

**LEMBAR  
HASIL PENILAIAN SEJAWAT SEBIDANG ATAU PEER REVIEW  
KARYA ILMIAH: BUKU**

Judul Chapter : Mengenal Blended Learning Di Indonesia  
 Penulis Chapter : Yulia Dewi Puspitasari, Agus Miftakus Surur, Emy Yunita Rahma Pratiwi, Lina Arifah Fitriyah, Iesyah Rodliyah, Malihatul 'Azizah, Betti Ses Eka Polonia

Identitas Book Chapter :  
 a. Judul Buku : Masa-Masa Covid-19 Menuju Pendidikan di Era 5.0  
 b. ISBN : 978-623-6506-11-0  
 c. Tahun Terbit : 2020  
 d. Penerbit : CV. AA. RIZKY  
 e. Jumlah Halaman : 182

Kategori Buku :  Buku Ajar  
 Diktat/Modul/Petunjuk Praktikum/Naskah Tutorial  
 Buku Referensi  
 Buku Monograf  
 Book Chapter

**I. Hasil Penilaian Validasi**

| No | Aspek             | Uraian/Komentar Penilaian                      |
|----|-------------------|--|
| 1  | Indikasi Plagiasi | Indeks plagiasi 21%                            |
| 2  | Linearitas        | Kajian buku sesuai dengan bidang ilmu penulis. |

**II. Hasil Penilaian Peer Reviewer**

| No  | Komponen yang dinilai  | Nilai Maksimal Buku (isikan kolom yang sesuai) |   |           |          |                 | Nilai Akhir yang Diperoleh |
|---|--|--|---|-----------|----------|-----------------|----------------------------|
|   |  | Ajar   | Diktat/Modul/<br>Petunjuk<br>Praktikum/<br>Naskah<br>Tutorial | Referensi | Monograf | Book<br>Chapter |                            |
| 1   | Kelengkapan unsur isi buku (20%)                               |  |   |           |          | 2               | 1,95                       |
| 2   | Ruang lingkup dan kedalaman pembahasan (30%)                   |  |   |           |          | 3               | 2,95                       |
| 3   | Kecukupan dan kemutakhiran data/informasi dan metodologi (30%) |  |   |           |          | 3               | 2,95                       |
| 4   | Kelengkapan unsur dan kualitas penerbit (20%)                  |  |   |           |          | 2               | 1,95                       |
| Total = (100%)                                  |  |  |   |           |          | 10              | 9,8                        |
| Kontribusi Penulis: Penulis Utama/Anggota Utama |  | Book chapter = 9,8                             |   |           |          |                 |                            |

| <b>Komentar/Ulasan Peer Review</b> |  |  |
|------------------------------------|--|--|
| 1                                  | Kelengkapan dan kesesuaian unsur               | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Buku ini telah sesuai unsur buku yaitu cover judul, redaksi dan editor, no. ISBN, kata pengantar, daftar isi, isi/chapter buku, daftar pustaka, dan biografi penulis.</li> <li>- Isi buku menggunakan bahasa Indonesia.</li> <li>- Buku ini merupakan kumpulan karya dari 7 penulis.</li> <li>- Penulis dicantumkan di setiap isi/chapter.</li> <li>- Judul isi/chapter ditulis oleh 1 penulis.</li> <li>- Daftar pustaka juga sudah benar dicantumkan disetiap akhir isi/chapter.</li> </ul> |
| 2                                  | Ruang lingkup dan kedalaman pembahasan         | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Isi/chapter penulis Lina Arifah Fitriyah yaitu halaman 97-111 tentang pengenalan blended learning yang memuat konsep blended learning, model blended learning, kelebihan dan kekurangan blended learning, penilaian berbasis aplikasi online.</li> <li>- Isi buku terdiri dari 7 bab/chapter.</li> <li>- Isi buku adalah 182 halaman.</li> <li>- Isi/chapter ditulis oleh penulis sudah baik dan diperkuat dengan berbagai teori yang relevan.</li> </ul>                                     |
| 3                                  | Kecukupan dan kemutakhiran data dan metodologi | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Penulis telah menguraikan materi dan data dengan baik dan jelas.</li> <li>- Daftar pustaka baik dan penggunaan telah sesuai menggunakan pustaka dari 10 tahun terakhir.</li> </ul>  |
| 4                                  | Kelengkapan unsur dan kualitas penerbit        | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Buku ini diterbitkan oleh CV. AA. Rizky.</li> <li>- Buku ini memiliki no ISBN 978-623-6506-11-0</li> </ul>  |

Ambon,  
Reviewer



**Dhanas Mega Amarlita, S.Si, M.Pd**

NIDN : 1227058101

Unit Kerja : Stikes Pasapua Ambon

Jabatan Fungsional : Lektor

Bidang Ilmu : Pendidikan Kimia

**LEMBAR**  
**HASIL PENILAIAN SEJAWAT SEBIDANG ATAU PEER REVIEW**  
**KARYA ILMIAH: BUKU**

Judul Chapter : Mengenal Blended Learning Di Indonesia  
 Penulis Chapter : Yulia Dewi Puspitasari, Agus Miftakus Surur, Emy Yunita  
 Rahma Pratiwi, Lina Arifah Fitriyah, Iesyah Rodliyah,  
 Malihatul 'Azizah, Betti Ses Eka Polonia

Identitas Book Chapter :  
 a. Judul Buku : Masa-Masa Covid-19 Menuju Pendidikan di Era 5.0  
 b. ISBN : 978-623-6506-11-0  
 c. Tahun Terbit : 2020  
 d. Penerbit : CV. AA. RIZKY  
 e. Jumlah Halaman : 182

Kategori Buku :  Buku Ajar  
 Diktat/Modul/Petunjuk Praktikum/Naskah Tutorial  
 Buku Referensi  
 Buku Monograf  
 Book Chapter

**I. Hasil Penilaian Validasi**

| No | Aspek             | Uraian/Komentar Penilaian  |
|----|-------------------|--|
| 1  | Indikasi Plagiasi | Buku ini mempunyai index plagiasi 21%                                |
| 2  | Linearitas        | Kompetensi dari penulis sangat sesuai terhadap topik/kajian buku ini |

**II. Hasil Penilaian Peer Reviewer**

| No  | Komponen yang dinilai  | Nilai Maksimal Buku (isikan kolom yang sesuai) |   |           |          |                 | Nilai Akhir yang Diperoleh |
|---|--|--|---|-----------|----------|-----------------|----------------------------|
|   |  | Ajar   | Diktat/Modul/<br>Petunjuk<br>Praktikum/<br>Naskah<br>Tutorial | Referensi | Monograf | Book<br>Chapter |                            |
| 1   | Kelengkapan unsur isi buku (20%)                               |  |   |           |          | 2               | 1,95                       |
| 2   | Ruang lingkup dan kedalaman pembahasan (30%)                   |  |   |           |          | 3               | 2,95                       |
| 3   | Kecukupan dan kemutakhiran data/informasi dan metodologi (30%) |  |   |           |          | 3               | 2,95                       |
| 4   | Kelengkapan unsur dan kualitas penerbit (20%)                  |  |   |           |          | 2               | 1,75                       |
| Total = (100%)                                  |  |  |   |           |          | 10              | 9,6                        |
| Kontribusi Penulis: Penulis Utama/Anggota Utama |  | 9,6  |   |           |          |                 |                            |

| Komentar/Ulasan Peer Review |  |   |
|-----------------------------|--|---|
| 1                           | Kelengkapan dan kesesuaian unsur               | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Buku ini merupakan kumpulan karya tulis yang terdiri dari 7 penulis.</li> <li>- Buku ini sudah sesuai unsur penulisannya yang terdiri dari bagian awal (cover, judul buku, redaksi dan editor, ISBN, kata pengantar, prakata, daftar isi, Isi/Chapter, dan daftar pustaka), isi buku, dan bagian akhir (biografi penulis).</li> <li>- Nama penulis juga sudah benar dicantumkan pada setiap chapter, ditatahkan setelah judul.</li> <li>- Judul chapter ditulis oleh each penulis</li> <li>- Daftar pustaka juga telah dicantumkan yg benar yaitu berada di setiap akhir chapter (masing-masing karya tulis).</li> </ul> |
| 2                           | Ruang lingkup dan kedalaman pembahasan         | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Buku ini terdiri dari 182 halaman</li> <li>- Pada bagian isi/Chapter memiliki topik yang sama tetapi Isi/Chapter tidak saling terkait.</li> <li>- Pembahasan pada Isi/Chapter yang ditulis oleh penulis sudah baik dan diperkuat dengan berbagai teori yang relevan</li> <li>- Isi/Chapter yang ditulis oleh penulis dititikankan pada pengenalan blended learning yang memuat konsep blended learning, model blended learning, kelebihan dan kekurangan blended learning, penilaian berbasis aplikasi online.</li> </ul>  |
| 3                           | Kecukupan dan kemutakhiran data dan metodologi | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sub bab pada chapter yang ditulis penulis telah divariasikan dengan baik &amp; jelas.</li> <li>- Penulis juga sudah menambahkan contoh penerapan blended learning yang terdapat pada halaman 97-111.</li> <li>- Buku ini terbit tahun 2020, referensi yang digunakan sudah menggunakan referensi di bawah 10 tahun terakhir.</li> </ul>  |
| 4                           | Kelengkapan unsur dan kualitas penerbit        | Buku ini diterbitkan oleh CV. AA. Rizky dengan no ISBN 978-623-6505-11-0  |

Malang,  
Reviewer



**Febi Dwi Widayanti, S.Pd, M.Pd**

NIDN : 0707028401

Unit Kerja : Universitas Wisnuwardhana Malang

Jabatan Fungsional : Lektor

Bidang Ilmu : Pendidikan Kimia

# Bukti Bookchapter Masa-masa Covid-19

← → ↻ isbn.perpusnas.go.id/Account/SearchBuku?searchTxt=9786236506110&searchCat=ISBN 🔍 📄 ☆ ⚙️

🔍 Hasil Pencarian Daftar hasil pencarian

9786236506110 🔍

Judul  Kepengarangan  Penerbit  ISBN

**Hasil pencarian '9786236506110' berdasarkan kategori 'ISBN'**


| Judul   | Seri | Kepengarangan  | Penerbit      | ISBN              |
|---|------|--|---------------|-------------------|
| Masa-masa Covid-19 : menuju pendidikan di era 5.0 |      | penyusun, Komunitas Dosen Bidang Pendidikan di Indonesia | CV. AA. Rizky | 978-623-6506-11-0 |

Judul: Masa-masa Covid-19 : menuju pendidikan di era 5.0  
Penerbit: CV. AA. Rizky  
Pengarang: penyusun, Komunitas Dosen Bidang Pendidikan di Indonesia  
Tahun: 2020  
Seri: -  
ISBN: 978-623-6506-11-0  
Link: -  
Website: [www.aarizky.com](http://www.aarizky.com)  
Email: [aa.rizkypress@gmail.com](mailto:aa.rizkypress@gmail.com)



# MASA-MASA COVID-19

## Menuju Pendidikan di Era 5.0



Hasil Pemikiran dari Berbagai Dosen Perguruan Tinggi  
Bidang Pendidikan Di Indonesia

- ◆ Yulia Dewi Puspitasari ◆ Agus Miftakus Surur ◆
- ◆ Emy Yunita Rahma Pratiwi ◆ Lina Arifah Fitriyah ◆
- ◆ Iesyah Rodliyah ◆ Malihatul 'Azizah ◆
- ◆ Betti Ses Eka Polonia ◆

ISBN : 978-623-6506-11-0



# MASA-MASA COVID-19

## Menuju Pendidikan di Era 5.0

**C**orona Virus (CoV) adalah keluarga besar virus yang dapat menginfeksi burung dan mamalia, termasuk manusia. Menurut *World Health Organization* (WHO) virus ini menyebabkan penyakit mulai dari flu ringan hingga infeksi pernapasan yang lebih parah seperti MERS-CoV dan SARS-CoV. Baru-baru ini, virus corona baru muncul dan dikenal sebagai COVID-19 memicu wabah di Cina pada Desember 2019, dan merebak di berbagai negara sehingga WHO mendeklarasikannya sebagai pandemi global.

Penulisan buku ini dilakukan secara berkolaborasi hasil pemikiran dari berbagai Dosen Perguruan Tinggi di Indonesia sebagai perwujudan Tri Dharma Perguruan Tinggi, kajian-kajian yang dilakukan secara khusus pada bidang-bidang tertentu untuk menghasilkan solusi dan kemaslahatan bersama.

Buku dengan judul inti masa-masa Covid-19 dikembangkan dengan beberapa bidang yaitu :

1. MASA-MASA COVID-19: Menuju Pendidikan di Era 5.0
2. MASA-MASA COVID-19: Strategi Bisnis dan Manajemen Perusahaan
3. MASA-MASA COVID-19: Mengenal dan Penanganan dari Berbagai Perspektif Kesehatan
4. MASA-MASA COVID-19: Lintas Ilmu Sosial dan Budaya, Teknik serta Terapan.



Penerbit : CV. AA. RIZKY  
Alamat : Jl. Raya Ciruas Petir,  
Puri Citra Blo B2 No. 34 Pipitan  
Kec. Walantaka - Serang Banten  
E-mail : [aa.rizkypress@gmail.com](mailto:aa.rizkypress@gmail.com)  
Website : [www.aarizky.com](http://www.aarizky.com)

ISBN 978-623-6506-11-0



*Hasil Pemikiran dari Berbagai Dosen Perguruan  
Tinggi Bidang Pendidikan Di Indonesia*

---

**MASA-MASA COVID-19**  
**Menuju Pendidikan di Era 5.0**

---

*A Book Chapter of Indonesia  
Lecturer Associations*



**Undang-undang No.19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta**  
**Pasal 72**

1. Barang siapa dengan sengaja melanggar dan tanpa hak melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam pasal ayat (1) atau pasal 49 ayat (1) dan ayat (2) dipidana dengan pidana penjara masing-masing paling sedikit 1 (satu) bulan dan/atau denda paling sedikit Rp.1.000.000,00 (satu juta rupiah), atau pidana penjara paling lama 7 (tujuh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp.5.000.000.000,00 (lima miliar rupiah).
2. Barang siapa dengan sengaja menyiarkan, memamerkan, mengedarkan, atau menjual kepada umum suatu ciptaan atau barang hasil pelanggaran hak cipta terkait sebagai dimaksud pada ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp.500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah)

# **MASA-MASA COVID-19**

## **Menuju Pendidikan di Era 5.0**

**Penyusun:**  
**Komunitas Dosen Bidang Pendidikan Di Indonesia**



**PENERBIT:**  
**CV. AA. RIZKY**  
**2020**

# **MASA-MASA COVID-19**

## **Menuju Pendidikan di Era 5.0**

© Penerbit CV. AA RIZKY

**Penyusun:**  
**Komunitas Dosen Bidang Pendidikan Di Indonesia**

**Desain Cover & Tata Letak:**  
Tim Kreasi CV. AA. Rizky

Cetakan Pertama, Juli 2020

**Penerbit:**  
**CV. AA. RIZKY**  
Jl. Raya Ciruas Petir, Puri Citra Blok B2 No. 34  
Kecamatan Walantaka, Kota Serang - Banten, 42183  
Hp. 0819-06050622, Website : [www.aarizky.com](http://www.aarizky.com)  
*E-mail: aa.rizkypress@gmail.com*

**Anggota IKAPI**  
**No. 035/BANTEN/2019**

**ISBN : 978-623-6506-11-0**  
xii + 182 hlm, 23 cm x 15,5 cm

Copyright © 2020 CV. AA. RIZKY

**Hak cipta dilindungi undang-undang**  
Dilarang memperbanyak buku ini dalam bentuk dan dengan  
cara apapun tanpa ijin tertulis dari penulis dan penerbit.

Isi diluar tanggungjawab Penerbit.

# **MASA-MASA COVID-19**

## **Menuju Pendidikan di Era 5.0**

**Penyusun:**

**Yulia Dewi Puspitasari, M.Pd.**

**Agus Miftakus Surur, S. Si. M. Pd.**

**Emy Yunita Rahma Pratiwi, M.Pd.**

**Lina Arifah Fitriyah, S.Pd, M.Pd.**

**Iesyah Rodliyah, S.Si., M.Pd.**

**Malihatul ‘Azizah, M.Pd.I.**

**Betti Ses Eka Polonia, S.Pd., M.Pd.**

*Komunitas Dosen Bidang Pendidikan Di Indonesia*

# KATA PENGANTAR



Kehidupan organisasi yang telah lama ada, seperti di bidang pemerintahan, pendidikan, ekonomi dan kemasyarakatan dibutuhkan satuan kerja yang secara khusus akan mengelola sumber daya manusia. Organisasi memiliki berbagai macam sumber daya sebagai "input" untuk diubah menjadi "output" berupa produk barang atau jasa. Sumber daya tersebut meliputi modal atau uang, teknologi untuk menunjang proses produksi, metode atau strategi yang digunakan untuk beroperasi, manusia dan sebagainya.

Karya Komunitas Dosen Bidang Pendidikan Di Indonesia patut mendapatkan apresiasi yang tinggi, buku yang berjudul "**MASA-MASA COVID-19 : Menuju Pendidikan di Era 5.0**", didasarkan pada prinsip-prinsip di dunia pendidikan yang mempromosikan Dosen pada kesetaraan, keadilan dan transparansi. Selain itu, seorang Dosen juga melakukan fungsi sebagai fasilitator dalam bentuk pelayanan pendidikan untuk mahasiswanya.

Namun demikian, secercah harapan dari kompleksitas permasalahan di atas terdapat di dalam buku yang ada di hadapan para pembaca. Buku yang ditulis oleh Komunitas Dosen Bidang pendidikan Di Indonesia, meskipun masih awal bagi siapa pun yang hendak menjadikan referensi, buku ini mengulas permasalahan berbagai empat sudut pandang Uji: filsafat, psikologi, sosiologi, dan institusi.

Penulis menyuguhkan gagasan-gagasan baru mulai dari aspek paradigma ilmu pengetahuan hingga bagaimana membenahi infrastruktur pendidikan terhadap kebutuhan masyarakat.

Dengan Demikian, kami mengucapkan terima kasih kepada Komunitas Dosen Bidang Pendidikan Di Indonesia yang telah bersedia menerbitkan karyanya ini kepada kami, dengan harapan semoga dapat berkontribusi bagi pengembangan pendidikan dan pengorganisasian di semua lembaga pendidikan dan Kesehatan.

Serang, Juli 2020  
Pimpinan Penerbit CV. AA. RIZKY

  
Khaeruman, ST., MM., CHRA.

# PRAKATA



Pendidikan merupakan sebuah proses pembelajaran secara terstruktur dan berjenjang sesuai dengan kemampuan peserta didik diatur dalam kurikulum satuan pendidikan. Berdasarkan undang-undang sistem pendidikan nasional nomor 20 tahun 2003 bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

Baru-baru ini, virus corona baru muncul dan dikenal sebagai COVID-19 memicu wabah di Cina pada Desember 2019, dan merebak di berbagai negara sehingga WHO mendeklarasikannya sebagai pandemi global. Nama Corona diambil dari Bahasa Latin yang berarti mahkota, sebab bentuk virus corona memiliki paku yang menonjol menyerupai mahkota dan korona matahari. Para ilmuwan pertama kali mengisolasi virus corona pada tahun 1937 yang menyebabkan penyakit bronkitis menular pada unggas.

Dewasa ini, pembelajaran digital lagi maraknya digunakan dan memang baik dijadikan sebuah terobosan di era modern seperti sekarang ini. Dimana semua orang sibuk membenarkan diri untuk bisa menyeimbangi society 5.0 yang mana di era ini mau tidak mau semua orang harus bisa memanfaatkan teknologi dalam setiap lini kehidupannya karena di era ini teknologi merupakan bagian dari manusia itu sendiri, jika pada masa sebelumnya yakni revolusi industry 4.0 internet hanya digunakan untuk mengakses dan membagikan informasi saja, beda halnya dengan society 5.0 yang mana melalui internet tidak hanya sekedar mengakses

dan berbagi informasi melainkan internet juga digunakan untuk menjalankan kehidupan.

Buku MASA-MASA COVID 19 : Menuju Pendidikan di Era 5.0 ini kami susun dalam rangka menjawab persoalan diatas. Penyusunan hasil pemikiran dari berbagai dosen perguruan tinggi di indonesia yang disajikan dalam buku ini yang mumpuni dibidangnya yang diatur sedemikian rupa sehingga mampu memenuhi standar buku referensi.

Saran dan kritik yang membangun dari rekan-rekan dosen, mahasiswa dan pembaca sekalian dengan senang hati kami sangat harapkan. Akhir kata semoga buku ini dapat bermanfaat sebagaimana yang diharapkan.

Serang, Juli 2020

Penyusun,

**Komunitas Dosen Bidang Pendidikan  
Di Indonesia**



# DAFTAR ISI



|                                   |      |
|-----------------------------------|------|
| KATA PENGANTAR DARI PENERBIT..... | vi   |
| PRAKATA DARI PENYUSUN.....        | viii |
| DAFTAR ISI.....                   | x    |

## CHAPTER 1

|   |    |
|---|----|
| PENDAHULUAN PENDIDIKAN .....                        | 1  |
| A. Pengertian Pendidikan.....                       | 1  |
| B. Sistem Pendidikan Di Beberapa Negara.....        | 1  |
| C. Peran Pendidikan bagi Perkembangan Suatu Negara. | 24 |
| DAFTAR PUSTAKA .....                                | 29 |

## CHAPTER 2

|   |    |
|---|----|
| SEJARAH PENDIDIKAN DI INDONESIA.....                          | 33 |
| A. Pendidikan Masa Kepercayaan Animisme dan<br>Dinamisme..... | 34 |
| B. Pendidikan Masa Keislaman .....                            | 38 |
| C. Pendidikan Masa Penjajahan .....                           | 39 |
| D. Pendidikan di Masa Kemerdekaan .....                       | 48 |
| E. Pendidikan di Abad 21 .....                                | 51 |
| F. Semboyan Pendidikan Indonesia.....                         | 54 |
| DAFTAR PUSTAKA .....  | 56 |

## CHAPTER 3

|                                       |    |
|---------------------------------------|----|
| PENDIDIKAN INDONESIA .....            | 57 |
| A. Polimek Pendidikan Indonesia ..... | 57 |
| B. Pendidikan Vs Politik.....         | 74 |
| DAFTAR PUSTAKA .....                  | 77 |

|   |     |
|---|-----|
| CHAPTER 4   |     |
| MENGENAL <i>BLENDED LEARNING</i> DI INDONESIA             | 79  |
| A. Konsep <i>Blended Learning</i> .....                   | 80  |
| B. Model-model <i>Blended Learning</i> .....              | 85  |
| C. Kelebihan dan Kekurangan <i>Blended Learning</i> ..... | 93  |
| D. Penilaian Berbasis Aplikasi Online .....               | 94  |
| DAFTAR PUSTAKA.....                                       | 112 |

|   |     |
|---|-----|
| CHAPTER 5   |     |
| PENDIDIKAN DARING SAAT WABAH COVID-19   | 115 |
| A. Sudah Siapkah Indonesia <i>School From Home</i> .....                            | 115 |
| B. Samakah <i>Home Schooling</i> dengan <i>School From Home</i> .....               | 124 |
| C. Dukungan Provider dan Pemerintah Terkait Pendidikan Daring Selama Covid-19 ..... | 131 |
| D. Masalah Infrastruktur Informatika di Berbagai Daerah di Indonesia .....          | 137 |
| DAFTAR PUSTAKA.....   | 140 |

|   |     |
|---|-----|
| CHAPTER 6   |     |
| ANALISIS SWOT BELAJAR ONLINE UNTUK ANAK SD/MI ..... | 143 |
| A. Problematika Pendidikan .....                    | 143 |
| B. Metode <i>E-Learning</i> Anak Usia SD.....       | 150 |
| C. Analisis SWOT dalam Pendidikan .....             | 151 |
| DAFTAR PUSTAKA.....                                 | 160 |

|   |     |
|---|-----|
| CHAPTER 7   |     |
| STUDI KASUS <i>YOUTUBE</i> UNTUK ANAK PAUD DAN TK ..... | 163 |
| DAFTAR PUSTAKA.....                                     | 173 |





# MENGENAL *BLENDED LEARNING* DI INDONESIA

Oleh : Lina Arifah Fitriyah, S.Pd, M.Pd.,

Pesatnya pemanfaatan teknologi dalam pendidikan khususnya dalam sistem pembelajaran mampu menginstruksikan peserta didik untuk belajar secara aktif dan mandiri tanpa selalu bergantung pada pendidik sebagai sumber pengetahuan (Gebre et al, 2014). Fisher (2009) juga menyatakan bahwa *“in addition, technology plays a very important role, because it is able to facilitate communication between fellow learners, as well as between learners and teachers outside the classroom”*. Dengan demikian, jika teknologi digunakan dengan benar dan bijak maka akan berkontribusi besar bagi pembangunan pendidikan khususnya di Indonesia.

Penggunaan media teknologi dapat memberikan manfaat yang dinyatakan oleh Hwang & Chen (2017) yaitu *“in addition, media technology also brings learners in learning activities anywhere or what so-called the ubiquitous learning environment”*. Adanya media teknologi maka pendidik dan peserta didik dapat dengan mudah mengakses materi pembelajaran kapan saja dan dimana saja melalui berbagai situs yang disediakan gratis oleh beberapa

institusi di dunia. Berbagai sumber belajar saat ini disediakan oleh banyak lembaga melalui situs web dan dapat digunakan sebagai sumber belajar serta media pembelajaran aktif dan interaktif

### **A. Konsep *Blended Learning***

*Blended learning* dijadikan alternatif metode yang sangat relevan di era digital saat ini. Secara etimologis *blended learning* berasal kata *blended* artinya campuran/kombinasi dan *learning* artinya belajar sehingga dapat disimpulkan sebagai kombinasi dari kegiatan pembelajaran. *Blended learning* merupakan “flexible approach where its program includes a combination of various places and times that could be used to study” (Kristanto et al, 2017).

Poon (2014) juga menyatakan “*also stated that blended or hybrid learning has the potential for changing students’ learning methods in the digital age which encourages a positive impact on them. Students and teachers have more opportunities to interact and communicate, both inside and outside the classroom*”. Melalui *blended learning* memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri di luar kelas, memperoleh materi secara online, dan komunikatif dua arah dengan peserta didik lainnya serta pendidik di luar jam belajar. Metode ini dapat membangun kecerdasan peserta didik tentang penggunaan teknologi (literasi teknologi) dan akses informasi pendidikan sebagai sumber belajar (literasi informasi).

Secara historis, *blended learning* muncul dalam pendidikan karena perkembangan dan penggunaan komputer

dan internet yang signifikan (O'Connor et al, 2011). Pembelajaran *hybrid* mulai populer pada awal 2000 (Guzer & Caner, 2014). Poon (2014) juga mengatakan bahwa blended learning diperkenalkan pada tahun 2000 ketika e-learning hilang kredibilitasnya lalu beralih dengan model blended learning.

Idris (2011) juga menerangkan bahwa *blended learning* adalah suatu model pembelajaran yang menggabungkan pembelajaran secara *face to face* dengan bantuan komputer secara *online* dan *offline* dalam suatu pendekatan pembelajaran terpadu/terintegrasi. Pengembangan model blended learning dapat dilaksanakan secara terintegrasi dan teratur pada web, seperti yang dijabarkan Allen (2007) di bawah ini:

| Bagian Isi terkirim secara Online | Metode Pembelajaran    | Deskripsi   |
|-----------------------------------|------------------------|---|
| 0 %                               | Tradisional            | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pembelajaran tanpa menggunakan sarana online</li> <li>• Pembelajaran dengan tatap muka</li> </ul>                          |
| 1-29%                             | <i>Web Facilitated</i> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Web digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konsep bahan ajar yang tidak dapat dipenuhi dalam</li> </ul> |

|        |                           |   |
|--------|---------------------------|---|
|        |                           | <p>proses tatap muka (memberikan tambahan melalui teknologi web)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dominan pada pengumpulan tugas (<i>assignments</i>)</li> </ul>  |
| 30-79% | Blended                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Proses pembelajaran memakai gabungan antara bahan ajar berbasis web dan tatap muka</li> <li>• Bagian pembelajaran online lebih dominan dibandingkan tatap muka</li> <li>• Pada proses pembelajaran terdapat diskusi yang dilakukan lebih banyak</li> </ul> |
| 100%   | <i>Online/ e-learning</i> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Semua tahap pembelajaran dilakukan secara online</li> <li>• Pembelajaran dilaksanakan tidak menggunakan tatap muka</li> </ul>  |

Pengembangan pembelajaran melalui blended learning merupakan gabungan model pembelajaran yang menggunakan model tatap muka yang dilakukan dalam *online* dan *offline*. Komposisi blended learning yang sering digunakan yaitu 50/50 (50% untuk pembelajaran tatap muka dan 50% dilaksanakan pembelajaran online), 75/25 (75% pembelajaran tatap muka dan 25% pembelajaran online), dan atau 25/75 (25% pembelajaran tatap muka dan 75% pembelajaran online). Komposisi tersebut berdasarkan pertimbangan pada kompetensi yang dihasilkan, tujuan pembelajaran, sifat khas perwatakan peserta didik, interaksi berhadapan muka, strategi pembelajaran *online* atau kombinasi, lokasi peserta didik, karakteristik dan kecakapan pendidik dan sumber daya yang tersedia. Contoh dalam pembelajaran komputer. Untuk menjelaskan materi *Microsoft office* dapat dilakukan dengan *offline* (menjelaskan materi *Microsoft office*), *online* untuk penggunaan dan praktek aplikasi *Microsoft office* melalui akses internet, serta tatap muka untuk menjelaskan, mendemonstrasikan, melatih keterampilan, dan diskusi bahasa Inggris misalnya.

Unsur-unsur atau karakteristik blended learning diantaranya sebagai berikut:

a. Pembelajaran Tatap Muka

Pendidik menyampaikan pembelajaran. Aktivitas pembelajaran dapat dilakukan melalui tanya jawab, diskusi, menyampaikan materi disertai bimbingan, tugas, dan tes. Semua aktivitas tersebut dilaksanakan bersama-sama dengan waktu dan tempat yang sama dengan pendidik dan peserta didik.



#### b. Belajar Mandiri

Pada pembelajaran berhadapan muka, dalam memenuhi perihal yang berbeda secara individual peserta didik dapat dilakukan dengan memberi tugas belajar secara mandiri melalui Lembar Kerja Peserta Didik. Tidak sedikit sumber belajar yang bisa diakses pada blended learning oleh pendidik karena sumber belajar tidak hanya dibatasi pada sumber belajar yang ada di satuan pendidikan, yang dimiliki pendidik, dan di perpustakaan lembaga pendidikan saja. Pendidik dapat merencanakan sumber belajar yang dapat diakses untuk menggabungkan dengan buku dan sumber belajar lainnya.

#### c. Aplikasi

Aplikasi bisa dilaksanakan melalui pembelajaran berbasis masalah karena peserta didik dapat belajar berdasarkan yang harus dicari penyelesaiannya kemudian dapat dicari konsep, tahap, dan prinsip untuk menyelesaikan masalah tersebut. Melalui pembelajaran berbasis masalah maka peserta didik dapat aktif memaknai masalah, menemukan alternatif solusi menyelesaikan masalah, mencari konsep, tahap, dan prinsip yang dibutuhkan.

#### d. Tutorial

Peserta didik dapat menyampaikan masalah yang dihadapi pada saat tutorial. Pendidik berperan sebagai tutor yang membimbing peserta didik. Beberapa instansi pendidikan menggunakan berbagai pembelajaran interaktif komputer. Ada beberapa lembaga yang menyiapkan pembelajaran berdasarkan CD-ROM dan

materi/konsep online meski aplikasi teknologi mampu mempertinggi dan memotivasi keterlibatan peserta didik dalam belajar, peran pendidik masih tetap dibutuhkan sebagai tutor.

e. Kerjasama

Kerjasama atau kolaborasi diperlukan dalam pembelajaran untuk disinergikan menghasilkan produk. Produk yang dihasilkan antara bekerja secara mandiri dan berkolaborasi dalam pembelajaran berbasis blended akan berlainan dengan pembelajaran tatap muka.

f. Evaluasi

Evaluasi yang dilakukan berdasarkan proses dan hasil yang didapat peserta didik dalam kinerja belajarnya (*portofolio*).

## **B. Model-model *Blended Learning***

Berdasarkan penjelasan Amin (2017), model blended learning ditemukan 6 model yaitu:

**a. *Face to Face Driver Model***

Ada keterlibatan peserta didik tatap muka di luar kelas maupu di dalam kelas dengan menggabungkan teknologi web secara online.

**b. *Rotation Model***

Pembelajaran tatap muka yang dilakukan secara online di dalam kelas yang diawasi pendidik.

**c. *Flex Model***

Penyampaian materi pembelajaran dengan membentuk kelompok diskusi.

**d. Online Lap Model**

Penyampaian materi pembelajaran yang disediakan *softcopy* di dalam ruang laboratorium komputer. Pendidik dibantu oleh pengawas di dalam ruang laboratorium komputer.

**e. Self Blend Model**

Peserta didik turut belajar dalam kursus online sebagai pelengkap kelas tradisional yang dilakukan di dalam kelas dan juga di luar kelas.

**f. Online Driver Model**

Pendidik mengunggah materi pembelajaran melalui internet agar peserta didik dapat mengunduh materi tersebut meskipun dari jarak jauh lalu dilanjutkan dengan pembelajaran tatap muka berdasarkan kesepakatan.

*Blended learning* sebagai metode pembelajaran kombinasi dari beberapa metode berbeda seperti penggunaan buku teks, situs web LMS (*Learning Management System*), video dan media komunikasi lainnya. Ellis (2009) memaknai LMS adalah aplikasi platform yang digunakan untuk administrasi, pelaporan, pelacakan, dokumentasi dan program pelatihan. LMS sebagai perangkat lunak untuk menghasilkan materi pembelajaran online, menyelenggarakan aktivitas pembelajaran serta hasil belajarnya, memberikan fasilitas dalam berinteraksi, komunikasi, pendidik saling dan peserta didik bekerjasama (Surjono, 2013).

Zainuddin dan Keumala (2018) mengatakan bahwa penggunaan *blended learning* juga didukung oleh media Web 2.0 seperti blog dan media sosial. Media Web 2.0

digunakan untuk membangun komunikasi dua arah antara pendidik dan peserta didik di luar kelas serta memfasilitasi pendidik memberikan evaluasi online baik secara individu maupun dalam grup. Blog telah banyak digunakan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengelola dan menulis blog pribadi. Situs media sosial seperti youtube, whatsapp, telegram, facebook, instagram, twitter, tik tok, FB messenger, line, linkedIn, pinterest, snapchat, wechat, tumblr, dan lainnya.

Perangkat program LMS yang dapat dimanfaatkan antara lain: moodle, google classroom, edmodo, blackboard coursesites dan sebagainya.

#### 1) Moodle

Moodle termasuk dalam LMS *open source* yang dapat ditemukan secara lepas pada situs <http://moodle.org>. Moodle dapat digunakan untuk memberi sokongan pendidik dalam membangkitkan komunitas belajar online. Moodle termasuk dalam *Course Management System (CMS)* yang dibuat oleh sekelompok orang aktif dalam *open source*. Ada 115 negara dengan 60 bahasa termasuk bahasa Indonesia yang dapat dijangkau oleh komunitas tersebut. Moodle dapat dikembangkan pula di Indonesia dengan tersedia 594 situs e-learning.

Alat bantu yang tersedia meliputi tugas, diskusi, kuis, survey, dan *chat*. CMS adalah aplikasi pada web yang berjalan melalui server dan mampu diakses dengan *web browser*. Posisi server dapat berada di suatu instansi pendidikan dan dimanapun berada di dunia. Server bisa

berasal dari mana saja dan bisa diakses pendidik dan peserta didik asalkan ada koneksi internet.

Minimal, CMS menyiapkan alat bantu bagi pendidik dalam menciptakan situs web pembelajaran dan mengatur pengawasan akses sehingga hanya peserta didik yang terdaftar yang dapat mengakses materi ajar tersebut. Disamping kontrol akses, CMS disediakan sarana bantu yaitu saran untuk mengunggah (*upload*) berkas dan bahan ajar, kuis, diskusi dan *chat online*, dan survei, pengumpulan dan koreksi tugas dan pencatatan nilai.

## 2) *Google Classroom*

Pada tahun 2014 sampai dengan 2016, *google classroom* hanya bisa digunakan untuk semua orang yang hanya instansi pendidikan bekerjasama dengan google. Pada tahun 2017 untuk mengakses *google classroom* menggunakan google pribadi. Alamat situs *google classroom* yaitu <https://classroom.google.com/>

Menu fitur yang dimiliki *google classroom* menurut Wikipedia (2020) yaitu:

- a) *Assignments* (Tugas),
- b) *Grading* (Pengukuran),
- c) *Communication* (Komunikasi),
- d) *Originality Report* (Laporan/Hasil Orisinalitas),
- e) *Archive Course* (Arsip Program),
- f) *Mobile Applications* (Aplikasi Dalam Telepon Genggam),
- g) *Privacy* (Privasi).

Menu fitur tersebut dapat dimanfaatkan oleh pendidik selama pembelajaran. Untuk mengakses *google*

classroom dibedakan berdasarkan platformnya seperti komputer/laptop, telepon genggam berbasis android dan iOS. Tahap pertama yang dilakukan adalah melakukan *login* dengan menggunakan google pribadi/email google.

### 3) Edmodo

Edmodo merupakan salah satu website *microblogging* yang dicetuskan Nicolas Brog dan Jeff O'Hara tahun 2008. Edmodo merupakan situs pendidikan berbasis *social networking* yang memiliki konten pendidikan (Jenna Zwang, 2010).

Menu fitur edmodo menurut Semolec (2013) diantaranya:

- a) *Note* (catatan)
- b) *Alert* (pengumuman)
- c) *Assignment* (penugasan)
- d) *Quiz* dengan ragam jenis yang terdiri dari pilihan ganda, benar salah, jawaban singkat, isian pada bagian yang kosong, dan menempatkan jawaban yang tepat, (5) *polling* (pemungutan suara), (6) *group*, (7) *communities*, fitur ini memberikan fasilitas berbagi/bergabung dengan beragam komunitas yang telah dikelompokkan, (8) *progress* untuk mengetahui perihal berhasil dari suatu proses pembelajaran di kelas dengan memperhatikan progress nilai peserta didik, (9) *discover* untuk menambah referensi dan memasukkan kata kunci dalam fitur ini dan ditawarkan media/sumber bahan ajar yang digunakan baik gratis maupun berbayar, (10) *library* untuk mengkoordinir bahan ajar yang telah dimiliki.

Putranti (2013) menjelaskan detail dalam artikelnya bahwa media pembelajaran secara online menggunakan edmodo bertujuan untuk saling melakukan aksi dan komunikasi di kelas; untuk itu pendidik dan peserta didik harus memiliki akun masing-masing. Pendidik harus membuat akun sebagai *I'm a teacher* dengan memberi isi pada form registrasi yaitu nama, email, dan password. Akun pendaftaran dapat dikonfirmasi melalui email yang disertai petunjuk pengaturan edmodo.

Begitu juga akun peserta didik sebagai *I'm student* mengisi form pendaftaran dengan username dan password, nama, sedangkan email dapat dimasukkan atau dikosongkan lalu terakhir *sign up*.

#### 4) *Blackboard CourseSites*

*Blackboard* dalam dunia pendidikan online cukup terkenal. Instansi pendidikan dan lembaga pemerintah banyak memakai LMS yang disebut dengan *blackboard learn* tetapi *coursesites* dirilis untuk guru dan akademisi individual dan ada batasan dalam penyimpanan file (batas unggah 500MB). *Coursesites* tidak mempunyai fitur yang berbayar seperti yang ditawarkan *blackboard* sehingga kurang memiliki manfaat bagi lembaga tersebut (Nugroho, 2015).

Yahfizham et al (2018) menjelaskan bahwa *coursesites* adalah layanan penciptaan dan fasilitas kursus online gratis yang melatih pendidik dalam menyelenggarakan pembelajaran online dan mempunyai halaman website seorang diri sehingga peserta didik bisa memperoleh halaman tersebut dengan mudah. *Coursesites*

diresmikan tahun 2011 dengan alamat situs <https://coursesites.com/>

Fitur coursesites antara lain:

- 1) Perkakas modul pada 5 mata pelajaran/mata kuliah yang berlainan
- 2) Perkakas media sosial seperti facebook dan twitter
- 3) Perkakas lampiran dokumen dengan format pdf, microsoft office, video, dan gambar
- 4) Perkakas untuk sinkron sarana komunikasi (video conference)
- 5) Perkakas untuk asinkron (email, rekaman audio dan percakapan secara online)
- 6) Perkakas pelengkap aplikasi (softchalk dan respondus)
- 7) Perkakas kalender
- 8) Perkakas membuat *quiz*
- 9) Perkakas safeassign
- 10) Penilaian
- 11) Pelacakan kehadiran
- 12) Pengumuman

Peserta didik dapat bergabung dengan mata pelajaran/mata kuliah sebanyak 50 orang dan jika lebih maka akan kena biaya. *Coursesites* hanya bisa digunakan untuk satu pendidik bukan satu institusi.

LMS yang dipaparkan diatas merupakan LMS yang sering digunakan di Indonesia. Nugroho (2015) Yahfizham et al (2018) dan mengatakan bahwa ada juga LMS yang *free/open source* yaitu:

- **Schoology**, fitur pada LMS ini menyenangkan dengan tampilan visual yang berkesan. Misalkan penilaian online



pada buku, lembar kehadiran, dan fitur pencatat penggunaan. Fitur Schoology tidak sesempurna dan selengkap Moodle, dan tidak memiliki fasilitas berkirim *messages* pribadi antar peserta didik.

- ***Latitude Learning*** bisa dimanfaatkan terbatas hanya 100 pengguna. LMS ini untuk pendidik.
- ***.LRN (dibaca “dot learn)*** menyiapkan instrument pembelajaran yaitu silabus, kalender, forum, evaluasi, penilaian, survey, penyimpanan file, dll).
- ***Dokeos*** merupakan platform pembelajaran open source yang mempunyai template *quiz*
- ***ILIAS merupakan*** platform komunikasi dan kolaborasi yang dilengkapi dengan *code-base* digunakan untuk memutar video, membuat kursus, dan sebagainya.
- ***Udemy*** digunakan untuk memasarkan kursus online secara gratis dari situs ini.
- ***Ecto*** merupakan lingkungan belajar sosial, kolaboratif, dan online antar pendidik dan peserta didik yang dapat membuat grup/komunitas yang dilengkapi dengan fitur kehadiran, kalender, perpustakaan, membuat blogm Q&A, mengundang orang lain, diskusi forum dan penugasan.
- ***GoConqr*** merupakan platform pembelajaran dalam bidang sosial yang memiliki fitur sempurna yaitu kumpulan slide serupa dengan microsoft power point, peta konsep, *quiz*, *flowchart*, lampiran dokumen (format pdf, video, gambar dan microsof office, sinkron yang mudah dengan aplikasi google dan microsoft office),

mesin pencari, kalender, membuat grup/mengundang orang lain melalui email atau username saat menggunakan aplikasi, konten saran, pengumuman, pengarsipan, media library, serta petunjuk dan tips. *GoConqr* dapat menyatukan alat pembelajaran dan faedah belajar didukung kelompok organisme yang aktif. Fitur yang dimilikinya pun tergolong lengkap meliputi

### **C. Kelebihan dan Kekurangan *Blended Learning***

Pembelajaran *blended learning* mempunyai kelebihan menurut Amin (2017) dan Nurhidayati (2016) sebagai berikut:

- a. Mandiri dan leluasa dalam mempelajari materi pembelajaran
- b. Pembelajaran lebih efektif dan efisien karena hemat waktu, biaya, dan tenaga.
- c. Peningkatan aksesibilitas dalam mengakses materi pembelajaran secara online
- d. Pembelajaran lebih bervariasi karena peserta didik bisa melaksanakan bertukar pikiran dengan pendidik ataupun dengan peserta didik lainnya di luar jam tatap muka
- e. Pembelajaran dapat dijangkau secara luas
- f. Pembelajaran yang berhasil maka dapat meningkatkan daya tarik pembelajaran

Kekurangan pembelajaran *blended learning* menurut Amin (2017) dan Nurhidayati (2016) sebagai berikut:

- a. Susah diaplikasikan jika alat dan penunjang utama tidak menyokong karena media yang dibutuhkan bermacam-macam

- b. Fasilitas akses internet dan komputer tidak merata.
- c. Masyarakat kurang cakap dan terampil dalam menggunakan teknologi; pendidik yang profesional yang dapat menggunakan dan mengambil manfaat media IT dan sarana yang mendukung.

#### **D. Penilaian Berbasis Aplikasi Online**

Datangnya teknologi internet berupa website (*web*) yang disingkat *www* (*world wide web*) diidentifikasi sebagai URI (*Uniform Resource Identifier*). *www* dianggap serupa dengan internet namun sebetulnya merupakan penggal dari internet. Penggunaan protocol *http* (*hypertext transfer protocol*) sebagai dasar komunikasi baku dalam internet karena barangkali ada penyatuan semua komponen multimedia ke dalam *web*. Hiperteks dipandang sebagai program pada browser *web* yang memungut informasi (halaman *web*) dari *server.web* dan pada monitor akan nampak.

Komputer-komputer yang dihubungkan ke internet dapat digolongkan menjadi *server* dan *client*. *Server* adalah penyedia layanan dan *client* adalah pengguna layanan. Adapun software *web server* yang gratis yaitu *apache web server*, database *MySQL* dan interpreter *PHP*.

##### **1. Tes Berbasis Komputer**

*E-learning* (*electronic learning*) yang lebih dikenal dengan pembelajaran elektronik merupakan sistem pembelajaran yang meliputi penyampaian materi pembelajaran, kegiatan belajar, dan evaluasi/penilaian menggunakan perangkat teknologi yang bisa diakses

dimana saja dan kapan saja. Pemilihan e-learning menjadi urgensi saat ini karena proses dan hasil pembelajaran lebih efisien dan efektif.

Pendidik yang profesional harus mampu mendidik, membimbing, mengajar, menilai dan mengembangkan kompetensi (pengembangan diri, publikasi ilmiah dan inovasi karya). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi melalui penilaian online juga termasuk dalam pengembangan kompetensi. Penggunaan penilaian online maka kinerja pendidik terbantu dalam pengoreksian dan mengelola penilaian agar tidak bocor. Penilaian adalah proses mengumpulkan dan mengolah informasi untuk menguji peserta dalam mencapai hasil belajar (Permendikbud No. 23 Tahun 2016). Penilaian hasil belajar ini meliputi ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Penilaian hasil belajar dapat dilakukan oleh pendidik dalam bentuk tes/ujian, pengamatan, tugas dan atau bentuk lain yang diperlukan.

Tes berbasis komputer yang lebih dikenal dengan CBT kepanjangan dari Computer Based Test. Tes yang dilakukan menggunakan komputer yang otomatis tesnya online dalam bentuk supervisor mode.

Supervisor mode merupakan model yang ada supervisor untuk menentukan peserta tes diotentikasi dan mengesahkan keadaan pengambilan tes. Tes online dibutuhkan login peserta dan konfirmasi terkait tes (Mastuti, 2016).

Hernawati (2006) memaparkan bahwa otentikasi peserta menjadi utama dalam menetapkan peserta yang

dapat ikut tes. Peserta tes akan disediakan username dan password untuk login dan bisa masuk untuk ikut tes

## **2. Bentuk Tes Berbasis Komputer**

Menurut (Hernawati, 2006) dan (Mastuti, 2016) model tes berbasis komputer terdiri dari empat model yaitu:

### **a. Open mode**

Tes tidak tertutup (model terbuka) yang siapapun bisa turut serta dan tidak diamati siapa pun juga. Seumpama tes dapat dibuka aksesnya di internet dan tidak harus registrasi oleh peserta.

### **b. Controlled mode**

Tes tidak tertutup (model terbuka) tidak dengan penjagaan tetapi peserta tes wajib sudah tercatat dalam daftar dengan mencantumkan username dan password.

### **c. Supervised mode**

Tes diamati oleh pengawas untuk memastikan peserta tes diotentikasi dan mengesahkan persyaratan saat pengambilan ujian. Tes ini menggunakan mode internet yang mewajibkan administrator tes untuk meloginkan peserta dan memastikan bahwa tes telah selesai.

### **d. Managed mode**

Tes menggunakan model terpusat. Kesatuan yang mengatur proses ujian dan bertanggung jawab selama unjuk kerja dan perincian peralatan dalam ujian. Kesatuan itupun juga melatih kecakapan pegawai/staff dalam mengawasi jalannya tes.

### 3. Contoh Aplikasi Tes Berbasis Komputer

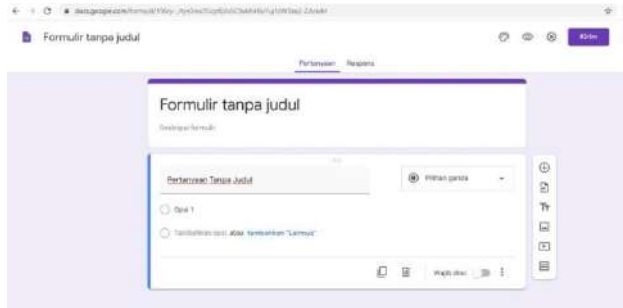
Di masa pandemi Covid-19 banyak cara dalam mengevaluasi proses pembelajaran dan biasanya menggunakan aplikasi sudah familiar dalam dunia pendidikan di Indonesia. Berikut beberapa contoh aplikasi yang sering digunakan:

#### a. Google Form

Google form termasuk dalam bagian layanan Google. Google form dapat dijadikan quiz, angket dan survey. Google form ini dapat *dishare* kepada orang lain secara terbuka atau tertutup dengan pilihan: dapat mengedit, dapat mengomentari dan dapat melihat. Ketiga pilihan tersebut hanya bisa dimonitor oleh pemilik akun google.

Pemilik akun google otomatis dapat menggunakan berbagai layanan milik google seperti *gmail, google drive, google meet, google dokumen, google spreadsheet, google slide, google play*, dan lain sebagainya.

Penggunaan Google Form dengan mengunjungi alamat web-nya <https://docs.google.com/forms/u/0/> lalu bisa dipilih mau digunakan untuk dokumen/spreadsheet/slide/formulir. Jika ingin membuat tes online maka pilih google formulir. selanjutnya akan muncul seperti di bawah ini:



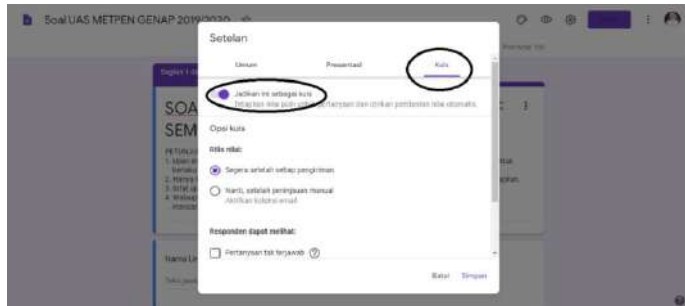
Pada saat muncul sesuai gambar diatas maka isilah kolom judul sesuai tesnya, ketik kalimat pertanyaan dan pilih jenis pertanyaannya. Pada pengisian diatas, Anda dapat mengaktifkan tombol wajib diisi dengan menggesernya ke kanan, hasilnya peserta tak bisa mengirimkan hasil tanggapannya apabila mengosongkan item tersebut.

Untuk menambah item bisa dengan cara menggunakan simbol tambah yang terdapat pada sisi kanan pertanyaan. Kemudian isi kalimat pertanyaannya dan tentukan jenis pertanyaannya.

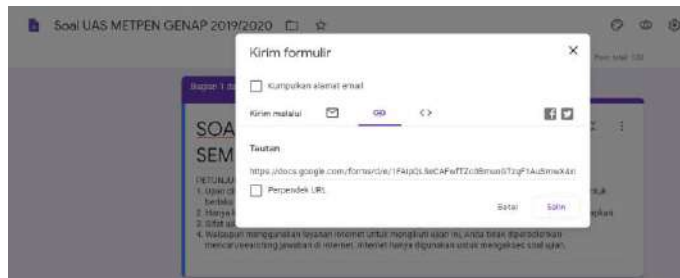
Jika sudah mengimport soal pertanyaan dari google drive lalu klik pratinjau pada simbol mata seperti pada gambar berikut:



Pratinjau sudah selesai selanjutnya pilih setting (samping simbol mata) yang ditunjukkan gambar di bawah ini



Tahap terakhir adalah pengiriman Google Form dengan cara klik kirim.



## b. Quizizz

Quizizz adalah permainan kuis interaktif menggunakan web tool. Link Quizizz yaitu <http://quizizz.com>. Untuk bisa menggunakan Quizizz, Anda harus mempunyai akun. Adapun langkah-langkahnya:

- 1) Klik sign up. Cari sign up with email lalu pilih “teacher” jika hendak login sebagai guru. Anda harus memasukkan jati diri seperti email, username, dan password).



- 2) Jika selesai masuk, Anda bisa memilih “*create new quiz*” di sebelah kiri atas setelah itu masukkan nama kuis, bahasa dan save.
- 3) Penampilan selanjutnya pilih “*create new question*”, memasukkan pertanyaan di kolom “*write your question here*” dan mengisi opsi jawaban (jika menggunakan pilihan ganda) pada kolom “*answer option 1, answer option 2, dan seterusnya*”.
- 4) Jawaban yang benar dengan menyusun rentang waktu pengerjaan dalam 1 soal lalu klik “*a save*”.
- 5) Jika kuis telah selesai ditulis lalu klik “*finish quiz*”.
- 6) Tampilan quiz akan keluar menampakkan diri secara terperinci (mengatur kelas dan jumlah kuis yang ingin diperlihatkan dan mata pelajaran yang digunakan) dan selanjutnya klik “*a save details*”.
- 7) Memilih “*homework*” jika hendak digunakan sebagai pekerjaan rumah atau “*play live*” jika ingin dimulai sekarang.
- 8) Memasukkan deadline pekerjaan (mengatur jam dan tanggal) lalu klik “*processed*”
- 9) Selanjutnya tampilan akan muncul yaitu kode masuk untuk mengerjakan kuis.

c. *Kahoot*

*Kahoot* tergolong dalam aplikasi game pembelajaran yang dicetuskan oleh Johan Brand, Jamie Brooker dan Morten Versvik dalam proyek bersama dengan Universitas Sains dan Teknologi Norwegia. Pada Maret 2013 kahoot datang sebagai aplikasi versi

beta yang dirilis versi perseorangan dan dirilis secara publik pada September 2013. Kahoot bisa diunduh melalui Play Store. Kahoot tidak 100% gratis, untuk memperoleh fitur yang sempurna maka harus upgrade ke Pro atau Premium dan disitu akan menampilkan harga member Premium ataupun Pro. Kahoot gratis biasanya fiturnya pun juga terbatas.

Kahoot jika ingin digunakan untuk media pembelajaran atau ingin bikin kuis dapat melalui aplikasi Kahoot melalui websitenya di <https://kahoot.com> registrasi secara gratis. Ketika registrasi melalui website maka akan disediakan pertanyaan seperti “saya ingin menggunakan Kahoot” lalu tentukan sesuai yang dibutuhkan “*as a teacher*”. Form harus diisi untuk bergabung dengan Kahoot, lalu muncul “*find me a kahoot about*”, ketiklah materi yang ingin digunakan untuk latihan dan enter. Tekan “*team mode*” karena game dimainkan secara tim lalu “*start*” dan muncul “*game pin*” yang harus dimasukkan oleh peserta. Jika sudah memasukkan pin tersebut maka peserta siap untuk mulai game.

Pada layar tampilan Kahoot akan muncul “*a countdown timer*” dengan tujuan peserta dapat berdiskusi dengan tim mereka sebelum menekan kotak berisi pilihan jawaban. Game dimainkan sampai seluruh pertanyaan terjawab dan dapat ranking tim yang muncul di layar beserta nilai yang mereka peroleh.

d. Moodle

Moodle merupakan salah satu LMS (*Learning Management System*) yang paling populer di kalangan pendidikan saat ini, biasanya digunakan untuk penyampaian materi dan penilaian hasil belajar secara on line.

Moodle dapat mempermudah dalam pengajaran berdasarkan kompetensi yang seharusnya diajarkan melalui tatap muka.

Penggunaan aplikasi moodle ada 2 jenis

- 1) Di install di laptop/ computer yang nantinya sebagai server utama.
- 2) Secara on line menggunakan gnomio

**Moodle Menggunakan Gnomio**

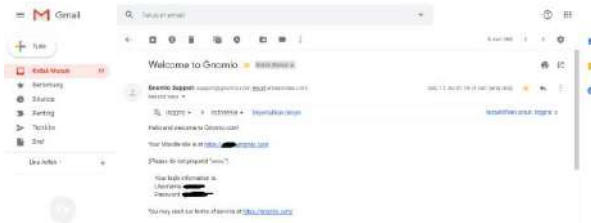
- a) Masuk ke <https://www.google.com>, ketikkan gnomio.
- b) Setelah itu masuk ke gnomio sehingga akan muncul gambar di bawah ini



- c) Lakukan langkah seperti gambar di bawah ini



d) Tunggu konfirmasi dari pihak gnomio, silahkan cek di kotak masuk email anda



e) Klik/ pilih Your moodle site is at <https://.....gnomio.com>, sehingga akan muncul



f) Klik/ pilih Log in di pojok atas sebelah kanan maka akan tampak seperti gambar di bawah ini. Lakukan langkah nomor 1 sampai dengan nomor 3



g) Memasukkan user peserta didik ke moodle (menggunakan excel format csv)

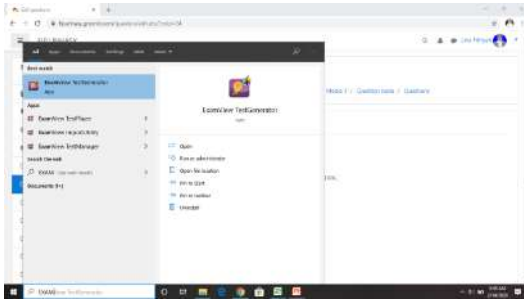
h) Memasukkan materi pelajaran

i) Membuat soal dan memasukkan soal ke moodle (menggunakan examview)

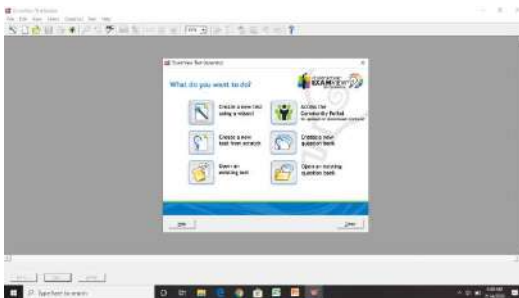
j) Mengetahui hasil tes online

## Membuat Soal Dengan *Examview & Uplod Ke Moodle*

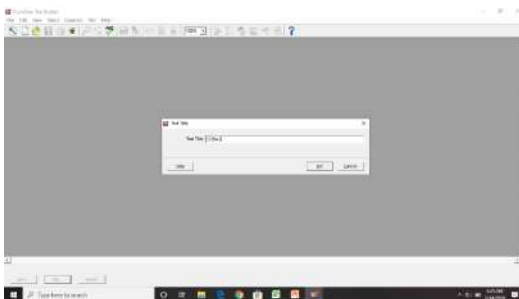
- Instal aplikasi examview
- Jika sudah terinstal, silahkan buka aplikasi examview testgenerator



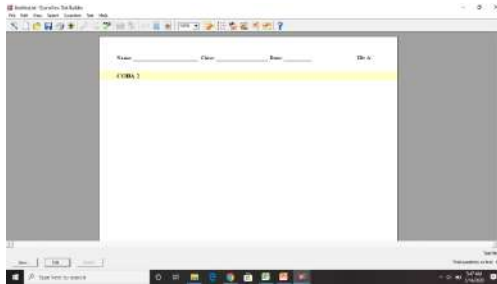
- Pilih create a new test from scratch



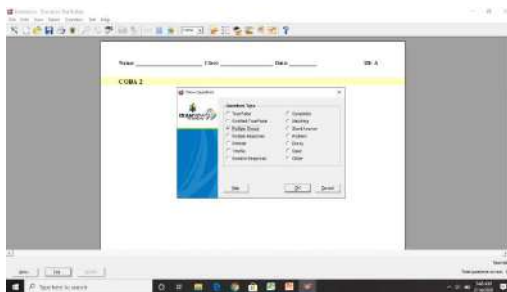
- Isikan test title, klik ok



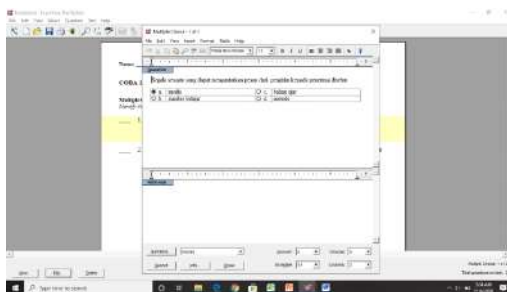
- Klik new pada pojok kiri bawah



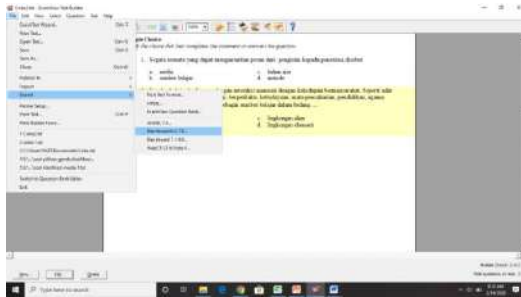
- Pilih jenis test, misal *multiple choice*, klik ok



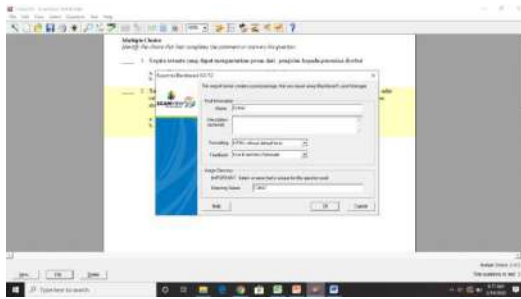
- Buat soal, setelah selesai pilih *record*



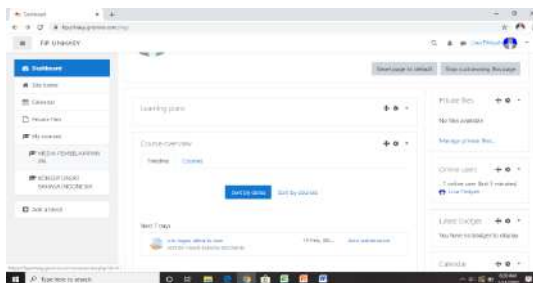
- Setelah selesai membuat soal pilih file klik save as. Isikan nama sesuai judul soal, dan klik save. Mengubah dalam bentuk *blackboard*



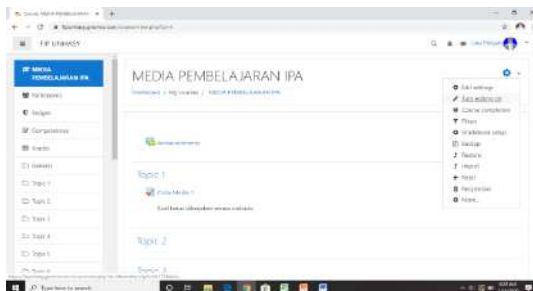
- Mengisi file name, disamakan dengan judul soal, dan klik save. Mengisi name dan directory name, klik ok



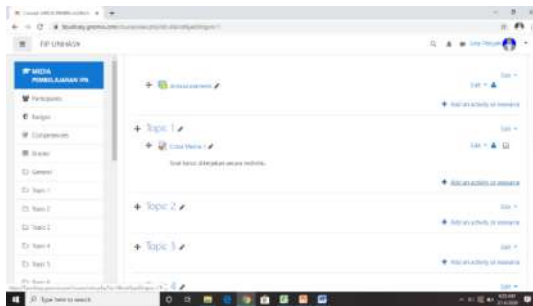
- Masuk ke moodle. Pilih course



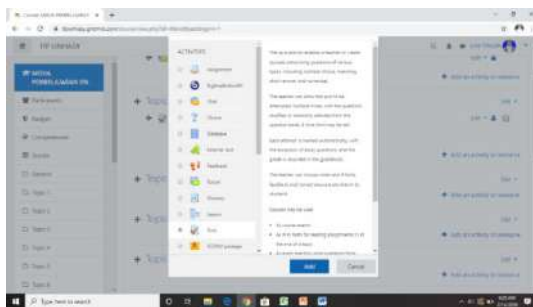
- Pilih dan klik *turn editing on*



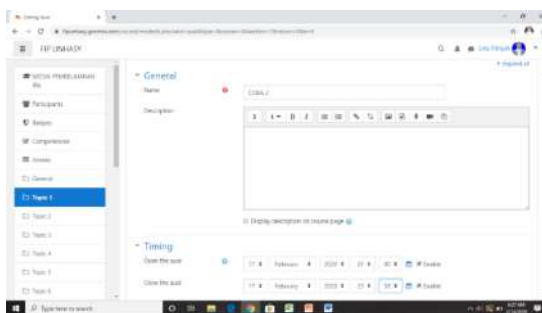
- Pilih dan klik *add an activity or resource*



- Pilih quiz dan klik *add*

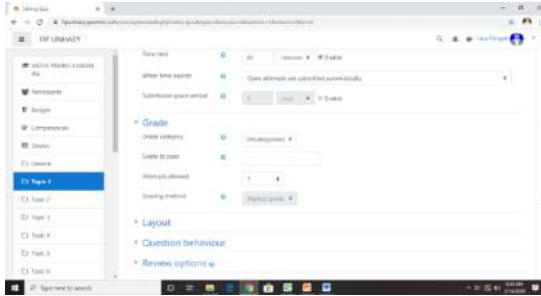


- Mengisi name. Mengisi timing (*open the quiz, close the quiz*)

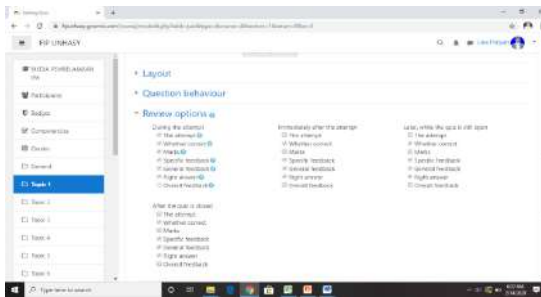


- Mengubah waktu pengerjaan soal (time limit) dan batas pengerjaan soal (*grade-attempts allowed*)

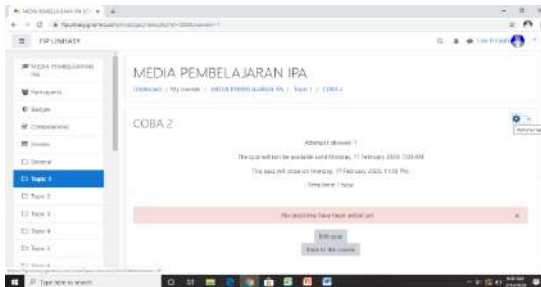




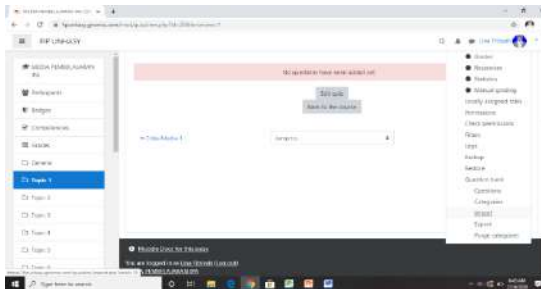
- *Review options*, centang hilangkan semua kecuali Marks



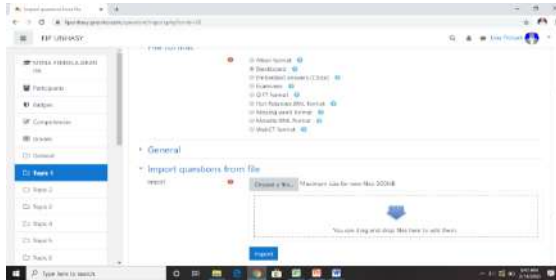
- *Klik save and display*



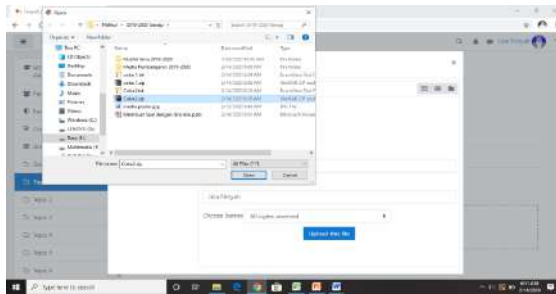
- *Klik action menu dan klik import*



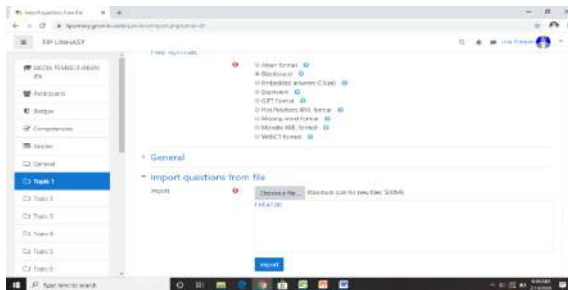
- Pilih blackboard, klik *choose file*



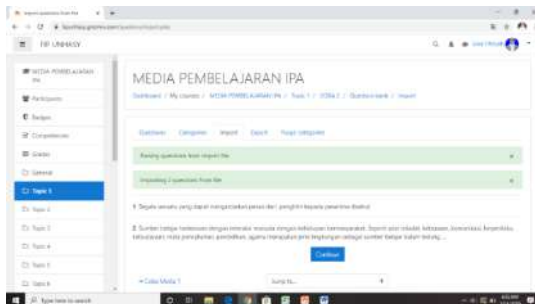
- Memasukkan file blackboard, klik open



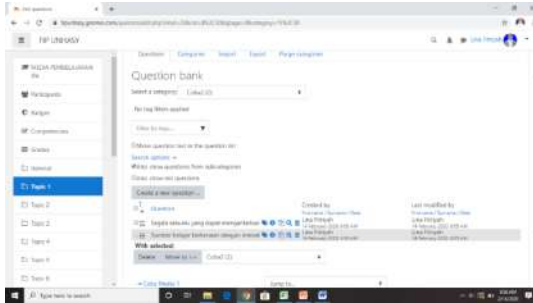
- Klik upload this file. Klik import



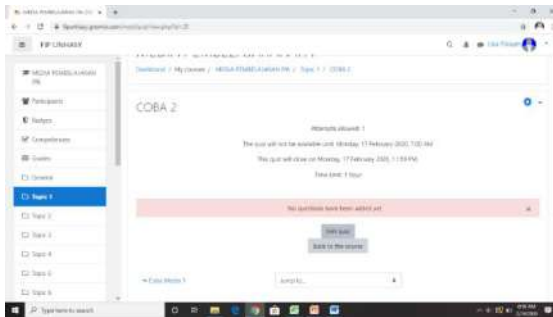
- Klik continue



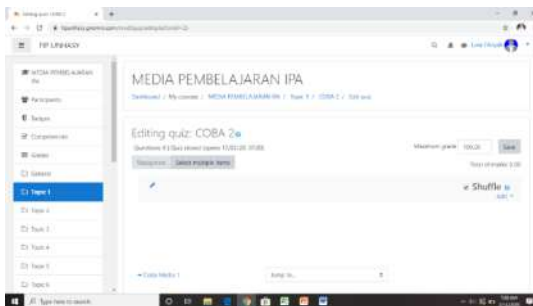
- Hasil tampilannya



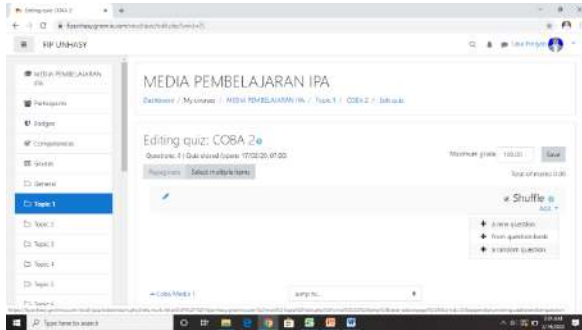
- Klik edit quiz



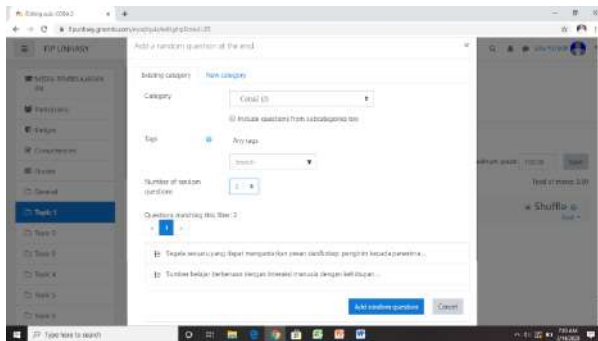
- Mengubah maximum grade 100.00, dan klik save. Centang shuffle



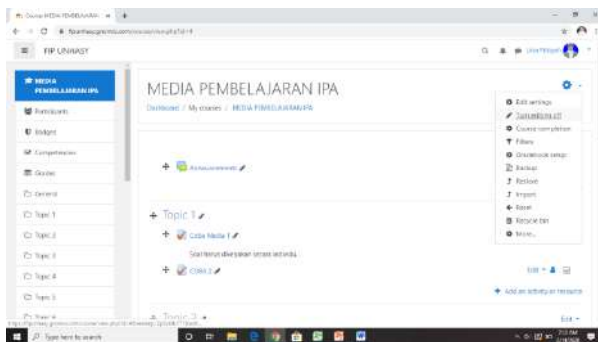
- Klik add, klik add a random question (jika ingin merandom semua pertanyaan)



- Mengubah *category* dan *number of random question*.  
Klik add random question.



- Klik *turn editing off*



- Allen, E., Seaman, J., & Garrett, R. *Blending In The Extent and Promise of Blended Education in the United States*. USA: Sloan-C™.
- Amin, A. K. 2017. Kajian Konseptual Model Pembelajaran Blended Learning Berbasis Web Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Motivasi Belajar. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 4(2), 51-64.
- Ellis, Ryan K. 2009. *Field Guide to Learning Management System*. American Society for Training & Development (ASTD).
- Fisher, D. (2009). The use of instructional time in the typical high school classroom. *The Educational Forum*, 73(2), 168–176.
- Guzer, B., & Caner, H. 2014. The past, present, and future of Blended Learning: an in-depth analysis of literature. *Procedia-Sosial anda Behavioral Sciences*, 116, 4596-4603.
- Gebre, E., Saroyan, A., & Bracewell, R. (2014). Students' engagement in technology-rich classrooms and its relationship to professors' conceptions of effective teaching. *British Journal of Educational Technology*, 45(1), 83–96.
- Hwang, G. J., & Chen, C. H. (2017). Influences of an inquiry based ubiquitous gaming design on students' learning achievements, motivation, behavioral patterns, and tendency towards critical thinking and

- problemsolving. *British Journal of Educational Technology*, 48(4), 950–971.
- Idris, H. 2011. Pembelajaran Model Blended Learning. *Jurnal Iqro'*, 5(1), 61-73.
- Jenna Zwang. 2010. *Edmodo: A Free, Secure Social Networking Site For Schools*. (Online), diakses 11 Mei 2020. [Http://www.eschoolnews.com/2010/12/15/edmodo-a-free-secure-social-networking-site-for-schools/](http://www.eschoolnews.com/2010/12/15/edmodo-a-free-secure-social-networking-site-for-schools/)
- Kristanto, A., Mustaji, & Mariono, A. 2017. The Development of Instructional Materials E-Learning Based On Blended Learning. *International Education Studies*, 10(7), 10-17.
- Nugroho, E. F. 2015. *12 Free/Open Source Learning Management System (LMS) Terbaik*. (Online), diakses 8 Mei 2020. <https://bpptik.kominfo.go.id/2015/03/10/857/12-free-open-source-learning-management-system-lms-terbaik/>.
- Nurhidayati. 2016. Rancangan Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Blended Learning. *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab II*. (Online), diakses 11 Mei 2020. <http://prosiding.arab-um.com/index.php/konasbara/article/view/85>.
- O'Connor, C., Mortimer, D., & Bond, S. 2011. Blended Learning: Issues, benefits, and challenges. *International Journal of Employment Studies*, 19(2), 63-83.

- Putranti, N. 2013. Cara Membuat Media Pembelajaran Online Menggunakan Edmodo. *Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains*, 2(2), 139-147.
- Poon, J. 2014. A cross-counry Comparison On The Use of Blended Learning in Property Education. *Property Management*, 32(2), 154-175.
- Surjono, H. D. 2013. Membangun Course e-learning Berbasis Moodle. *Yogyakarta: UNY*. (Online), diakses 3 Mei 2020. <http://blog.uny.ac.id/hermansurjono/files/2010/10/Membangun-Course-Elearning-berbasis-Moodle-Okt2010.pdf>.
- Seamoloe. Gatot Priorvijanto. 2013. *Materi Simulasi Digital: Where Learning Happens*. Jakarta: Tim Seamolec
- Wikipedia. 2020. *Google Classroom*. (Online), diakses 3 Mei 2020. [https://en.wikipedia.org/wiki/Google\\_Classroom](https://en.wikipedia.org/wiki/Google_Classroom).
- Yahfizham, Rukun, K., Ihsan, M., Yusti, I., & Padli, M. I. 2018. Pembelajaran Awan Berbasis Perangkat Lunak Sebagai Suatu Layanan Analisis Deskriptif. *Jurnal Teknologi Informasi: Techno.Com*, 17(3), 252-269.
- Zainuddin, Z., Keumala, C. M. 2018. Blended Learning Method Within Indonesian Higher Education Institutions. *Jurnal Pendidikan Humaniora*, 6(2), 69-77.

\*\*\*\*\*