



Pengembangan Perangkat Pembelajaran *Blended Learning* Matakuliah Speaking menggunakan “Rawa Mbojo” untuk Mengembangkan Kreativitas Mahasiswa

Nur Wahyuni¹, Diana Purwati², Karmila³, Jaenudin⁴, Ikhwan⁵

^{1,2}Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, STKIP Yapis Dompu

^{3,4,5}Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, STKIP Yapis Dompu

E-mail: n.wahyuni63@gmail.com, dianapurwati1801@gmail.com, kkarmila187@gmail.com, arabiah599@gmail.com, ikhwan_puterasoromandi@yahoo.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2022-08-11 Revised: 2022-09-22 Published: 2022-11-28	This research is a development research that refers to the Borg and Gall research model with five steps, namely exploratory studies, development of initial learning tools, expert validation and revision of learning tools, small-scale field trials and revisions of learning tools, and large-scale field trials. Major and final learning tools. The instruments used in this study are Learning Device Validation Sheets, Worksheets, and Observation Sheets on the ability of lecturers to manage learning, Student Response Questionnaires, and Creativity Tests. The data obtained through the assessment instrument were analyzed by descriptive statistical techniques. The analysis is intended to describe the results of product development, and determine the level of validation, and the feasibility of the product to be implemented in learning. The results of data analysis are used as the basis for revising the developed learning tools. Research results The learning device made was declared suitable for use based on the results of validation, student response questionnaire scores, and student THB scores. The device is said to be feasible because it obtains an average RPS validation score of 3.3 (valid); the average LKS validation is 3.2 (valid, and the average THB validation is 3.3 (valid). So that the learning device is included in the valid criteria or in other words it is suitable for use. Eligibility is supported by student THB scores in large-scale field trials with an average student score of 83 and the percentage of students who meet the KKM (KKM = 75) as much as 90%.
Keywords: <i>Blended learning;</i> <i>Speaking;</i> <i>“Rawa Mbojo”;</i> <i>Creativity.</i>	

Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2022-08-11 Direvisi: 2022-09-22 Dipublikasi: 2022-11-28	Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang mengacu pada model penelitian Borg and Gall dengan lima langkah yaitu studi explorasi, pengembangan perangkat pembelajaran awal, validasi ahli dan revisi perangkat pembelajaran, uji coba lapangan skala kecil dan revisi perangkat pembelajaran, dan uji coba lapangan skala besar dan perangkat pembelajaran akhir. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu: Lembar Validasi Perangkat Pembelajaran, Worksheet, Lembar observasi kemampuan dosen mengelola pembelajaran, Angket respon mahasiswa, dan Tes Kreativitas. Data yang diperoleh melalui instrumen penilaian dianalisis dengan teknik statistik deskriptif. Analisis dimaksudkan untuk memaparkan hasil pengembangan produk, mengetahui tingkat validasi, dan kelayakan produk untuk diimplementasikan pada pembelajaran. Hasil analisis data digunakan sebagai dasar untuk merevisi perangkat pembelajaran yang dikembangkan. hasil penelitian Perangkat pembelajaran yang dibuat dinyatakan layak digunakan berdasarkan hasil validasi, skor kuesioner respon mahasiswa, dan skor THB mahasiswa. Perangkat dikatakan layak karena memperoleh skor rata-rata validasi RPS sebesar 3,3 (valid); rata-rata validasi LKS sebesar 3,2 (valid); dan rata-rata validasi THB sebesar 3,3 (valid). Sehingga perangkat pembelajaran tersebut termasuk dalam kriteria valid atau dengan kata lain layak digunakan. Kelayakan didukung dengan skor THB mahasiswa pada uji coba lapangan skala besar dengan rata-rata nilai mahasiswa 83 dan presentase mahasiswa yang memenuhi KKM (KKM=75) sebanyak 90 %.
Kata kunci: <i>Blended learning;</i> <i>Berbicara;</i> <i>“Rawa Mbojo”;</i> <i>Kreativitas.</i>	

I. PENDAHULUAN

Pasca penyebaran Covid-19 yang melanda Indonesia pada tahun 2019 telah mengakibatkan banyak perubahan terhadap berbagai sektor termasuk pada sektor pendidikan, pada awalnya perkembangan pembelajaran masih

menggunakan konsep pembelajaran tradisional yaitu tatap muka tetapi kini sudah berkembang dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (Wahyuni and Fauqi 2021). Situasi pandemic Covid-19 saat ini memaksa dosen dan mahasiswa menggunakan teknologi informasi

sebagai sarana pembelajaran (Nurhadi 2020). maka pembelajaran melalui blended learning menjadi solusi yang tepat. Melalui pembelajaran blended learning, dosen tetap dapat berinteraksi dengan mahasiswa dan melakukan fungsinya sebagai pendidik, namun sekaligus dapat memanfaatkan teknologi melalui penggunaan e-learning. Dengan demikian, dalam melaksanakan pembelajaran tatap muka, dosen juga memanfaatkan pembelajaran berbasis teknologi, sehingga mahasiswa dapat terpenuhi kebutuhannya, baik berinteraksi langsung dengan dosen, maupun berselancar melalui perangkat gadget atau komputer untuk mengeksplorasi materi terkait speaking (Puspitarini 2022).

Pembelajaran blended memadukan kegiatan tatap muka dan pembelajaran berbasis komputer baik secara luring (offline) atau daring (online) (Sari 2021). Pembelajaran dengan model seperti ini dipandang efektif karena mampu meminimalisir kekurangan yang terdapat pada masing-masing model sehingga mahasiswa dapat merasakan manfaat dari baik dari model pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran berbasis teknologi. Mahasiswa tetap dapat berkomunikasi dengan dosen secara langsung dan di sisi yang lain mereka juga memiliki keleluasaan untuk mengakses keragaman sumber belajar dari dunia maya. Blended learning merupakan jawaban model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik pembelajar abad 21.

Menurut (Abdullah 2017) mengatakan bahwa perkembangan teknologi dalam pendidikan yaitu pembelajaran online dan offline. Pembelajaran online merupakan pembaharuan pembelajaran dengan pengembangan media melalui koneksi internet, pembelajaran dapat divisualisasikan dalam bentuk yang lebih menarik dan dinamis sehingga diharapkan menjadi Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran blended learning. Blended learning merupakan model pembelajaran yang cukup efektif untuk dilakukan, selain itu pembelajaran ini mampu meningkatkan kemandirian dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Menurut (Arifin and Ilyas 2020) salah satu bentuk dari pengajaran dengan menggunakan teknologi Blended Learning adalah dengan menggunakan aplikasi yang ada di telepon genggam atau Mobile-Phone. Sejalan dengan itu, blended learning merupakan kombinasi karakteristik pembelajaran tradisional dan lingkungan pembelajaran elektronik. Salah satu bentuk software yang digunakan peneliti dalam pembelajaran blended learning ini

adalah aplikasi WhatsAap, zoom, dll. Aplikasi ini di rancang untuk membantu pengajar membuat dan membagikan tugas kepada mahasiswa. Menurut (Kuntarto and Asyhar 2016) Blended Learning merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang memadukan kelebihan pada pembelajaran tatap muka dan e-learning. Inilah yang mendasari peneliti melakukan penelitian ini dengan tujuan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran menggunakan media lagu untuk meningkatkan speaking (berbicara) pada mahasiswa. Selain itu peneliti berharap dengan adanya media lagu "Rawa Mbojo" ini dapat menjadi media pembelajaran yang dapat digunakan oleh dosen dan mahasiswa agar lebih menarik.

Berdasarkan hasil observasi awal bahwa proses pembelajaran speaking biasanya dosen menggunakan media power point sebagai media pembelajaran selain itu juga biasanya menulis langsung di papan tulis sehingga pembelajaran masih didominasi oleh dosen, sedangkan mahasiswa cenderung pasif dalam menerima pelajaran, sehingga matakuliah speaking perlu dikembangkan perangkat pembelajaran yang mampu mengembangkan kreativitas mahasiswa. Speaking memiliki peran penting dalam pembelajaran karena dengan mempelajarinya seseorang akan dapat meningkatkan kemampuan berbicara dengan lebih cepat. Sekarang bahasa asing menjadi salah satu media komunikasi yang sangat di butuhkan. Menurut (Dian Fadhilawati 2015) mengatakan bahwa peran seorang dosen dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa inggris dalam matakuliah speaking bisa dilakukan dengan berbagai cara. Karena bahasa inggris menjadi salah satu bahasa asing yang mendapat perhatian cukup serius dari pemerintah.

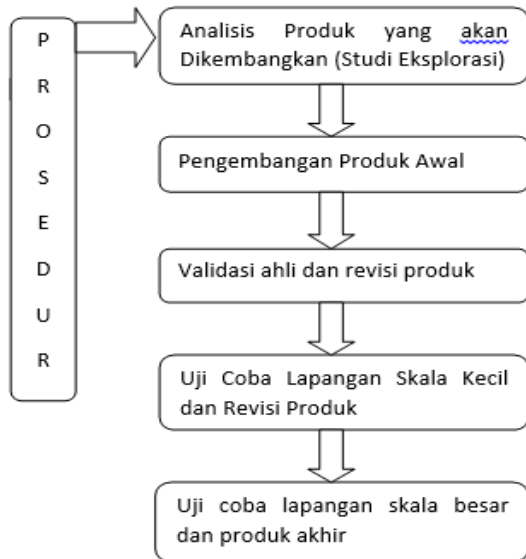
Strategi mengajar di masa pandemi ini yang bisa dilakukan oleh dosen agar mahasiswa tidak merasa bosan selama proses pembelajaran adalah salah satunya menggunakan aplikasi WhatsAapp, zoom, dll, yang didalamnya memuat unsur budaya daerah "Rawa Mbojo" sebagai media pembelajaran speaking untuk mengembangkan kreativitas dan menambah kelancaran berbicara mahasiswa, karena lagu merupakan sumber bahasa yang otentik. Hampir tak ada batas waktu dalam menggunakan media lagu untuk mengajar bahasa Inggris khususnya dalam pemahaman untuk lancar berbicara, secara alamiah mahasiswa bersentuhan secara cepat dengan bahasa Inggris dan menikmati proses ini melalui lagu yang dijadikan media pembelajaran

untuk meningkatkan speaking mahasiswa. (Wahyuni and Afrianti 2021), Perangkat pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa RPS, Buku ajar, dan soal tes kreativitas, adapun tujuan dari penelitian ini yaitu menghasilkan perangkat pembelajaran blended learning pada matakuliah speaking menggunakan "Rawa Mbojo" untuk meningkatkan kemampuan kreativitas mahasiswa.

II. METODE PENELITIAN

1. Jenis Penelitian

Metode penelitian dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang mengacu pada model penelitian Borg and Gall. Pengembangan dalam penelitian ini menggunakan prosedur sederhana yang terdiri dari lima langkah yang dikemukakan oleh Borg dan Gall (Sholikhah 2017). Prosedur tersebut lebih jelas dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1. Prosedur Pengembangan Sederhana Borg dan Gall (Syaiful Adnan, 2017: 45).

Berikut penjelasan dari prosedur tersebut sebagai berikut:

a. Tahap pertama adalah studi eksplorasi. Pada tahap ini adalah melakukan kajian terhadap perangkat pembelajaran yang akan dikembangkan, baik secara teori maupun riset dan informasi lain berkaitan dengan pengembangan perangkat pembelajaran yang direncanakan. Kemudian melakukan perencanaan desain pengembangan perangkat pembelajaran yang meliputi apa produk yang akan dikembangkan, apa tujuan dan manfaat pembuatan perangkat pembelajaran, siapa pengguna

perangkat pembelajaran, mengapa perangkat pembelajaran dianggap penting, dan bagaimana proses pengembangannya.

- b. Tahap kedua adalah pengembangan perangkat pembelajaran awal. Pada tahap ini melakukan pengembangan perangkat pembelajaran awal yang bersifat sementara sesuai dengan rencana pada tahap sebelumnya. Walau bersifat sementara namun perangkat pembelajaran yang dibuat telah lengkap dan dibuat sebaik mungkin.
- c. Tahap ketiga adalah validasi ahli dan revisi perangkat pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan uji coba lapangan awal mengenai perangkat pembelajaran awal yang melibatkan dua orang validator ahli. Kemudian melakukan revisi perangkat pembelajaran yaitu memperbaiki perangkat pembelajaran berdasarkan masukan dan saran dari hasil validasi ahli.
- d. Tahap keempat adalah uji coba lapangan skala kecil dan revisi perangkat pembelajaran. Uji coba perangkat pembelajaran pada lapangan skala kecil dilakukan terhadap subjek dengan jumlah terbatas. Hasil uji coba lapangan skala kecil digunakan sebagai dasar revisi perangkat pembelajaran.
- e. Tahap kelima adalah uji coba lapangan skala besar dan perangkat pembelajaran akhir. Uji coba perangkat pembelajaran pada lapangan skala besar dilakukan terhadap subjek utama penelitian. Hasil uji coba lapangan skala besar digunakan sebagai revisi perangkat pembelajaran. Setelah produk direvisi maka perangkat pembelajaran tersebut menjadi perangkat pembelajaran akhir (Soenarto, 2005: 7-8).

2. Tempat Dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris STKIP Yapis Dompus, Semester II dengan jumlah 25 Orang Mahasiswa tahun pembelajaran 2022/2023.

3. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu: Lembar Validasi Perangkat Pembelajaran, Worksheet, Lembar observasi kemampuan dosen mengelola pembelajaran, Angket respon mahasiswa, dan Tes Kreativitas.

4. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh melalui instrumen penilaian dianalisis dengan teknik statistik deskriptif. Analisis dimaksudkan untuk

memaparkan hasil pengembangan produk, mengetahui tingkat validasi, dan kelayakan produk untuk diimplementasikan pada pembelajaran. Hasil analisis data digunakan sebagai dasar untuk merevisi perangkat pembelajaran yang dikembangkan. Analisis yang dimaksud diantaranya: a) Analisis Data Validasi, b) Analisis Data Uji Coba dengan target yang dicapai apabila pada kelas tersebut lebih dari atau sama dengan 85% mahasiswa tuntas belajarnya secara individu.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Deskripsi Hasil Pengembangan Perangkat Pembelajaran.

1. Studi Explorasi

a. Analisis Mahasiswa

Karakteristik mahasiswa semester II STKIP Yapis Dompu yang ditelaah meliputi: perkembangan kognitif, kemampuan akademik, latar belakang pengetahuan, sosial, dan ekonomi, dari hasil telaah ditemukan beberapa hal berikut:

- 1) Usia mahasiswa-mahasiswa semester II STKIP Yapis Dompu pada umumnya berada pada interval 17 – 18 tahun. Berdasarkan hasil wawancara dengan dosen Bahasa Inggris STKIP Yapis Dompu, mahasiswa akan lebih paham jika dosen mengaitkan konsep yang akan diajarkan dengan percakapan/ berbicara sehari-hari dan dengan tampilan gambar-gambar yang menarik serta lagu daerah Bima "Rawa Mbojo".
- 2) Latar belakang sosial ekonomi orang tua mahasiswa beragam. Mahasiswa-mahasiswa semester II STKIP Yapis Dompu pada umumnya berasal dari suku Dompu di Kabupaten Dompu-NTB.

Berdasarkan latar belakang pengetahuan mahasiswa, materi kreativitas yang dipelajari oleh mahasiswa semester II STKIP Yapis Dompu merupakan hal yang baru. Dalam mempelajari kreatif dibutuhkan pengetahuan prasyarat sebelum mahasiswa mempelajari materi tersebut. Pengetahuan prasyarat tersebut meliputi materi berbicara, menulis, membaca, dan lain-lain.

b. Analisis Materi

Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi bagian-bagian utama yang

akan diajarkan sehingga tersusun secara sistematis. Materi yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah lagu daerah bima di semester II pada matakuliah *speaking dengan pendekatan blended learning*.

c. Analisis Tugas

Analisis tugas meliputi tugas kreativitas yaitu dimana dosen memberikan intruksi kepada mahasiswa untuk mencari lagu sesuai dengan tema yang akan diberikan oleh dosen.

d. Spesifikasi Tujuan Pembelajaran

Kegiatan yang dilakukan pada spesifikasi tujuan pembelajaran adalah merumuskan indikator berdasarkan analisis materi dan analisis tugas. Perincian indikator untuk merancang perangkat pembelajaran dan menyusun tes hasil belajar. Adapun hasil perincian indikator pembelajaran tersebut sebagai berikut: Mahasiswa dapat mengenal dan memahami macam-macam dari *Part of Speech*, Mahasiswa dapat memahami collocations dan pembentukannya, Mahasiswa dapat memahami *Phrasal Verb* pembentukan, dan maknanya, Mahasiswa dapat menjelaskan tentang lagu dengan kosa kata yang baik menggunakan tema perjuangan dalam menggapai pendidikan, Mahasiswa dapat menjelaskan tentang lagu dengan kosa kata yang baik menggunakan tema nasehat dalam menggapai kehidupan yang baik, dan Mahasiswa dapat menjelaskan tentang lagu dengan kosa kata yang baik menggunakan tema religi dalam menggapai kehidupan beragama.

2. Hasil Validasi Ahli

Perangkat pembelajaran yang dibuat telah divalidasi oleh ahli sesuai dengan tahap penelitian pengembangan. Berdasarkan hasil validasi yang dikemukakan pada tabel 1 dan diperoleh kesimpulan bahwa hasil rata-rata validasi perangkat pembelajaran yang terdiri dari RPP adalah 3,37; rata-rata validasi LKS adalah 3,22; rata-rata validasi THB adalah 3,33. Rekapitulasi hasil validasi produk disajikan pada tabel 1 dibawah ini:

Tabel 1. Hasil Validasi perangkat pembelajaran

N o	Perangkat pembelajaran	V1	V2	Rer ata	Kriteri a
1	RPS	117	124	3,37	valid
2	LKS	73	74	3,22	valid
3	THB	34	37	3,33	valid

Selain memberikan penilaian, yang diharapkan adalah adanya masukan dari validator untuk perbaikan. Masukan yang ada adalah tentang perbaikan RPP, LKS, dan THB. Semua masukan telah digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi.

3. Uji Coba Lapangan

a. Pembahasan Uji Coba Lapangan Skala Kecil.

Uji coba lapangan skala kecil dilakukan dengan subjek lima orang mahasiswa. Mahasiswa mengikuti pembelajaran dengan model blended learning pada matakuliah speaking. Peneliti melaksanakan pembelajaran sesuai dengan langkah pada RPS yang telah dibuat. Mahasiswa diminta mengisi kuesioner respon mahasiswa terhadap model blended learning pada akhir pertemuan.

Perangkat pembelajaran kemudian direvisi berdasarkan hasil kuesioner respon mahasiswa terhadap model blended learning. Empat mahasiswa mengatakan tulisan kurang jelas terlihat sehingga revisi yang dilakukan adalah memperbesar font tulisan pada media. Berdasarkan wawancara dengan mahasiswa, LKS tidak direvisi karena font tulisan sudah jelas terbaca dan kalimat perintah mudah dipahami.

b. Pembahasan Uji Coba Lapangan Skala Besar.

Uji coba lapangan skala besar dilakukan dengan subjek 20 orang mahasiswa semester II. mahasiswa mengikuti pembelajaran dengan model blended learning pada uji coba lapangan. Dosen melaksanakan pembelajaran sesuai dengan langkah pada RPS yang telah dibuat. Langkah pembelajaran yang dilakukan Dosen secara garis besar ada lima, yaitu fase establishing set, demonstrating, guided practice, feed back, dan extended practice.

Pembelajaran dilakukan dengan dua cara yaitu melalui online dan tatap

muka. mahasiswa diminta mengerjakan LKS secara bertahap dengan arahan dosen. Pembelajaran dilakukan selama dua kali pertemuan. Pada akhir pertemuan kedua dilakukan tes dan meminta mahasiswa untuk mengisi lembar respon mahasiswa. Tes dilakukan untuk menguji pemahaman mahasiswa. Lembar respon mahasiswa digunakan untuk mengetahui respon mahasiswa terhadap model blended learning.

Respon mahasiswa adalah Respon mahasiswa adalah tanggapan mahasiswa terhadap model pembelajaran blended learning dikembangkan. Pengambilan respon mahasiswa dilakukan dengan pengisian kuesioner. Berdasarkan kuesioner yang telah diisi oleh mahasiswa didapat rata-rata 35,65. Berdasarkan kriteria respon mahasiswa maka rata-rata skor kuesioner berada pada kriteria sangat baik. Hal ini berarti media yang dikembangkan layak digunakan.

Hasil tes digunakan untuk melihat dan menentukan presentase mahasiswa yang mencapai KKM. KKM yang telah ditetapkan sekolah yaitu 75. Rata-rata nilai tes yang diperoleh mahasiswa pada uji coba lapangan skala besar adalah 83 dengan presentase mahasiswa yang memenuhi KKM yaitu 90%.

B. Pembahasan

Beberapa hal yang dapat dicatat dalam penelitian ini berdasarkan temuan pada saat validasi ahli dan uji coba lapangan, diuraikan sebagai berikut: Perangkat pembelajaran blended learning yang sesuai dengan mata kuliah speaking adalah perangkat pembelajaran yang memuat:

- Silabus yang sesuai dengan kurikulum.
- RPS yang kegiatan intinya sesuai dengan model pembelajaran blended learning yang bercirikan, sebagai berikut: Pertama, dosen dapat menggunakan model kelas murni yang dilaksanakan secara tatap muka dan hanya memanfaatkan internet untuk mengerjakan tugas. Kedua, dosen bisa menggabungkan kegiatan pembelajaran tatap muka (offline) dengan pembelajaran online. Kegiatan offline untuk menyampaikan materi pembelajaran sedangkan kegiatan online untuk mengajarkan keterampilan. Setelah itu kembali menggunakan

pembelajaran tatap muka untuk menyampaikan hasil kerja. Ketiga, kegiatan tatap muka yang dilaksanakan pada awal pembelajaran untuk menyampaikan materi dan penugasan atau proyek, selebihnya menggunakan media online untuk keterampilan, menyelesaikan tugas/projek, dan mempresentasikan hasil kerja.

- c. LKS yang memuat tugas yang harus dikerjakan mahasiswa secara bertahap sesuai dengan langkah pembelajaran pada RPS.
- d. THB yang mampu mengukur tingkat pemahaman mahasiswa atas pembelajaran yang dilakukan.

Perangkat pembelajaran yang dibuat dinyatakan layak digunakan berdasarkan hasil validasi, skor kuesioner respon mahasiswa, dan skor THB mahasiswa. Perangkat dikatakan layak karena memperoleh skor rata-rata validasi RPS sebesar 3,3 (valid); rata-rata validasi LKS sebesar 3,2 (valid); dan rata-rata validasi THB sebesar 3,3 (valid). Sehingga perangkat pembelajaran tersebut termasuk dalam kriteria valid atau dengan kata lain layak digunakan. Kelayakan didukung dengan skor THB mahasiswa pada uji coba lapangan skala besar dengan rata-rata nilai mahasiswa 83 dan presentase mahasiswa yang memenuhi KKM (KKM=75) sebanyak 90 %.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan tujuan dan hasil penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penelitian ini telah mengembangkan produk berupa perangkat pembelajaran model direct instructon berbasis komputer dan foto handout pokok bahasan keliling dan luas bangun datar di SD yang memenuhi indikator keberhasilan. Perangkat ini meliputi silabus, RPP, media berbasis komputer dan foto handout, LKS, dan THB.
2. Perangkat pembelajaran yang sesuai adalah perangkat pembelajaran yang bercirikan: a) Silabus yang sesuai dengan kurikulum; b) RPS yang kegiatan intinya sesuai dengan model pembelajaran blended learning; c) LKS yang memuat tugas yang harus dikerjakan mahasiswa secara bertahap sesuai dengan langkah pembelajaran pada RPS; dan d) THB yang mampu mengukur tingkat pemahaman

mahasiswa atas pembelajaran blended learning yang dilakukan.

3. Perangkat pembelajaran yang dibuat layak digunakan dan berada pada kategori valid dan layak digunakan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, dikemukakan saran-saran sebagai berikut:

1. Prosedur pengembangan perangkat pembelajaran speaking dengan pendekatan *blended learning* menggunakan model Borg dan Gall, dapat menghasilkan perangkat pembelajaran yang baik. Maka peneliti menyarankan agar perangkat yang dikembangkan ini digunakan sebagai alternatif perangkat pembelajaran bagi mahasiswa pada program study selain pendidikan bahasa inggris.
2. Mengingat perangkat yang dikembangkan ini belum diketahui efektifitasnya untuk jumlah subjek yang banyak, maka peneliti juga menyarankan agar peneliti-peneliti lain mengujicobakan perangkat hasil pengembangan ini pada subjek lain yang lebih besar untuk memperoleh informasi tentang efektivitas perangkat.
3. Selain RPS dan LKS juga harus mengembangkan Buku Mahasiswa sebagai pegangan mahasiswa saat proses belajar mengajar.
4. Mencantumkan pemberian materi pada RPS yang dikembangkan.
5. Pada Buku Ajar seharusnya juga memuat aspek kreatifitas sebagai salah satu tujuan pembelajaran dengan pendekatan blended learning.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdullah, Walib. 2017. "Blended Learning Approach Initiating Application in Primary School." *Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar* 7 (2).
- Arifin, Syaadiyah, and Hamzah Puadi Ilyas. 2020. "TEKNOLOGI BLENDED LEARNING DALAM MENINGKATKAN" 3 (1): 17-28.
- Dian Fadhilawati, Dian. 2015. "Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Melalui Pendekatan Komunikatif Mahasiswa Program Studi Bahasa Inggris Unisba." *LINGUA: Journal of Language, Literature and Teaching* 12 (2): 211-21. <https://doi.org/10.30957/lingua.v12i2.29>.

- Kuntarto, Eko, and Rayandra Asyhar. 2016. "Development of Blended Learning Learning Models in Learning Design Aspects with Online Social Media Platforms to Support Student Lectures." *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 1–26.
- Nurhadi, Nunung. 2020. "Blended Learning Dan Aplikasinya Di Era New Normal Pandemi Covid-19." *Agriekstensia* 19 (2): 121–28.
- Puspitarini, Dyah. 2022. "Blended Learning Sebagai Model Pembelajaran Abad 21." *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru* 7 (1): 1–6.
<https://doi.org/10.51169/ideguru.v7i1.307>.
- Sari, Indra Kartika. 2021. "Blended Learning Sebagai Alternatif Model Pembelajaran Inovatif Di Masa Post-Pandemi Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5 (4): 2156–63.
<https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1137>.
- Sholikah, Anis. 2017. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Direct Instruction Berbasis Komputer Dan Foto Handout." *Jurnal Pendidikan Ke-SD An* 4: 235–47.
- Wahyuni, Nur, and Indah Afrianti. 2021. "The Contribution of Speaking Practice with the Native Speaker to Student's Speaking Ability in Junior High School." *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)* 2 (3): 247–52.
<https://doi.org/10.54371/ainj.v2i3.88>.
- Wahyuni, Nur, and Amal Fauqi. 2021. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Daring Menggunakan Rawa Mbojo" Pada Matakuliah Vocabulary Untuk Mengembangkan Kreativitas Mahasiswa." *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 4 (6): 508–14.
<https://doi.org/10.54371/jiip.v4i6.293>.