

PENDIDIKAN DI ERA DIGITAL

Pendidikan di Era Digital

Sayid Ma'rifatulloh, M.Pd. & M. Bambang Edi Siswanto, M.Pd.

Pendidikan di Era Digital



Sayid Ma'rifatulloh, M.Pd.
M. Bambang Edi Siswanto, M.Pd.



LPPM UNHAS Y TEBUIRENG JOMBANG
2020



Penerbit:
LPPM UNHAS Y Tebuireng Jombang
Gedung B LL1, Jl. Srian Jaya No. 55 Tebuireng,
Jombang, 61471 - Indonesia.
Telp: (0321) 661719.
Mail: lppm.unhasy@gmail.com-lppm@unhasy.ac.id.
Site: <http://www.lppm.unhasy.ac.id>



PENDIDIKAN
DI ERA DIGITAL

Sanksi Pelanggaran Pasal 113

Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta

1. Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 100.000.000 (seratus juta rupiah).
2. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).
3. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).
4. Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang dilakukan dalam bentuk pembajakan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah).

PENDIDIKAN DI ERA DIGITAL

Oleh:

Sayid Ma'rifatulloh, M.Pd

M. Bambang Edi Siswanto, M.Pd



2020

Pendidikan Di Era Digital

Penulis:

Sayid Ma'rifatulloh, M.Pd
M. Bambang Edi Siswanto, M.Pd

ISBN: 978-623-7872-11-5

Perancang Sampul:

M. Bambang Edi Siswanto, M.Pd

Penata Letak:

Siska Nur Wahida, M.Pd

Editor:

Heru Wiyadi, M.Pd

Penerbit:

LPPM UNHAS Y TEBUIRENG JOMBANG



Redaksi:

Jl. Irian Jaya No. 55 Tebuireng, Diwek, Jombang, Jawa Timur
Gedung B UNHAS Y Lantai 1
Telp: (0321) 861719
e-mail: lppmunhasy@gmail.com / lppm@unhasy.ac.id
<http://www.lppm.unhasy.ac.id>

Cetakan Pertama, Maret 2020
i-x+62 hlm, 15 cm x 21 cm

Hak Cipta dilindungi Undang-undang
All Rights Reserved

Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan dengan cara apapun tanpa seizin tertulis dari penerbit

PENGANTAR PENULIS

Segala Puji bagi Allah Swt, Tuhan Semesta Alam. Shalawat dan salam semoga tercurahkan kepada Nabi Muhammad Saw., keluarga, sahabat serta pengikutnya hingga akhir zaman nanti.

Buku ini terinspirasi dari kampus tercinta Unhasy Tebuireng Jombang yang konsis dalam mempersiapkan generasi yang berprestasi dan berpengetahuan luas serta mempunyai kemampuan dalam melaksanakan pembelajaran on-line di Era Digital.

Buku ini tidak akan terselesaikan dengan baik tanpa dukungan dari berbagai pihak yang mendukung kami khususnya LPPM Unhasy yang telah mendampingi penyelesaian buku ini, Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya

Penulis menyadari bahwa buku ini masih banyak kekurangan maupun kelemahan sehingga mengharap kritik dan saran yang bersifat membangun. Selamat membaca dan selamat menikmati buku ini.

Penulis,

Sayid Ma'rifatulloh, M.Pd

M. Bambang Edi Siswanto, M.Pd

PENGANTAR PENULIS	v	
DAFTAR ISI	vi	
BAB I	Perkembangan Dunia Pendidikan Di Era Digital	1
BAB II	Apa itu Blended Learning	7
BAB III	Manfaat Blended Learning dan Fasilitas Pendukungnya	11
BAB IV	Mengkombinasikan Platform E-Learning Dalam Pembelajaran	14
BAB V	Macam-macam E-Learning	17
BAB VI	Keunggulan E-learning	28
BAB VII	Penerapan E-Learning Berbasis Moodle	36
BAB VIII	Menggunakan E-Learning Berbasis Moodle Dalam Pembelajaran	39
	A. Akun Admin dalam E-Learning Berbasis Moodle	39
	B. Akun Guru dalam E-Learning berbasis moodle	47
	C. Akun Siswa dalam E-Learning berbasis moodle	49
BAB IX	PENUTUP	61
	A. Simpulan	61
	B. Saran	62
DAFTAR PUSTAKA	63	
BIOGRAFI PENULIS	66	

BAB I

PERKEMBANGAN DUNIA PENDIDIKAN DI ERA DIGITAL

Sejarah telah membuktikan bahwasanya pernah terjadi perubahan besar pada tatanan kehidupan manusia yakni terjadinya revolusi industri. Diawali pada akhir abad ke 18 dengan ditemukannya alat tenun mekanis yang berdampak pada digantinya tenaga manusia dengan tenaga mesin. Revolusi industry yang ke 2 terjadi pada awal abad ke 20 dengan semakin banyaknya pabrik yang mampu melakukan produksi masal pada suatu produk.

Perkembangan teknologi khususnya pada bidang elektronik, sekali lagi, membawa perubahan besar yang dikenal dengan revolusi industry 3.0. Jika revolusi industry sebelumnya berdampak pada pergantian tenaga manusia secara fisik, maka pada sekitar tahun 1970 dengan ditemukannya komputer berdampak pada berkurangnya ketergantungan kontrol mesin industri oleh manusia. Selain itu, kebutuhan

tenaga administrasi akan perhitungan akuntansi juga semakin mudah dengan adanya computer. Memasuki millennium ketiga, pertumbuhan teknologi yang begitu pesat khususnya pada bidang internet dan dunia digital telah membawa perubahan hampir di setiap sisi kehidupan, mulai dari industri, pendidikan, sosial, bahkan aspek fisik dan psikis manusia. Era inilah yang disebut dengan revolusi industri 4.0. Oleh karena itu, mau tidak mau manusia harus menyesuaikan diri dengan kondisi yang ada agar bisa bertahan di era yang kompetitif dan tuntutan untuk selalu inovatif.

Pengetahuan dan pengalaman dalam bidang teknologi menjadi suatu hal yang mutlak harus dikuasai oleh generasi sekarang yang disebut *generasi millennial*. Disinilah pentingnya peran dunia Pendidikan mulai Pendidikan dasar hingga universitas dalam rangka mengawal dan menyiapkan generasi baru untuk siap menghadapi tantangan global dengan memanfaatkan teknologi sebaik dan semaksimal mungkin.

Revolusi industri 4.0 bukanlah sesuatu yang harus dihindari, melainkan harus diambil manfaatnya

untuk pengembangan peradaban manusia. Dalam pembentukan peradaban manusia, maka tidak terlepas dari dunia Pendidikan. Disinilah dimana Pendidikan menjadi fasilitator dalam memanfaatkan perkembangan teknologi dan menyiapkan generasi berikutnya dengan kompetensi yang terbaik. Perkembangan metode pembelajaran berbasis teknologi pada Lembaga-lembaga Pendidikan dewasa ini terbukti berdampak positif pada output yang dihasilkan. Fakta membuktikan bahwa semakin maju tingkat Pendidikan pada suatu negara maka semakin tinggi kemakmuran penduduk negara tersebut. Untuk itulah, Lembaga Pendidikan harus terus berusaha meningkatkan penggunaan teknologi baik pada kegiatan pembelajaran maupun pengelolaan organisasinya.

Khusus dalam kaitanya dengan dunia pendidikan, revolusi industry 4.0 khususnya terkait dengan internet, terbukti berdampak signifikan khususnya pada daya sebar ilmu dan kemudahan mencari sumber ilmu. Pada millennium ketiga ini,

penggunaan kertas tidak lagi seperti sebelum abad 21. Pada era sekarang, perpustakaan berbasis digital sudah hampir merata di seluruh dunia. Buku-buku yang dulu harus dicetak, sekarang bisa dibaca cukup dengan menggunakan alat digital, seperti komputer maupun handphone. Selain itu, jutaan artikel yang ditulis di internet tentu berperan besar pada pengembangan pengetahuan manusia.

Hampir semua hal didunia ini bisa dicari di dunia internet hanya dalam hitungan detik. Ini membuktikan bahwa dunia sekarang bergerak begitu cepat, oleh karena itu tugas Pendidikan sekarang adalah menyiapkan generasi yang bisa mengimbangi perkembangan teknologi dan memanfaatkannya sebaik mungkin. Kemudahan-kemudahan akses pengetahuan dewasa ini tentunya harus dimanfaatkan semaksimal mungkin dalam proses pembelajaran demi mencetak SDM yang berkualitas dan berdaya saing tinggi.

Dalam konteks Pendidikan Indonesia, khususnya dunia Pendidikan tingkat universitas, maka kemampuan mahasiswa dalam memanfaatkan

teknologi adalah sebuah keniscayaan. Oleh karena itu, kemenristekdikti menginstruksikan perguruan tinggi yang ada di Indonesia untuk memanfaatkan teknologi semaksimal mungkin, khususnya penerapan IT dalam pembelajaran. Beberapa universitas di Indonesia sudah menggunakan sistem pembelajaran berbasis online learning dalam beberapa tahun terakhir ini. Selain itu, banyak juga universitas yang sudah menerapkan blended learning, yakni pembelajaran campuran antara tatap muka dan juga online learning atau biasa disebut E-Learning.

Dalam proses pembelajaran, penggunaan E-Learning secara bertahap mulai banyak digunakan baik dari pemanfaatan sumber maupun sebagai media. Sumber pembelajaran berbasis e-book, misalnya, sudah banyak dipakai baik oleh dosen maupun mahasiswa di kelas. Dari sisi media, para praktisi Pendidikan (guru maupun dosen) di Indonesia sudah sangat familiar dengan penggunaan slide, video, ataupun audio file dalam kebermanfaatannya untuk membantu penyampaian materi pembelajaran. Selain resources

dan media offline, penggunaan media berbasis web masih tidak banyak yang memanfaatkannya secara maksimal, misalnya kelas virtual, maupun platform yang mendukung kelas virtual.

Ada juga kelas virtual online yang bisa langsung dipakai, diantaranya Edmodo, gnomio, dll. Sedangkan platform berbasis Learning Management System (LMS) yang biasa dipakai untuk kelas online misalnya moodle, schoology, efront, dll. Platform tersebut memberikan kebebasan lebih bagi para pengguna untuk memodifikasi kelas online mereka. Dari dua macam kelas tersebut, dua-duanya menyediakan fitur yang menunjang proses pembelajaran seperti fasilitas membuat soal, kuis dan juga penilaian. Diantara sekian banyak fasilitas tersebut, moodle adalah salah satu platform yang banyak digunakan dalam membuat kelas online dikarenakan fasilitasnya yang cukup lengkap.

BAB II

APA ITU BLENDED LEARNING

Blended learning adalah penggabungan antara pembelajaran model online dan offline. Menurut Garrison and Vaughan (2008), pembelajaran model blended learning setidaknya meliputi beberapa unsur berikut:

1. Integrasi antara pembelajaran tatap muka dan online
2. Desain pembelajaran didasarkan pada pengoptimalan keterlibatan siswa
3. Restrukturisasi kontak kelas tradisional dan fleksibilitas waktu pada kelas online

Lebih dalam lagi, Littlejohn dan Pegler (2007) mencontohkan beberapa aktifitas dalam blended learning diantaranya:

1. Adanya akses ke berbagai pilihan sumber alternatif berbasis digital baik diambil dari sumber internasional, institusional, digital repositori, atau perpaduan layanan tersebut.

2. Proses belajar online dengan tutor sebagai fasilitator dan penekanan pada kreatifitas yang kolaboratif;
3. Siswa bisa mengunduh konten ke computer perangkat seluler, menggunakan podcast dan e-book sebagai sumber belajar, dan juga berbagi catatan di kelas, dan bisa update pelajaran kapanpun dan dimanapun;
4. Memanfaatkan simulasi online untuk membantu pemahaman dalam problem solving kehidupan nyata;
5. Konten yang diberikan relevan dengan minat individu;
6. Adanya lingkungan belajar virtual untuk mengakses materi pelajaran dan mengajukan pertanyaan apakah di dalam atau di luar kampus;
7. Adanya interaksi dan konferensi online dimana terjadi diskusi dan fasilitasi penyampaian materi dan tugas melalui online;
8. Belajar menyesuaikan waktu yang fleksibel dengan menggunakan tutorial berbasis komputer;

9. Tetap berhubungan dengan teman-teman belajar yang jauh dari kelas melalui penggunaan pesan instan dan mekanisme 'komputasi sosial' informal lainnya;
10. Menyusun dan menerbitkan e-portfolio dari program yang sudah dipelajari;
11. Integrasi ruang belajar fisik dan virtual tanpa batas yang mengintegrasikan dan mengakomodasi teknologi, tetapi tetap fokus pada pembelajaran siswa;

Dari ciri-ciri kelas blended learning diatas, dapat difahami bahwa blended learning tidak semata penggabungan kelas online dan offline, akan tetapi bertujuan untuk membuat siswa lebih aktif belajar karena lebih luasnya scope pembelajaran dan waktu yang fleksibel. Sebagai pendidik harus mendasari pemikiran bahwa Blended learning adalah desain pembelajaran yang fleksibel dan tantangannya adalah melakukan sesuatu dengan cara berbeda dari cara tradisional. Maka diperlukan adanya lingkungan belajar yang lebih tinggi, komunikatif, mutidisiplin ilmu, dan

sumber daya yang memadai. Desain Blended learning sendiri diantaranya adalah merekonseptualisasikan dan merestrukturisasi transaksi belajar mengajar. Asumsi dasarnya adalah untuk mencoba berbagai kemungkinan dalam proses pembelajaran dan mengambil manfaat dari pengembangan teknologi pada pembelajaran. Oleh karena itu diperlukan peninjauan kembali cara siswa belajar dan bagaimana transformasi mereka pada pembelajaran blended learning.

BAB III

MANFAAT BLENDED LEARNING DAN FASILITAS PENDUKUNGNYA

Blended learning menjadi pilihan model pembelajaran yang akhir-akhir ini banyak diminati oleh para pengajar di banyak negara di dunia. Hal ini tidak terlepas dari manfaat-manfaat yang diperoleh jika menerapkan metode tersebut. Menurut MacDonald (2008), beberapa manfaat blended learning antara lain:

1. Dari sisi pragmatis, blended learning unggul dalam hal fleksibilitas dan pilihan asinkronus. Siswa dan guru bisa terus berinteraksi baik lewat interaksi tulis maupun video conference. Selain itu siswa bisa semakin kolaboratif tanpa dibatasi ruang dan waktu
2. Dari sisi efektifitas, blended learning menyediakan banyak pilihan media dan sumber. Selain itu, integrasi aktifitas sinkronus dan asinkronus dapat menjadi solusi bagi keberagaman aktifitas siswa.
3. Dari sisi pedagogi, blended learning dapat meningkatkan interaksi dan diskusi antar siswa

dengan siswa dan juga siswa dengan guru. Selain itu kebutuhan tatap muka juga bisa digantikan dengan video konferens.

Layanan pendukung penerapan blended learning ada banyak fasilitas yang bisa dipakai untuk menunjang blended learning, bisa berupa layanan berbasis web ataupun software khusus. Software yang biasa dipakai misalnya netsupport school, netsupport manager, dll. Adapun yang berbasis web bisa berupa website khusus yang bisa langsung diakses dimana didalamnya sudah terdapat menu-menu yang menunjang pembelajaran kelas, misalnya Edmodo, google class, classnote book, dll. Selain itu ada pula layanan berbasis web berupa platform atau bisa dikatakan “masih mentah” sehingga pengelola bisa mengelola web tersebut sesuai kreatifitas dan inovasi yang diinginkan. Menurut indra (2013), untuk membuat kelas online bisa menggunakan layanan berbasis content management system (CMS) seperti; moodle, Efront, ATutor, Dacebo, dll. Selain itu, banyak fasilitas penunjang kelas online tersebut sekarang

sudah berbasis android yang mana mempermudah pengguna dari sisi layanan dan user friendly karena hanya cukup menggunakan handphone.

BAB IV

MENKOMBINASIKAN PLATFORM E-LEARNING DALAM PEMBELAJARAN

Dari sekian banyak platform dan layanan berbasis internet yang dipakai dalam pembelajaran, moodle dan google docs sudah familiar dipakai. Moodle sendiri berfungsi sebagai virtual class atau pengganti kelas tatap muka. Menurut Surjono (2009), Moodle bisa digunakan sebagai penunjang E-Learning dikarenakan adanya fitur-fitur penunjang pembelajaran didalamnya, seperti fitur untuk mengkondisikan siswa berkolaborasi, adanya fasilitas untuk penugasan, pembuatan kuis, dan juga siswa bisa mengupload tugas-tugas mereka secara online. Melfachrozi (2006) menyatakan bahwa E-Learning menggunakan Moodle mempunyai beberapa kelebihan antaralain:

1. Memenuhi unsur-unsur kelas online sebagai pengganti kelas tatap muka
2. Menggunakan teknologi IT yang sederhana dan mudah diaplikasikan

3. Memudahkan dalam hal organisasi kelas dan mata pelajaran, dan bisa mendukung 1000 mata pelajaran
4. Mempunyai tingkat keamanan yang baik karena menerapkan cek validitas dan enkripsi cookies
5. Menyediakan banyak pilihan Bahasa (hampir 50 bahasa), dan salah satunya adalah Bahasa Indonesia.

Dari penjelasan diatas, bisa difahami bahwa Moodle memang bisa menjadi alternatif untuk kelas online dikarenakan fasilitas dan dukungan layanan yang bisa menggantikan kelas tatap muka. Disisi lain, dalam kaitannya dengan proses pembelajaran mata kuliah tertentu, misalnya writing, Moodle sendiri bisa menjadi lebih optimal jika dikolaborasikan dengan platform pembelajaran lain, misalnya google docs. Fasilitas google docs sendiri merupakan fasilitas yang disediakan dalam google drive yang mana bisa diakses secara gratis oleh semua pemilik akun gmail.

Dalam kaitannya dengan pembelajaran writing, proses belajar akan menjadi lebih optimal jika menggunakan layanan google docs dimana kegiatan pembelajarannya lebih pada *collaborative writing*. Dalam *collaborative writing*, siswa bisa lebih aktif dengan saling memberikan respon atau komentar pada hasil kerja temannya (Bahar, 2016). Jadi, dengan menggunakan google docs, siswa selain menjadi writer, dia juga menjadi reader dan reviewer. Pengalaman tersebut diharapkan dapat meningkatkan interaksi belajar dan siswa bisa saling bertukar pengetahuan dan meningkatkan skill kompetensi masing-masing..

BAB V

MACAM-MACAM E-LEARNING

Para pakar pendidikan telah mengidentifikasi jenis-jenis e-learning sesuai dengan perangkat pembelajaran, ada juga yang berfokus pada metrik yang berbeda seperti sinkronisasi dan konten pembelajaran. Ada juga ilmuwan lain yang menyederhanakan dengan membagi hanya pada dua jenis utama e-learning: e-learning berbasis komputer dan e-learning berbasis internet.

Metode klasifikasi ini dapat dilihat sebagai lebih akurat karena membedakan e-learning dari pembelajaran online, keduanya sering salah digunakan secara bergantian. Beberapa bentuk e-learning seperti CML dan CAL tidak diperlukan untuk dilakukan secara online, tetapi mereka dianggap sebagai tipe e-learning. Adapun menurut Tamm (2019), ada 10 jenis e-learning antara lain:

1. Computer Managed Learning (CML)
2. Computer Assisted Instruction (CAI)
3. Synchronous Online Learning
4. Asynchronous Online Learning
5. Fixed E-Learning
6. Adaptive E-Learning
7. Linear E-Learning
8. Interactive Online Learning
9. Individual Online Learning
10. Collaborative Online Learning

1. Computer Managed Learning (CML)

Dalam kasus komputer-managed learning (CML), juga dikenal sebagai Computer Managed Instruction (CMI), komputer digunakan untuk mengelola dan menilai proses pembelajaran. Sistem pembelajaran yang dikelola komputer beroperasi melalui basis data informasi. Basis data ini mengandung bit informasi yang harus dipelajari siswa, bersama dengan sejumlah parameter peringkat yang memungkinkan sistem untuk disesuaikan secara

individual sesuai dengan preferensi masing-masing siswa. Sebagai hasil dari komunikasi dua arah antara siswa dan komputer, penentuan dapat dibuat apakah siswa mencapai tujuan pembelajaran mereka pada tingkat yang memuaskan. Jika tidak, maka proses dapat diulangi hingga siswa mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Selain itu, lembaga pendidikan menggunakan sistem pembelajaran yang dikelola komputer untuk menyimpan dan mengambil informasi yang membantu dalam manajemen pendidikan. Ini bisa berarti informasi seperti informasi kuliah, materi pelatihan, nilai, informasi kurikulum, dan informasi pendaftaran.

2. Computer Assisted Instruction (CAI)

Computer Assisted Instruction (CAI), juga kadang-kadang disebut sebagai pembelajaran berbantuan komputer (CAL), adalah jenis lain dari e-learning yang menggunakan komputer bersama dengan pengajaran tradisional. Ini bisa berarti perangkat lunak interaktif untuk siswa atau jenis perangkat lunak

pelatihan yang digunakan oleh Patrick Suppes dari Stanford University pada tahun 1966. Metode pelatihan berbantuan komputer menggunakan kombinasi multimedia seperti teks, grafik, suara, dan video untuk meningkatkan pembelajaran. Nilai utama CAI adalah interaktivitas - ini memungkinkan siswa untuk menjadi pembelajar aktif, bukan pembelajar pasif, dengan memanfaatkan berbagai metode seperti kuis dan pengajaran serta mekanisme pengujian berbantuan komputer lainnya.

Sebagian besar sekolah saat ini, baik online maupun tradisional, menggunakan berbagai variasi pembelajaran berbantuan komputer untuk memfasilitasi pengembangan keterampilan dan pengetahuan pada siswa mereka.

3. Synchronous Online Learning

Pembelajaran online sinkronus memungkinkan sekelompok siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar bersama pada waktu yang sama, dari tempat mana pun di dunia. Pembelajaran online sinkronus

seringkali melibatkan obrolan online dan konferensi video, karena alat-alat ini memungkinkan peserta pelatihan dan instruktur untuk bertanya dan menjawab pertanyaan secara instan sambil dapat berkomunikasi dengan peserta lain.

Pembelajaran online berorientasi komunitas semacam ini dimungkinkan dengan pesatnya perkembangan teknologi pembelajaran online. Sebelum penemuan jaringan komputer pada 1960-an, e-learning yang benar-benar sinkron secara praktis tidak mungkin diimplementasikan. Saat ini, e-learning sinkron dianggap sangat menguntungkan karena menghilangkan banyak kelemahan umum dari e-learning, seperti isolasi sosial dan buruknya hubungan guru-ke-siswa dan hubungan siswa-ke-siswa. Sinkronisasi e-learning saat ini adalah salah satu jenis e-learning yang paling populer dan paling cepat berkembang.

4. Asynchronous Online Learning

Dalam kasus pembelajaran online asinkronus, kelompok siswa belajar secara mandiri pada waktu dan lokasi yang berbeda satu sama lain, tanpa komunikasi waktu nyata terjadi. Metode e-learning asinkronus sering dianggap lebih berpusat pada siswa daripada rekan sinkronus mereka, karena mereka memberikan siswa lebih banyak fleksibilitas.

Untuk alasan ini, e-learning asinkronus lebih disukai oleh siswa yang tidak memiliki jadwal fleksibel, karena memungkinkan mereka untuk memanfaatkan pembelajaran mandiri. Mereka dapat mengatur kerangka waktu mereka sendiri untuk belajar, dan mereka tidak diharuskan untuk belajar pada interval waktu tertentu bersama dengan siswa lain.

Sebelum penemuan sistem komputer PLATO, semua e-learning dianggap tidak sinkronus, karena tidak ada metode jaringan komputer yang tersedia. Namun, saat ini, dengan ketersediaan komputer dan World Wide Web, memutuskan antara e-learning yang

sinkronus dan asinkronus menjadi tugas yang lebih sulit, karena masing-masing memiliki pro dan kontra.

5. Fixed E-Learning

Fixed e-learning adalah nama untuk sesuatu yang Anda mungkin sudah kenal. “Fixed” dalam konteks ini berarti bahwa konten yang digunakan selama proses pembelajaran tidak berubah dari keadaan semula dan semua siswa yang berpartisipasi menerima informasi yang sama dengan yang lainnya. Bahan-bahan sudah ditentukan sebelumnya oleh guru dan jangan disesuaikan dengan preferensi siswa.

Jenis pembelajaran ini telah menjadi standar di ruang kelas tradisional selama ribuan tahun, tetapi itu tidak ideal di lingkungan e-learning. Itu karena fixed e-learning tidak memanfaatkan data real-time yang berharga yang diperoleh dari input siswa. Menganalisis setiap siswa secara individu melalui data mereka dan membuat perubahan pada materi sesuai dengan data ini mengarah pada hasil belajar yang lebih baik untuk semua siswa.

6. Adaptive E-Learning

Adaptive E-learning adalah jenis e-learning yang baru dan inovatif, yang memungkinkan untuk mengadaptasi dan mendesain ulang materi pembelajaran untuk setiap pelajar individu. Mempertimbangkan sejumlah parameter seperti kinerja siswa, tujuan, kemampuan, keterampilan, dan karakteristik sebagai pertimbangan, alat e-learning adaptif memungkinkan pendidikan untuk menjadi lebih individual dan berpusat pada siswa daripada sebelumnya.

Teknologi sekarang berada pada titik di mana teknik pembelajaran adaptif berbasis laboratorium dapat digunakan untuk pengurutan matematis data siswa. Bila dilakukan dengan benar, ini bisa berarti era baru bagi ilmu pendidikan. Sementara jenis e-learning ini bisa lebih sulit untuk direncanakan dan dicapai daripada metode pengajaran tradisional, nilai potensi dan efektivitasnya sering kali dikecilkan.

7. Linear E-Learning

Ketika merujuk pada interaksi manusia-komputer, komunikasi linier berarti bahwa informasi berpindah dari pengirim ke penerima, tanpa kecuali. Dalam hal e-learning, ini menjadi faktor yang sangat terbatas, karena tidak memungkinkan komunikasi dua arah antara guru dan siswa. Jenis e-learning ini memang memiliki tempat dalam pendidikan, meskipun terkadang kurang relevan dengan waktu. Mengirimkan materi pelatihan kepada siswa melalui program televisi dan radio adalah contoh klasik dari e-learning linier.

8. Interactive Online Learning

E-learning interaktif memungkinkan pengirim untuk menjadi penerima dan sebaliknya, secara efektif memungkinkan saluran komunikasi dua arah antara pihak-pihak yang terlibat. Dari pesan yang dikirim dan diterima, para guru dan siswa dapat membuat perubahan pada metode pengajaran dan pembelajaran mereka. Untuk alasan ini, e-learning interaktif jauh lebih populer daripada linear, karena memungkinkan

guru dan siswa untuk berkomunikasi lebih bebas satu sama lain.

9. Individual Online Learning

Pembelajaran individual dalam konteks ini mengacu pada jumlah siswa yang berpartisipasi dalam mencapai tujuan pembelajaran, bukan pada materi yang berpusat pada siswa. Jenis pembelajaran ini telah menjadi norma di ruang kelas tradisional selama ribuan tahun. Ketika mempraktikkan pembelajaran individu, para siswa mempelajari materi belajar mereka sendiri (secara individu), dan mereka diharapkan untuk memenuhi tujuan belajar mereka sendiri.

Jenis pembelajaran ini tidak ideal untuk mengembangkan keterampilan komunikasi dan kemampuan kerja tim pada siswa, karena sebagian besar berfokus pada siswa yang belajar secara mandiri, tanpa komunikasi dengan siswa lain. Oleh karena itu, pendekatan yang lebih modern diperlukan untuk menggantikan komunikasi keterampilan dan kemampuan.

10. Collaborative Online Learning

E-learning kolaboratif adalah jenis metode pembelajaran modern, yang melaluinya banyak siswa belajar dan mencapai tujuan belajar mereka bersama sebagai kelompok. Siswa harus bekerja bersama dan mempraktikkan kerja tim untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama mereka.

Hal ini dilakukan melalui pembentukan kelompok-kelompok yang efektif, di mana setiap siswa harus memperhitungkan kekuatan dan kelemahan masing-masing siswa lainnya. Ini meningkatkan kemampuan kerja tim keterampilan komunikasi siswa. E-learning kolaboratif memperluas gagasan bahwa pengetahuan paling baik dikembangkan di dalam sekelompok individu di mana mereka dapat berinteraksi dan belajar dari satu sama lain.

BAB VI

KEUNGGULAN E-LEARNING

Bisa dikatakan bahwa E-Learning telah menjadi cara pembelajaran tercepat dan termudah dalam mode pendidikan saat ini. Kemudahan mengorganisir materi dan penilaian, kurikulum yang fleksibel dan dukungan teknologi terus berkembang membuat e-learning menjadi hal yang tidak dapat dihindari dalam dunia pendidikan. Selain itu, e-learning berbasis internet juga bisa menjangkau lebih banyak pengguna, dan tentu saja dapat menghemat waktu dan uang jika dibandingkan dengan harus melakukan kegiatan pembelajaran dengan tatap muka langsung antara pendidik dan siswa.

Dalam dekade ini, E-Learning menjadi topik hangat dalam dunia pendidikan di seluruh dunia. Banyak universitas di berbagai Negara di dunia mulai melakukan pembelajaran online, kursus sertifikasi dan program pendidikan jarak jauh di berbagai cabang

pendidikan sehingga pembelajaran terasa menjadi lebih mudah, lebih cepat dan lebih terhubung.

Menurut Dev (2015) ada 7 hal kenapa eLearning dapat membantu meningkatkan proses pembelajaran seseorang, antara lain:

1. Retensi yang lebih tinggi dari materi yang dipelajari.

Apa pun yang dipelajari tanpa tekanan melekat di benak dan bertahan di sana untuk waktu yang lama. eLearning terjadi melalui media pendidikan yang paling favorit yaitu teknologi dan karenanya membuat buah-buah pembelajarannya melekat pada pikiran siswa dengan mudah. Siswa, ketika mereka belajar dengan minat sendiri dan keluar dari pilihan mereka, merasa senang belajar online. Hasilnya adalah produktivitas yang lebih besar melalui kemampuan retensi yang lebih tinggi.

2. Akses materi dan penyimpanan file yang mudah.

Ketika mereka belajar online, siswa tidak terikat oleh pengaturan ruang kelas tradisional dengan catatan kuliah dan instruksi guru di lingkungan fisik. Mereka dapat mengakses sejumlah detail, sumber, bahan penelitian, dan alat pembelajaran dalam proses eLearning dan karenanya sangat bermanfaat untuk meningkatkan pengetahuan mereka. Mereka mampu mengumpulkan apa yang mereka inginkan dalam subjek dan dengan demikian mampu bergerak maju tanpa kesulitan dalam kursus mereka. Ini membantu mereka mendapatkan wawasan unik dalam topik dan melanjutkan tanpa kesulitan.

3. Waktu yang fleksibel.

Siswa tidak terikat oleh batasan waktu dan tempat di lingkungan eLearning. Mereka mengakses kursus favorit mereka kapan saja melalui aksesibilitas 24/7 (24 jam dalam 7 hari) dan dapat belajar dari setiap penjuru dunia. Yang diperlukan hanyalah media teknologi yang bagus seperti komputer atau laptop atau

tab untuk membantu mereka dalam proses belajar mereka. Mereka memiliki dukungan lebih lanjut seperti pusat bimbingan online untuk mengakses lebih banyak bantuan dan mempelajari kursus mereka dengan mudah. Metode yang sangat diikuti oleh pusat bimbingan ini adalah untuk mendukung sistem eLearning.

4. Lebih banyak kolaborasi siswa dan interaksi guru.

Karena yang berperan sebagai mediator adalah teknologi, siswa merasa mudah untuk terhubung dengan siswa lain secara online dan bertukar pandangan, berpartisipasi dalam diskusi dan terlibat dalam forum. Konektivitas mereka dengan guru mereka juga ditingkatkan karena fleksibilitas waktu dan dukungan online yang diberikan oleh guru. Ini membantu mereka mendapatkan bantuan ketika mereka ingin dan menyelesaikan proyek atau tugas atau presentasi mereka tepat waktu tanpa keraguan dalam perangkat kursus mereka.

5. Belajar mandiri.

Sebagian besar kursus eLearning adalah seleksi siswa dan dengan demikian mereka memilih apa yang mereka inginkan untuk pendidikan mereka. Mereka mengatur kursus selaras dengan persyaratan waktu dan jadwal pekerjaan mereka. Selain itu, minat pelajarlah yang paling penting dalam mempelajari kursus apa pun. eLearners memotivasi diri dengan minat pribadi. Mereka mengatur jadwal mereka dan mereka bekerja sesuai itu. Jadi, tidak ada ruang untuk bentrok kepentingan dan mereka dapat bekerja sendiri. Ini jelas menambah proses pembelajaran mereka.

6. Dukungan teknologi yang ditingkatkan.

Banyak kursus eLearning dirancang dengan berbagai alat yang memungkinkan pelajar menggunakan pendidikan untuk keuntungannya. Bukan hanya kemudahan akses yang membantu proses belajar cepat, tetapi siswa juga dapat mengakses lebih banyak informasi dan bekerja lebih cepat melalui alat belajar yang tersedia bagi mereka. Ini adalah

lingkungan global yang mereka miliki dengan lebih banyak interaksi, konektivitas, akses ke bahan penelitian dan dukungan teknis terbaik.

7. Cocok untuk berbagai jenis peserta didik.

Program eLearning fleksibel dalam kurikulum mereka dan sesuai dengan semua jenis peserta didik. Seseorang dapat memilih gelar atau programnya sesuai dengan kemampuan dan gaya belajarnya dan berpegang teguh pada itu tanpa hambatan dalam belajar. Seseorang dapat menyesuaikan metode belajarnya sesuai waktunya dan mempercepat pembelajarannya sesuai keinginan dan kemampuannya. Media teknologi membuatnya lebih kondusif dengan memperkenalkan alat-alat yang membuat proses lebih baik dan lebih mudah untuk berbagai jenis pelajar yang berjalan sendiri dan berbeda.

eLearning telah menjadi salah satu mode pendidikan terbaik bagi siswa yang menunjukkan minat untuk melanjutkan pendidikan di samping

berbagai komitmen lainnya. Ini memberikan keunggulan ekstra bagi mereka yang ingin meningkatkan keterampilan mata pelajaran mereka. Ini juga merupakan fakta yang diketahui bahwa ketika siswa tertarik pada apa yang mereka pelajari, mereka mendapatkan kemampuan retensi yang lebih baik dan melakukan keajaiban dalam kursus mereka.

Dengan cara yang sama, jika seorang siswa memperoleh kesempatan untuk menggunakan teknologi sebaik mungkin, ia juga menonjol dengan kemampuan belajarnya yang meningkat. Lebih lanjut, eLearning menunjukkan pintu gerbang menuju kolaborasi siswa yang lebih banyak, antarmuka yang lebih baik dengan instruktur dan ketersediaan sumber daya yang berlimpah dengan produktivitas yang lebih besar dalam proses pembelajaran.

Dunia saat ini berubah begitu cepat tidak terkecuali dalam dunia pendidikan dimana pembelajaran konvensional dengan tatap muka sudah bisa tergantikan dengan pembelajaran daring berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Oleh karena itu, cukup bijaksana jika kita mencoba mengadopsi metode yang terbukti bermanfaat untuk pembelajaran yang efektif seperti eLearning dalam pendidikan seseorang.

BAB VII

PENERAPAN E LEARNING

BERBASIS MOODLE

Memasuki abad 21, perubahan dalam dunia pendidikan begitu cepat, khususnya di Negara-negara barat lalu bergeser ke timur, termasuk Indonesia. Penggunaan teknologi khususnya internet menjadi hal yang tidak terpisahkan dalam dunia pendidikan. Perusahaan-perusahaan internasional banyak menawarkan model-model kelas online untuk bisa dipakai dalam pembelajaran. Mulai dari Microsoft dengan one notebooknya, google dengan google classroom, dan kelas online lain seperti edmodo dan schoology. Banyak fitur yang ditawarkan, mulai dari yang gratis hingga berbayar. Dari semua platform tersebut, ada satu platform yang bersifat open source yang kini cukup populer, yakni *Moodle*.

Di Indonesia khususnya, banyak lembaga pendidikan yang sudah memanfaatkan aplikasi tersebut, mulai dari sekolah hingga universitas. Di

universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang misalnya, salah satu prodi di fakultas Ilmu Pendidikan yakni Prodi Pendidikan Bahasa Inggris, telah membuat platform kelas online berbasis moodle yang bisa diakses dengan browser melalui alat pbiunhasy.com. untuk lebih jelasnya akan dijelaskan manfaat dan petunjuk penggunaan kelas online tersebut.

PBI e-learning adalah kelas online berbasis moodle yang dikembangkan dalam rangka memberikan fasilitas kelas online yang memadai untuk prodi pendidikan bahasa inggris, Universitas hasyim Asy'ari.

Moodle sendiri bersifat open source, yang mana user bisa mengembangkan dan memodifikasi sesuai kebutuhan user. Adapun kelas online yang dikembangkan disini berbasis web yang bisa diakses di pbiunhasy.com. Ada 3 jalan untuk menggunakan kelas online ini, yakni sebagai admin, sebagai guru, dan sebagai siswa. Berikut ini akan dijelaskan tutorial penggunaan kelas online pbiunhasy.com melalui 3 macam akun, yakni: Admin, Guru, dan Siswa.

A. Admin

Akun admin adalah akun yang mempunyai akses full untuk mengelola kelas online ini. Adapun fungsi utama akun ini antarlain:

1. Memodifikasi kelas online.
2. Membuat kelas
3. Menambahkan user
4. Menambahkan mata pelajaran

B. Guru

Akun ini dikhususkan untuk guru atau dosen, secara umum akun ini mempunyai beberapa fitur:

1. Mengorganisasi kegiatan kelas online
2. Menambahkan siswa baru

C. Siswa

Secara umum, akun ini hanya untuk siswa, dimana akses yang diberikan hanya sebatas pada kelas dimana siswa tersebut sudah ditambahkan. Adapun akses yang bisa dipakai antara lain:

1. Memanfaatkan akses kelas sesuai arahan guru
2. Berinteraksi dengan guru atau siswa lain pada ruang yang sudah disediakan guru

BAB VIII

MENGGUNAKAN E-LEARNING BERBASIS MOODLE DALAM PEMBELAJARAN

A. Menggunakan akun Admin dalam E-Learning berbasis moodle

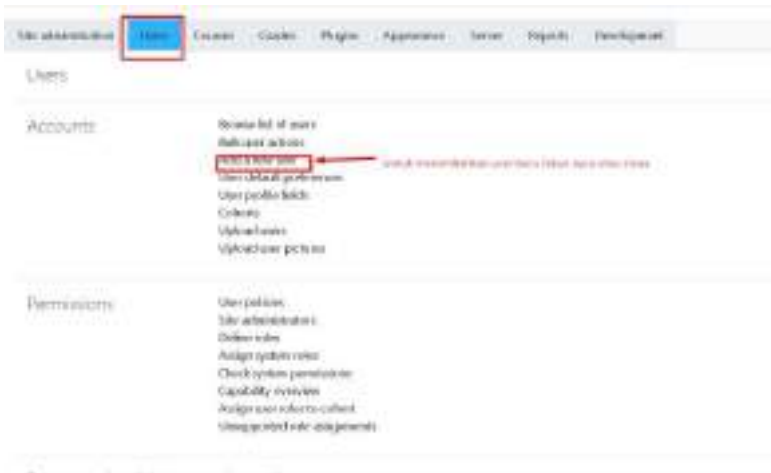
Sebagai admin, ada beberapa fitur yang bisa diakses, antara lain:

Menambahkan user

1. buka alamat web pbiunhasy.com lalu pilih login (ada di pojok kanan atas)
2. setelah login sebagai admin, pilih “site administration”



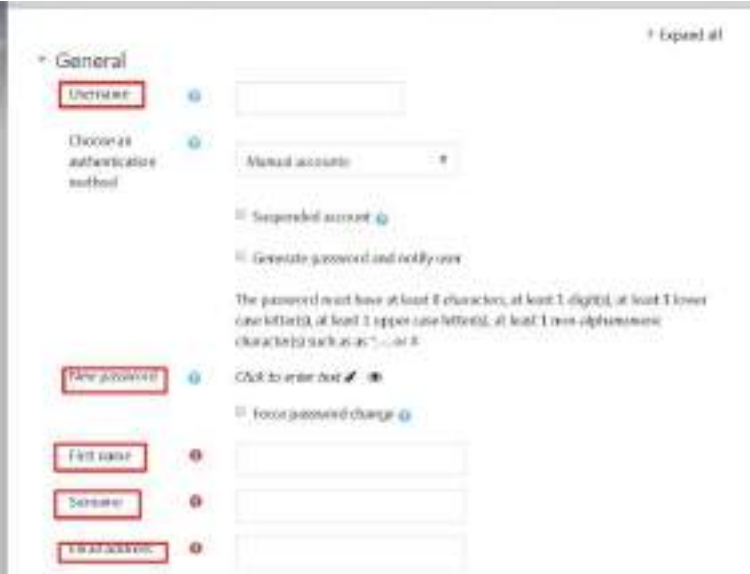
untuk menambahkan user baru baik guru maupun siswa, pilih “users” lalu klik add a new user



Setelah masuk halaman “add a new user”, ada 5 item yang harus diisi:

1. Username: ID yang dipakai akun untuk login, harus terdiri dari huruf kecil semua bisa kombinasi huruf dan angka
2. New Password: kata sandi untuk login, harus terdiri dari minimal 8 karakter kombinasi dari huruf besar, huruf kecil, angka dan symbol, seperti “Pbi@2019”
3. First name: Nama depan dari user

4. Surname: Nama belakang user (jika tidak punya, maka diisi lagi dengan nama depan)
5. Email address: alamat email user yang akan didaftarkan
6. setelah selesai diisi semua, klik “create user” pada halaman paling bawah



The image shows a user registration form with the following fields and options:

- Username:** A text input field.
- Choose an authentication method:** A dropdown menu currently set to "Manual account".
- Suspended account
- Generate password and notify user
- Password requirements:** The password must have at least 8 characters, at least 1 digit, at least 1 lower case letter, at least 1 upper case letter, at least 1 non-alphanumeric character (such as !, ~, or \$).
- New password:** A text input field with a "Click to enter text" icon.
- Force password change
- First name:** A text input field.
- Surname:** A text input field.
- Full address:** A text input field.

untuk menambahkan kelas pilih “courses”, lalu klik “add a category” dan untuk menambahkan mata pelajaran, pilih “add a new course”



Pada halaman “add a category”, pilih “top” jika ingin menambahkan kelas baru. lalu pilih “category name” untuk membuat kelas baru. misal: Prodi Bahasa Inggris angkatan 2019. pada kategori tersebut nanti bisa ditambahkan beberapa mata pelajaran

Akhiri dengan klik “create category”



“add a new course”, pilih course category (kelas yang akan diisi) lalu isi 2 item:

1. course full name: nama lengkap mata pelajaran (bebas sesuai mata pelajaran yang diampu)
2. course short name: nama singkat mata pelajaran (bebas sesuai mata pelajaran yang diampu)
3. pilih tanggal dimulai course dan diakhirinya pada “course start date” dan “course end date”
4. akhiri dengan klik save and display pada halaman paling bawah



Cara lain yakni dengan klik tombol “manage courses

and categories” pada site administration.

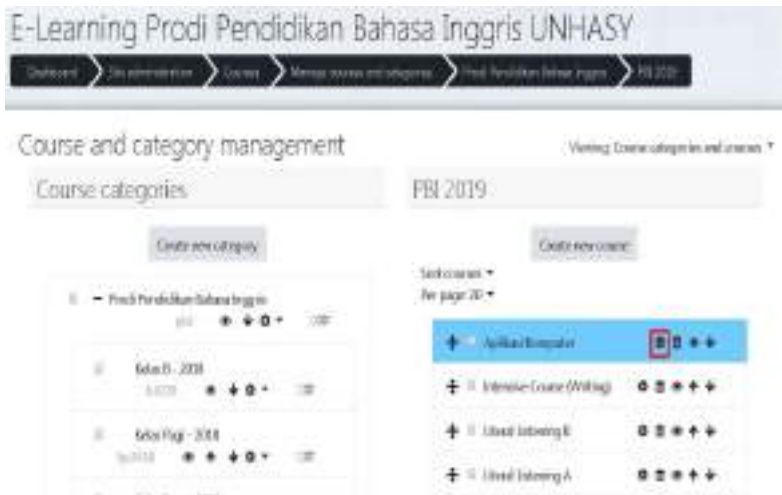


pada halaman “manage courses and categories”, admin bisa langsung menambahkan kelas dan mata pelajaran pada 1 halaman.



masing kelas. setelah itu, guru yang menambahkan akun siswa pada tiap mata pelajaran yang diampu.

langkah pertama, klik tombol setting pada mata pelajaran yang dipilih pada halaman “manage courses and categories”



setelah masuk pada halaman mata pelajaran, klik “participant”. lalu pilih “enroll users”. halaman ini sama dengan halaman yang akan tampil pada akun guru. cara menambahkan siswa juga sama seperti pada step ini.



B. Menggunakan akun Guru dalam E-Learning berbasis moodle

Setelah guru/teacher berhasil masuk web e-learning, ada beberapa menu yang bisa dipakai. sebelum dapat mengaktifkannya, pertama-tama klik tombol general, lalu klik tombol berwarna hijau di atas untuk mengaktifkan mode edit.



setelah fitur edit aktif, maka tampilan akan berubah.klik tombol “add an activity or resource” untuk mulai mengorganisir kelas dan memberikan tugas atau yang lainnya.



beberapa menu pada “add an activity or resource” terdiri dari 2 kolom:

1. activities: guru bisa memberikan tugas, kuis, forum diskusi, dll
2. resource: guru bisa berbagi file, dokumen, audio, video, maupun link web untuk memperkaya sumber.
3. jika sudah ada yang dipilih, klik tombol “add” lalu setting sesuai keinginan



C. Menggunakan Akun Siswa

Dalam E-learning Berbasis Moodle

Beberapa aktifitas yang bisa dilkukn siswa antara lain; diskusi, mengerjakan tugas, dan sharing file. Berikut panduan diskusi dan upload tugas kelas online

1. Buka <https://pbiunhasy.com/> lalu klik log in (di pojok kanan atas)



2. Isi username dan password, lalu klik log in



3. Pilih kelas yang anda ambil, biasanya ada di kolom sebelah kiri, atau cari di halaman utama.



4. Pilih topik sesuai dengan jadwal meeting perkuliahan. Perhatikan symbol yang ada, yakni:
 - a. Symbol “chat” atau gambar amplop menunjukkan 2 hal:

- 1) **Discussion forum** (forum diskusi) dimana anda bisa bertanya dan memberikan komentar pada postingan yang ada atau memulai diskusi. Disitu disediakan juga kolom untuk upload file. File yang diupload disini adalah **FILE TUGAS YANG AKAN DIPRESENTASIKAN**. File tersebut bisa

diakses oleh semua anggota dan boleh memberikan saran atau komentar.

- 2) **Assignment.** Room diamana anda bisa upload tugas. Room ini biasanya dibatasi waktu tergantung kebijakan pengajar.
- 3) Lampiran. Berisi file materi yang bisa di download.
- 4) Link url. Yakni link yang diagikan oleh pengajar yang bisa dijadikan material atau link lain sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

b. Simbol dengan gambar tangan menunjukkan link untuk tugas. Disini tugas menyesuaikan perintah pengajar antara lain:

- 1) Jika tugas berupa file, maka disini adalah tugas final bisa pada UTS atau UAS, dan isi file tersebut sudah direvisi dan akan diberi skor.
- 2) Jika tugas berupa Kuis online, maka anda cukup menjawab soal yang ada pada link yang disediakan



5. Untuk aktifitas pada **Discussion Room**, Klik “add a new discussion topic” untuk memulai diskusi sekaligus upload file.



6. Isi kolom “subject” untuk judul diskusi dan “message” untuk kalimat pertanyaan (boleh disertai deskripsi untuk memperjelas) atau memberi komentar.



7. Dibawah subject, dan message, ada kolom attachment (lampiran). Disini anda bisa menambahkan file dengan cara kklik ikon seperti gambar dibawah ini, atau **drag and drop** pada kolom yang tersedia.

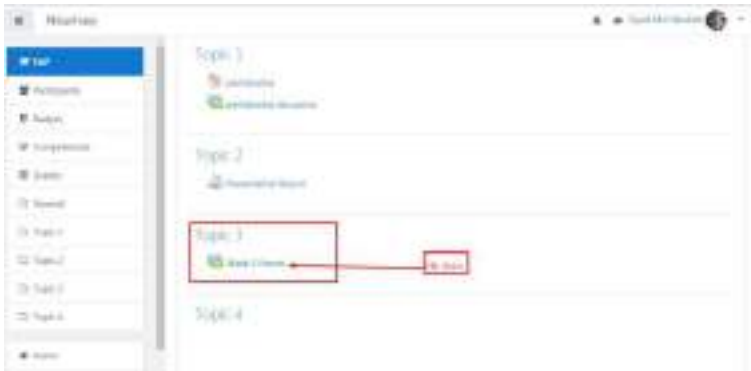


8. Kalau sudah selesai mengisi kolom yang dibutuhkan, klik post to forum, atau cancel untuk membatalkan. Tombol ini ada di halaman paling bawah.



Cara memberi komentar atau tanggapan

1. Jika anda sudah login, lalu pilih topic yang anda ingin diskusikan (misal disini topic 3)



2. Setelah masuk room diskusi, pilih salah satu pertanyaan atau topik diskusi



3. Klik **reply** untuk memberi tanggapan



4. Untuk memberi tanggapan, kolom yang diisi sama seperti ketika mengajukan topik, untuk file boleh ditambahkan (jika ada), dan diakhiri dengan klik “post to forum”



Ada beberapa step yang dilakukan dalam buku ini sebelum diterapkan pembelajaran blended learning pada subject penelitian, yakni memastikan bahwa platform pembelajaran online yang akan dipakai dapat diterapkan dengan baik. Disini peneliti membuat web-e-learning berbasis moodle yang nantinya akan diakses mahasiswa selama proses pembelajaran. Web e-learning tersebut beralamat di pbiunhasy.com dan dalam proses pengembangannya melalui beberapa tahap antara lain: instalasi moodle, design tampilan kelas dan penyesuain bandwith yang akan dipakai sesuai dengan jumlah target user dalam kelas online tersebut.

Proses selanjutnya adalah mengorganisir kelas online. Adapun user dalam kelas online ini terdiri atas 3 pengguna, yakni: admin, guru, dan siswa. Yang pertama kali dapat mengakses kelas online ini adalah admin. Hal yang pertama dilakukan oleh admin adalah membuat akun untuk guru dan siswa, lalu dilanjutkan dengan membuat kelas untuk tiap mata kuliah yang akan diampu oleh guru serta memasukkan (enroll) guru kedalam kelas tersebut. Setelah itu, guru bertugas

memasukkan akun siswa yang sudah terdaftar kedalam kelas online nya masing-masing. Setelah guru dan siswa sudah masuk, maka kegiatan online sudah siap dilaksanakan.

Dalam pengajaran bahasa inggris, khususna writing, ternyata penggunaan moodlesaja dirasa kurang mencukupi. Oleh karena itu, untuk memaksimalkan proses pembelajaran writing, maka disini peneliti mengkombinasikan google docs kedalam aktifitas online tersebut. Pertimbangan dalam penggunaan google docs antara lain:

1. Mayoritas mahasiswa sudah familiar dengan akun gmail yang didalamnya ada fasilitas google docs
2. Fitur google docs dapat digunakan dalam penyesuaian dengan pendekatan *writing process* yang didalamnya terdapat beberapa tahap antara lain: *pre-writing, writing, editing, dan proofreading*.
3. Dengan menggunakan Google docs, siswa bisa berkolaborasi secara online dalam menulis,

serta memberi feedback atau komentar pada hasil kerja mahasiswa lain.

Proses pembelajaran pada kelas eksperimen dilaksanakan selama 6 pertemuan dengan diawali pre-test untuk mengukur kemampuan writing mahasiswa sebelum diberi treatment. Selama 6 minggu pertemuan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa masing-masing model pembelajaran baik konvensional maupun blended learning mempunyai kelebihan masing-masing. Adapun kelebihan dalam pembelajaran konvensional antara lain: Siswa lebih bisa merasakan atmosfer pembelajaran karena adanya interaksi langsung. Selain itu, kontrol kepada siswa dalam mengerjakan tugas bisa lebih baik karena disaksikan langsung oleh guru. Adapun kelemahan metode konvensional adalah: waktu yang terbatas sehingga siswa tidak bisa mempraktikkan secara maksimal praktik pembelajaran writing. Sedangkan, dalam pembelajaran blended learning, siswa bisa mempunyai waktu yang lebih fleksibel dalam mengerjakan. Selain itu, dengan adanya fitur “comments” dalam google docs,

kebutuhan untuk proses “editing” dalam proses pembelajaran writing bisa terakomodir dengan baik. Disini interaksi terbangun baik antara siswa dengan siswa yang lain, maupun siswa dengan guru. Lebih jauh lagi, dengan menerapkan blended learning pada mahasiswa, maka akan dapat meningkatkan literasi teknologi mereka. Hal ini menjadi penting karena banyak mahasiswa dalam kelas eksperimen tersebut yang literasi teknologina masih rendah. Hal ini dapat dilihat ketika proses pendaftaran kelas online, masih banyak yang mengalami kesulitan. Bahkan hingga minggu ke-3 masih ada beberapa mahasiswa yang lupa akun ataupun password untuk login. Ini menunjukkan kesadaran mahasiswa untuk penggunaan teknologi dalam kelas masih perlu ditingkatkan.

BAB IX

PENUTUP

A. Simpulan

Penggunaan blended learning dibandingkan dengan metode konvensional pada kelas writing tidak menunjukkan perbedaan signifikan. yang mana menunjukkan metode pembelajaran yang efektif, yakni dengan pendekatan *writing process*.

Meskipun demikian, hasil ini mungkin akan berbeda jika ditepkan pada subjek yang lain (siswa) yang tingkat literasi teknologinya dan kesadaran belajar mandiriya lebih tinggi.oleh karena itu, diharapkan dapat melakukan studi lebih baik tentang efektifitas penggunaan kelas online maupun blended learning dalam pembelajaran

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka diajukan beberapa saran yang perlu dipertimbangkan sebagai berikut

1. Jangka pendek:

- * Penambahan bandwidth e-learning
- * Menyediakan waktu lebih pada mahasiswa untuk konsultasi

2. Jangka panjang:

- * Mengkombinasikan platform lain, misal office 365
- * Penggunaan Web e-learning untuk mata kuliah lain

DAFTAR PUSTAKA

- Agosto, D. E., Copeland, A. J., & Zach, L. (2013). Testing the Benefits of Blended Education: Using Social Technology to Foster Collaboration and Knowledge Sharing in Face-To-Face LIS Courses. *Journal of Education for Library and Information Science*, 54(2), 94-107.
- Ari, M., & Arslan, F. (2011). Web-Based Blended E-Learning Studies in Distance Education:: A Case Study. *International Journal of Arts & Sciences*, 4(21), 329-343.
- Bahar, A. (2016). Tekno Guru : Yuk Manfaatkan Fitur Google Docs dalam Latihan Menulis Kolaboratif di Kelas. Retrieved from <http://www.ahzaa.net/2016/09/tekno-guru-yuk-manfaatkan-fitur-google.html>
- Dev, C. S. (2015). 7 Ways That eLearning Can Improve Your Learning. Retrieved February 20, 2020, from <https://elearningindustry.com/7-ways-elearning-can-improve-learning>
- Drotárová, J., Kačíková, D., Kelemen, M., & Bodor, M. (2016). *The Possibilities of Using Blended Learning in Fire Safety Education*. Paper presented at the CBU International Conference Proceedings...

Garrison, D. R., & Vaughan, N. D. (2008). *Blended learning in higher education: Framework, principles, and guidelines*: John Wiley & Sons.

Indra, S. (2013). 7 CMS Untuk Membuat E-Learning. Retrieved from http://tugaselesai.blogspot.com/2013/03/7-cms-untuk-membuat-e-learning_27.html

Latief, M. A. (2016). *Research Methods on Language Learning an Introduction* (2 ed.). Malang: UM Press.

Littlejohn, A., & Pegler, C. (2007). *Preparing for blended e-learning*: Routledge.

M, M. (2006). *Penggunaan Aplikasi E-Learning (Moodle)* Retrieved from <http://repo.unand.ac.id/3208/1/rozie-moodle.pdf>

MacDonald, J. (2008). *Blended learning and online tutoring: Planning learner support and activity design*: Gower Publishing, Ltd.

Milic, N. M., Trajkovic, G. Z., Bukumiric, Z. M., Cirkovic, A., Nikolic, I. M., Milin, J. S., ... Stanisavljevic, D. M. (2016). Improving Education in Medical Statistics: Implementing a Blended Learning Model in the Existing Curriculum. *PLoS One*, 11(2).

doi:<http://dx.doi.org/10.1371/journal.pone.0148882>

Surjono, H. D. (2009). Membangun E-Learning dengan Moodle Retrieved from

<http://blog.uny.ac.id/hermansurjono>

Tamm, S. (2019). types of e-learning. Retrieved February 20, 2020, from <https://e-student.org/types-of-e-learning/>

BIOGRAFI PENULIS



Sayid Ma'rifatulloh, M.Pd, Lahir di kota Jombang, pada tanggal 17 februari 1986, merupakan anak ke-empat dari pasangan Sunarto Cokro Aminoto dan wiwin Sulistyowati. Penulis menyelesaikan pendidikan dasarnya di MI Cukir, MTs dan MA

di Pesantren Tebuireng Jombang antara tahun 1995-2004. Kemudian, penulis melanjutkan pendidikan sarjananya di STKIP PGRI Jombang dan lulus tahun 2009. Setelah itu tahun 2013, penulis menempuh S2 di Universitas Negeri Malang serta menyelesaikan program Diploma di Angeles University Foundation Filipina pada tahun 2014. Setelah lulus dari UM Malang pada tahun 2015, sampai sekarang penulis aktif mengajar di Universitas Hasyim Asy'ari pada prodi pendidikan bahasa Inggris. Selain itu, Penulis juga aktif sebagai pelatih nasional IGI (Ikatan Guru Indonesia) untuk Microsoft office 365.



M. Bambang Edi Siswanto, M.Pd., dilahirkan di Tuban pada tahun 1987. Menyelesaikan studi Program Sarjana (S1) di Universitas Negeri Surabaya pada tahun 2006. Mengikuti Program Magister Konsentrasi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Negeri Surabaya pada tahun 2013. Kariernya di bidang pendidikan pada tahun 2016 sebagai Dosen Fakultas Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang, Dosen BBLBA Malang tahun 2018 sampai sekarang dan sebagai Peneliti. No. Telepon 081239773036.