



**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN *BLENDED LEARNING*
BERBASIS *EXPERIENTAL* PADA MATA KULIAH DASAR- DASAR GEOGRAFI
PROGRAM STUDI DIII TEKNOLOGI PENGINDERAAN JAUH
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

Dewi Ramadhan

Jurusan Pendidikan Geografi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan,
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Pekanbaru, Indonesia
awie.geografi@gmail.com

Abstract: *Higher education as higher education in Indonesia is demanded to be able to anticipate the rapid development of technology that occurred in the era of the industrial revolution 4.0 The research objective is to implement an experiential-based Blended learning model developed in the Geography Basics course. In geography, the application of science and technology such as computers and internet networks is very important in studying geospatial phenomena that occur on the surface of the earth. The results of the development of learning innovations that have been carried out, ranging from conceptual, product innovations obtained, supporting technology used and its implementation in the learning process can be said to make it easier for students to understand the subject of geography. Geography is the study of space, by looking for literature about the phenomena that occur can provide understanding of students' spatial thinking. With innovative and creative learning videos, during the learning process students are motivated and enthusiastic about the video presentation at the time of presentation by each group so that the discussion forum is not rigid and makes students more active in asking, answering, responding or criticizing in the learning process in the classroom.*

Keywords: *Learning Model, Blended Learning, Experiential*

Abstrak: Perguruan tinggi sebagai pendidikan tinggi di Indonesia dituntut untuk dapat mengantisipasi semakin pesatnya perkembangan teknologi yang terjadi dalam era revolusi industri 4.0. Tujuan penelitian untuk mengimplementasikan model pembelajaran *Blended learning* berbasis *Experiential* yang dikembangkan pada mata kuliah Dasar- Dasar Geografi. Dalam ilmu geografi penerapan IPTEK seperti komputer dan jaringan internet sangat penting dalam mengkaji fenomena geospasial yang terjadi di permukaan bumi. Hasil Pengembangan inovasi pembelajaran yang telah dilakukan, mulai dari konseptual, produk Inovasi yang didapatkan, teknologi pendukung yang digunakan dan Implementasinya dalam proses

pembelajaran dapat dikatakan memudahkan mahasiswa memahami tentang mata kuliah dasar - dasar geografi. Geografi adalah ilmu yang mempelajari tentang ruang, dengan mencari literatur tentang fenomena - fenomena geografi yang terjadi dapat memberikan pemahaman *spatial thinking* mahasiswa. Dengan adanya video - video pembelajaran yang inovatif dan kreatif, selama proses pembelajaran mahasiswa termotivasi dan antusias dengan penanyangan video pada saat presentasi oleh masing - masing kelompok sehingga forum diskusi tidak monoton dan menjadikan mahasiswa lebih aktif dalam bertanya, menjawab, menanggapi ataupun mengkritik dalam proses pembelajaran di kelas.

Kata kunci: *Model Pembelajaran, Blended Learning, Experiential*

PENDAHULUAN

Revolusi industri 4.0 atau revolusi industri dunia keempat dimana teknologi informasi telah menjadi basis dalam kehidupan manusia. Segala hal menjadi tanpa batas (*borderless*) dengan penggunaan daya komputasi dan data yang tidak terbatas (*unlimited*), karena dipengaruhi oleh perkembangan internet dan teknologi digital yang masif sebagai tulang punggung pergerakan dan konektivitas manusia dan mesin. Revolusi Industri 4.0 ditandai dengan perpaduan teknologi yang mengaburkan batas antara bidang sika, digital, dan biologis. Semua bidang keilmuan dan segi kehidupan saat ini telah dipengaruhi oleh perkembangan teknologi baru yang mengintegrasikan unsur fisik, digital dan biologis. Era ini juga akan mendisrupsi berbagai aktivitas manusia, termasuk di dalamnya bidang ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) serta pendidikan tinggi (Irianto, 2017).

Perguruan tinggi sebagai pendidikan tinggi di Indonesia dituntut untuk dapat mengantisipasi semakin pesatnya perkembangan teknologi yang terjadi dalam era revolusi industri 4.0. Kurikulum dan metode pendidikan pun harus menyesuaikan dengan iklim bisnis dan industri yang semakin kompetitif dan mengikuti perkembangan teknologi dan informasi. Tantangan revolusi industri 4.0 harus direspon secara cepat dan tepat oleh seluruh pemangku kepentingan di lingkungan Kementerian, Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi (Kemenristekdikti) agar mampu meningkatkan daya saing bangsa Indonesia di tengah persaingan global (Kemenristekdikti, 2018).

Kemenristekdikti sebagai salah satu pemangku kepentingan untuk mendorong pertumbuhan ekonomi dan daya saing bangsa melahirkan kebijakan terkait dengan Sumber daya Manusia baik dosen maupun lulusan perguruan tinggi seperti persiapan sistem pembelajaran yang lebih inovatif di perguruan tinggi seperti penyesuaian kurikulum pembelajaran, dan meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam hal data *Information Technology (IT)*, *Operational Technology (OT)*, *Internet of Things (IoT)*, dan *Big Data Analytic*, mengintegrasikan objek fisik, digital dan manusia untuk menghasilkan lulusan perguruan tinggi yang kompetitif dan terampil terutama dalam aspek *data literacy*, *technological literacy* and

human literacy. Persiapan sumber daya manusia khususnya dosen dan peneliti serta perekayasa yang responsive, adaptif dan handal untuk menghadapi revolusi industri 4.0. Selain itu, peremajaan sarana prasarana dan pembangunan infrastruktur pendidikan, riset, dan inovasi juga perlu dilakukan untuk menopang kualitas pendidikan, riset, dan inovasi pembelajaran (Kemenristekdikti, 2018).

Dengan dikeluarkannya Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 44 Tahun 2015 Tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi, menyatakan bahwa dalam rangka peningkatan mutu pendidikan tinggi di Indonesia, maka pemenuhan capaian pembelajaran lulusan dilaksanakan melalui proses pembelajaran yang : (1) interaktif yaitu capaian pembelajaran lulusan diraih dengan mengutamakan proses interaksi dua arah antara mahasiswa dan dosen, (2) holistik yaitu proses pembelajaran mendorong terbentuknya pola pikir yang komprehensif dan luas dengan menginternalisasi keunggulan dan kearifan lokal maupun nasional, (3) integratif yaitu terintegrasi untuk memenuhi capaian pembelajaran lulusan, (4) saintifik yaitu proses pembelajaran yang mengutamakan pendekatan ilmiah, kontekstual yaitu diraih melalui proses pembelajaran yang disesuaikan dengan tuntutan kemampuan menyelesaikan masalah, (5) tematik yaitu proses pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik keilmuan program studi dan dikaitkan dengan permasalahan nyata, (6) efektif yaitu mementingkan internalisasi materi secara baik dan benar dalam kurun waktu yang optimum, (7) kolaboratif yaitu melibatkan interaksi antar individu pembelajar untuk menghasilkan kapitalisasi sikap, pengetahuan, dan keterampilan. dan (8) berpusat pada mahasiswa yaitu pengembangan kreativitas, kapasitas, kepribadian, dan kebutuhan mahasiswa, serta mengembangkan kemandirian dalam mencari dan menemukan pengetahuan (Permenristekdikti, 2015).

Untuk menjawab tantangan dari revolusi industri 4.0, dengan merujuk pada Standar Pendidikan Tinggi di Indonesia, Universitas Negeri Padang sebagai salah Universitas penyelenggara Pendidikan Tinggi di Indonesia memberikan stimulus kepada para dosen selingkungan UNP untuk dapat meningkatkan kualitas dan mutu Sumber Daya Manusia di bidang pembelajaran dan kemahasiswaan (mutu lulusan), dengan cara pengembangan inovasi pembelajaran. Pengembangan inovasi pembelajaran yaitu bagaimana mengorganisasi isi dan substansi pembelajaran untuk menghasilkan aktivitas inovatif bagi mahasiswa. Salah satu cara meningkatkan kompetensi mahasiswa dan untuk mencapai tujuan pembelajaran adalah dengan mengembangkan model pembelajaran yang melibatkan IPTEK salah satunya adalah model pembelajaran *Blended learning* berbasis *Experiential* (pengalaman).

Konsep *Blended learning* adalah pembelajaran yang dilakukan dengan mencampurkan pendekatan yang berbeda dalam pembelajaran seperti pencampuran pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran *online learning* atau pencampuran pembelajaran informal dengan pembelajaran formal, yang dimaksud dengan *Blended learning* dalam pengembangan ini

adalah pencampuran tatap muka dan *online* karena pembelajaran online merupakan salah satu kebaruan yang terjadi di dalam pembelajaran dan berdasarkan pada kebutuhan mahasiswa pada zaman revolusi industri 4.0 (Sholihin, 2012). Berbasis *Experiental* adalah strategi pembelajaran yang menekankan pada aspek pengalaman individu mahasiswa/ peserta didik. Model pembelajaran *Blended learning* berbasis *Experiental* akan dikembangkan pada mata kuliah Dasar- Dasar Geografi. Di dalam ilmu geografi penerapan IPTEK seperti komputer dan jaringan internet sangat penting dalam mengkaji fenomena - fenomena geografi dan geospasial yang terjadi di permukaan bumi.

METODE PENELITIAN

Rancangan Inovasi Pembelajaran

Metode dalam penelitian ini menggunakan rancangan inovasi yang telah dilaksanakan mencakup *Learning Design*, Rancangan Objek Pembelajaran, Rancangan Konten dan Rancangan Proses Pembelajaran dengan Inovasi yang dilakukan, termasuk rancangan teknologi pembelajaran yang akan digunakan dan kaitannya dengan implementasi Revolusi 4.0 Rancangan yang telah dilakukan pada inovasi pembelajaran *Blended Learning* berbasis *Experiental* pada mata kuliah Dasar - Dasar Geografi dapat di lihat di bawah ini:

1. Rancangan Pertama

Menetapkan tujuan dan materi bahan ajar. Pendidik harus paham betul bahan ajar yang seperti apa yang relevan diterapkan pada mata kuliah yang sebagian dilakukan secara *face to face* dan secara *online/ web based learning*. Materi ajar yang akan dipelajari pada pertemuan pertama dalam pembelajaran inovasi pembelajaran *blended learning* berbasis *experiental* adalah materi dari pertemuan ke 13 dengan materi fenomena geografi seperti bencana alam. Pada pertemuan ke 14 materi yang akan di bahas mengenai fenomena geosfer dan pada pertemuan ke 15 materi yang dibahas mengenai 3 pendekatan dalam geografi.

2. Rancangan kedua

Menetapkan rancangan dari *blended learning berbasis experiental* yang digunakan. Rancangan pembelajaran harus benar-benar dirancang dengan baik dan dipahami oleh seluruh mahasiswa. Hal ini bertujuan agar rancangan pembelajaran yang dibuat benar-benar relevan dan memudahkan sistem pembelajaran tatap muka dan *online*, bukan malah mempersulit mahasiswa/i ataupun dosen pengampu matakuliah dalam menyelenggarakan perkuliahan.

3. Rancangan ketiga

Dosen pengampu menetapkan format pembelajaran *blended learning* berbasis *experiential* yang akan dilakukan. Bahan ajar yang dipersiapkan adalah laporan kelompok dan video pembelajaran. Dengan memanfaatkan jaringan dan komputer, mahasiswa mengunggah laporan/ makalah kelompok pada blog yang telah dipersiapkan sebelumnya yang dibuat langsung oleh mahasiswa yang bersangkutan dengan nama blog geografitpj2018.com. Pemberitahuan lainnya juga menggunakan jaringan dengan aplikasi *whatsapp* dan Gmail. Pada aplikasi *whatsapp* mahasiswa aktif bertanya tentang tugas dan materi yang diberikan.

4. Rancangan keempat

Melakukan uji terhadap rancangan yang dibuat. Uji yang dimaksud oleh penulis adalah dengan melihat langsung apakah model pembelajaran *blended learning* berbasis *experiential* menyulitkan mahasiswa atau memberikan semangat dan motivasi kepada mahasiswa untuk mengerjakan laporan kelompok dengan baik. Cara menguji keefektifan model ini dalam proses pembelajaran adalah dengan meninjau langsung dan memperhatikan keseriusan mahasiswa dalam proses pengerjaan video dan pembuatan laporan.

5. Rancangan kelima

Menyelenggarakan *blended learning* berbasis *experiential* dengan baik. Sebelumnya sudah ada sosialisasi dari penulis mengenai system cara belajar seperti ini. Mulai dari pengenalan tugas, pembagian kelompok, pembuatan blog, pembuatan grup *whatsApp*.

Pengembangan Inovasi Pembelajaran

Langkah-langkah pengembangan inovasi pembelajaran yang telah dilakukan, mulai dari Konsep, Rancangan, Produk, Teknologi dan Implementasinya dalam Proses Pembelajaran.

a. Konsep Rancangan

Blended learning merupakan model pembelajaran yang dilakukan dengan mencampurkan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran *online learning* atau pencampuran pembelajaran informal dengan pembelajaran formal, yang dimaksud dengan *Blended learning* dalam pengembangan ini adalah pencampuran tatap muka dan online karena pembelajaran online merupakan salah satu kebaruan yang terjadi di dalam pembelajaran. Dengan mengintegrasikan penggunaan media berbasis komputer untuk membantu penyampaian materi ajar. Pembelajaran online didukung oleh infrastruktur pendukung dengan memanfaatkan kemajuan teknologi terutama jaringan. Sistem ini dapat memfasilitasi mahasiswa/i untuk belajar lebih luas, lebih banyak dan lebih bervariasi, sehingga mahasiswa/i bisa belajar kapan saja dan dimana saja.

Adanya era revolusi industri 4.0 yang melibatkan penggunaan dan penguasaan Iptek

konsep rancangan *blended learning berbasis experiential* memiliki keterbaruan. Penulis merancang sebuah pembelajaran yang berbasis pengalaman dengan cara pembuatan video untuk mahasiswa. Mahasiswa dibagi ke dalam tiga kelompok. Kemudian ketiga kelompok mendapatkan tugas membuat video tentang materi bencana alam, geosfer dan pendekatan keruangan. Dalam proses pembuatan video, mahasiswa mencari literatur dengan mengakses *Youtube* dan memilih materi pelajaran yang paling baik untuk ditampilkan. Dalam proses pembuatan video dan laporan mahasiswa dan penulis aktif berkomunikasi dalam *grup online* seperti *whatsapp* dan *Gmail*. Kemudian mahasiswa juga ikut serta terlibat dalam proses pembuatan blog, dimana nantinya semua laporan akan di unggah pada blog ini dan dikomentari oleh mahasiswa dan dosen kapan saja. Mahasiswa berperan aktif dan memiliki tanggung jawab untuk membuat laporan dengan baik. Mahasiswa belajar mandiri dalam pembuatan video, mencari bahan ajar, pembuatan blog/web, pembuatan *grup online* sehingga proses kemandirian ini menjadikan mahasiswa mampu beradaptasi dan bersaing di era revolusi industri 4.0.

b. Produk

Produk dari model pembelajaran *blended learning berbasis experiential* adalah Video tentang fenomena - fenomena geografi seperti bencana alam pada kelompok satu (video digarap langsung oleh kelompok satu). Video tentang geosfer pada kelompok dua (video digarap langsung oleh kelompok dua). video tentang pendekatan dalam geografi (video digarap langsung oleh kelompok tiga). Pembuatan blog inovasi pembelajaran yaitu geografitpj2018.blogspot.com.)

Pembuatan *grup online learning* pada aplikasi *whatsApp* dengan nama grup “Dasar - Dasar Geografi”. Teknologi yang dimanfaatkan disini adalah komputer dan jaringan internet. Dengan memanfaatkan IPTEK seperti pencarian literatur atau materi ajar pada *youtube*, berkomunikasi aktif antara dosen dengan mahasiswa pada *grup online* dan *web/ blog* terkait tentang tugas ataupun laporan yang akan dibuat. Sehingga proses pembelajaran yang terjadi selalu aktif dan terjadi kapan saja dan dimana saja, bukan hanya pertemuan di dalam kelas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sintak Pembelajaran

Sintaks adalah tahap mendeskripsikan model pembelajaran *blended learning* berbasis *experiential*. Misalnya bagaimana memulai atau apa yang terjadi selanjutnya setelah melakukan satu kegiatan. Sintaks perlu dideskripsikan ke dalam rangkaian kegiatan yang disebut dengan tahap-tahap. Oleh karena itu, setiap model memiliki tahap yang jelas dan berbeda agar bisa diterapkan. Begitu juga dengan model *blended learning* agar dapat diterapkan terlebih dahulu

harus memiliki tahap-tahap pelaksanaannya yang jelas (Weil dan Showers, 1992). Berikut merupakan sintak pembelajaran yang penulis lakukan:

a. Tahap- 1 : *Seeking of information*

Sebelumnya dilakukan pembagian kelompok sebanyak 3 kelompok. Kemudian melakukan pencarian informasi sekaitan dengan materi yang akan dibahas dari berbagai sumber informasi yang tersedia di (online) seperti youtube, buku, modul maupun penyampaian/ presentasi melalui tatap muka di kelas. Peran dosen adalah dosen menyampaikan kompetensi dan tujuan pembelajaran untuk memotivasi kesiapan belajar mahasiswa sekaligus mempersiapkan mereka dalam proses eksplorasi konsep materi yang relevan melalui kegiatan pembelajaran tatap muka. Kegiatan eksplorasi konsep dilakukan secara kelompok. Dosen memfasilitasi, membantu, dan mengawasi mahasiswa dalam proses eksplorasi konsep, sehingga informasi yang diperoleh tetap relevan dengan topik yang sedang dibahas dengan materi fenomena geografi, geosfer dan pendekatan geografi. Sebelumnya dilakukan pembagian kelompok sebanyak 3 kelompok. Kemudian melakukan

b. Tahap 2 : *Acquisition of information*

Menginterpretasi dan mengelaborasi informasi secara individual dan kelompok. Dosen berperan Dosen/ penulis membimbing mahasiswa mengerjakan video dan laporan kelompok untuk menginventarisasi dan mendiskusikan informasi, menginterpretasi dan mengelaborasi konsep materi agar mahasiswa dapat memahami dan membentuk spatial thinking dalam proses pembelajaran. Dosen/ penulis mendorong dan memfasilitasi mahasiswa untuk mengkomunikasikan hasil interpretasi dan elaborasi ide-ide secara tatap muka maupun menggunakan aplikasi online learning seperti grup oline (whatsapp, gmail dan blog) secara kelompok maupun individual. Dosen menugaskan mahasiswa untuk mengelaborasi dan mendiskusikan video dan laporan kelompok sebelum ditampilkan/ dipresentasikan di depan kelas.

c. Tahap – 3: *Synthesizing of knowledge*

Mengelaborasi pengetahuan melalui proses asimilasi dan akomodasi bertolak dari hasil informasi yang diperoleh melalui pertemuan tatap muka maupun online learning (Presentasi, analisis dan evaluasi). Dosen berperan menjustifikasi hasil eksplorasi dan desain presentasi mahasiswa dan bersama-sama menyimpulkan. Dosen/ penulis membantu mahasiswa menyelesaikan project video dan laporan kelompok melalui *online learning/ grup online learning*.

Hasil Pengembangan Perangkat Pembelajaran

Model pembelajaran *blended learning* berbasis experiential merupakan model pembelajaran yang mencampurkan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran online hasil pengembangan inovasi pembelajaran yang telah dilakukan, mulai dari Konseptual, Produk Inovasi yang

didapatkan, Teknologi pendukung yang digunakan dan Implementasinya dalam Proses Pembelajaran dapat dikatakan memudahkan mahasiswa memahami tentang mata kuliah dasar - dasar geografi. Geografi adalah ilmu yang mempelajari tentang ruang, dengan mencari literatur tentang fenomena - fenomena geografi yang terjadi dapat memberikan pemahaman spatial thinking mahasiswa. Dengan adanya video - video pembelajaran yang inovatif dan kreatif, selama proses pembelajaran penulis dapat menyimpulkan bahwa mahasiswa antusias dengan penayangan video pada saat presentasi oleh masing - masing kelompok sehingga forum diskusi tidak monoton dan menjadikan mahasiswa lebih aktif dalam bertanya, menjawab, menanggapi ataupun mengkritik dalam proses pembelajaran di kelas.

Dosen membagi mahasiswa menjadi 3 kelompok besar. Masing-masing kelompok memiliki satu topik yang akan dikerjakan yaitu topik Geosfer, Fenomena - fenomena geografi (bencana alam, pendekatan - pendekatan dalam geografi. Setelah pembagian kelompok dilakukan penulis menjelaskan rangkaian tugas dan proyek video yang akan di lakukan pada masing - masing kelompok dengan cara pencarian literatur dari youtube dan pengamatan dilapangan.

Adapun Langkah-langkah Pembuatan video adalah : a) Tentukan Tema (bencana alam), b) Shooting (Pengambilan video tentang tema sudah kita tentukan) Disini kelompok ada beberapa mengambil video animasi dari youtube. c) Editing (Pada tahap ini, bagian-bagian yang tidak perlu dibuang). e) Finishing (Pada tahap ini juga dilakukan penambahan *effect* serta unsur lainnya). Pada tahap ini kelompok memeriksa kembali apakah ada yang kurang ataupun salah, apabila sudah selesai, Lalu di *export* dan jadikan ke bentuk MP4 dan video siap ditampilkan. Tahap selanjutnya adalah tahap presentasi dan diskusi. Masing - masing kelompok akan menampilkan hasil laporan kelompok. Dalam proses pengerjaan Dosen memfasilitasi mahasiswa untuk merancang langkah-langkah kegiatan pengerjaan proyeknya.

Video kemudian diskusikan dengan forum yang ada dikelas dengan membuat laporan seperti di bawah ini: Dalam proses pembuatan/ penggarapan proyek video mahasiswa aktif berdiskusi dengan dosen atau penulis dalam aplikasi *grub online (whatsApp, Gmail)*. Dengan pencarian literatur pada youtube dengan pengalaman sendiri akan mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa. Hal ini dikarena pembelajaran yang berbasis tidak hanya dikelas dan langsung oleh pengalaman sendiri lebih efektif dari pada dosen yang menggunakan metode ceramah saja.

Dosen memfasilitasi peserta didik untuk mempresentasikan dan mempublikasikan hasil karya proyek yang telah mereka kerjakan. Hasil kegiatan pembuatan proyek ini dipresentasikan di depan kelas oleh masing-masing kelompok, sehingga peserta dari kelompok lain juga ikut memahami dan mengetahui bentuk isi video seperti apa yang dikerjakan oleh kelompok lainnya. Kemudian dosen mengevaluasi proses dan hasil proyek yang dikerjakan oleh mahasiswa Sesuai dengan perkembangan zaman saat ini menuntut guru untuk kreatif dalam mengembangkan model pembelajaran salah satunya dengan pembelajaran *blended learning* dengan tujuan peserta didik tertarik dan mengikuti proses pembelajaran dengan sebaik-baiknya dan mencapai tujuan dari

proses pendidikan itu sendiri dengan berbasis teknologi dan era digital.

Penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat mendorong tumbuhnya rasa senang mahasiswa- mahasiswa terhadap pembelajaran, menumbuhkan dan meningkatkan motivasi dalam mengerjakan tugas, memberikan kemudahan bagi mahasiswa/i untuk memahami pelajaran sehingga memungkinkan untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik (Anurahmaan, 2014). Selain itu, tingkat efisiensi model pembelajaran blended learning juga terlihat pada berkurangnya waktu dalam kegiatan proses pembelajaran. Bahwa waktu yang digunakan dalam setiap kegiatan proses pembelajaran lebih singkat dibandingkan dengan proses pembelajaran yang menggunakan model klasikal (Husamah, 2014).

KESIMPULAN

Menjawab tantangan dari revolusi industri 4.0, dengan merujuk pada Standar Pendidikan Tinggi di Indonesia, salah satu cara meningkatkan kompetensi mahasiswa dan untuk mencapai tujuan pembelajaran adalah dengan mengembangkan model pembelajaran yang melibatkan IPTEK salah satunya adalah model pembelajaran *Blended learning* berbasis *Experiential* (pengalaman) yang akan dikembangkan pada mata kuliah Dasar- Dasar Geografi. Dalam ilmu geografi penerapan IPTEK seperti komputer dan jaringan internet sangat penting dalam mengkaji fenomena - fenomena geografi dan geospasial yang terjadi di permukaan bumi. Hasil Pengembangan inovasi pembelajaran *Blended Learning* berbasis *Experiential* yang telah dilakukan, mulai dari konseptual, produk Inovasi yang didapatkan, teknologi pendukung yang digunakan dan Implementasinya dalam proses pembelajaran dapat dikatakan memudahkan mahasiswa memahami tentang mata kuliah dasar - dasar geografi. Geografi adalah ilmu yang mempelajari tentang ruang, dengan mencari literatur tentang fenomena - fenomena geografi yang terjadi dapat memberikan pemahaman spatial thinking mahasiswa. Dengan adanya video - video pembelajaran yang inovatif dan kreatif, selama proses pembelajaran mahasiswa antusias dengan penanyangan video pada saat presentasi oleh masing - masing kelompok sehingga forum diskusi tidak monoton dan menjadikan mahasiswa lebih aktif dalam bertanya, menjawab, menanggapi ataupun mengkritik dalam proses pembelajaran di kelas. Model Pembelajaran *Blended Learning* berbasis *Experiential* dapat di lakukan pada mata kuliah yang lainnya, dengan di dukung kecepatan internet yang bagus akan membuat model pembelajaran ini berjalan efektif dan efisien pada era Revolusi Industri 4.0.

DAFTAR PUSTAKA

Aunurrahman. 2014. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta

BiroKerjasama dan Komunikasi Publik Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi. 2018. Siaran Pers. [Http://www.ristekdikti.go.id/siaran-pers/pengembangan-iptek-dan-pendidikan-tinggi-di-era-revolusi-industri-4-0/#xeqmOGc3IJvzG93R.99](http://www.ristekdikti.go.id/siaran-pers/pengembangan-iptek-dan-pendidikan-tinggi-di-era-revolusi-industri-4-0/#xeqmOGc3IJvzG93R.99).

Husamah. (2014). *Pembelajaran Bauran (Blended learning)*. Jakarta: Prestasi Pustaka.

Irianto, D. (2017). Industry 4.0; The Challenges of Tomorrow. Makalah. Disampaikan pada Seminar Nasional Teknik Industri, Batu-Malang.

Peraturan Menteri Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia No 24.2015. Standar Nasional Pendidikan Tinggi. Jakarta

Smaldino, Sharon E, dkk. (2007). *Instructional Technology and Media for Learning Ninth edition*. New Jersey Columbus, Ohio: PEARSON Merrill Prentice Hall.

Solihin, Syukur. (2012). Pengaruh Blended Learning terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Tingkat SMK. *Jurnal pendidikan Vokasi*, Vol 2, Nomor 3, November 2013.