sinkron	Asin-kron
			SL	SM
Peserta diklat dapat memahami perencanaan dan penyergapan serta penangkapan dengan benar	<i>Raid Planning and Executing</i> dan Teknik Penangkapan	1. Perencanaan Serangan		√
		2. Teknik Penyergapan dan Penangkapan	√	√
Peserta diklat dapat memahami dan mengetahui tentang laboratorium gelap Narkotika	Teknik memasuki laboratorium gelap Narkotika	Teknik memasuki laboratorium gelap Narkotika	√	√

Kedua pokok bahasan, *Raid Planning and Executing* dan Teknik Penangkapan serta Teknik memasuki laboratorium gelap Narkotika akan dipelajari secara sinkron dan asinkron. Sinkronous dilakukan untuk materi yang bersifat praktek dan menjadi pelengkap terhadap *project* yang dikerjakan.

Selanjutnya yang dilakukan adalah merancang aktivitas pembelajaran secara asinkron seperti merancang beragam materi digital, tes obyektif secara mandiri. Penyajian materi dilakukan dengan media teks dan power point. Hasil rancangan aktivitas asinkron dapat dilihat pada tabel 3 berikut ini.

Tabel 4 Hasil Rancangan Aktivitas Asinkron (daring/online)

Pokok Bahasan	Tujuan Pelatihan	Sub Pokok Bahasan	Materi Pokok	Aktivitas Pembelajaran Asinkron			
				Asinkron Mandiri	Asinkron Kolaboratif	Asinkron Kolaboratif	Asinkron Mandiri
				Pelajari	Dalami	Terapkan	Evaluasi
Sintaks <i>Project Based Learning</i> (PjBL)							
<i>Raid Planning and Executing dan Teknik Penangkapan</i>	Peserta diklat dapat memahami dan melakukan perencanaan serangan, penyergapan dan penangkap	Perencanaan Serangan	1. Perencanaan, Pengorganisasian dan Susunan Tugas 2. Penjelasan Tugas Komando 3. Penjelasan Tugas kelompok <i>Surveillance</i>	Slide PDF	Diskusi	Proyek	Tes

	an dengan benar	Teknik Penyergapan dan Penangkapan	1. Penjelasan Tugas Kelompok Sergap	Slide PDF	Diskusi	Tugas Online	Tes
			2. Teknik Menghentikan Kendaraan	Slide PDF Video			
			3. Tujuan Penyergapan	Slide PDF			
			4. Teknik melakukan penyergapan	Slide PDF Video			
			5. Teknik melakukan penangkapan				
Teknik memasuki laboratorium gelap Narkotika	Peserta diklat dapat mengetahui dan memahami teknik memasuki laboratorium gelap dengan benar	Teknik memasuki laboratorium gelap Narkotika	1) Mengenal Laboratorium Gelap Narkotika	Slide PDF Video	Diskusi	Proyek/Tugas Online	Tes
			2) Teknik memasuki laboratorium gelap Narkotika				

Penerapan desain pengembangan PEDATI dengan pendekatan *project-based learning* menghasilkan sebuah rencana pembelajaran daring untuk pelatihan mata diklat *Raid Planning Execution (RPE)*. Setelah menyusun draft perangkat pembelajaran, maka dilanjutkan dengan proses evaluasi. Proses evaluasi ini melibatkan beberapa ahli antara lain ahli desain pembelajaran, ahli materi dan ahli media pembelajaran sedangkan evaluasi *one to one* dan *small group* dilakukan oleh pengguna produk pembelajaran daring.

Berdasarkan saran dan masukan serta hasil penilaian pada kuesioner dari ketiga ahli tersebut dengan kategori baik, maka desain, media dan materi pembelajaran, dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran pada mata diklat *Raid Planning Execution (RPE)* dengan revisi. Selanjutnya pada evaluasi pengguna, pada uji *one to one* yang diujicobakan kepada tiga orang tim berantas didapatkan hasil yang dapat dilihat pada tabel 4 berikut ini.

Tabel 5. Hasil Ujicoba One to One

No	Pernyataan	Rata-rata
----	------------	-----------

1.	Aspek Pembelajaran	3,67
2.	Aspek Materi	3,75
3.	Aspek Tampilan	3,44
4.	Aspek Program	3,5
5.	Aspek Bahasa dan Komunikasi	3,46
Keseluruhan		3,56
Persentase		89%

Berdasarkan data yang diperoleh dan mengacu pada (Arikunto & Safruddin, 2009), produk yang dikembangkan masuk kedalam kategori “sangat baik” ditunjukkan dengan nilai rata-rata 3,56 dan nilai persentase 89% artinya bahwa pengguna yaitu tim berantas setuju media pembelajaran digunakan pada Mata Diklat *Raid Planning Execution (RPE)*. Ketiga orang tersebut menyatakan bahwa media pembelajaran sangat layak digunakan. Setelah evaluasi *one to one* dilakukan, selanjutnya adalah evaluasi *small group*. Evaluasi ini dilakukan oleh lima belas orang anggota tim berantas yang pernah mengikuti mata diklat *Raid Planning Execution (RPE)*. Hasil evaluasi uji *small group* dapat dilihat pada tabel 5 berikut ini.

Tabel 6. Hasil Ujicoba Small Group

No	Pernyataan	Rerata
1	Rumusan tujuan pembelajaran pada materi pembelajaran <i>blended</i> sangat jelas	3,47
2	Terdapat penjelasan singkat pada pendahuluan pembelajaran <i>blended</i>	3,47
3	Soal-soal tugas atau kuis yang disediakan sesuai dengan tujuan pembelajaran	3,73
4	Kesesuaian pembelajaran dengan karakteristik sasaran	3,6
5	Kerunutan materi untuk mencapai kompetensi (sequence)	3,8
6	Relevansi materi dengan tujuan pembelajaran	3,67
7	Kejelasan uraian materi yang disajikan dalam pembelajaran <i>blended</i>	3,87
8	Ketepatan latihan dengan materi dan tujuan	3,6
9	Kekinian dan ke up to date an materi yang ada pada pembelajaran <i>blended</i>	3,13
10	Tampilan grafis seperti <i>layout</i> , warna, dan typografi cukup menarik	3,33
11	Kemudahan, kapasitas, dan kesesuaian dengan peserta didik	3,53
12	Navigasi yang terdapat dalam pembelajaran <i>blended</i> (aplikasi) mudah digunakan	3,33
13	Warna teks dan background kontras sehingga tampilan jelas	3,47
14	Penggunaan kombinasi warna untuk teks serasi	3,4
15	Komposisi warna harmonis, seimbang dan menarik	3,53

16	Terdapat petunjuk belajar yang mempermudah sasaran / pengguna memanfaatkan program	3,53
17	Aksesibilitas navigasi dalam media dan antar media, kemudahan akses komponen pembelajaran	3,67
18	Kapasitas loading kecepatan akses	3,67
19	Kemudahan pencarian data/materi yang dikehendaki	3,33
20	Fitur media pembelajaran <i>online</i> dapat berfungsi dengan baik menggunakan <i>browser</i> yang digunakan.	3,4
21	Tingkat kecepatan waktu yang diperlukan untuk <i>download</i> konten materi <i>online</i> sangat baik.	3,8
22	Program memiliki kebenaran ejaan menurut bahasa yang berlaku (EYD)	4
23	Kejelasan redaksi dan kemudahan untuk dipahami, tidak bermakna ganda	3,13
24	Kekomunikatifan penggunaan gaya bahasa	3,2
25	Kesesuaian gaya bahasa dengan sasaran / pengguna	3,6
26	Tingkat keterbacaan teks/redaksi dalam media pembelajaran <i>online</i> sangat baik (tidak terjadi kesalahan redaksi)	3
	Rerata	3,51
	Persentase	87%

Berdasarkan tabel diatas, rerata hasil evaluasi ujicoba *small group* adalah 3,51 dan jika dipresentasikan nilainya adalah 87%. Menurut (Arikunto & Safruddin, 2009) nilai tersebut masuk ke dalam kategori sangat layak. Jadi berdasarkan uji coba *small group*, produk yang dihasilkan sangat layak digunakan.

Pembahasan

Pengembangan model pembelajaran *online* pada mata diklat *Raid Planning Execution (RPE)* dilakukan secara konseptual dan prosedural. Salah satu strategi yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan yang ada pada Pusat Pengembangan Sumber Daya Manusia Badan Narkotika Nasional yaitu melalui pengembangan pembelajaran *online*. Pembelajaran *online* merupakan suatu strategi pembelajaran dimana materi-materi yang bersifat kognitif dipelajari secara mandiri dimana saja dan kapan saja melalui perangkat elektronik seperti gadget atau laptop.

Desain pembelajaran *online* yang diterapkan pada mata diklat *Raid Planning Execution (RPE)* adalah model PEDATI yang dikombinasikan dengan sintaks *project based learning*. Materi-materi yang terdapat pada pembelajaran *online* disajikan dalam bentuk pdf, file dokumen, ppt, dan video sedangkan materi yang bersifat keterampilan dipelajari secara *online* dengan pendekatan *project based learning*. *Project Based Learning (PjBL)* dapat membantu peserta didik untuk dapat mengalami dan merasakan langsung tugas proyek.

Pengujian kelayakan pembelajaran *online* dengan pendekatan *project based learning* pada mata diklat *Raid Planning Execution (RPE)* dilakukan dengan dua cara yaitu evaluasi formatif dan revisi produk.

Evaluasi formatif dilakukan untuk menguji kelayakan produk hasil pengembangan pembelajaran *online* oleh *expert review*. Saran dan masukan dari *expert review* menjadi dasar untuk merevisi produk.

4) KESIMPULAN

Berdasarkan pada rumusan masalah dan data yang diperoleh baik pada tahap penelitian, pengembangan maupun tahap evaluasi, maka dapat disimpulkan beberapa hal antara lain sebagai berikut : (1) Penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan telah menghasilkan sebuah produk yaitu rencana pembelajaran daring dengan pendekatan *project based learning* dan media pembelajaran daring (2) Pengembangan media pembelajaran daring tersebut telah melewati beberapa tahapan evaluasi formatif yaitu kepada ahli materi, ahli desain instruksional dan ahli media pembelajaran. Untuk selanjutnya, evaluasi dilakukan oleh pengguna yaitu melalui uji coba *one to one* dan *small group*. Berdasarkan uji formatif para ahli dan pengguna dinyatakan bahwa media pembelajaran daring layak digunakan pada Mata Diklat *Raid Planning Execution (RPE)*.

REFERENSI

- Arikunto, S., & Safruddin, C. (2009). *Evaluasi Program Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Beneroso, D., & Robinson, J. (2022). Online project-based learning in engineering design: Supporting the acquisition of design skills. *Education for Chemical Engineers*, 38(October 2021), 38–47. <https://doi.org/10.1016/j.ece.2021.09.002>
- Berselli, G., Bilancia, P., & Luzi, L. (2020). Project-based learning of advanced CAD/CAE tools in engineering education. *International Journal on Interactive Design and Manufacturing*, 14(3), 1071–1083. <https://doi.org/10.1007/s12008-020-00687-4>
- Chaeruman, U. A. (2018). *PEDATI*.
- Girgin, D. (2020). *Evaluation of project-based learning process of gifted children via reflective journals*. 12(2), 772–796.
- Kastner, M. (2020). *The Good and the Bad. An Evaluation of Project-based Learning with Peer (26).pdf*.
- Lettmayr, C. (2011). *Learning While working* (Vol. 7, Issue 3). European Union. <https://doi.org/10.29333/ejecs/514>
- Marchalot, A., Dureuil, B., Veber, B., Fellahi, J.-L., Hanouz, J.-L., Dupont, H., Lorne, E., Gerard, J.-L., & Compère, V. (2018). Effectiveness of a blended learning course and flipped classroom in first year anaesthesia training. *Anaesthesia Critical Care & Pain Medicine*, 37(5), 411–415. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.accpm.2017.10.008>
- Salma, W. A. (2020). *Indonesian Journal of Informatics Education The Effectiveness and effect of Project-Based Blended Learning on Student Achievement in Online Learning*. 4(1), 1–8.
- Shorey, S., Kowitlawakul, Y., Devi, M. K., Chen, H., Kit, S., Soong, A., & Ang, E. (2017). Blended learning pedagogy designed for a communication module among undergraduate nursing students: A quasi-experimental study. *Nurse Education Today*. <https://doi.org/10.1016/j.nedt.2017.11.011>

- Suartama, I. K., Setyosari, P., Sulthoni, & Ulfa, S. (2019). Development of an instructional design model for mobile blended learning in higher education. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 14(16), 4–22. <https://doi.org/10.3991/ijet.v14i16.10633>
- Teresa, M., Mohedo, D., & Vicente, A. (2014). Project Based Teaching As A Didactic Strategy For The Learning And Development Of Basic Competences In Future Teachers. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 141, 232–236. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.05.040>
- Ting, K., Cheng, C., & Ting, H. (2021). Introducing the problem / project based learning as a learning strategy in University Social Responsibility Program - A study of local revitalization of Coastal Area , Yong-An District of Kaohsiung City. *Marine Policy*, 131(700), 104546. <https://doi.org/10.1016/j.marpol.2021.104546>
- Vyas, L. (2019). Customization in Civil Service Training: Implications for Outsourcing Human Resources Management. *International Journal of Public Administration*, 42(1), 41–54. <https://doi.org/10.1080/01900692.2017.1390764>