

2._Buku_1_Pendidikan__Chapte r_4_Lina_Arifah_Fitriyah.docx

by

Submission date: 12-Jul-2020 09:51AM (UTC+0700)

Submission ID: 1356300791

File name: 2._Buku_1_Pendidikan__Chapter_4_Lina_Arifah_Fitriyah.docx (2.79M)

Word count: 3973

Character count: 25419

CHAPTER 4

MENGENAL BLENDED LEARNING DI INDONESIA

Oleh : Lina Arifah Fitriyah

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 merupakan metode alternatif yang sangat relevan di era digital saat ini. Secara etimologis blended learning dari kata *blended* artinya kombinasi/campuran 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 model pembelajaran blended adalah suatu model pembelajaran yang menggabungkan metode pengajaran *face to face* dengan bantuan komputer baik *offline* dan *online* untuk membuat sebagai suatu pendekatan pembelajaran terpadu/terintegrasi. Pengembangan model blended learning dapat dilakukan secara sistematis dan terintegrasi pada web, seperti yang dijabarkan Allen (2007) di bawah ini:

Proporsi Konten terkirim secara Online	Jenis Pembelajaran	Deskripsi
0 %	Tradisional	<ul style="list-style-type: none"> • Pembelajaran tanpa menggunakan sarana online • Pembelajaran dengan tatap muka •
1-29%	Web Facilitated	<ul style="list-style-type: none"> • Web dimanfaatkan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan penguasaan konsep bahan ajar yang tidak terpenuhi dalam proses

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

Secara teknis 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, ¹⁶ tujuan pembelajaran, sifat khas perwatakan peserta didik, interaksi tatap muka, strategi penyampaian pembelajaran *online* atau kombinasi, lokasi peserta didik, karakteristik dan kemampuan 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, memberi materi disertai bimbingan, tugas, dan tes. Semua aktivitas tersebut dilakukan secara bersama-sama dengan waktu dan tempat yang sama dengan pendidik dan peserta didik.

b. Belajar Mandiri

Pada pembelajaran tatap muka, untuk memenuhi perbedaan 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-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, prinsip, dan prosedur untuk menyelesaikan masalah tersebut. Melalui pembelajaran berbasis masalah maka peserta didik dapat aktif memaknai masalah, menemukan alternatif solusi menyelesaikan masalah, mencari konsep, prinsip, dan prosedur 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 berbasis CD-ROM dan konten online meskipun aplikasi teknologi dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam belajar, peran pendidik masih tetap diperlukan 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).

1. 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 di 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 kegiatan pembelajaran serta hasilnya, memfasilitasi interaksi, komunikasi, kerjasama antar pendidik dan peserta didik (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.

a. Moodle

Moodle merupakan salah satu LMS *open source* yang diperoleh secara bebas melalui <http://moodle.org>. Moodle dapat digunakan untuk memberi sokongan pendidik dalam membangkitkan komunitas belajar online. Moodle termasuk dalam *Course Management System (CMS)* yang dikembangkan oleh komunitas *open source* yang luar biasa aktif. Komunitas menjangkau lebih dari 115 negara dan sudah terlengkap dengan 60 bahasa termasuk bahasa Indonesia. Ada 594 situs e-learning di Indonesia yang dikembangkan dengan moodle.

Alat bantu yang tersedia meliputi penugasan, forum, jurnal, kuis, survey, rumpi (*chat*), dan workshop. CMS adalah aplikasi web yang berjalan melalui server dan dapat diakses dengan *web browser*. Server bisa berada di suatu instansi pendidikan tapi server juga bisa ada di manapun di dunia. Dari manapun berasal maka server bisa diakses pendidik dan peserta didik asalkan ada koneksi internet.

Minimal, CMS menyiapkan alat bantu bagi pendidik dalam menciptakan situs web pembelajaran dan mengatur kontrol akses sehingga hanya peserta didik yang terdaftar yang dapat mengakses materi ajar tersebut. Disamping kontrol akses, CMS disediakan fasilitas alat bantu misalnya fasilitas unggah (*upload*) berkas dan bahan ajar, kuis, diskusi dan

chat online, dan survei, pengumpulan dan koreksi tugas dan pencatatan nilai.

b. 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:

- 1) *assignments* (tugas),
- 2) *grading* (pengukuran),
- 3) *communication* (komunikasi),
- 4) *originality report* (laporan/hasil orisinalitas),
- 5) *archive course* (arsip program),
- 6) *mobile applications* (aplikasi dalam telepon genggam),
- 7) *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.

c. 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:

- 1) note (catatan)
- 2) alert (pengumuman)
- 3) assignment (penugasan)
- 4) 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*.

d. 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) Perangkat untuk asinkron (email, rekaman audio dan percakapan secara online)
- 6) Perangkat pelengkap aplikasi (softchalk dan respondus)
- 7) Perangkat kalender
- 8) Perangkat membuat *quiz*
- 9) Perangkat 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:

- a) **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.
- b) **Latitude Learning** bisa dimanfaatkan terbatas hanya 100 pengguna. LMS ini untuk pendidik.
- c) **.LRN (dibaca "dot learn)** menyiapkan instrument pembelajaran yaitu silabus, kalender, forum, evaluasi, penilaian, survey, penyimpanan file, dll).
- d) **Dokeos** merupakan platform pembelajaran open source yang mempunyai template *quiz*
- e) **ILIAS merupakan** platform komunikasi dan kolaborasi yang dilengkapi dengan *code-base* digunakan untuk memutar video, membuat kursus, dan sebagainya.
- f) **Udemy** digunakan untuk memasarkan kursus online secara gratis dari situs ini.
- g) **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.
- h) **GoConqr** merupakan platform pembelajaran dalam bidang sosial yang memiliki fitur sempurna yaitu kumpulan slide

seperti bekerja pada microsoft power point, peta konsep, quiz, flowchart, lampiran dokumen dalam berbagai format seperti pdf, video, gambar dan microsoft 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

28

2. Kelebihan dan Kekurangan Blended Learning

Pembelajaran blended learning memiliki 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:

1. Susah diaplikasikan jika alat dan penunjang utama tidak menyokong karena media yang dibutuhkan bermacam-macam
 2. Tidak meratanya fasilitas yang dimiliki peserta didik seperti akses internet dan komputer.
 3. Masyarakat kurang cakap dan terampil dalam menggunakan teknologi; pendidik yang profesional yang dapat menggunakan dan mengambil manfaat media IT dan sarana yang mendukung.
-

B. 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

Pembelajaran elektronik atau lebih dikenal dengan *e-learning* (*electronic learning*) merupakan sistem pembelajaran yang meliputi penyampaian materi pembelajaran, kegiatan belajar, dan evaluasi/penilaian menggunakan perangkat teknologi yang dapat diakses dimana saja dan kapan saja. Pemilihan e-learning menjadi urgensi saat ini karena proses dan hasil pembelajaran lebih efektif dan efisien.

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 pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengukur pencapaian hasil belajar peserta didik (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

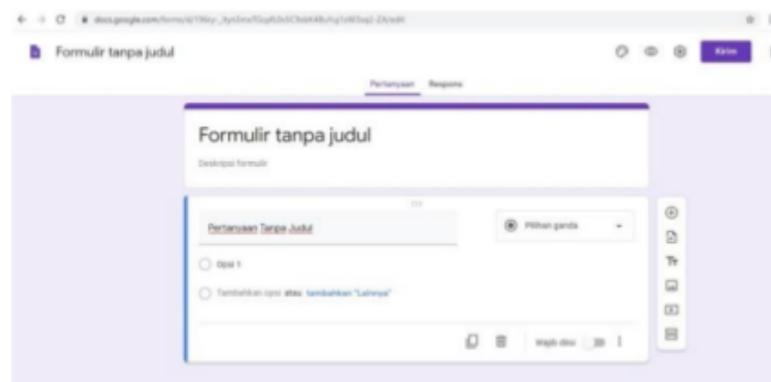
Di masa pandemi Covid-19 banyak cara dalam mengevaluasi proses pembelajaran dan biasanya menggunakan aplikasi sudah familiar dalam dunia pendidikan di Indonesia. Berikut beberapa contoh aplikasi yang sering digunakan:

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.

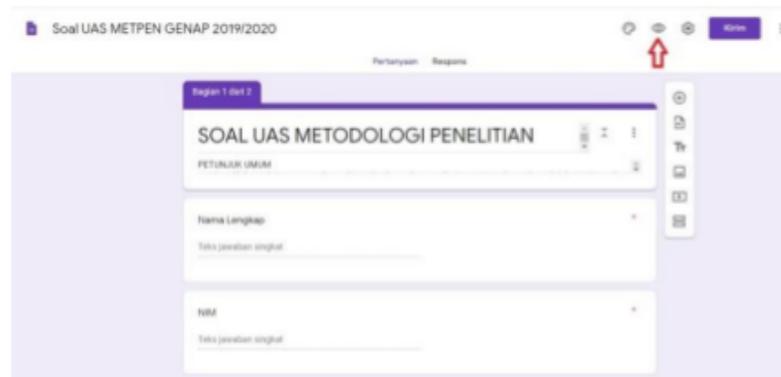
Penggunaan Google Form dengan mengunjungi alamat web-nya <https://docs.google.com/forms/u/0/> lalu bisa dipilih mau digunakan untuk dokumen/spreadsheet/slide/formulir. Jika ingin membuat tes online maka pilih google formulir. selanjutnya akan muncul seperti di bawah ini:



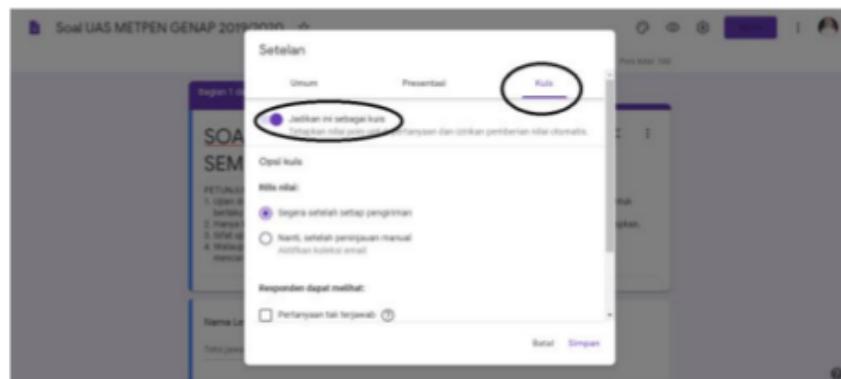
Pada saat muncul seperti gambar diatas maka isilah kolom judul sesuai tesnya, ketik kalimat pertanyaan dan pilih jenis pertanyaannya. Pada pengisian diatas, Anda dapat mengaktifkan tombol wajib diisi dengan menggesernya ke kanan, hasilnya peserta tak bisa mengirimkan hasil tanggapannya apabila mengosongkan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

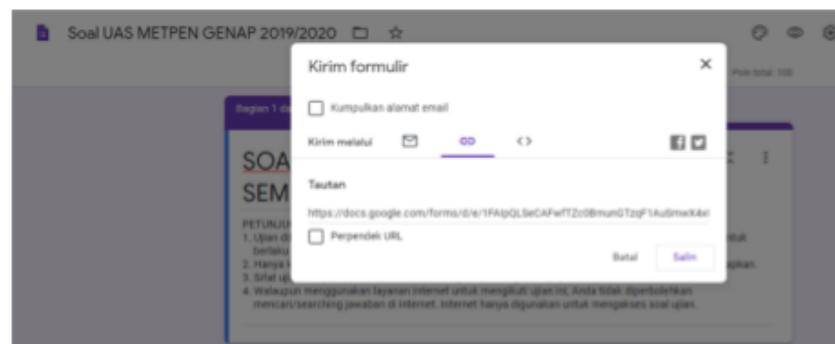
Jika sudah mengimport soal pertanyaan dari google drive lalu klik pratinjau pada simbol mata seperti pada gambar berikut:



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 klik "teacher" jika ingin login sebagai guru. Anda harus memasukkan identitas (username, email 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 klik "create new question", masukkan pertanyaan pada kolom "write your question here" lalu opsi jawaban diisi (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 (menata kelas berapa 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 pribadi dan dirilis untuk beta 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 menampakkan harga member Premium ataupun Pro. Kahoot gratis biasanya fiturnya pun juga terbatas.

Kahoot jika ingin digunakan untuk media belajar atau ingin membuat metode kuis dapat melalui aplikasi Kahoot melalui websitenya di <https://kahoot.com> daftar 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.

Jadi dengan adanya moodle kita dapat dengan mudah mengajarkan 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

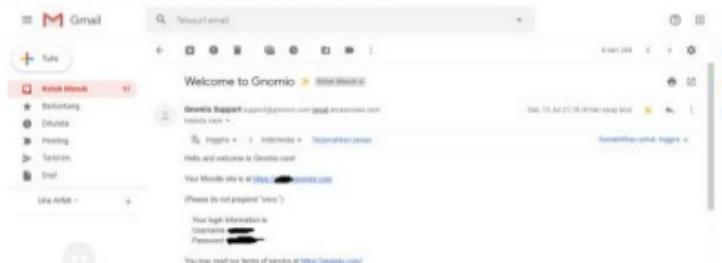
- a) Masuk ke <https://www.google.com>, ketikkan gnomio.
 - b) Setelah itu masuk ke gnomio sehingga akan muncul gambar di bawah ini
-



c) Lakukan langkah seperti gambar di bawah ini



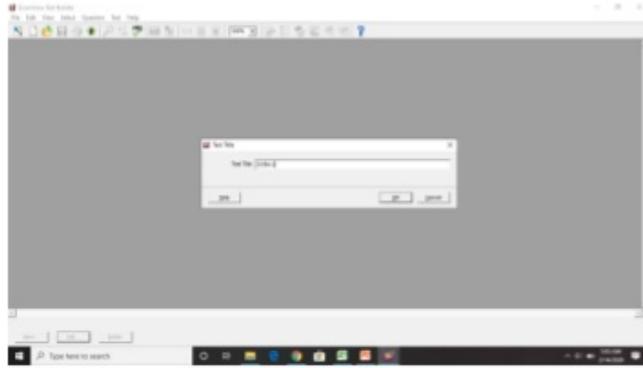
d) Tunggu konfirmasi dari pihak gnomio, silahkan cek di kotak masuk email anda



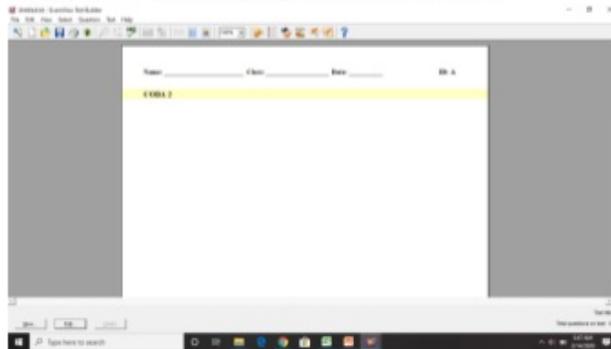
e) Klik/ pilih Your moodle site is at <https://.....gnomio.com>, sehingga akan muncul



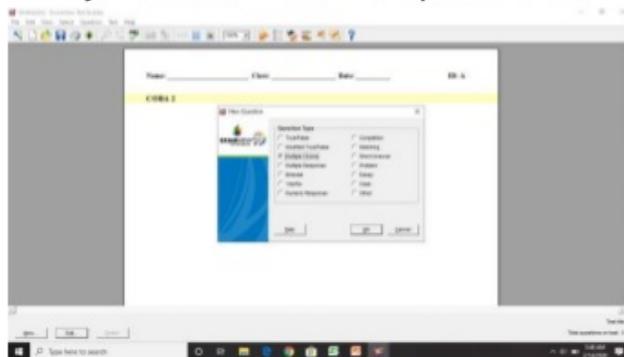
f) Klik/ pilih Log in di pojok atas sebelah kanan, sehingga akan muncul seperti gambar di bawah ini. Lakukan langkah no 1 s/d 3



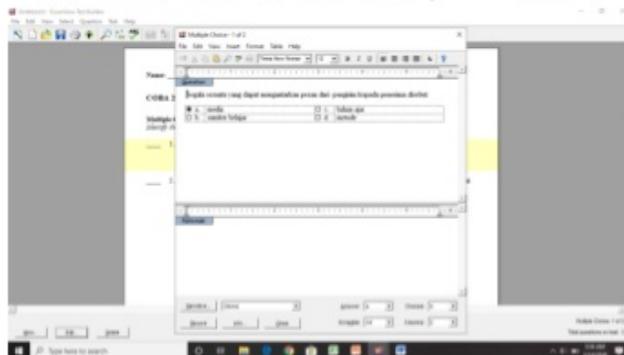
- Klik new pada pojok kiri bawah



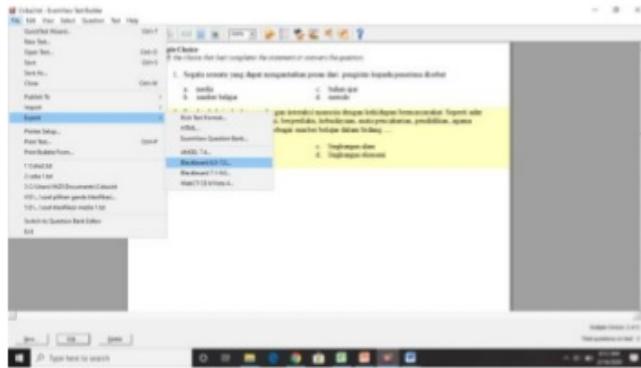
- Pilih jenis test, misal multiple choice, klik ok



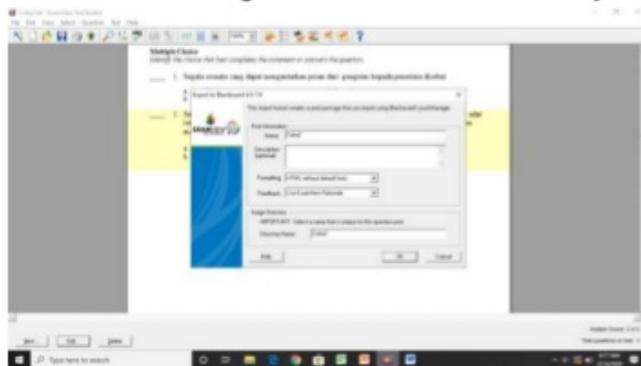
- Buat soal, setelah selesai pilih record



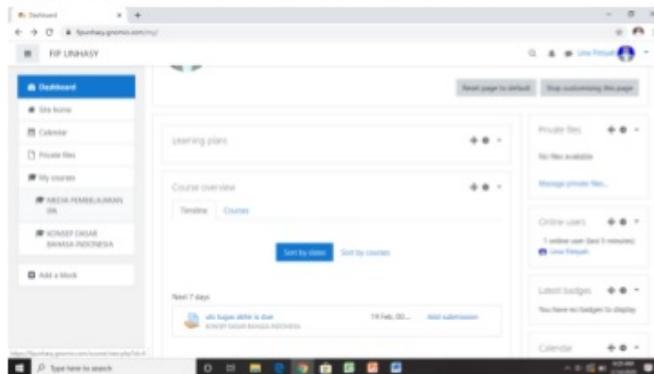
- Setelah selesai membuat soal pilih file klik save as. Isikan nama sesuai judul soal, dan klik save. Mengubah dalam bentuk blackboard



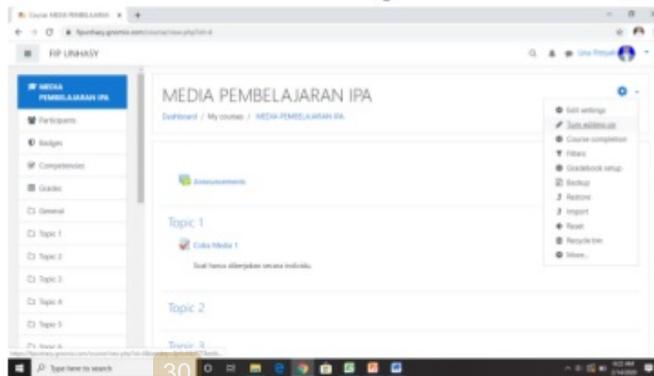
- Mengisi file name, disamakan dengan judul soal, dan klik save. Mengisi name dan directory name, klik ok



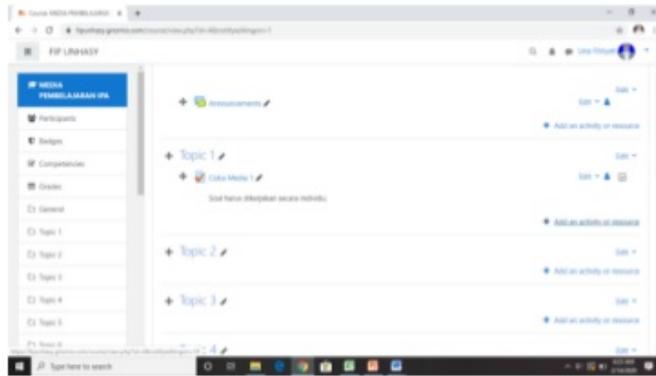
- Masuk ke moodle. Pilih course



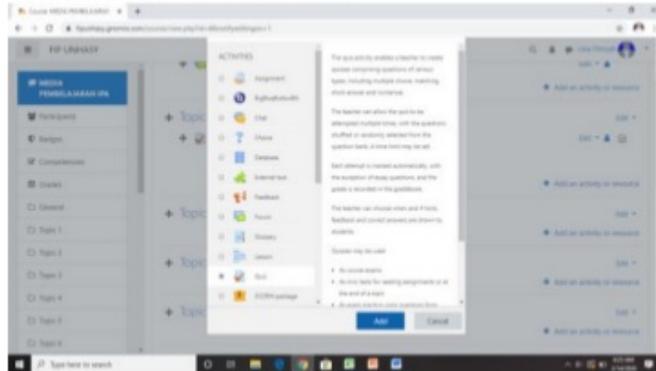
- Pilih dan klik turn editing on



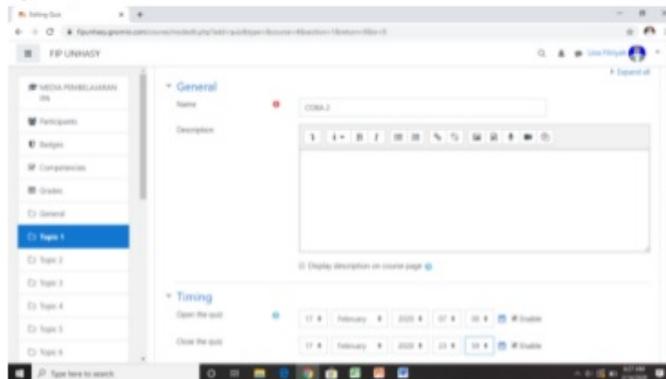
- Pilih dan klik add an activity or resource



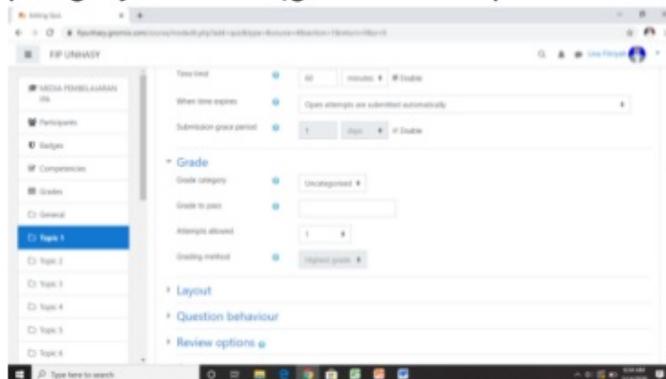
- Pilih quiz dan klik add



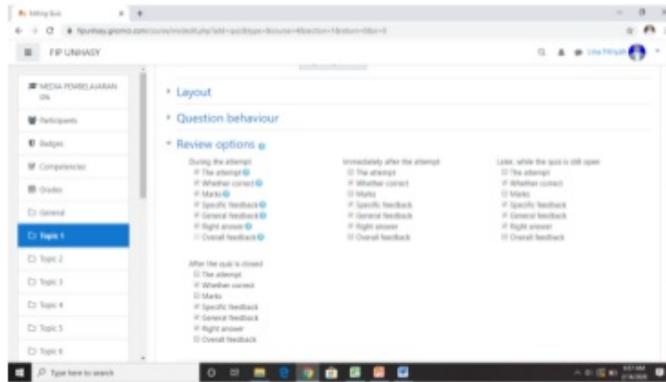
- Mengisi name. Mengisi timing (open the quiz, close the quiz)



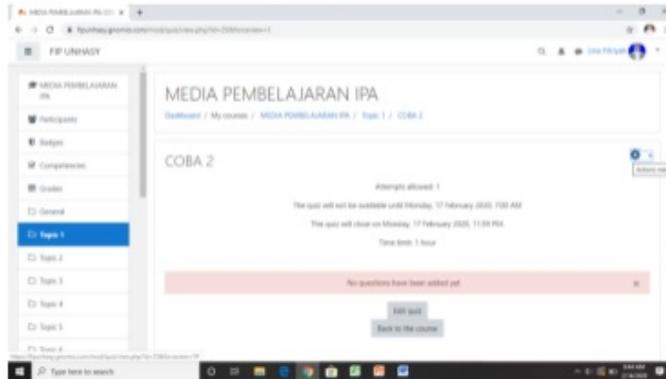
- Mengubah waktu pengerjaan soal (time limit) dan batas pengerjaan soal (grade~attempts allowed)



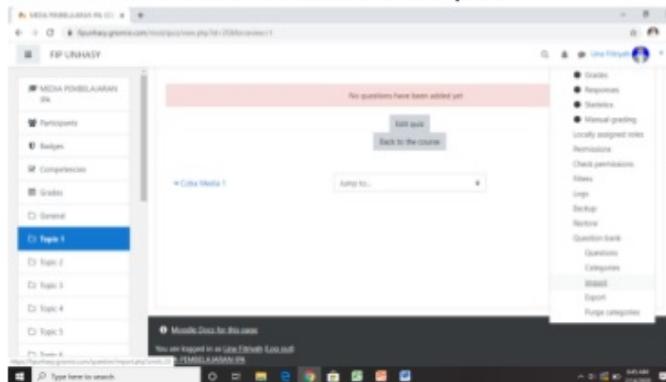
- Review options, centang hilangkan semua kecuali Marks



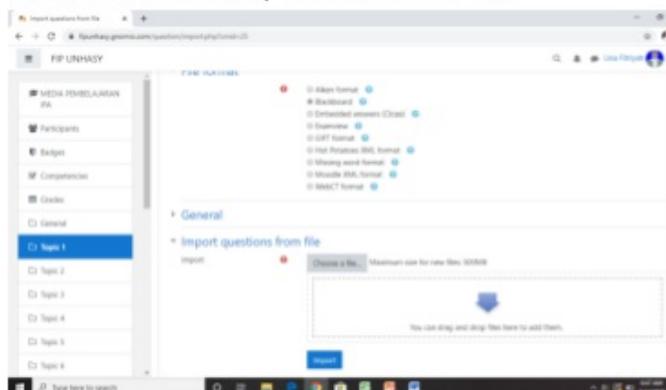
- Klik save and display



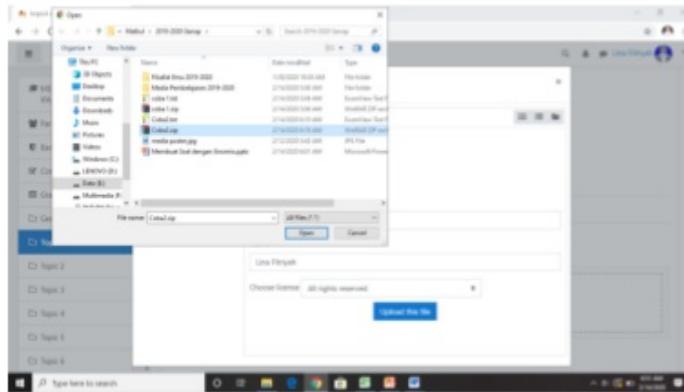
- Klik action menu dan klik import



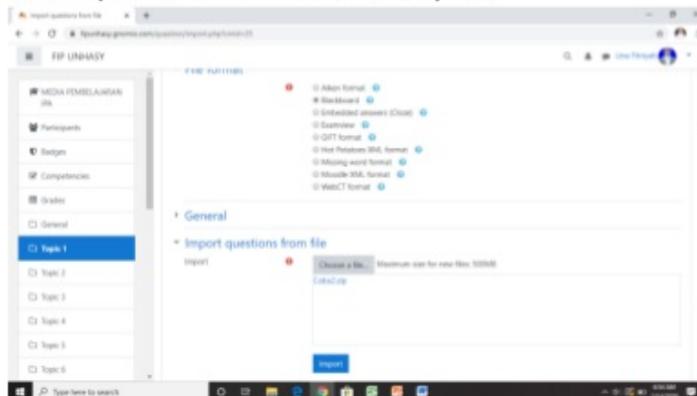
- Pilih blackboard, klik choose file



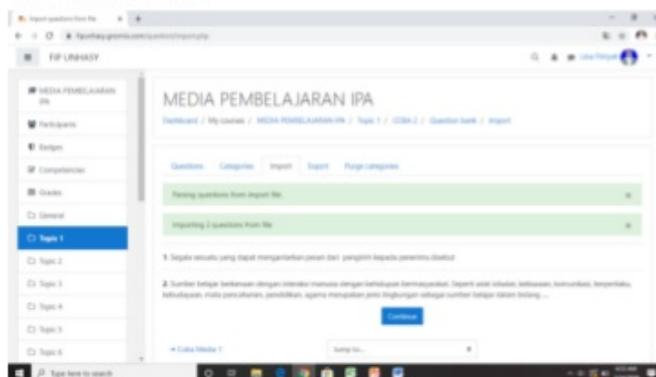
- Memasukkan file blackboard, klik open



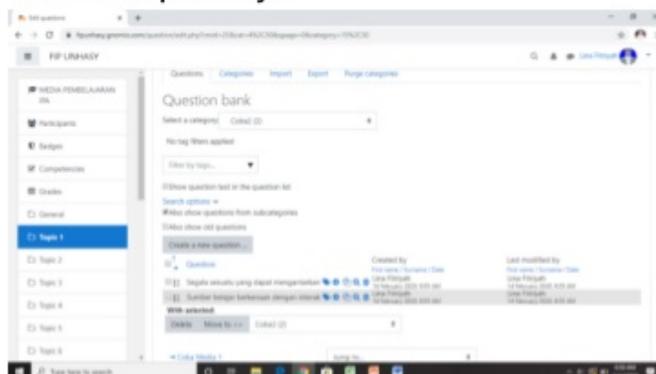
- Klik upload this file. Klik import



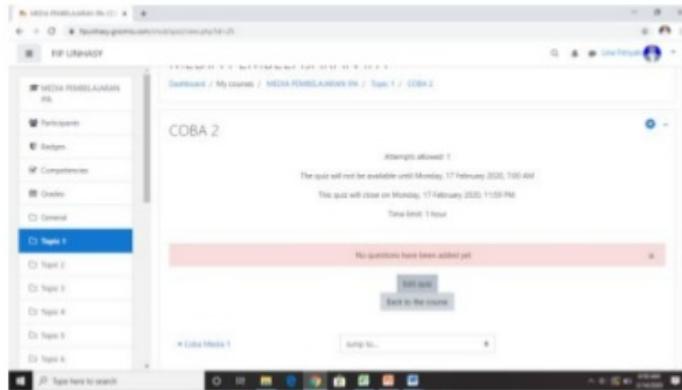
- Klik continue



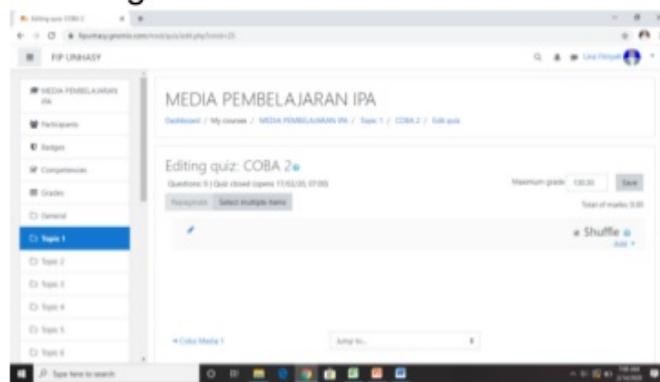
- Hasil tampilannya



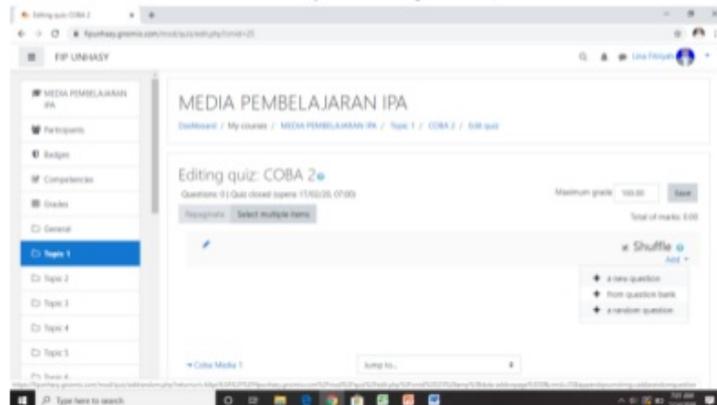
- Klik edit quiz



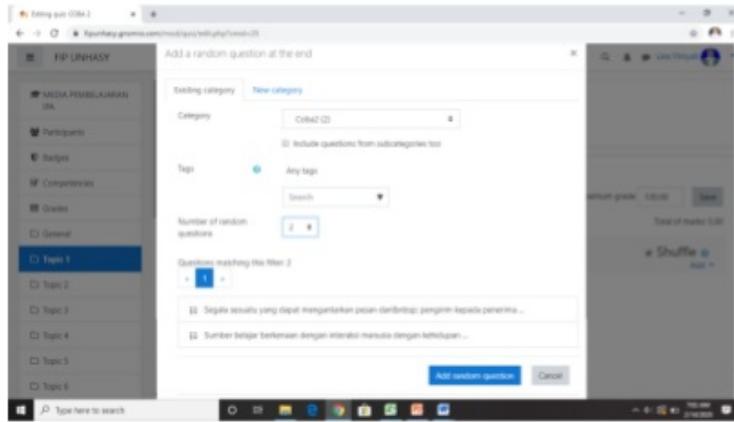
- Mengubah maximum grade 100.00, dan klik save. Centang shuffle



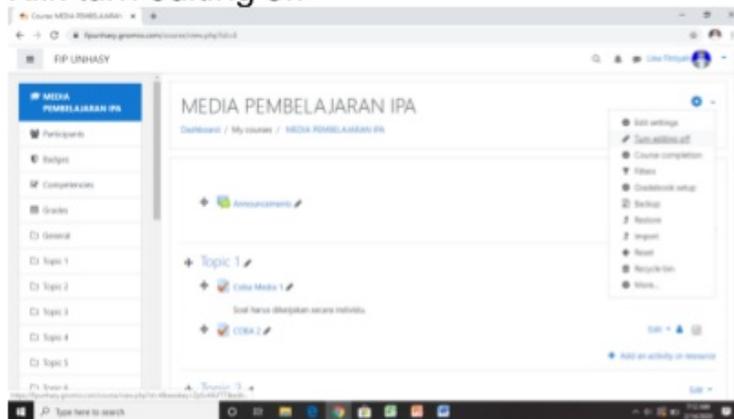
- Klik add, klik add a random question (jika ingin merandom semua pertanyaan)



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



- **Klik turn editing off**



ORIGINALITY REPORT

21 %	20 %	7 %	%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	docplayer.info Internet Source	2 %
2	blog.alimsumarno.com Internet Source	2 %
3	nancyradjah31.blogspot.com Internet Source	1 %
4	www.androidponsel.com Internet Source	1 %
5	media.neliti.com Internet Source	1 %
6	publikasi.dinus.ac.id Internet Source	1 %
7	id.wikibooks.org Internet Source	1 %
8	digilib.unimed.ac.id Internet Source	1 %
9	studylib.net Internet Source	1 %
10	repository.phb.ac.id Internet Source	1 %
11	www.neliti.com Internet Source	1 %
12	es.scribd.com Internet Source	1 %

13

Internet Source

<1%

14

lib.unnes.ac.id

Internet Source

<1%

15

allifah27.blogspot.com

Internet Source

<1%

16

www.jurnalhumaniora.net

Internet Source

<1%

17

id.scribd.com

Internet Source

<1%

18

denisofyannurdiyansyah.blogspot.com

Internet Source

<1%

19

repository.gunadarma.ac.id

Internet Source

<1%

20

adeir14.blogspot.com

Internet Source

<1%

21

Ramang Ramang. "EFEKTIVITAS DAN EFISIENSI PEMBELAJARAN BERBASIS BLENDED LEARNING DI MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI MODEL PALU", Paedagogia: Jurnal Pendidikan, 2019

Publication

<1%

22

www.scribd.com

Internet Source

<1%

23

Yulita Permatasari, Nani Aprilia. "PENGARUH PENGGUNAAN WAHANA EDMODO TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF C1-C3 PADA MATERI KINGDOM ANIMALIA KELAS X DI SMA MUHAMMADIYAH 7 YOGYAKARTA", JURNAL BIOEDUCATION, 2018

Publication

<1%

24

erlinmayastuti.blogspot.com

Internet Source

<1%

25

repository.radenintan.ac.id

Internet Source

<1%

26

hajariyahchitooz.blogspot.com

Internet Source

<1%

27

eprints.uny.ac.id

Internet Source

<1%

28

pt.scribd.com

Internet Source

<1%

29

repositorio.unesp.br

Internet Source

<1%

30

www.slideshare.net

Internet Source

<1%

31

mafiadoc.com

Internet Source

<1%

32

id.123dok.com

Internet Source

<1%

33

Husni Idris. "Pembelajaran Model Blended Learning", Jurnal Ilmiah Iqra', 2018

Publication

<1%

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off

2._Buku_1_Pendidikan__Chapter_4_Lina_Arifah_Fitriyah.docx

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

/0

GENERAL COMMENTS

Instructor

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10

PAGE 11

PAGE 12

PAGE 13

PAGE 14

PAGE 15

PAGE 16

PAGE 17

PAGE 18

PAGE 19

PAGE 20

PAGE 21

PAGE 22

PAGE 23

PAGE 24

PAGE 25