

• Dr. Farida R. Wargadalem, M.Si. • Dra. Umi Chotimah, M.Pd., Ph.D.
• Dr. Riswan Jaenudin, M.Pd. • Dr. Dwi Hasmidyani, M.Si.

PEMBELAJARAN ONLINE

DARI MASA KE MASA





PEMBELAJARAN ONLINE

DARI MASA KE MASA

Dr. Farida R. Wargadalem, M.Si.

Dra. Umi Chotimah, M.Pd., Ph.D.

Dr. Riswan Jaenudin, M.Pd.

Dr. Dwi Hasmidyani, M.Si.

b **Bening**
media PUBLISHING

Pembelajaran Online dari Masa ke Masa

copyright © Juni 2022

Penulis : Dr. Farida R. Wargadalem, M.Si.
Dra. Umi Chotimah, M.Pd., Ph.D.
Dr. Riswan Jaenudin, M.Pd.
Dr. Dwi Hasmidyani, M.Si.

Setting Dan Layout : Ardatia Murty
Desain Cover : Sri Antika

Hak Penerbitan ada pada © Bening media Publishing 2022 dan bekerja sama dengan FKIP Universitas Sriwijaya
Anggota IKAPI No. 019/SMS/20

Hakcipta © 2022 pada penulis
Isi diluar tanggung jawab percetakan

Ukuran 14,8 cm x 21 cm
Halaman : xi + 130 hlm

Hak cipta dilindungi Undang-undang
Dilarang mengutip, memperbanyak dan menerjemahkan sebagian atau seluruh isi buku ini tanpa izin tertulis dari Bening media Publishing

Cetakan I, Juni 2022



Jl. Padat Karya
Palembang – Indonesia
Telp. 0823 7200 8910
E-mail : bening.mediapublishing@gmail.com
Website: www.bening-mediapublishing.com

ISBN : 978-623-5854-75-5

KATA PENGANTAR

Perkembangan teknologi yang tengah mengalami revolusi industri ke-4 telah berimbas ke semua sendi kehidupan. Perkembangan teknologi khususnya teknologi informasi dan komunikasi tumbuh begitu cepat, bersifat interaktif dengan dukungan internet. Dalam dua dasawarsa terakhir perkembangan teknologi informasi dan komunikasi tersebut terasa makin kuat dan mencapai puncaknya saat dunia dilanda pandemi Covid-19, dimana semua bidang, terutama bidang pendidikan mengalami perkembangan yang sangat signifikan dalam penyelenggaraan pendidikan jarak jauh/ pembelajaran *online*. Sebuah fenomena baru yang “memaksa” kita untuk terus mengikuti perkembangannya bila tidak ingin tertinggal.

Buku ini menceritakan bagaimana sejarah perkembangan pembelajaran online di dunia dan di Indonesia, menilik bagaimana pembelajaran online yang dilakukan sebelum masa pandemi, dimasa pandemi dan pembelajaran online di era new normal. Buku ini merupakan salah satu produk dari International Collaboration Research antara Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Sriwijaya dengan Omdurman Islamic University-Sudan tahun 2021.

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kami sampaikan kepada Bapak Rektor Universitas Sriwijaya Prof. Dr. Ir. H. Anis Saggaff, MSCE, Bapak Dekan FKIP Universitas Sriwijaya Dr. Hartono, M.A., Rektor Omdurman Islamic

University Sudan, dan Dekan Faculty of Education Omdurman Islamic University, atas semua bantuan fasilitas yang telah diberikan, mulai dari awal hingga berakhirnya penelitian ini. Kami juga menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu terselenggaranya penelitian kolaborasi ini, sehingga penelitian ini dapat dilakukan dengan baik sesuai waktu yang telah ditentukan. Harapan kami buku ini dapat memberikan gambaran pembelajaran online dari masa ke masa.

Penulis menyadari dalam penyusunan buku ini masih jauh dari sempurna. Maka dari itu, penulis membuka diri mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan buku ini di masa yang akan datang. Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam penyusunan buku ini.

Inderalaya, Desember 2022

Tim Penulis

DAFTAR ISI

Kata Pengantar	iii
Daftar Isi	iv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Sejarah Pembelajaran Online di Dunia	1
B. Definisi Pembelajaran Online.....	4
C. Manfaat Pembelajaran Online.....	6
D. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Online.....	7
E. Jenis- Jenis Pembelajaran Online.....	10
BAB II PEMBELAJARAN ONLINE SEBELUM PANDEMI	13
A. Sejarah Pembelajaran Online di Indonesia.....	13
B. Pengenalan Pembelajaran Blended learning Berbasis LMS	17
I. Moodle	19
II. Schoology.....	37
III. Edmodo	54
BAB III PEMBELAJARAN ONLINE DI MASA PANDEMI COVID-19	73
A. Perencanaan Pembelajaran Online Di Masa Pandemi Covid-19.....	73
B. Pelaksanaan Pembelajaran Online Di Masa Pandemi Covid-19.....	79
C. Evaluasi Pembelajaran Online Di Masa Pandemi Covid-19.....	83
D. Efektivitas Pembelajaran Online Di Masa Pandemi Covid-19.....	87

BAB IV PEMBELAJARAN ONLINE DI ERA NEW

NORMAL.....	109
A. Pembelajaran di Era New Normal.....	109
B. Pembelajaran Online Sebagai Alternatif Pembelajaran di Masa Depan	111
 DAFTAR PUSTAKA.....	 117
TENTANG PENULIS.....	127

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Tampilan awal Moodle	20
Gambar 2 Formulir pembuatan akun Moodle.....	21
Gambar 3 Tampilan setelah akun dibuat.....	21
Gambar 4 Ikon yang tersedia pada Moodle.....	22
Gambar 5 Tampilan ikon pengaturan	23
Gambar 6 Tampilan ikon pengguna	23
Gambar 7 Tampilan ikon back up	24
Gambar 8 Tampilan ikon pemulihan	24
Gambar 9 Tampilan ikon kursus.....	24
Gambar 10 Tampilan ikon memo.....	25
Gambar 11 Tampilan ikon situs	25
Gambar 12 Tampilan ikon setting.....	25
Gambar 13 Laman awal Moodle.....	26
Gambar 14 Formulir pembuatan akun baru	26
Gambar 15 Ikon administrasi Moodle.....	27
Gambar 16 Pilihan mode ubah dalam Moodle	27
Gambar 17 Laman untuk add resources	28
Gambar 18 Pilihan untuk membuat aktivitas di Moodle.....	28
Gambar 19 Pilihan untuk membuat aktivitas di Moodle.....	29
Gambar 20 Tampilan laman materi	29
Gambar 21 Laman awal Moodle.....	30
Gambar 22 Materi pelajaran di Moodle.....	30
Gambar 23 Unduh materi di Moodle	30
Gambar 24 Kategori kelas.....	31
Gambar 25 Membuat kategori baru	31

Gambar 26 Contoh kategori kelas	31
Gambar 27 Membuat dan menambah pelajaran.....	32
Gambar 28 Tampilan form tambah kategori	32
Gambar 29 Form deskripsi materi.....	32
Gambar 30 Tampilan untuk menambah file	33
Gambar 31 Tampilan mengupload file	33
Gambar 32 Menyimpan file yang di upload.....	33
Gambar 33 Tampilan materi yang berhasil di upload	33
Gambar 34 Menambah izin akses materi	34
Gambar 35 Contoh memberikan izin pengguna.....	34
Gambar 36 Tampilan finish enroll	34
Gambar 37 Halaman awal Schoology	39
Gambar 38 Formulir pembuatan akun	39
Gambar 39 Tampilan untuk identitas sekolah	40
Gambar 40 Tampilan akun selesai dibuat.....	40
Gambar 41 Halaman muka Schoology	41
Gambar 42 Kode akses untuk peserta didik.....	41
Gambar 43 Halaman register akun.....	41
Gambar 44 Laman home akun yang berhasil dibuat	42
Gambar 45 Pembuatan kelas	42
Gambar 46 Form pembuatan kelas	43
Gambar 47 Kelas yang berhasil di buat	43
Gambar 48 Kode akses peserta didik	44
Gambar 49 Tampilan opsi untuk membuat assignment	44
Gambar 50 Formulir pembuatan assignment	45
Gambar 51 Tampilan tugas berhasil di buat	46
Gambar 52 Tampilan jawaban peserta didik pada tugas.....	46

Gambar 53 Laman penilaian tugas	46
Gambar 54 Contoh tampilan untuk memberikan komentar atau catatan.....	47
Gambar 55 Memasukan nilai peserta didik.....	47
Gambar 56 Membuat kuis.....	48
Gambar 57 Pilihan jenis kuis yang tersedia	49
Gambar 58 Tampilan settings kuis	51
Gambar 59 Menambah materi kelas	52
Gambar 60 Memilih jenis file.....	52
Gambar 61 Attach files	52
Gambar 62 Menambah judul	53
Gambar 63 Halaman muka Edmodo	55
Gambar 64 Pengisian nama di formulir	56
Gambar 65 Mencari sekolah	56
Gambar 66 Menghubungkan ke teman-teman	56
Gambar 67 Tampilan untuk pembuatan kelas.....	57
Gambar 68 Akun berhasil di buat.....	57
Gambar 69 Pengisian data pembuatan akun	58
Gambar 70 Akun peserta didik berhasil di buat	58
Gambar 71 Laman awal Edmodo untuk orang tua	59
Gambar 72 Pengisian data pembuatan akun	59
Gambar 73 Kode verifikasi orang tua.....	59
Gambar 74 Pengisian nama pembuatan akun.....	60
Gambar 75 Akun berhasil di buat.....	60
Gambar 76 Laman awal pembuatan kelas	60
Gambar 77 Formulir pembuatan kelas.....	61
Gambar 78 Laman lanjutan pembuatan kelas.....	61
Gambar 79 Tampilan mengundang peserta didik.....	61
Gambar 80 Kode kelas untuk peserta didik	62

Gambar 81 Kelas selesai dibuat.	62
Gambar 82 Laman awal pembuatan tugas.....	63
Gambar 83 Deskripsi pembuatan tugas	63
Gambar 84 Setting pembuatan tugas	64
Gambar 85 Tampilan tugas berhasil di buat.....	64
Gambar 86 Contoh tampilan tugas	64
Gambar 87 Tampilan tinjauan	65
Gambar 88 Laman awal Edmodo.....	66
Gambar 89 Membuat detail kuis.....	66
Gambar 90 Penulisan quiz dalam bentuk multiple choice	67
Gambar 91 Penulisan quiz dalam bentuk short answer	67
Gambar 92 Penulisan quiz dalam bentuk Fill in the blanks.....	67
Gambar 93 Penulisan quiz dalam bentuk True/false	67
Gambar 94 Penulisan quiz dalam bentuk <i>Matching</i>	68
Gambar 95 Laman pengaturan kuis.....	68
Gambar 96 Contoh penilaian	69
Gambar 97 Halaman muka Edmodo	69
Gambar 98 Tampilan upload tugas.....	70
Gambar 99 Tampilan settings pengiriman tugas.....	70
Gambar 100 Level model perencanaan pembelajaran Online	73

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Penelitian Terdahulu Mengenai Efektivitas Pembelajaran <i>Online</i>	96
--	----

BAB I

PENDAHULUAN



A. Sejarah Pembelajaran Online di Dunia

Saat ini ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang dengan pesat. Perkembangan tersebut memberikan dampak besar yang bisa menembus jarak, ruang, waktu, dan tempat. Di dalam kehidupan sehari-hari kita dapat merasakan pertukaran arus informasi dan komunikasi menjadi cepat dan tanpa batas. Di kehidupan sekarang pada abad 21 sangat dipengaruhi oleh ilmu pengetahuan dan teknologi. Pun pengaruhnya juga berimbas ke berbagai aspek kehidupan. Aspek tersebut terdiri dari aspek ekonomi, sosial budaya, dan termasuk aspek pendidikan. Pendidikan sekarang tidak lagi menjadi sesuatu yang eksklusif bagi golongan tertentu melainkan sudah dapat diakses. Arus ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang pesat dapat membuka batas yang dulu menghalangi akses, kini sudah dapat memberikan fasilitas penyampaian dan penyerapan. Di dalam pendidikan terdapat suatu pembelajaran. Apa itu pembelajaran?. Pembelajaran dalam istilah lain disebut dengan "*instructional*" yang bermakna peran aktif dari pengajar untuk membelajarkan peserta didiknya sehingga peserta didik bukan hanya menerima dari pendidik tetapi akan lebih aktif dalam pembelajaran. Pembelajaran adalah upaya mengkondisikan peserta didik agar terjadi peristiwa belajar (Riyana, 2020).

Saat ini pembelajaran telah memasuki babak baru, seiring dengan munculnya wabah *Corona Virus Disease 2019 (Covid-19)*, ditandai dengan perubahan besar dalam perkembangan teknologi dalam pembelajaran.

Perkembangan teknologi saat ini sering disebut-sebut tengah mengalami revolusi industri ke-4. *Covid-19* yang telah melanda banyak negara di dunia mengharuskan kita untuk berkomunikasi dan melakukan aktivitas secara daring. Pandemi *Covid-19* juga telah memberikan tantangan tersendiri kepada lembaga pendidikan dan lembaga tersebut tidak takut dengan adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut, namun sebaliknya pendidikan menjadi pelopor dalam pengembangannya. Pembelajaran yang biasanya dilakukan secara tatap muka kini dilakukan secara *online* atau daring akibat adanya pandemi *Covid-19*. Pembelajaran *online* merupakan pembelajaran yang dilakukan melalui jaringan atau koneksi internet. Maka dari itu, menurut bahasa Indonesia pembelajaran *online* dimaknai sebagai pembelajaran daring atau pembelajaran dalam jaringan.

Internet saat ini menjadi kebutuhan bagi hampir semua orang. Sejak awal abad ke-21, internet terus berkembang pesat. Ditambah lagi dengan adanya kehadiran *smartphone*, media sosial, *online conference*, dan lainnya. Namun, sebelum berkembang sepesat itu internet memiliki sejarah perkembangannya yang dimulai dari *Interconnected Network* sebuah sistem jaringan komputer yang terhubung secara global menggunakan IP atau *Internet Protocol*. Amerika Serikat (AS) segera merespon dengan membentuk *Advanced Research Projects Agency* (ARPA) oleh Departemen Pertahanan mereka. Memiliki tujuan sebagai sarana pengembangan sains dan teknologi di bidang militer. ARPA kemudian mengalami perkembangan menjadi ARPANET (*Advanced Research Project Agency Network*). Proyek ini pada awalnya bertujuan untuk menghubungkan komputer-komputer di daerah vital dan menghindari informasi terpusat. ARPANET juga sekaligus menjadi cikal bakal dari *Internet*

2 | Dr. Farida R. Wargadalam, M.Si., dkk.

Protocol. Pertengahan 1970-an menjadi masa keemasan ARPANET dengan adanya host serta koneksi yang mulai digunakan di banyak universitas. Saking banyaknya universitas yang ingin bergabung, ARPANET kemudian dipecah menjadi dua, yakni "MILNET" yang melayani kebutuhan militer dan "ARPANET" untuk non-militer. Penggabungan dua jaringan ini dikenal sebagai DARPA Internet yang kemudian sering disingkat menjadi Internet (Wikipedia, 2021; Kalis, 2021).

Kalis (2021) selanjutnya menjelaskan, pada awal tahun 1980-an, muncul layanan BITNET (*Because It's Time Network*) yang mengakomodasi layanan *e-mail*, *mailing list*, dan *File Transfer Protocol* (FTP). Pada tahun 1982, TCP/IP resmi digunakan sebagai protokol universal internet. Disusul dengan diperkenalkannya DNS (*Domain Name System*) berguna untuk mempermudah pemberian alamat di jaringan internet. Pada perkembangan selanjutnya, seorang ahli fisika bernama Tim Berners Lee dan rekan-rekannya di CERN, sebuah organisasi ilmiah internasional yang berbasis di Swiss, membuat *Hypertext Markup Language* atau yang biasa kita kenal sebagai HTML pada medio 1990-an. Adanya kehadiran HTML membuat penyebaran berita dan informasi menjadi jauh lebih mudah. Selain HTML, Berners-Lee dan rekan-rekannya juga menciptakan *HyperText Transfer Protocol* (HTTP), sebuah protokol standar untuk melakukan komunikasi antara server dan klien. Terdapat satu penemuan lagi yang tidak kalah populer adalah *World Wide Web* (WWW). Kita tentu sudah tidak asing dengan WWW yang mana setiap kali mengakses sebuah situs web, tiga huruf tersebut kerap kali muncul. WWW memiliki fungsi untuk menghubungkan pengguna internet dengan berbagai macam server. Adanya WWW membuat kita mudah untuk mengakses berbagai macam situs di seluruh dunia.

Setelah itu, internet terus berkembang dengan pesat. Perkembangan tersebut dapat dilihat pada munculnya banyak peramban *web (browser)* seperti *Internet Explorer* yang dikembangkan *Microsoft* pada tahun 1995, *Safari* yang dikembangkan *Apple* pada 2003, dan *Chrome* yang dikembangkan *Google* pada tahun 2008. Menariknya, pembelajaran daring pertama sebenarnya sudah bisa kita temukan pada tahun 1924. Saat itu, Profesor Sidney Pressey dari Ohio State University memperkenalkan alat bernama "*Automatic Teacher*" yang memungkinkan peserta didik untuk menguji dirinya sendiri. Pada tahun 1960, program CBT (*Computer Based Training*) pertama diperkenalkan dengan nama PLATO (*Programmed Logic for Automated Teaching Operations*). Seiring dengan perkembangan internet, pada tahun 1997 munculah *Learning Management System (LMS)*. Kehadiran LMS menjadi gebrakan luar biasa yang membuat batas ruang dan waktu tidak lagi menjadi masalah dalam sektor pendidikan. Pada tahun 1999, LMS memasuki babak baru dengan pengintegrasian melalui media berbasis *web* sehingga tidak hanya bisa digunakan dalam proses pembelajaran, tetapi juga bisa digunakan untuk pengerjaan administrasi, *tracking*, dan lain sebagainya. Kini, LMS bahkan mampu diintegrasikan dengan *platform video conference*, *artificial intelligence*, dan lain sebagainya.

B. Definisi Pembelajaran Online

Pembelajaran *online* atau sering disebut juga dengan pembelajaran daring yang pada dasarnya merupakan suatu pembelajaran jarak jauh (PJJ). Sistem PJJ sebenarnya sudah dilaksanakan pada abad 18, dimana pelaksanaan pembelajarannya menggunakan teknologi dari yang paling sederhana sampai teknologi masa kini (Belawati, 2019). Diantaranya *University of Wisconsin* di Amerika menjadi

universitas pelopor di dunia pendidikan jarak jauh sejak tahun 1891. Pembelajaran *online* lahir mulai generasi keempat setelah adanya internet. Jadi, pembelajaran *online* adalah pembelajaran yang dilakukan melalui jaringan internet. Oleh karena itu, dalam Bahasa Indonesia pembelajaran *online* diterjemahkan sebagai ‘pembelajaran dalam jaringan’ atau ‘pembelajaran daring’. Istilah pembelajaran *online* banyak disamakan dengan istilah lainnya seperti *e-learning*, *internet learning*, *web-based learning*, *tele-learning*, *distributed learning* dan lain sebagainya (Ally, 2008). Pembelajaran *online* juga sering dihubungkan dan digunakan sebagai padanan istilah *mobile learning* atau *m-learning*, yang merupakan pembelajaran *online* melalui perangkat komunikasi bergerak (*mobile communication devices*) seperti *computer tablet*, *laptop*, dan *smartphone*.

Dabbagh dan Ritland (2005) menyatakan bahwa pembelajaran *online* merupakan sebuah sistem belajar yang terbuka dan tersebar dengan menggunakan perangkat pedagogi, melalui jaringan internet dan teknologi untuk memfasilitasi pembentukan proses belajar dan pengetahuan melalui aksi dan interaksi yang berarti. Lebih lanjut Moore et al (2011) mendefinisikan pembelajaran online sebagai suatu kegiatan belajar yang membutuhkan jaringan internet dengan konektivitas, aksesibilitas, fleksibilitas, serta kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran online merupakan pembelajaran jarak jauh yang menggunakan internet, perangkat *mobile* dan teknologi multimedia, yang mampu memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran dengan kemudahan konektivitas, aksesibilitas, dan fleksibilitas.

C. Manfaat Pembelajaran Online

Online learning sebagai metoda atau sarana komunikasi yang mampu memberikan manfaat besar bagi kepentingan para peneliti, pengajar, dan peserta didik, maka para pengajar perlu memahami karakteristik atau potensi online learning agar dapat memanfaatkannya secara optimal untuk kepentingan pembelajaran para peserta didiknya (Riyana, 2020). Berbagai manfaat dari pembelajaran online bagi peserta didik yaitu (a) membangun interaksi ketika peserta didik melakukan diskusi secara online (b) mengakomodasi perbedaan peserta didik, (c) peserta didik dapat mengulang materi pelajaran yang sulit berkali-kali, sampai pemahaman diperoleh, (d) kemudahan akses, kapan saja dan di mana saja, (e) peserta didik dapat belajar dalam suasana yang “bebas tanpa tekanan”, tidak malu untuk bertanya (secara online), (f) mereduksi waktu dan biaya perjalanan, (g) mendorong peserta didik untuk menelusuri informasi ke situs-situs pada *world wide web*, (h) mengizinkan peserta didik memilih target dan materi yang sesuai pada web (i) mengembangkan kemampuan teknis dalam menggunakan internet, (j) mendorong peserta didik untuk bertanggung jawab terhadap belajarnya dan membangun *self-knowledge* dan *self-confidence*. Manfaat tersebut tak hanya bagi peserta didik, namun juga bermanfaat bagi pendidik, diantaranya dapat memberikan materi ajar yang *up to date* kepada peserta didik dengan memberikan kemudahan akses kapan saja dan dimana saja, mereduksi biaya perjalanan dan akomodasi serta berbagai keuntungan lainnya (Fitriani & Nurjannah, 2019).

Sehingga dapat disimpulkan bahwa manfaat dari pembelajaran *online* sebagai suatu media yang menyenangkan, yang dapat menimbulkan ketertarikan peserta didik dan pendidik pada berbagai program berbasis

web, dimana peserta didik dan pendidik dapat melaksanakan proses pembelajaran kapan pun dan dimana pun karena fleksibilitas dan aksesibilitasnya yang mendukung proses pembelajaran. Selain itu peserta didik dimudahkan karena mereka dapat melaksanakan proses pembelajaran mandiri melalui tugas-tugas yang diberikan, serta dapat membangun kepercayaan diri bagi peserta didik.

D. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Online

Dengan semakin maraknya penggunaan pembelajaran *online* saat ini tentunya menimbulkan pertanyaan tentang apa kelebihan dan kekurangan pembelajaran *online*. Tentunya bila berbicara tentang kelebihan dan kekurangan tersebut haruslah dengan asumsi bahwa media, metode dan strategi dalam pembelajaran *online* tersebut telah dirancang dengan baik.

Adapun kelebihan pembelajaran daring menurut Tjokro (dalam Septiani, 2018) diantaranya yaitu.

1. Akan lebih mudah untuk diserap peserta didik, artinya ialah menggunakan fasilitas multimedia yang berupa suatu gambar, teks, animasi, suara, dan juga video.
2. Jauh lebih efektif atau murah didalam biaya, artinya ialah tidak perlu mendatangkan instruktur ke tempat belajar, tidak perlu juga batasan peserta, dapat dimana saja, dan lain sebagainya.
3. Jauh lebih meringkas waktu, artinya ialah tidak banyak mengandung formalitas dalam kelas, langsung kedalam pokok bahasan, mata pelajaran sesuai kebutuhan.
4. Tersedia atau dapat dilakukan dalam 24 jam per hari.

Berdasarkan keempat poin tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa, kelebihan dari *online learning* peserta didik dapat lebih menguasai dan juga mengenal aplikasi yang terdapat dalam pembelajaran daring serta dapat melatih menggunakan teknologi informasi. Kemudian pembelajaran *online* ini dapat melatih kemandirian, dengan belajar daring dituntut agar lebih mandiri belajar tanpa adanya pengawasan dari seorang pendidik, dengan pembelajaran daring peserta didik dapat mencari segala sesuatunya tentang pelajaran melalui media internet dan juga sumber lainnya. Selanjutnya, fleksibilitas tempat dan waktu sehingga peserta didik dapat melakukan proses pembelajaran dimana saja dan kapan saja, tentunya dengan konektivitas internet yang baik. Pembelajaran daring tentunya menjadi lebih murah dari pembelajaran tatap muka bagi peserta didik yang memiliki tempat tinggal yang jauh dari sekolah/ kampus.

Tentunya dibalik kelebihan pastinya akan ada kekurangan yang dimiliki dalam pembelajaran daring. Nursalam (2008) menyatakan bahwa terdapat sejumlah kekurangan pembelajaran daring diantaranya

1. Pembelajaran daring membutuhkan perlengkapan tambahan yang lebih , seperti computer, HP, monitor dan lain-lain.
2. Kurangnya interaksi antara pendidik dan peserta didik, bahkan peserta didik dengan peserta didik.
3. Proses pembelajaran cenderung ke arah pelatihan dari pada pendidikan.
4. Berubahnya peran pendidik dari yang semula harus bisa menguasai mengenai teknik pembelajaran secara konvensional, sekarang juga dituntut untuk dapat mengetahui teknik pembelajaran dengan menggunakan ICT (*information, communication, technology*).

5. Tidak semua wilayah tersedia koneksi internet.
6. Peserta didik mungkin dapat bisa frustrasi apabila kesulitan mengakses materi yang disampaikan, karena peralatan yang kurang memadai.
7. Peserta didik tersebut dapat merasa terisolasi.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kekurangan pembelajaran daring diantaranya yaitu kurangnya interaksi antara peserta didik dan pendidik. Minimnya pertemuan tatap muka, serta kurangnya pengawasan membuat kurangnya interaksi antar peserta didik dan pendidik tersebut. Hal tersebut dapat menyebabkan kurangnya pemahaman terhadap materi. Dengan belajar daring, maka peserta didik tidak dapat bertanya secara langsung kepada pendidik tentang materi yang tidak dapat mereka pahami. Bagi pendidik, tentunya dihadapkan pada kesulitan untuk mengetahui apakah peserta didiknya paham atau tidak, yang menyebabkan kesulitan memberikan nilai, karena sangat sulit dalam menilai perilaku, sikap, kedisiplinan peserta didik tanpa bertemu secara langsung dan melihat secara langsung proses pembelajaran yang diikuti. Selanjutnya, pembelajaran daring menurunkan tingkat kefokusannya peserta didik, hal ini disebabkan diantaranya keadaan lingkungan sekitar yang berisik pada saat pembelajaran daring dilaksanakan, serta ketidaksiplinan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar, contohnya ketika misalnya ada peserta didik yang chat/ bermain game ketika pendidik sedang menjelaskan, hal ini karena tidak diawasi secara langsung, dan banyak lagi contoh lainnya. Selain itu konektivitas internet yang tidak stabil juga akan menghambat pembelajaran daring tersebut.

E. Jenis- Jenis Pembelajaran Online

E-learning yang efektif dimulai dengan desain pembelajaran yang baik, oleh karenanya desain instruksional membutuhkan pemilihan, pengorganisasian dan spesifikasi pengalaman belajar yang diperlukan untuk mengajarkan sesuatu kepada seseorang (Horton, 2011). Desain pembelajaran yang baik didukung oleh berbagai macam jenis pembelajaran online. Dalam interaksinya pembelajaran daring dibedakan menjadi pembelajaran sinkronus dan pembelajaran asinkronus. Berdasarkan hal tersebut, Chaeruman (2018) mengelompokkan *setting* belajar serentak ke dalam dua kategori, yaitu (1) pembelajaran yang terjadi pada ruang dan waktu yang sama (*live-synchronous learning*) atau dikenal dengan tatap muka (sinkronus tatap muka), dan (2) pembelajaran yang terjadi pada waktu yang sama, tetapi di ruang yang berbeda satu sama lain (*virtualsynchronous learning/* sinkronus tatap maya). selanjutnya pembelajaran tidak serentak, dikelompokkan menjadi, (3) pembelajaran yang terjadi kapan saja dan di mana saja tanpa orang lain (*self-directed asynchronous learning/* asinkron mandiri) dan (4) pembelajaran yang terjadi kapan saja dan di mana saja berasama dengan orang lain (*collaborative asynchronous learning/* asinkron kolaboratif) (Chaeruman et al., 2018).

Keempat jenis pembelajaran tersebut dikenal sebagai ruang belajar baru (Chaeruman, 2020), yaitu:

1. Ruang Belajar 1: Tatap Muka. Pembelajaran antara yang belajar dan membelajarkan terjadi pada ruang dan waktu yang sama. Sama seperti pembelajaran di kelas dalam pendidikan konvensional.
2. Ruang Belajar 2: Tatap Maya. Pembelajaran antara yang belajar dan membelajarkan terjadi pada waktu yang sama, tapi ruang yang berbeda-beda satu sama

lain. Pada masa Covid-19, pola pembelajaran seperti tatap maya ini yang banyak dilaksanakan.

3. Ruang Belajar 3: Mandiri. Pembelajaran yang terjadi kapan saja dan di mana saja sesuai dengan kondisi dan kecepatan belajarnya masing-masing. Hal ini dapat difasilitasi dengan memberikan aneka ragam materi pelajaran digital, baik yang bersifat teks maupun audio, audio-visual, animasi, simulasi, games dan lain lain.
4. Ruang Belajar 4: Kolaboratif. Pembelajaran yang terjadi kapan saja dan di mana saja bersama orang lain. Hal ini dapat difasilitasi dengan berbagai aktivitas seperti chat forum, publikasi, forum diskusi, penugasan daring, dan kuis atau tes.

Jenis-jenis pembelajaran *online* tersebut tentunya terdapat kelebihan dan kekurangan, dimana kelebihan pembelajaran sinkronus dapat menambah rasa kebersamaan antar peserta didik dan pendidik ataupun antar peserta didik, serta dapat bertanya secara langsung, sehingga proses pembelajaran menjadi lancar. Kemudian kekurangan pembelajaran *online* sinkronus yaitu kurangnya waktu untuk mempelajari materi, karena pembelajaran ini mengharuskan untuk hadir dalam waktu yang sama.

Sementara itu, kelebihan pembelajaran asinkronus yakni memberikan fleksibilitas dan keluasaan bagi peserta didik untuk menentukan waktu belajar sendiri sesuai dengan kondisi masing-masing. Karena fleksibilitas system pembelajaran ini, maka sangat populer dan banyak digunakan. Sementara kekurangan dalam pembelajaran *online* asinkronus adalah kurangnya interaksi yang dilakukan oleh pendidik dengan peserta didik ataupun antar peserta didik sehingga muncul perasaan sendirian.

Hal ini mengakibatkan jika peserta didik menemui materi yang sulit dapat menyebabkan frustrasi dan kebosanan.

BAB II

PEMBELAJARAN ONLINE SEBELUM PANDEMI



A. Sejarah Pembelajaran Online di Indonesia

Pembelajaran online adalah pembelajaran dengan menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, fleksibilitas, konektivitas dan kemampuan untuk menciptakan berbagai jenis interaksi pembelajaran, meskipun tidak dapat disangkal tetap memiliki efek positif dan negatif. Menurut Meidawati dkk (2019), pembelajaran online sendiri dapat dipahami sebagai pendidikan formal yang diselenggarakan oleh sekolah, dimana peserta didik dan pendidik berada pada lokasi yang berbeda, sehingga memerlukan sistem telekomunikasi yang interaktif untuk menghubungkan keduanya dan diperlukan adanya sistem telekomunikasi yang interaktif dari berbagai sumber daya di dalamnya.

Seiring kebijakan yang dilakukan untuk memutus mata rantai penularan Covid-19 khususnya di sektor pendidikan, maka pembelajaran berlangsung di rumah (*learning at home*). Belajar dari rumah merupakan pengalaman pertama yang dilakukan secara besar-besaran di Indonesia (Gilang, 2020). Situasi ini sangat diuntungkan dengan era 4.0 yang mendekatkan masyarakat dengan teknologi digital yang dapat memfasilitasi fase transisi dari tradisional ke *online*. Hal ini ditegaskan oleh penelitian Zhang, dkk., (2004) yang menyatakan bahwa penggunaan internet dan teknologi multimedia dapat memfasilitasi perombakan radikal metode transfer pengetahuan dan dapat menggantikan pembelajaran di kelas tradisional, sehingga dapat dikatakan bahwa metode atau bentuk

pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital adalah pembelajaran *online* yang menjadi solusi dari pandemi Covid-19.

Meski *home learning* merupakan pengalaman pertama yang diluncurkan secara besar-besaran di Indonesia pada tahun 2020. Namun sebelumnya pembelajaran *online* sudah ada di Indonesia sejak tahun 1980. Plt Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) mengatakan, perkembangan saat itu didasari oleh keinginan Indonesia untuk mengembangkan teknologi informasi. Pembelajaran *online* di Indonesia dimulai pada akhir tahun 1980-an dan berkembang pesat lagi pada tahun 2000-an. Pengembangan dilakukan melalui Indonesian *Global Development Learning Network* dan *Indonesian Network for Higher Education and Research (INHERENT)*. Setidaknya 300 universitas terlibat dalam *INHERENT* saat itu. Sistem kuliah ini akhirnya terus berkembang. Hingga akhirnya, ide ini juga dianut oleh Merdeka Belajar.

Pembelajaran *online* yang digalakkan sejak tahun 1980-an akhirnya menemukan momentumnya saat ini. Pandemi virus corona (Covid-19) memaksa penggunaan webinar internet untuk melakukan kegiatan pembelajaran di perpendidikan tinggi. Saat ini, ada banyak *platform* yang bisa dipilih untuk pembelajaran *online*. Misalnya *Ruang Pendidik, Zenius, Quipper*, dll. Pada tahun 2014, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Indonesia merespon cepat tren ini dengan menjalankan Prakarsa Pembelajaran *Online* Indonesia Terbuka dan Terintegrasi (PDITT). PDITT dioperasikan bersama oleh enam universitas ternama di Indonesia pada tahap awal, dan universitas lain diharapkan dapat berpartisipasi pada tahap selanjutnya.

Sejarah pendidikan yang dilakukan secara *online* dapat ditelusuri kembali ke tahun 1960-an. Ini bukan

pembelajaran *online* seperti yang kita kenal sekarang, tetapi sebuah sistem di mana peserta didik dan fakultas dapat terhubung satu sama lain. Ini lebih terbatas dan hanya memungkinkan peserta didik untuk membaca modul yang diperlukan dan berbicara dengan pendidik yang dapat memeriksa kemajuan peserta didik. Pada 1970-an dan 1980-an, bidang pembelajaran jarak jauh membuat kemajuan lebih lanjut. Sejumlah sekolah dan industri mulai mengadakan pelatihan berbasis komputer dan penugasan kelas. Kursus-kursus ini diperlukan bagi siapa saja, yang menggunakan PC di sekolah atau tempat kerja, sehingga jauh dari interpretasi luas pembelajaran/pendidikan *online* melalui program-program yang digunakan saat ini. Beberapa orang mulai memiliki pilihan untuk mendapatkan gelar tanpa seorang profesor benar-benar muncul. Sepanjang tahun 1990-an, lembaga pembelajaran mulai lebih mengandalkan teknologi komputer untuk menyediakan modul dan kursus belajar kepada peserta didik. Seperti di milenium baru, pembelajaran *online* semakin berkembang dan mulai menjadi alternatif bagi para senior yang bekerja atau pelajar di daerah terpencil. Perkembangan ini tidak hanya terjadi di perpendidikan tinggi dan universitas besar. Namun sebagian besar sekolah besar, khususnya Indonesia, kini menawarkan peserta didik kesempatan untuk memperoleh diploma melalui kursus virtual, dengan dukungan Kementerian Perhubungan. Sebuah laporan dari beberapa negara mengatakan 6,1 juta peserta didik mengambil setidaknya satu kursus *online* pada tahun 2010. Ini hanyalah bagian dari tren yang berkembang dari peserta didik yang mencari gelar secara *online* melalui hasil tes yang dilakukan secara *online*. Jumlah peserta didik yang menggunakan teknologi baru ini meningkat setiap tahun sejak kursus *online* dimulai. Pembelajaran jarak jauh telah berkembang pesat

sejak pertama kali diperkenalkan pada tahun 1960. Orang-orang yang tidak punya waktu untuk kelas mulai memilih cara mengajar baru ini sebagai cara untuk mencapai impian mereka dengan cara yang dekat dengan agenda dan kehidupan mereka. Pendidikan *online* akan terus berkembang seiring dengan perkembangan Internet, dan beberapa industri melihatnya sebagai cara untuk mencoba dan menghasilkan peserta didik pendidikan *online* terbaru dan terbaik.

Selain itu, ada juga Universitas Terbuka di Indonesia, dan sistem pembelajaran *online* untuk pendidikan tinggi telah diperkenalkan sebelumnya, yang semuanya menunjukkan bahwa perkembangan Internet dan pembelajaran *online* berjalan beriringan, tidak terkecuali di negara ini. *E-Learning* telah populer sejak tahun 1980-an. Ini adalah istilah umum untuk istilah yang merujuk pada hal yang sama, seperti kelas mandiri, ruang kelas virtual, pembelajaran campuran, dll. *E-Learning* memiliki potensi dan prospek yang besar bagi dunia pendidikan. Hal ini memungkinkan masyarakat untuk berbagi informasi dan belajar secara luas dan kolaboratif tanpa terhalang oleh ruang (wilayah) dan waktu. Salah satu model *E-Learning* yang banyak digunakan di perpendidikan tinggi saat ini adalah *blended learning*.

Secara umum, *blended learning* dapat dilihat sebagai kombinasi dari pembelajaran tatap muka dan pembelajaran *online*. Namun, sebenarnya lebih dari sekedar menggabungkan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran *online*. *Blended learning* pada dasarnya adalah kombinasi dari elemen terbaik dari pembelajaran tatap muka dengan elemen terbaik dari pembelajaran *online*.

B. Pengenalan Pembelajaran Blended learning Berbasis LMS

Teknologi berkembang sangat pesat di abad ini. Pembelajaran abad ini dirancang untuk memungkinkan peserta didik mengikuti perkembangan teknologi terkini. Pendidikan di abad 21 menuntut peserta didik memiliki keterampilan belajar dan berinovasi, keterampilan menggunakan dan memanfaatkan teknologi dan media informasi, serta keterampilan bekerja dan bertahan hidup dengan kecakapan hidup. Dengan berkembangnya zaman, model pembelajaran tidak lagi hanya menitikberatkan pada aktivitas kerja peserta didik, tetapi juga memerlukan integrasi TIK. Ini merupakan bagian dari implementasi Pendidikan 4.0 dan persyaratan kurikulum 2013, kurikulum pembelajaran yang digunakan saat ini. Model pembelajaran terpadu TIK yang dimaksud adalah model *blended learning*.

Dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, strategi pembelajaran juga berubah, dan beberapa inovasi baru telah muncul pada model *E-Learning*, ruang kelas virtual, teknologi kelas pintar, dan pembelajaran campuran. Istilah *blended learning* pada awalnya digunakan untuk menggabungkan pembelajaran tatap muka dan pembelajaran *online*. *Blended learning* dapat menjadi solusi pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan hasil dan motivasi peserta didik. Sistem pembelajaran *blended learning* yang fleksibel berarti peserta didik dapat mengontrol kegiatan belajar berdasarkan waktu, tempat, jalur dan kecepatan, memberikan peserta didik banyak kesempatan untuk berdiskusi langsung dengan pendidik dan teman di kelas.

Blended learning dapat dipahami sebagai kombinasi efektif dari berbagai mode pembelajaran dan pembelajaran tunggal. Kombinasi yang dimaksud adalah penggunaan

berbagai mode pembelajaran, digunakan dalam satu kelas, yang membutuhkan beberapa gaya belajar. *Blended learning* adalah fasilitas pembelajaran yang memadukan berbagai mode penyampaian, belajar mengajar, memperkenalkan berbagai pilihan media dialog antara fasilitator dan yang diajar. *Blended learning* adalah cara menggabungkan, mengintegrasikan dan mengintegrasikan sistem pendidikan tradisional dengan sistem digital sepenuhnya dalam proses belajar mengajar. Menurut Husamah (2014), *blended learning* adalah pembelajaran menggabungkan berbagai metode penyampaian, modalitas pengajaran dan berbagai media teknis.

Manfaat penggunaan *E-Learning* dan *blended learning* dalam dunia pendidikan saat ini adalah *E-Learning* memberikan keleluasaan dalam memilih kapan dan dimana kelas diadakan. *Blended learning* memberikan kesempatan belajar terbaik untuk transisi dari kelas ke *E-Learning*. Metode ini sangat efektif dalam meningkatkan efisiensi pengajaran di kelas dan dapat meningkatkan diskusi atau telaah informasi di luar kelas. Teknologi informasi berbasis komputer dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas kinerja. Kemajuan teknologi informasi dan aplikasi manajemen komputer dapat membawa keuntungan strategis bagi pengguna (Kasemin, 2016). *Blended learning* adalah metode pengajaran yang menggabungkan teknologi dan media digital dengan kegiatan yang dipimpin pendidik untuk memungkinkan peserta didik fleksibilitas untuk beradaptasi dengan metode pembelajaran mereka.

Tujuan pengembangan *blended learning* adalah untuk menggabungkan keunggulan pembelajaran tatap muka dengan keunggulan *E-Learning* untuk mendorong pembelajaran aktif dan mandiri peserta didik. Selain itu, *blended learning* bertujuan untuk menjadikan teknologi sebagai kebiasaan. Kita hidup di era Industri 4.0. Teknologi

digital dan media *online* digunakan dalam segala aspek kehidupan. Selain itu dalam pembelajaran, teknologi perlu dikuasai oleh peserta didik. Teknologi ini menjadi kebiasaan bagi peserta didik melalui pembelajaran menggunakan model *blended learning*. Tujuan selanjutnya adalah mengubah cara berpikir pendidik dan peserta didik tentang paradigma pembelajaran. Paradigma sebelumnya meyakini bahwa pembelajaran hanya dapat berlangsung dengan berbagai cara, yaitu melalui tatap muka dan *online* daripada tatap muka.

Pembelajaran *online* tentunya membutuhkan suatu sistem yang dapat memanfaatkan teknologi dengan baik untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran. Sistem ini disebut sistem manajemen pembelajaran "LMS". LMS juga dikenal sebagai sistem manajemen kursus "CMS" atau *Virtual Learning Environment* (VLE) adalah sistem yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara mandiri atau kolaboratif dan mengevaluasi aktivitas semua peserta didik ketika sumber belajar tersedia.

I. Moodle

[1] Konsep

MOODLE (*Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment*) adalah paket perangkat lunak yang dikembangkan untuk kegiatan pembelajaran berbasis internet dan situs web yang menggunakan prinsip pedagogi konstruktif sosial, juga dikenal sebagai sistem manajemen pembelajaran "LMS" atau sistem manajemen kursus atau lingkungan belajar virtual (VLE) atau sistem manajemen kurikulum dan informasi "CIMS".

Moodle merupakan salah satu perangkat lunak *open source* yang mendukung implementasi *E-Learning* karena memiliki fitur interaktif seperti

tugas, kuis, komunikasi dan kolaborasi, serta fitur utama yang memungkinkan Anda mengunggah materi pembelajaran dalam berbagai format (Surjono, 2013). Moodle adalah platform pembelajaran yang dirancang untuk menghubungkan pendidik, sysadmin, dan peserta didik ke dalam satu sistem. Moodle LMS kuat, aman dan terintegrasi, dan dikenal untuk menciptakan lingkungan belajar yang sesuai dengan kepribadian peserta didik. Moodle tidak hanya merupakan varian dari WBL atau *E-Learning*, tetapi juga dapat digunakan sebagai moderator untuk Sistem Manajemen Pengetahuan “KMS” dalam pendidikan.

[2] Langkah-langkah

1. Membuat Akun Pengguna

Sebelum Anda dapat melakukan apa pun dengan Moodle, Anda perlu membuat akun baru. Secara default, ini dilakukan melalui konfirmasi email. Isi formulir pendaftaran akun baru yang dapat Anda akses dari layar login utama dan Moodle akan mengirimkan pesan kepada Anda.



Gambar 1 Tampilan awal Moodle

Gambar 2 Formulir pembuatan akun Moodle

Bentuk lain dari otentikasi pengguna didukung oleh Moodle (hanya akun manual, database eksternal, POP3, LDAP, dll.), yang dijelaskan di bagian Administrasi dalam panduan ini.



Gambar 3 Tampilan setelah akun dibuat

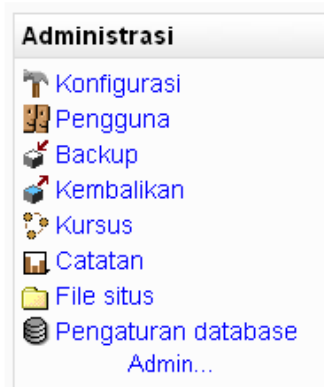
Setelah akun pengguna dibuat, administrator Moodle utama dapat mengubah izin masuk untuk akun tersebut. Anda dapat menetapkan jenis akun pengguna berikut untuk pengguna Moodle:

- a. Peserta didik (Secara default, Anda hanya dapat bekerja dengan konten kursus)
- b. Pendidik penyunting (kursus dapat diisi dengan kegiatan, memberikan umpan balik kepada peserta didik. Contoh: nilai, komentar tentang tugas, dll.)

- c. Pendidik yang belum diedit (hanya dapat memberikan masukan peserta didik seperti nilai, Komentar tugas, dll.)
- d. Pembuat Kursus (Anda dapat membuat kursus baru, mengajarnya, dan menugaskan pendidik)
- e. Admin (Anda dapat melakukan apa saja, Anda dapat pergi ke mana saja di moodle)

2. Panduan Pengguna Pada Admin

Tabel admin memiliki beberapa ikon seperti konfigurasi, pengguna, cadangan, pemulihan, kursus, catatan, file situs, database, dan pengaturan administrator.



Gambar 4 Ikon yang tersedia pada Moodle

Administrator akan secara optimal menempatkan situs web pada ikon-ikon ini sesuai kebutuhan. Fungsi dari masing-masing ikon adalah sebagai berikut.

- 1) **Ikon pengaturan.** Pada ikon konfigurasi, Moodle (sudah tersedia) menunjukkan pengaturan mana yang dapat dibuat.

Variables	Mengatur variabel yang mempengaruhi pengoperasian situs secara umum
Pengaturan situs	Merevisi tampilan halaman depan situs
Theme	Pilih tampilan situs (warna, huruf, dll.)
Bahasa	Untuk memeriksa dan mengubah paket bahasa saat ini
Modul	Mengatur modul terpasang dan pengaturnannya
Blocks	Manage installed blocks and their settings
Perisiting	Pilih penyaringan kata-kata dan pengaturan yang berelasiannya
Backup	Mengatur backup otomatis serta peraturannya
Editor settings	Define basic settings for HTML editor
Calendar	Configure various calendar and date/time-related aspects of Moodle
Maintenance mode	For upgrades and other work

Gambar 5 Tampilan ikon pengaturan

2) **Ikon pengguna.** Seperti ikon konfigurasi, ikon pengguna menunjukkan pengaturan apa yang dapat Anda buat

Otentikasi	Anda dapat menggunakan database pemakai yang ada atau database pemakai dari luar
Ubah keanggotaan pengguna	Melihat daftar anggota dan mengubah data-data mereka
Tambah pengguna baru	Tambahkan anggota baru secara manual
Upload pengguna	Impor anggota baru dari file teks
Enrollments	Choose internal or external roles to control enrollments
Daftarkan para siswa	Memasuki kursus dan menambahkan para siswa dari admin mana
Temukan Pengajar	Temukan kursus lalu gunakan ikon untuk menambahkan para guru ill
Penugasan pembuat kursus	Pembuat kursus dapat sekaligus jadi pengajar
Penugasan admin	Admin dapat melakukan apa saja dan dapat berindak di semua tempat di situs

Gambar 6 Tampilan ikon pengguna

3) **Ikon cadangan.** Digunakan untuk pencadangan data (backup) untuk memprediksi terjadinya penanganan kesalahan yang dapat mengakibatkan hilangnya data. Anda dapat memilih data cadangan



Gambar 7 Tampilan ikon back up

- 4) **Ikon pemulihan.** Semua folder tempat data disimpan disimpan di sini. Klik "Folder Induk" untuk melihat apa yang ada di "Ikon File Situs". Dengan kata lain, itu sama dengan membuka "ikon file situs".



Gambar 8 Tampilan ikon pemulihan

- 5) **Ikon kursus.** Dengan ikon ini, administrator membuat dan menambahkan kursus (kursus) untuk digunakan.



Gambar 9 Tampilan ikon kursus

- 6) **Ikun memo.** Semua aktivitas yang dilakukan di situs web dicatat. Catatan yang ada dapat dilihat berdasarkan kursus yang dipilih (kolom pertama), pengguna aktif (kolom kedua), dan tanggal yang diinginkan.



Gambar 10 Tampilan ikon memo

- 7) **Ikun file situs.** Folder ini menyimpan file-file yang diperlukan untuk bahan ajar mata kuliah pendidik.



Gambar 11 Tampilan ikon situs

- 8) **Ikun pengaturan basis data.** Semua file di middle disimpan dalam database. phpMyAdmin versi 2.6.2 digunakan untuk menghubungkan MySQL ke Mddle. Setelah instalasi Moodle selesai, MySQL dan Moodle akan terhubung secara otomatis.



Gambar 12 Tampilan ikon setting

- 9) **Ikun admin.** Ikon admin menampilkan semua ikon di tabel admin (menampilkan ulang 8 file

sebelumnya) dalam tampilan yang berbeda. Setiap ikon juga menunjukkan ikon yang dikandungnya (seluruh ikon ditampilkan).

3. Panduan Pengguna Pada Pendidik

1) Pendaftaran

Sebelum memberikan kursus, para pengajar harus terlebih dahulu mendaftar. Ini dapat dilakukan dengan cara bertahap yaitu;

- a. Mengklik **login** yang terdapat pada sudut kanan atas, ketika pertama sekali membuka Moodle



Gambar 13 Laman awal Moodle

- b. Klik Anggota baru, isilah form yang sudah disediakan. Jika telah selesai, klik **“Buat keanggotaan baru”**



Gambar 14 Formulir pembuatan akun baru

- c. Anda akan memerlukan alamat email Anda untuk memverifikasi keakuratan alamat email yang Anda

gunakan. Oleh karena itu, untuk masuk ke Moodle pertama kali setelah pendaftaran, Anda harus melalui tautan yang dikirimkan melalui email saat pendaftaran

- d. Pendaftaran dilakukan sebagai pengguna baru, bukan sebagai pengajar. Adminlah untuk memutuskan sebagai pendidik.

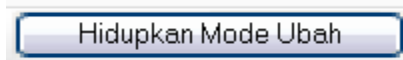
2) Memberikan Bahan Ajar

Setelah administrator telah mendaftarkan kursus dan menugaskan seorang pendidik. Kedua, pendidik bertanggung jawab untuk memberikan materi pembelajaran kepada peserta didik/tamu. Pemasukan bahan ajar dilakukan dalam beberapa tahap.

- a. Masuk ke kursus pendaftaran
- b. Gunakan ikon File untuk mengunggah file/data yang ingin Anda tempatkan di situs web Anda (panah). Atau Anda dapat menggunakan ikon file situs untuk mengunggah file / data.



Gambar 15 Ikon administrasi Moodle



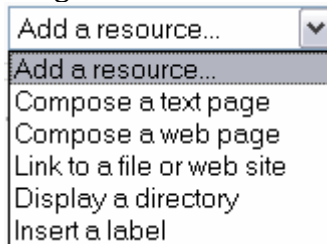
Gambar 16 Pilihan mode ubah dalam Moodle

- c. Klik tombol Aktifkan Ubah Mode untuk menambahkan aktivitas yang ingin Anda gunakan



Gambar 17 Laman untuk add resources

- d. Pilih *View Directory* di bawah *Add Resource* untuk menempatkan catatan/materi kuliah. Jika Anda ingin membuat aktivitas tambahan, Anda dapat menambahkannya dengan *Tambahkan Aktivitas*. Tempatkan materi kursus pada jadwal mingguan yang Anda inginkan



Gambar 18 Pilihan untuk membuat aktivitas di Moodle



Gambar 19 Pilihan untuk membuat aktivitas di Moodle

- e. Ada perubahan setelah mengunggah materi kuliah minggu pertama. hipotesa Anda dapat mengunduh kuliah untuk peserta didik atau tamu



Gambar 20 Tampilan laman materi

4. Panduan Pengguna Pada Peserta Didik dan Tamu

Peserta didik harus mendaftar sebagai pengguna terlebih dahulu, seperti halnya pendidik harus mendaftar sebagai pengguna terlebih dahulu. Tahap pendaftaran sama seperti tahap pendaftaran peserta didik/pendidik. Ini tidak memungkinkan untuk tamu. Tamu dapat langsung login tanpa memasukkan kata sandi tamu.



Gambar 21 Laman awal Moodle

dan peserta didik dapat mengunduh materi kuliah. Cukup klik pada materi yang ingin Anda unduh. Kemudian proses pengunduhan berhasil. Seperti gambar di bawah ini:



Gambar 22 Materi pelajaran di Moodle



Gambar 23 Unduh materi di Moodle

5. Setting pelajaran dan kategori

Sebelum membuat pelajaran, penting untuk membuat kategori sehingga Anda dapat dengan mudah membuat pelajaran kelompok.

- a. Untuk membuat kategori, pilih Administrasi Situs> Kursus> Kelola Kursus dan Kategori.



Gambar 24 Kategori kelas



Gambar 25 Membuat kategori baru

- b. Induk Kategori: Membuat kategori di atas tingkat atas atau non-subkategori dari kategori yang ada. Kemudian pilih Buat Kategori. Buat kategori bernama Kelas 1, Kelas 2, dan untuk latihan Kelas 3.



Gambar 26 Contoh kategori kelas

- c. Setelah membuat kategori, Anda dapat menambahkan pelajaran. Misalnya membuat *E-Learning* untuk

pelajaran bahasa Indonesia kelas 1. Pilih Administrasi Situs > Kursus > Kelola Kursus dan Kategori > Pilih. Kategori Kelas 1> Buat Kursus Baru



Gambar 27 Membuat dan menambah pelajaran

- d. Kemudian pilih Tambah Aktivitas atau Sumber Daya untuk sesi pelajaran pertama dalam rapat. Kemudian, saat Anda menambahkan aktivitas atau sumber daya, pilih File lalu Tambahkan di bagian bawah.

Gambar 28 Tampilan form tambah kategori

- e. Kemudian isi kolom Nama dan Deskripsi, seperti yang ditunjukkan pada contoh berikut. Di area konten pilih Tambahkan untuk menambahkan file materi untuk mengunggah subhalaman

Gambar 29 Form deskripsi materi



Gambar 30 Tampilan untuk menambah file



Gambar 31 Tampilan mengupload file

- f. Kemudian pilih Simpan dan Kembali ke Kursus di bawah ini.



Gambar 32 Menyimpan file yang di upload

- g. Materi pertemuan 1 kini telah diunggah ke website *E-Learning*.



Gambar 33 Tampilan materi yang berhasil di upload

- h. Setelah materi diunggah, Anda perlu menambahkan izin kepada pengguna untuk mengakses materi. Pilih Course administration > Users > Enrolled users.



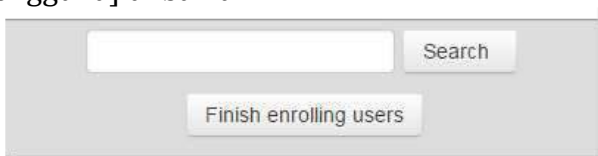
Gambar 34 Menambah izin akses materi

- i. Kemudian pilih Daftar Pengguna di pojok kanan atas. Layar Daftarkan Pengguna ditampilkan. Untuk memberikan izin, pilih Daftar sebagai pengguna atau enrol



Gambar 35 Contoh memberikan izin pengguna

- j. Dalam hal ini, silakan pilih [Selesaikan Pendaftaran Pengguna] di bawah ini.



Gambar 36 Tampilan finish enroll

[3] Kelebihan dan Kelemahan Moodle

Penerapan pembelajaran berbasis LMS Moodle menunjukkan bahwa pembelajaran tidak terbatas pada ruang dan waktu, tetapi menggunakan teknologi sebagai pengganti ruang dan waktu dalam proses pembelajaran dengan model *E-Learning*. Berdasarkan analisis Pontes, dkk., (2012) pada Moodle menyebutkan beberapa keunggulan Moodle seperti:

1. Belajar dengan mudah dengan peserta didik Anda dan buat kursus *online* berkualitas.
2. Moodle dapat digunakan di hampir semua server yang dapat menggunakan PHP;
3. Kunci Moodle dikembangkan dengan pedagogi dan teknologi dalam pikiran
4. Salah satu keunggulan utama Moodle dibandingkan sistem lain adalah fondasi yang kuat dalam pedagogi yang konstruktif secara sosial dengan alat pedagogis yang baik;
5. Bekerja dengan baik dengan banyak bahasa dan saat ini 86 bahasa digunakan di 112 negara;
6. Pengguna dapat mengunduh Moodle dan menggunakannya di komputer mana pun yang mereka miliki;
7. Dokumentasi yang sangat baik dan dukungan manajemen dan keamanan yang kuat, dan peningkatan yang mudah dari satu versi ke versi berikutnya.
8. Memiliki banyak fitur yang mudah digunakan seperti pemasangan yang mudah, penyesuaian opsi dan pengaturan, dukungan/bantuan yang baik dan alat pelatihan;

9. Mendemonstrasikan penggunaan OSS dalam menciptakan lingkungan *E-Learning* berkualitas tinggi yang mencakup banyak topik lainnya;
10. Moodle adalah LMS yang paling direkomendasikan untuk semua paket OSS dan juga yang paling populer;
11. Kredibilitas Moodle sangat tinggi. Saat ini ada 52.289 situs web dari 193 negara yang telah mendaftarkannya;
12. reputasi yang baik dengan penerimaan di masyarakat dan jumlah tempat, bahasa yang tersedia dll;
13. Moodle berjalan tanpa modifikasi pada Unix, Linux, Windows, Mac OS X, Netware dan sistem lain yang mendukung PHP;
14. Data disimpan dalam satu database: MySQL atau PostgreSQL adalah yang terbaik, tetapi Oracle, Access, Interbase, ODBC, dan lainnya juga didukung;
15. Beberapa universitas telah mengintegrasikan Moodle dengan produk VLE lainnya, seperti: University of Oxford, yang telah mengintegrasikan dua lingkungan belajar OSS, Bodington VLE dan Moodle, meskipun keduanya sedikit berbeda satu sama lain.

Di sisi lain, Moodle memiliki beberapa kelemahan, antara lain sebagai berikut:

1. OSS hanya untuk profesional TI dan terlalu sulit untuk diinstal dan digunakan oleh pengguna biasa; lebih dari 66% pengguna Moodle mengidentifikasi diri mereka sebagai pendidik, peneliti *E-Learning* atau administrator pendidikan (Chavan, et al., 2004, Koh, 2006);

2. Kurangnya dukungan yang tersedia. Forum ini berisi banyak informasi, tetapi kebanyakan forum dalam bahasa Inggris (Chavan dan Pavri, 2004);
3. Situs Moodle mengklaim bahwa langkah-langkah yang diperlukan untuk membangun Moodle di server web sangat sederhana, tetapi dalam praktiknya tidak demikian. Ada banyak masalah yang muncul saat mengembangkan aktivitas dan konten di Moodle untuk pendidik dan saat menggunakan Moodle untuk peserta didik (Shearer, 2003).

Secara singkat keuntungan dari sistem manajemen pembelajaran platform LMS Moodle adalah;

- 1) Fiturnya beragam dan lengkap
- 2) Perangkat lunak open source, sehingga mudah dan gratis digunakan
- 3) Fleksibel, dapat dibuka dengan browser atau aplikasi Android
- 4) Mendukung webometri institusional

Kelemahan dari platform LMS Moodle adalah

- 1) Membutuhkan server yang bagus
- 2) Membutuhkan admin dan pembuat kursus
- 3) Pendidik tidak dapat membuat kelas sendiri
- 4) Banyak fitur miss yang terkadang sulit bagi pemula

II. Schoology

[1] Konsep

Schoology adalah sistem manajemen pembelajaran "LMS" untuk sekolah yang mudah digunakan secara visual dan fungsional, seperti media sosial Facebook, catatan kehadiran, raport

online (fungsi manajemen nilai), layanan seperti tes dan kuis, dan pekerjaan rumah. Schoology adalah salah satu dari beberapa jenis jaringan pembelajaran sosial (SNS) yang beredar di World Wide Web. *E-Learning*. Sekolah adalah situs web sosial yang menawarkan pembelajaran kelas gratis dan semudah digunakan seperti Facebook. Akademisi juga didukung melalui berbagai media seperti video, audio, dan gambar yang dapat merangsang minat belajar Anda. Schoology membimbing peserta didik untuk menerapkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

Menurut Mahanani (2013), Schoology memungkinkan pendidik untuk mengasah pemikiran peserta didiknya, berpikir kritis dan kreatif. schoology adalah situs web yang menggabungkan jejaring sosial dan LMS. Schoology memiliki fitur tambahan dengan antarmuka terbaru dan integrasi dengan aplikasi cloud terbaru. Namun, schoology tidak selengkap Moodle dan tidak ada pesan pribadi antar peserta didik.

[2] Langkah-langkah

a. Membuat Akun Schoology Pendidik

Membuat Akun Pendidik Sebelum dapat mengelola dan menggunakan Schoology, Anda harus terlebih dahulu menyiapkan akun yang akan dibuat.

1. Siapkan komputer yang terhubung ke internet untuk pendaftaran
2. Siapkan email aktif untuk peserta didik dan pendidik Buka <https://schoology.com>
3. Klik Daftar Dan tampilkan pilihan pendidik dan peserta didik. Tolong pilih satu. Jika Anda

ingin mendaftar sebagai pendidik, pilih "Pendidik".



Gambar 37 Halaman awal Schoolology

4. Isi semua formulir berikut dimulai dengan nama, alamat email, dan kata sandi Anda yang akan digunakan untuk masuk ke Schoolology.

The image shows the registration form on the Schoolology website. The form is titled "Sign up for Schoolology" and includes fields for "Isi nama" (Name), "Email", "PASSWORD", and "CONFIRMATION". The "PASSWORD" field is highlighted in yellow. Below the form, there is a "Register" button. The form also includes a "I'm not a robot" checkbox and a "CAPTCHA" image.

Gambar 38 Formulir pembuatan akun

5. Anda kemudian akan diminta untuk memasukkan ID Anda, pilih alamat atau kota

Anda saat ini, pilih universitas atau nama sekolah Anda, dan klik Pilih Sekolah



Gambar 39 Tampilan untuk identitas sekolah

6. Langkah pertama membuat akun pendidik sudah selesai. Anda sekarang memiliki akun Schoolology dengan peran Sebagai instruktur



Gambar 40 Tampilan akun selesai dibuat

b. Membuat Akun Schoolology Peserta didik

Setelah pendidik memberikan pelajaran, pendidik memperkenalkan sekolah kepada peserta didik dan meminta mereka untuk mendaftar.

1. Peserta didik akan diminta untuk mengakses schoolology.com, login, pilih menu peserta didik



Gambar 41 Halaman muka Schoology

2. Masukkan kode akses yang diberikan oleh pendidik, dan klik Next

Gambar 42 Kode akses untuk peserta didik

3. Kemudian masukkan nama, alamat email, dan kata sandi yang Anda gunakan untuk masuk ke schoology dan profil lainnya

Gambar 43 Halaman register akun

4. Setelah berhasil masuk, Anda dapat mengklik Kursus untuk melihat kelas Anda

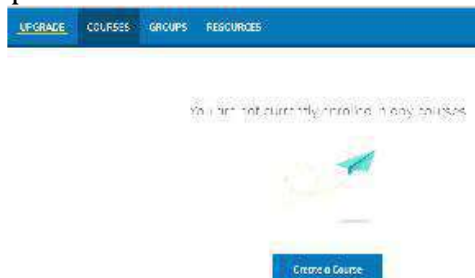


Gambar 44 Laman *home* akun yang berhasil dibuat

c. Membuat Course (Kelas)

Langkah pertama buat menciptakan Course

1. Pilih sajian Courses, klik Create a Course tunggu beberapa saat.



Gambar 45 Pembuatan kelas

2. Isi seluruh form berikut:
 - a. **Courses name**: Nama mata Kuliah atau mata pelajaran
 - b. **Section name**: Biasanya tahun akademik. Pada section Name umumnya dipakai buat menciptakan Kelas, contohnya saja kita mengajar 1 Mata Kuliah yang sama dalam beberapa kelas yang berbeda. Dengan memakai section anda akan dimudahkan buat mencopy semua materi, tugas juga ujian yang

telah anda untuk dalam kelas A contohnya ke kelas B tanpa wajib menciptakan atau mengupload menurut awal lagi

- c. **Subject area** : jenis mata kuliah atau mata pelajaran yang diampuh
- d. **Level** : Jenjang kelas atau semester



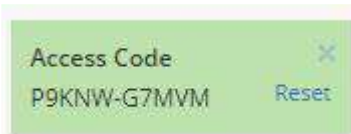
Gambar 46 Form pembuatan kelas

- 3. Berikut tampilan courses yang berhasil dibuat



Gambar 47 Kelas yang berhasil di buat

- 4. Untuk menambah member ke pada courses atau dalam Mata Kuliah yang diampuh, langkahnya sama misalnya menambahkan member atau anggota dalam class misalnya yang telah dijelaskan sebelumnya yaitu:



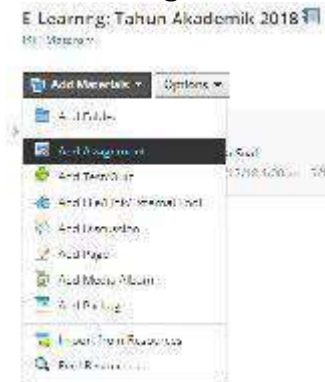
Gambar 48 Kode akses peserta didik

Harus memakai Access Code. Access Code mampu diperoleh menggunakan cara, Klik dalam sajian Course, lalu pilih Mata Kuliah & kelas yang anda diampu. Pada bagian kiri bawah masih ada 10 digit alphabet yang adalah access code bagi peserta didik/peserta didik buat mampu bergabung dalam mata kuliah tersebut.

d. Membuat Assignment (Tugas)

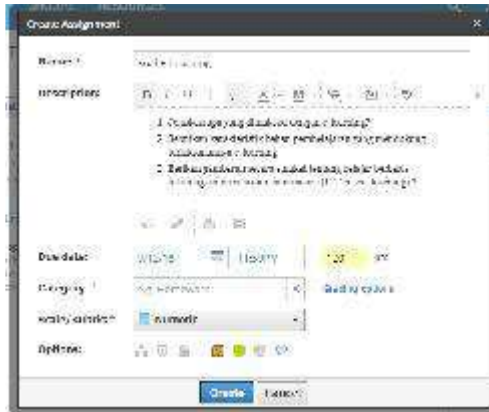
Untuk membuat tugas menggunakan fitur tugas, yaitu;

1. Pilih Tambah Materi di bagian atas materi kursus
2. lalu klik Tambah Tugas.



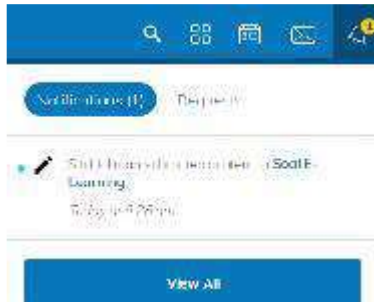
Gambar 49 Tampilan opsi untuk membuat assignment

3. Sebelum mengisi formulir pembuatan pesanan. Harap perhatikan hal berikut:
 - e. **Due date**: Menentukan kapan akan kedaluwarsa tugas
 - f. **Category**: Menentukan kategori
 - g. **Scale** : Metode penilaian, angka atau huruf
 - h. **Options** : biarkan default
4. Kemudian masukkan *Name*, *Description*, *Due date*, *Category*, *Scale/Rubric* dan *options* dan klik *create*.



Gambar 50 Formulir pembuatan assignment

5. Setelah selesai, lihat kembali pertanyaan yang diunggah, siapa yang mengumpulkan atau menyelesaikan tugas, dan kapan pengumpulan. Jika pertanyaan dijawab atau diajukan oleh Peserta didik kemudian akan diberitahu melalui pemberitahuan.



Gambar 51 Tampilan tugas berhasil di buat

- Untuk melihat secara langsung, pertanyaan itu dijawab oleh peserta didik kami Anda dapat melihatnya di kiriman di kanan atas. Jika dijawab tepat waktu, akan ditulis tepat waktu.



Gambar 52 Tampilan jawaban peserta didik pada tugas

- Jika Anda ingin melihat rincian jawaban peserta didik, klik pada nama penanya. Peserta didik yang menjawab. Anda juga dapat menilai langsung di halaman peringkat.



Gambar 53 Laman penilaian tugas

8. Selain itu, Anda dapat mengomentari jawaban yang kurang menarik. Oleh karena itu, peserta didik perlu memperbaikinya. Jika Anda ingin berkomentar, klik Tambahkan Catatan, tulis komentar, dan klik Simpan.



Gambar 54 Contoh tampilan untuk memberikan komentar atau catatan

9. Jika Anda ingin menentukan nilai dalam format numerik, Anda dapat memasukkan angka yang diinginkan langsung di kolom Catatan di kanan atas. Jika Anda ingin menilai dalam bentuk angka, arahkan kursor ke kolom Nilai dan Anda akan disajikan formulir di mana Anda dapat memasukkan angka dan mengomentari hasil jawaban peserta didik Anda.



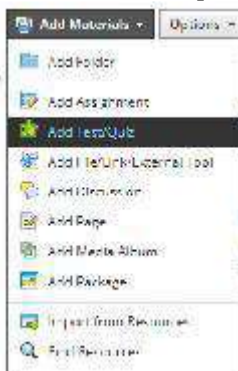
Gambar 55 Memasukan nilai peserta didik

10. Klik Kirim untuk menyimpan nilai. Jangan lupa untuk mencentang (centang) kotak centang Perlihatkan kepada peserta didik. Dengan begitu, peserta didik bisa melihat seberapa besar nilai yang telah kita berikan.

e. Membuat Quiz

Fitur kuis tersedia untuk semua kelas. Sebagai evaluasi terhadap bahan yang disurvei. Untuk mengikuti kuis atau tes, ikuti langkah-langkah berikut:

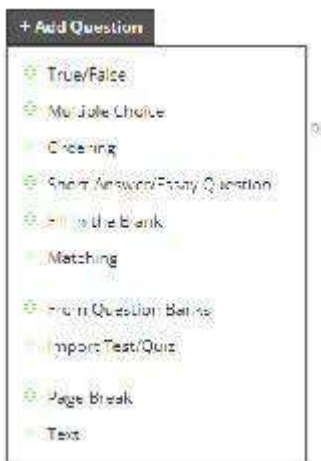
1. Klik Tambah Materi dan pilih Tambah Tes / Kuis



Gambar 56 Membuat kuis

2. Kemudian isi formulir berikut. Harap berhati-hati sebelum mengisi Fungsi setiap elemen pada formulir
 - a. **Name** adalah nama tes / kuis: misalnya kuis 1 Penggunaan *E-Learning*
 - b. **Due Date** berupa tanggal dan waktu, yaitu misalnya Tetapkan batas waktu untuk menyelesaikan tugas, atau tanggal jatuh tempo

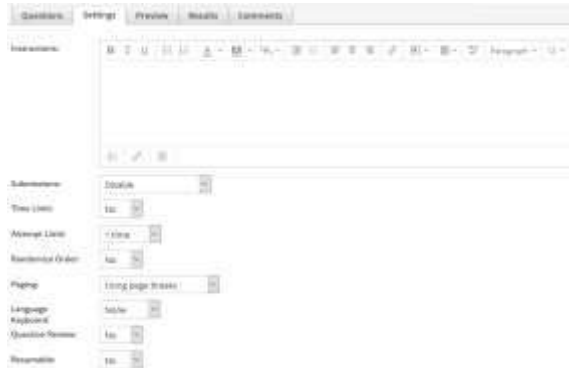
- c. **Category**, kategori, prosesnya sama Lakukan latihan. Tetapkan secara default *Unscored* berarti belum menilai. Maka kamu bisa pilih kategori baru agar pendidik dapat menilai tes / kuis
3. Setelah selesai, klik Buat
 4. Apabila test/kuis sudah dibuat, yang perlu dilakukan memilih jenis test/kuis, karena dalam membuat kuis tidak sama membuat *Assignment*. Sebab peserta didik belum bisa mengerjakan soal ketika jenis test/kuis belum buat.
 5. Untuk terlebih dahulu memilih jenis test/kuis. Pertama klik *Add Question* kemudian pilih jenis kuis yang diinginkan



Gambar 57 Pilihan jenis kuis yang tersedia

6. Pada *Add Question* ada banyak jenis soal yang bisa digunakan, untuk memahami dalam pemanfaatan jenis dan model soal.

- a. **True False:** Pada jenis soal ini, kita hanya bisa memberikan dua kemungkinan jawaban, yaitu *True* atau *False*
 - b. **Multiple Choice:** Pada jenis soal ini, kita bisa membuat alternatif jawaban lebih dari dua, karena yang tersedia secara default hanya empat pilihan jawaban
 - c. **Ordering:** Pada jenis soal ini yaitu untuk membuat jenis soal penpendidikan. Untuk jumlah item yang harus di urutkan bisa ditambah atau dikurang
 - d. **Short Answer/Essay Question:** *Short Answer/Essay Question* banyak dipakai untuk mengevaluasi materi yang sudah dipelajari karena jenis soal, *Short Answer/Essay* tidak bisa dinilai secara langsung oleh sistem.
 - e. **Fill in the blank:** Pada jenis soal ini, ketika membuat soal jenis *Fill in The Blank* kita harus menuliskan *underscore* “_” pada kalimat yang harus dilengkapi
 - f. **Matching:** Pada jenis soal ini yaitu modelnya digunakan untuk mencocokkan atau menjodohkan antara satu pernyataan dengan pernyataan yang lain.
7. Klik “*Add Questions*” untuk membuat pertanyaan. Misalnya, Anda akan melihat pertanyaan berbeda. Contoh: soal benar/salah, soal pilihan ganda, jawaban singkat, dll. Anda dapat memilih salah satu pertanyaan untuk diujikan kepada peserta didik Anda.



Gambar 58 Tampilan settings kuis

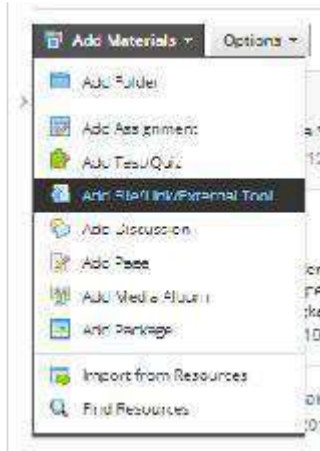
8. Isi pertanyaan, jawab pilihan, jawab kunci, lalu klik Tambah. Setelah membuat pertanyaan, klik Pengaturan untuk mengkonfigurasi pertanyaan. Susunan ini terdiri dari:

- a. **Instructions:** Ini adalah deskripsi peserta didik untuk digunakan sebagai referensi sebelum menjawab kuis.
- b. **Availability:** Menentukan kapan peserta didik dapat mengikuti kuis.
- c. **Time Limit:** Ini adalah batas waktu untuk mengikuti kuis selama masa kerja.
- d. **Attempt Limit:** Batas berapa kali seorang peserta didik dapat mengambil atau mengulang kuis
- e. **Randomize Order:** Opsi untuk mengacak pertanyaan

f. Menambah File/ Link/ Eksternal Tools

Langkah yang perlu dilakukan untuk menambahkan file atau link yaitu langkah-langkahnya sebagai berikut:

1. Klik **Add Materials** kemudian pilih **Add File/Link/External Tool** tunggu beberapa saat.



Gambar 59 Menambah materi kelas

2. Kemudian untuk menambahkan file, Klik **icon File**



Gambar 60 Memilih jenis file

3. Klik **Attach Files**, kemudian pilih file yang akan di upload. Max, 512 MB/file. Jika sudah selesai upload klik **add**



Gambar 61 Attach files

4. Ingin menambahkan Link, maka Klik icon Link. Masukkan url atau **embed code url** pada kolom link/URL:

5. Berikan judul pada link yang sudah dimasukan. Untuk memberikan judul klik tanda pada icon title: maka secara otomatis judul akan muncul sesuai dengan nama link yang sudah dimasukan



Gambar 62 Menambah judul

[3] Kelebihan dan Kelemahan

Kelebihan dalam penggunaan media Schoology yakni tidak membutuhkan barang yang mahal. Pengguna dapat menggunakannya tanpa mengeluarkan uang, belajar melalui media sekolah tidak menyebabkan Anda harus berada di kelas. Jika pendidik kebetulan ada tugas kampus, proses belajar mengajar belum selesai. Keunggulan media Schoology selanjutnya adalah Anda dapat langsung mendownload dan mencetak daftar hadir dan tugas yang dikirimkan, sehingga Anda juga dapat memiliki file *offline*. Keunggulan media pembelajaran Schoology adalah pendidik Schoology dapat memberikan umpan balik kepada peserta didiknya melalui perangkat seluler untuk tetap terhubung, memperpanjang jam pelajaran, dan mengelola saat dalam perjalanan. Kekurangann schoology adalah proses belajar mengajar dapat berjalan dengan lancar namun kendala mulai muncul ketika penngajar memerintahkan untuk mengirim hasil pekerjaan melalui schoology. kekurangan selanjutnya adalah boros kuota. Selain itu ada pula kelemahan schoology yaitu:

- a. Schoology harus tersambung ke internet (*online*) jadi tidak dapat diakses secara *offline*
- b. Kurangnya fasilitas untuk peserta didik, jika dibandingkan dengan fasilitas untuk pendidik
- c. Konten versi seluler tidak lengkap. Artinya, pendidik tidak dapat mengundang peserta didik melalui email
- d. Konten ponsel tidak lengkap
- e. Banyak pengguna melaporkan kurva belajar yang cukup curam Dibandingkan dengan Kompetisi.
- f. Peserta didik harus mendaftar di sistem untuk memulai
- g. Sayangnya, tidak ada utusan untuk peserta didik. lagi Fitur yang menarik adalah diskusi terbuka antara rekan-rekan lakukan banyak hal.
- h. Schoology tidak hanya menargetkan bisnis tetapi juga sekolah dan Universitas.

III. Edmodo

[1]. Konsep

Edmodo adalah platform *microblogging* pribadi yang dirancang untuk pendidik dan peserta didik dengan mempertimbangkan privasi peserta didik. Pendidik dan peserta didik dapat berbagi catatan, tautan, dan dokumen. Edmodo adalah platform pembelajaran sosial untuk pendidik atau pendidik, peserta didik atau peserta didik, orang tua atau orang tua, yang dikembangkan oleh Nickborg dan Jeff O'Hara pada akhir 2008. Edmodo adalah salah satu aplikasi media dengan begitu banyak fitur untuk mendukung pembelajaran. Yang terpenting, akun Edmodo Anda gratis untuk digunakan dan dirancang untuk digunakan juga untuk pembelajaran di sekolah. Karena Edmodo berbasis sekolah dan mendukung proses pembelajaran,

Edmodo hadir dengan berbagai aktivitas pembelajaran seperti kuis, tugas, survei, buku nilai, perpustakaan, rencana penghargaan, dan kode orang tua. Untuk materi, Edmodo mendukungnya dalam bentuk file dan link (Kamarga, 2011). Edmodo memberi peserta didik berbagai peluang untuk memanfaatkan fasilitas yang ada dan menyediakan akses ke sumber referensi tanpa batas (Darmawan, 2013).

Edmodo merupakan media yang dapat digunakan pendidik dalam kegiatan pembelajarannya. Media *online* yang dapat diakses secara bebas ini berfungsi penuh dan mudah digunakan. Edmodo dapat membantu pendidik membangun kelas *virtual* berdasarkan pembagian kelas yang sebenarnya di sekolah. Kelas memiliki tugas, tes, dan poin di akhir setiap pelajaran.

[2]. Langkah-langkah

1. Membuat akun Edmodo untuk Pendidik

- 1) Buka browser Anda (Chrome, Mozilla, dll) dan buka tautan berikut: <https://www.edmodo.com/>
- 2) Kemudian pilih Saya seorang pendidik atau *"I'm a Teacher"*.



Gambar 63 Halaman muka Edmodo

- 3) Kemudian masukkan alamat email dan kata sandi Anda dan klik **Daftar Gratis**.
- 4) Kemudian masukkan nama dan klik Next.

Gambar 64 Pengisian nama di formulir

- 5) Cari sekolah. Jika tidak ingin diisi, pilih Lewati untuk melanjutkan.

Gambar 65 Mencari sekolah

- 6) Terhubung dengan teman-teman Anda. Jika tidak ingin diisi, pilih Lewati untuk melanjutkan.

Gambar 66 Menghubungkan ke teman-teman

- 7) Pilih salah satu opsi "Siapkan kelas pertama" atau "Bekerja dengan pendidik". Opsi pertama digunakan oleh pendidik yang ingin membuat kelas *online* untuk melaksanakan proses belajar mengajar, dan opsi kedua adalah berpartisipasi dalam diskusi dengan pendidik lain dan bertukar pikiran.
- 8) Kemudian klik langkah Pertama.



Gambar 67 Tampilan untuk pembuatan kelas

- 9) Akun Edmodo pendidik telah berhasil dibuat. Bagikan kode kelas Anda untuk mengundang peserta didik ke kelas Anda. Jika tidak, itu akan muncul di area yang disorot merah di bawah



Gambar 68 Akun berhasil di buat

2. Membuat akun Edmodo untuk Peserta Didik

- 1) Buka browser Anda (Chrome, Mozilla, dll) dan buka tautan berikut:
<https://www.edmodo.com/>

- 2) Kemudian pilih "**Saya seorang peserta didik**" atau "**I'm a Student**"
- 3) Kemudian masukkan nama depan dan belakang Anda, kode kelas yang diberikan oleh pendidik Anda, nama pengguna, email, kata sandi, dan ID lainnya, lalu pilih **Daftar gratis**.



Gambar 69 Pengisian data pembuatan akun

- 4) Akun Edmodo peserta didik sekarang berhasil dibuat. Anda dapat dengan cepat melihat apakah ada masalah dan membagikan kode Anda kepada orang tua Anda. Ditunjukkan dalam kotak merah pada gambar di bawah, orang tua dapat melacak kemajuan pendidikan dan pembelajaran Anda.



Gambar 70 Akun peserta didik berhasil di buat

3. Membuat akun Edmodo untuk Orang Tua

1. Buka browser Anda (Chrome, Mozilla, dll) dan buka tautan berikut: <https://www.edmodo.com/>
2. Kemudian pilih "**I'm a parent**".



Gambar 71 Laman awal Edmodo untuk orang tua

3. Masukkan nomor ponsel, alamat email, dan kata sandi Anda, lalu pilih tombol "Buat Akun".



Gambar 72 Pengisian data pembuatan akun

4. Kemudian masukkan kode verifikasi yang telah dikirimkan ke nomor HP melalui SMS > lalu klik Next.



Gambar 73 Kode verifikasi orang tua

5. Setelah itu isi nama depan dan nama belakang Anda > lalu klik Let`s go!



Gambar 74 Pengisian nama pembuatan akun

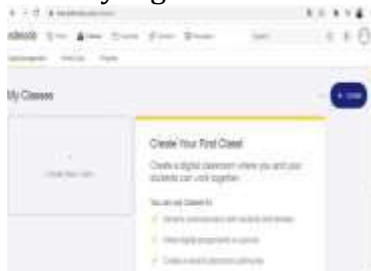
6. Maka akun edmodo untuk orangtua telah berhasil dibuat. Mintalah kode dari anak Anda untuk dapat memantau proses pendidikan dan pembelajaran anak Anda



Gambar 75 Akun berhasil di buat

4. Membuat Kelas Edmodo

1. Klik bagian Kelas, lalu klik Buat. Setelah masuk ke akun edmodo yang dibuat



Gambar 76 Laman awal pembuatan kelas

2. Sebelum itu, klik fungsi di bilah navigasi atas dengan menu Kelas, lalu klik di atasnya. Kemudian klik lagi pojok kanan untuk menampilkan menu Create. Lengkapi menu yang dibutuhkan.



Gambar 77 Formulir pembuatan kelas

3. Selanjutnya, kita akan menghadapi pembuatan kelas.



Gambar 78 Laman lanjutan pembuatan kelas



Gambar 79 Tampilan mengundang peserta didik

4. Silakan isi bagian topik yang ingin Anda jadikan topik. Jika sudah selesai, klik menu *Create* di pojok kiri bawah

- Menambah peserta didik untuk mengikuti kursus *online*. Setelah itu akan muncul menu berikut. Di sini, kami menyarankan Anda menambahkan peserta didik untuk menghadiri kelas *online* yang Anda buat sebelumnya. Kemudian klik Undang.
- Kode kelas *online* untuk peserta didik berikut akan muncul kotak notifikasi seperti pada gambar



Gambar 80 Kode kelas untuk peserta didik

- Kemudian cukup salin kodenya dan bagikan dengan peserta didik yang sudah terdaftar di kelas untuk mencegah peserta didik dari kelas lain menghadiri kelas.
- Siap menggunakan kelas



Gambar 81 Kelas selesai dibuat

5. Membuat Daftar Penugasan

- Klik tombol plus biru untuk menampilkan daftar dan klik Buat Tugas.



Gambar 82 Laman awal pembuatan tugas

2. Saat halaman Tugas muncul, masukkan data yang valid untuk detail tugas dan klik Tetapkan untuk melanjutkan ke proses selanjutnya.



Gambar 83 Deskripsi pembuatan tugas

3. Setelah itu, Anda akan dibawa ke halaman di mana Anda dapat mengatur tanggal pengiriman tugas dan siapa yang akan menerima tugas. Tetapkan tanggal agar peserta didik dapat memahaminya. "Kunci setelah tanggal jatuh tempo" berarti peserta didik tidak akan dapat mengunggah tugas setelah tanggal tersebut.



Gambar 84 Setting pembuatan tugas

4. Selanjutnya, jika Anda ingin menilai tugas, tambahkan ke buku nilai.



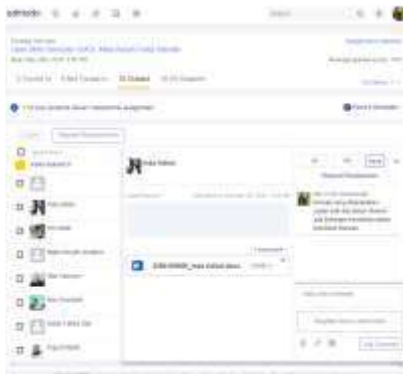
Gambar 85 Tampilan tugas berhasil di buat

5. Ketika seorang peserta didik memilih tugas, pemberitahuan akan ditampilkan nanti atau area posting akan menunjukkan bahwa seluruh tugas telah dikirimkan. Untuk mengirimkan ulasan, cukup klik pada kata "kirim".



Gambar 86 Contoh tampilan tugas

6. Setelah itu, halaman ringkasan tinjauan akan ditampilkan. Pendidik dapat melihat, mengomentari, dan menilai file yang dikirimkan oleh peserta didik.



Gambar 87 Tampilan tinjauan

7. Jika Anda dapat segera kembali ke beranda atau profil Anda

6. Membuat Quiz

Di era digital ini, Anda juga bisa melakukan berbagai aktivitas melalui internet. Sebelumnya, Anda membutuhkan lembar tanya jawab untuk melaksanakan ujian, kuis, dan kegiatan evaluasi pembelajaran lainnya, tetapi sekarang Anda dapat menyederhanakannya dengan bantuan fungsi LMS. Edmodo memiliki fitur kuis yang membantu pendidik lulus ujian *online* seperti kuis, ujian dan ulangan. Kuis ini juga disimpan di fungsi perpustakaan sehingga Anda dapat menggunakannya lagi di masa mendatang jika Anda mau.



Gambar 88 Laman awal Edmodo

Untuk membuat kuis, cukup pilih kuis lalu klik tombol Buat Kuis. Sementara itu, jika Anda ingin menggunakan pertanyaan yang sudah ada, klik muat pertanyaan yang telah dibuat sebelumnya dan pilih pertanyaan yang ingin Anda gunakan. Langkah selanjutnya adalah sebagai berikut:

Masukkan detail kuis terkait judul dan penjelasan cara mengikuti kuis.



Gambar 89 Membuat detail kuis

- 1) Kemudian melanjutkan kuis. Di bagian ini Anda dapat memilih format pertanyaan yang Anda inginkan, beserta bobot dan jawaban yang benar untuk setiap pertanyaan. Berikut ini adalah contoh penulisan setiap soal:



Gambar 90 Penulisan quiz dalam bentuk multiple choice



Gambar 91 Penulisan quiz dalam bentuk short answer



Gambar 92 Penulisan quiz dalam bentuk Fill in the blanks



Gambar 93 Penulisan quiz dalam bentuk True/false



Gambar 94 Penulisan quiz dalam bentuk *Matching*

2) Setelah selesai, klik tombol Tetapkan untuk melanjutkan. Setelah itu, halaman pengaturan kuis akan ditampilkan. Halaman ini menunjukkan siapa yang akan menerima kuis, tanggal kuis diambil, durasi proses, dan bagaimana kuis akan dinilai. Selain itu, jika kuis *online* tidak memungkinkan, Anda dapat mencetak pertanyaan Anda.



Gambar 95 Laman pengaturan kuis

3) Di bawah ini adalah contoh penilaian



Gambar 96 Contoh penilaian

7. Mengirimkan Tugas

Fitur ini memegang peranan paling penting dalam mendukung tugas pendidik bagi peserta didik. Dengan fitur tugas ini, Edmodo memberikan layanan kepada pendidik untuk memberikan tugas kepada peserta didik secara lebih efektif dan efisien. Saat memberikan tugas, pengajar dapat menyertakan file, dokumen, tautan, dan sumber daya lain yang ingin mereka sajikan. Tugas untuk fitur ini juga mudah. Cukup unggah dokumen akhir dan tekan putaran ini untuk mengumpulkan tugas. Tugas yang ditentukan dapat digunakan kembali oleh pendidik nanti dan secara otomatis disimpan dalam fungsi perpustakaan.

1. Di halaman depan kelas, klik *Buat* di halaman kelas, pilih *Tetapkan*, lalu pilih *Create*



Gambar 97 Halaman muka Edmodo

2. Kemudian masukkan tugas yang ingin Anda kirimkan dan terakhir klik Tetapkan



Gambar 98 Tampilan upload tugas

3. Pilih waktu atau tenggat waktu untuk mengirimkan tugas. Lalu klik Assign dan selesai.



Gambar 99 Tampilan settings pengiriman tugas

[3]. Kelebihan dan Kelemahan Edmodo

Kelebihan Edmodo menurut Shelly & Vermaat (2011):

- a) Edmodo membantu pendidik menulis pesan dan melakukan tes *online* dalam kelompok
- b) Edmodo juga memungkinkan peserta didik untuk memposting artikel dan blog yang terkait dengan rencana pelajaran mereka, seperti yang diarahkan oleh pendidik.
- c) Pendidik dapat menggunakan Edmodo untuk mengembangkan ruang diskusi di mana peserta didik dapat berkomunikasi pada saat yang sama. Ini berarti pendidik juga dapat menggunakan Edmodo

untuk mengajar, menugaskan, dan berdiskusi dengan peserta didik secara *online* pada saat yang bersamaan.

Menurut Wankel (2011:26), kelebihan Edmodo adalah:

- a) Kirim file, gambar, video, dan tautan dengan mudah
- b) Kirim pesan khusus ke pendidik
- c) Buat grup diskusi individu untuk kelas atau topik tertentu Dengan kata lain, lingkungan yang aman bagi peserta didik baru
- d) Pesannya lebih mudah dipahami dan tidak dibatasi oleh jumlah karakter

Sedangkan menurut Pierpaolo Vittorini (2012), kekurangan Edmodo adalah:

- a) Komunikasi peer-to-peer terjadi di seluruh dunia dalam kelompok karena tidak ada kesempatan untuk mengirim pesan tertutup antara sesama peserta didik.
- b) Kurangnya fungsionalitas obrolan yang biasa ditemukan di jejaring sosial (Facebook, Twitter, Myspicae) yang menggunakan area untuk obrolan langsung
- c) Kurangnya album foto dan opsi penandaan seperti jejaring sosial lainnya, edmodo hanya berfungsi dengan jenis file umum dan tidak mengizinkan penandaan atau penandaan Artinya, itu tidak menerapkan banyak halaman atau tampilan yang dapat dilihat pengguna
- d) Urutan isi dalam seri dapat dijelaskan secara terbuka, tetapi struktur edmodo adalah pendidikan informal

Sedangkan pendapat lainnya mengenai Kekurangan menurut Edmodo berikut ini:

- a) Seperti halnya Schoology, pengajar perlu memastikan anak didik mendaftar sendiri sebelum membuka kursus.
- b) Aplikasi pada iPad sudah dikritik lantaran membingungkan. Operasi sederhana misalnya mengunggah arsip contohnya perlu langkah yg rumit & tampak berlebihan.
- c) Pengumuman & posting liputan hanya bisa ditampilkan pada urutan kronologis. Akibatnya, dasbor mungkin terlihat berantakan.
- d) Fitur buat menciptakan kuis lebih sedikit opsi & type. Seperti pada Schoology, nir terdapat pesan antar pelajar. Secara keseluruhan, Edmodo sangat cocok buat pengajar sekolah. Dari perspektif aturan lantaran gratis.

Berikut merupakan beberapa perbandingannya:

- 1) Pengajar diundang buat berkomunikasi menggunakan pengajar lain menggunakan donasi fitur kerja sama Edmodo
- 2) Catatan Edmodo memungkinkan anak didik buat menembak pertanyaan cepat, menunjukkan apa yg biasa kita kenal sebagai `status` pada jejaring sosial.
- 3) Penyimpanan terorganisir menggunakan baik buat dokumen. Serta cepat, aman, menggunakan arsip & folder yg mampu dibagikan secara pribadi.
- 4) Kemampuan buat menciptakan grup anak didik yg lebih kecil pada suatu kelas

BAB III

PEMBELAJARAN ONLINE DI MASA PANDEMI

COVID-19



A. Perencanaan Pembelajaran Online Di Masa Pandemi Covid-19

Dalam pembelajaran *online*, keberadaan kelas tempat berlangsungnya pembelajaran digantikan oleh kelas virtual yang disebut dengan sistem manajemen pembelajaran “LMS”. Keadaan infrastruktur dan sumber daya manusia dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh. Membuat RPS membutuhkan pembelajaran yang sistematis dan merancang perangkat pembelajaran lain yang dapat diterapkan secara efisien dan efektif dalam proses pembelajaran. Alat evaluasi, rencana tugas, bahan ajar. Di antara model desain pembelajaran yang populer, buklet ini secara singkat memperkenalkan tahap dari model ADDIE. Level model ini dilakukan secara sistematis, logis, dan terstruktur untuk memastikan tercapainya hasil belajar lulusan (CPL).



Gambar 100 Level model perencanaan pembelajaran *online*

Tingkat desain pembelajaran dilakukan setidaknya pada tingkat berikut:

- a) Identifikasi CPL yang dikreditkan ke kursus.
- b) Mengembangkan hasil belajar mata kuliah khusus (CPMK) berdasarkan CPL yang dikenakan pada MK.
- c) Mengembangkan subCPMK. Ini adalah keterampilan akhir yang direncanakan untuk setiap fase pembelajaran dan dikembangkan berdasarkan CPMK.
- d) Melakukan analisis pembelajaran untuk memberikan gambaran kepada peserta didik tentang fase-fase pembelajaran yang akan mereka lalui.
- e) Melakukan analisis kebutuhan pembelajaran untuk mengetahui keluasan dan kedalaman materi dan perangkat pembelajaran yang dibutuhkan.
- f) Mengidentifikasi indikator pencapaian SubCPMK sebagai keterampilan akhir yang direncanakan pada setiap tingkat pembelajaran untuk memenuhi CPL.
- g) Penetapan kriteria evaluasi berdasarkan indikator kinerja sub-CPMK dan pengembangan perangkat evaluasi pembelajaran.
- h) Pemilihan dan pengembangan bentuk pembelajaran, metode pembelajaran dan tugas pembelajaran sebagai pengalaman belajar.
- i) Pengembangan bahan ajar dan bahan ajar berupa sumber belajar yang sesuai.
- j) Mengembangkan dan mengevaluasi pembelajaran. Penilaian pembelajaran terdiri dari penilaian formatif awal yang bertujuan untuk memperkuat proses pembelajaran. Kedua, penilaian komprehensif yang bertujuan untuk menentukan hasil belajar peserta didik.

Pembelajaran *online* dilakukan dalam tiga tahap: persiapan (perencanaan), proses pelaksanaan, dan evaluasi. Berikut adalah penjelasan dari fase-fase tersebut.

1. Membuat Desain/Rancangan Pembelajaran.

Membuat rancangan pembelajaran daring merupakan langkah pertama persiapan dalam pembelajaran. Pada dasarnya dalam sebuah rancangan pembelajaran meliputi unsur-unsur yaitu:

- a) **Tujuan pembelajaran;** Tujuan pembelajaran meliputi tiga domain, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik, atau dikenal dengan istilah taksonomi Bloom. Kognitif adalah hasil belajar berupa kemampuan otak dalam menerima, mengolah, dan menggunakan informasi, atau dikenal dengan istilah *intellectual skills*.
- b) **Materi Pembelajaran;** Materi adalah rincian materi dan termasuk dalam mata pelajaran yang bersangkutan. Materi dapat disajikan dalam bentuk buku teks, modul, dikte, handout, buku referensi, monografi, dan lain-lain dari berbagai sumber belajar
- c) **Metode pembelajaran;** pembelajaran *online* ini meliputi diskusi, ceramah, tanya jawab, demonstrasi, tugas, kesadaran peserta didik, *brainstorming*, diskusi kelompok fokus, berbagi pengetahuan aktif, semua orang menjadi pendidik di sini, pencarian informasi, dan banyak lagi. Anda dapat menggunakan metode apa pun. Dan ini bisa disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan.
- d) **Sumber pembelajaran;** Pembelajaran daring memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mencari sumber pembelajaran dengan mudah dan cepat secara *online*. Kemudahan untuk memperoleh sumber pembelajaran secara daring/*online* ini menjadi keutamaan atau kelebihan dalam pembelajaran daring. Meski demikian, jika peserta didik ingin belajar lewat

buku atau perpustakaan langsung, maka kondisi sekarang tentu sulit.

- e) **Media pembelajaran;** Banyak aplikasi yang bisa dipakai sebagai media pembelajaran daring, seperti *elearning* kampus, google classroom, google meet, zoom meeting, skype, Couldx by Telkomsel, aplikasi meeting yg dikembangkan kampus, video call via line group, whatsapp group , siaran langsung via facebook, siaran langsung via youtube, siaran langsung via instagram, rekaman video pembelajaran via channel you tube, dan sebagainya.
- f) **Alokasi waktu;** Waktu pendidik pada saat pembelajaran *online* harus sesuai dengan jadwal dan jam pelajaran yang telah ditentukan. Namun, melamar atau melamar pendidikan atau pembelajaran *online* dapat mengakibatkan pemborosan waktu dan kekurangan waktu. Hal ini tergantung pada bagaimana materi dikomunikasikan, seperti media yang digunakan dan strategi pembelajaran yang digunakan.

2. **Persiapkan segala sesuatu yang berhubungan dengan pembelajaran *online*.**

Untuk mempermudah proses pembelajaran *online*, ada beberapa hal penting yang perlu diperhatikan dalam langkah kedua persiapan pembelajaran *online*.

- a) **Kondisi dan lokasi;** Pembelajaran *online* menuntut mengetahui status peserta didik baik dari segi kemampuan membeli dana, sarana komunikasi yang tersedia, kemampuan menggunakan aplikasi, ketersediaan sks dan alokasi, dan sebagainya. Begitu pula dengan tempat tinggal peserta didik, baik yang tinggal di kota

maupun yang jauh dari kota. Kondisi dan lokasi ini penting untuk membantu pengajar dengan mudah menentukan media, sumber, strategi, dan pembelajaran *online* mana yang digunakan.

b) **Kinerja jaringan internet;** Kekuatan jaringan internet sangat penting untuk diketahui dan dipersiapkan, karena kelancaran pembelajaran online sangat bergantung pada kekuatan jaringan internet. Tentu saja, ini tergantung pada posisi peserta didik. Jika peserta didik tinggal jauh dari kota dan tinggal di pedesaan atau desa yang sulit menerima sinyal internet, maka akan mempengaruhi kelancaran pembelajaran online. Oleh karena itu, pendidik perlu memahami kekuatan jaringan internet peserta didik untuk memfasilitasi desain media, sumber, dan strategi pembelajaran online untuk diterapkan.

c) **Menggunakan media pembelajaran online;** Seperti yang dijelaskan pada poin a, perlu diketahui kondisi peserta didik, seperti media dan alat yang digunakan peserta didik dalam pembelajaran online. Selain itu, media yang dimiliki dan digunakan oleh pendidik harus diperhatikan. Semakin canggih media yang Anda gunakan, semakin mudah untuk merancang strategi pembelajaran Anda. Media pembelajaran online yang tersedia antara lain video conference, zoom conference, YouTube streaming, webins, chat, email, video kuliah pengantar, LMS, E-Learning kampus, Google classroom, Google Meet, Skype, Couldx Telkomsel, melalui grup Line. Termasuk video call dan WhatsApp. Grup, siaran langsung melalui Facebook, siaran langsung melalui YouTube, siaran langsung melalui

Instagram, rekaman video tutorial melalui saluran YouTube, dll. pendeknya Urutkan peringkat dengan 3 M (media, materi, metode). Media dan metode yang digunakan dapat mempengaruhi keberhasilan penyampaian materi kepada peserta didik. Bahan dan media memiliki pengaruh besar pada bagaimana mereka digunakan. Metode dan materi pembelajaran online digunakan dengan baik dan dikomunikasikan dengan cara yang ramah media. Oleh karena itu, penting untuk memperhatikan hal ini ketika belajar 3M online. Pendidik juga perlu merancang penilaian yang digunakan untuk mengukur keberhasilan pembelajaran online.

3. Persetujuan dengan peserta didik sebelum kuliah.

Setelah merancang *Online Learning Design* (RPS) dan course outline serta mempersiapkan hal-hal yang berkaitan dengan pembelajaran *online*, langkah selanjutnya adalah mencapai kesepakatan dengan peserta didik. Koordinasi dengan peserta didik diperlukan untuk memastikan kelancaran proses implementasi pada langkah selanjutnya. Anda harus menyetujui hal berikut:

1. Pengajar dan peserta didik menentukan media *online* yang digunakan dalam perkuliahan agar terbuka untuk semua peserta didik.
2. Instruktur memiliki kelas *online* yang ditetapkan
3. Peserta didik membuat grup WhatsApp dan banyak lagi. Dengan kata lain, menugaskan pendidik kelas untuk memfasilitasi komunikasi dengan pendidik
4. Pendidik dan peserta didik mengkomunikasikan jadwalnya

B. Pelaksanaan Pembelajaran Online Di Masa Pandemi Covid-19

Fase implementasi merupakan fase yang paling penting dan penting karena proses implementasi berdampak signifikan terhadap pencapaian tujuan pembelajaran yang diformalkan, termasuk pembelajaran *online*. Tentunya proses pembelajaran *online* dilakukan dengan menggunakan atau memanfaatkan teknologi dan semua media aplikasi pembelajaran *online*. Proses pelaksanaan pembelajaran *online* terdiri dari tiga fase:

1. Fase pengantar pembelajaran *online*

Selama fase persiapan, Anda dapat melakukan beberapa langkah, seperti:

- a) Pengajar menyapa, mengadakan dan menghadiri perkuliahan melalui media aplikasi yang digunakan dalam perkuliahan *online*.
- b) Memperkenalkan peserta didik sangat penting dalam pembelajaran *online* untuk membangun interaksi yang baik antara pendidik dan peserta didik. Oleh karena itu, Anda diperbolehkan menggunakan media *online* seperti Zoom dan Google Meet di awal sesi perkuliahan Anda
- c) Instruktur mengajukan kontrak kuliah (aturan kuliah *online*, jadwal dan waktu, sistem perkuliahan, tugas yang dilakukan oleh peserta didik, format ujian, dll).
- d) Instruktur akan menjelaskan tujuan pembelajaran sesuai RPS yang dibuat dan garis besar mata kuliah (jika tersedia). Materi pembelajaran *E-Learning* tetap memperhatikan mata pelajaran CP, materi yang dikembangkan, keterampilan akhir yang diharapkan, dan pengalaman belajar peserta didik. Saat merancang materi, pendidik gaya *E-Learning* dapat mempertimbangkannya, apakah sebagian (dicampur) atau lengkap (lengkap). Dalam pembelajaran *E-*

Learning penuh, instruktur harus memasukkan topik CP, materi yang dikembangkan, keterampilan penyelesaian yang diharapkan, dan pengalaman belajar peserta didik pada perangkat / platform modular / IT tertentu dari setiap pertemuan hingga akhir kuliah. Konten yang dikembangkan harus selaras dengan pengembangan domain pengetahuan dan meningkatkan literasi digital.

- e) Pengajar juga perlu mengkomunikasikan langkah-langkah/aturan pelaksanaan pembelajaran atau SOP pembelajaran *online* yang akan dilakukan di mata kuliah yang mereka ajar. SOP tidak mengikat. Dengan kata lain, itu adalah tanggung jawab setiap instruktur untuk menetapkan aturan untuk kuliah. SOP ini membantu peserta didik mempelajari aturan yang disepakati selama pembelajaran *online* dan memungkinkan pendidik dan peserta didik bekerja sama untuk memotivasi mereka untuk belajar.

Agar pelaksanaan pembelajaran daring dapat berjalan dengan lancar, sangat penting untuk menjunjung tinggi kode etik yang harus dipatuhi bersama.

a. Etika dalam Interaksi Pembelajaran *Online*:

- 1) Masuk dengan nama asli Anda
- 2) Gunakan headphone
- 3) Matikan suara mikrofon dan klik simbol tangan untuk menyela
- 4) Nonaktifkan video saat tidak diminta oleh tuan rumah
- 5) Berikan izin kepada tuan rumah melalui obrolan saat meninggalkan ruangan
- 6) Penggunaan fasilitas/fungsi yang benar dan bertanggung jawab

- 7) Mempelajari materi dan menyelesaikan tugas/ujian tepat waktu

b. Etika berkomunikasi di media sosial:

- 1) Jangan membagikan informasi pribadi
- 2) Gunakan kata-kata yang tepat dan sopan
- 3) Menghargai karya orang lain
- 4) Tinjau keaslian berita
- 5) Opini berdasarkan data dan fakta nyata
- 6) Menghindari penyebaran SARA, asusila dan pornografi
- 7) Hindari media sosial jika Anda sedang emosional

c. Etika berkirim pesan:

- 1) Perhatikan waktu pengiriman pesan
- 2) Menggunakan bahasa yang baik dan benar
- 3) Mulailah dengan salam
- 4) Sertakan identitas pengirim
- 5) Tuliskan tujuan Anda dengan ringkas
- 6) Minta maaf jika perlu
- 7) Akhiri dengan ucapan terima kasih dan salam

d. Etiket Email:

- 1) Alamat email atau foto mewakili identitas pengirim
- 2) Isi subjek dengan benar
- 3) Isi badan email dengan bahasa yang benar, diawali dengan salam, memperkenalkan identitas pengirim, memperjelas tujuan, dan diakhiri dengan ucapan terima kasih dan salam
- 4) Jika Anda ingin melampirkan sesuatu, pastikan lampirannya tersedia
- 5) Baca dan periksa kembali sebelum mengirim

Sebelum melaksanakan pembelajaran daring dengan bertatap maya, ada hal-hal yang harus diperhatikan baik sebelum maupun saat daring dilakukan. Sebelum daring, pastikan:

- 1) Stabilitas internet, siapkan cadangan jaringan berbagi dari HP jika diperlukan
- 2) Perangkat headset berfungsi dengan baik
- 3) Ketenangan lingkungan
- 4) Nyalakan (suarkan) suara saat berbicara
- 5) Jarang melakukan gerakan fisik

Berikut adalah beberapa hal yang perlu diingat saat berselancar di Internet:

- e) Sandaran kursi tidak terlalu terang, akan menimbulkan efek silau
- f) Posisi kamera perangkat tidak boleh terlalu rendah
- g) Perangkat tidak boleh terlalu dekat dengan wajah, agar layar dapat menangkap interaksi tangan saat berbicara
- h) Biasakan mematikan perangkat Anda saat Anda tidak berbicara
- i) Perhatikan strategi engagement saat aktivitas *online* cukup lama, misal berhenti setiap 15 menit lalu berinteraksi

2. Tahap Inti Pembelajaran *Online*

Di bawah ini adalah langkah-langkah untuk tahap pembelajaran inti.

- a. Instruktur akan memberitahu Anda topik materi yang diberikan dalam kuliah.
- b. Materi akan disampaikan sesuai dengan desain materi pembelajaran RPS.
- c. Penyajian materi menggunakan strategi dan metode interaktif tergantung dari media atau aplikasi pembelajaran *online* yang digunakan.
- d. Jelajahi pembelajaran dengan mengumpulkan informasi dari berbagai sumber pembelajaran atau tautan digital (*online*).

- e. Minta peserta didik mempresentasikan hasil pekerjaannya untuk meningkatkan keterampilannya. Pelajaran inti ini tentu tidak mutlak.
- f. Kreativitas pendidik dalam pengembangan fase pembelajaran inti sangat penting untuk membuat pembelajaran lebih beragam dan menarik.

3. Tahap akhir pembelajaran *Online*

Tahap akhir dari langkah pembelajaran *online* adalah sebagai berikut.

- a. Dalam pembelajaran *online* ini, pengajar akan mendampingi peserta didik hingga akhir masa studi.
- b. Instruktur mengevaluasi pekerjaan peserta didik dan memberikan umpan balik *online* pada setiap tugas.
- c. Pendidik memberikan penghargaan kepada peserta didik atas pekerjaannya.
- d. Diakhiri dengan doa dan salam.

Semua tahapan belajar di atas dapat dilakukan oleh instruktur dengan mode belajar yang berbeda

C. Evaluasi Pembelajaran Online Di Masa Pandemi Covid-19

Evaluasi pembelajaran *online* dilakukan dengan memanfaatkan teknologi dan berbagai media sosial atau aplikasi pembelajaran. Ada dua bentuk evaluasi pembelajaran *online*: a) Evaluasi proses. b) Evaluasi hasil belajar. Evaluasi atau proses evaluasi seharusnya tidak hanya menilai minat, perhatian, aktivitas dan keterlibatan peserta didik belajar, tetapi juga seberapa baik tujuan pembelajaran telah tercapai. Hasil belajar dapat dievaluasi dalam bentuk pembagian 30% untuk ujian tengah semester (UTS), bagian 30% untuk pekerjaan rumah, dan bagian 40% untuk ujian akhir semester (FH). Peningkatan

dilakukan melalui berbagai media *online* seperti WhatsApp, Google Classroom, Google Meet dan Google Zoom, WhatsApp. Dalam pembelajaran *online*, mengevaluasi hasil belajar lebih mudah daripada evaluasi proses. Penilaian proses lebih sulit dilakukan karena berjauhan dan tidak memiliki kendali langsung terhadap peserta didik, tidak secara khusus secara individu. Kegagalan mungkin saja terjadi. Oleh karena itu, instruktur membutuhkan kreativitas dalam menilai proses.

Penilaian adalah bagian dari kurikulum. Standar Penilaian Pembelajaran adalah tentang standar minimal untuk menilai proses dan hasil belajar peserta didik dalam rangka mencapai hasil belajar pascasarjana. Penilaian pembelajaran yang dilakukan harus memperhatikan keselarasan dengan visi dan misi, profil lulusan, program studi CPL, mata kuliah CP dan karakteristik pembelajaran

1. Prinsip Penilaian. Prinsip evaluasi meliputi

- 1) **Pendidikan;** memotivasi mereka untuk meningkatkan program dan metode pembelajaran mereka dan mencapai hasil belajar
- 2) **Otentik;** berorientasi pada proses pembelajaran yang sedang berlangsung dan hasil belajar yang mencerminkan kemampuan peserta didik
- 3) **Objektivitas;** penilaian yang kriterianya disepakati antara pendidik dan peserta didik, terlepas dari subjektivitas penilai dan penilai
- 4) **Akuntabel;** penilaian dilakukan sesuai prosedur dan standar yang jelas, disepakati di awal perkuliahan, dan dipahami oleh peserta didik
- 5) **Transparansi;** Evaluasi Program dan Hasil evaluasi dapat diakses oleh semua orang yang terlibat.

2. Teknik penilaian. Metode evaluasi terdiri dari observasi, partisipasi, unjuk kerja, ujian tulis, ujian lisan, dan angket. Alat evaluasi terdiri dari evaluasi proses

dalam bentuk rubrik dan/atau evaluasi hasil dalam bentuk portofolio atau draft karya. Hasil akhir dari evaluasi adalah integrasi dari berbagai metode dan alat evaluasi yang digunakan.

- 1) **Sikap dan nilai.** Penilaian sikap menekankan pada observasi, penilaian diri, penilaian antar peserta didik (peserta didik menilai kinerja masyarakat atau kelompok teman sebaya), dan aspek keimanan, kepribadian luhur, rasa percaya diri, disiplin, dan tanggung jawab, dilakukan melalui evaluasi sampingan. Berurusan dengan orang lain, lingkungan sosial, lingkungan alam, dan dunia serta peradabannya.
- 2) **Perolehan pengetahuan.** Untuk mengembangkan pemikiran kritis, kreatif, dan inovatif, penilaian pengetahuan diarahkan pada penggunaan tingkat berpikir yang lebih tinggi, studi kasus, pemecahan masalah, dan penggunaan jenis penilaian yang diarahkan pada pemikiran analitik kritis. Akuisisi pengetahuan dinilai dengan memilih satu atau kombinasi dari metode dan alat penilaian yang berbeda. Tes pengetahuan ini dapat berupa ujian tertulis dan ujian lisan *online*
- 3) **Keterampilan.** Penilaian bidang kompetensi meliputi magang, latihan. Peserta didik dapat meningkatkan keterampilan mereka melalui simulasi, latihan lapangan dan banyak lagi. Dalam beberapa kegiatan tersebut, fakultas menerapkan dan mengembangkan penilaian kompetensi melalui penilaian produk, proyek, rubrik, dan portofolio. Produk, proyek dan evaluasi portofolio dapat dilakukan pada individu dan kelompok

3. Mekanisme dan prosedur evaluasi. Mekanisme penilaian terdiri dari:

- 1) Membangun, menyediakan, menyepakati, dan mengevaluasi sesuai dengan RPP tahapan, teknik, alat, kriteria, indikator, dan bobot evaluasi antara evaluator dan evaluator.
- 2) Melakukan proses penilaian sesuai tahapan, metode, alat, kriteria, indikator, dan bobot penilaian, termasuk prinsip penilaian, dan memberikan umpan balik dan kesempatan kepada peserta didik untuk menantang hasil penilaian.
- 3) Mendokumentasikan proses belajar peserta didik dan evaluasi hasil secara bertanggung jawab dan transparan. Proses evaluasi meliputi tahap perencanaan, pemberian tugas atau pertanyaan, pengamatan kinerja, pengamatan kembali, dan pemberian nilai akhir. Proses evaluasi tahap perencanaan dapat dilakukan melalui evaluasi bertahap dan/atau evaluasi ulang.

4. Pelaksanaan evaluasi. Penilaian kinerja dilakukan sesuai dengan rencana pembelajaran. Evaluasi dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:

- 1) Instruktur atau tim instruktur.
- 2) Anggota fakultas atau tim fakultas, termasuk peserta didik, dan/atau
- 3) Instruktur atau tim fakultas dengan melibatkan stakeholders terkait.

5. Peringkat kursus. Skor mata kuliah merupakan kombinasi skor untuk semua komponen mata kuliah yang menunjukkan keberhasilan mata kuliah. Lingkup keberhasilan terkait dengan pedoman akademik yang terdapat dalam smart campus. Hasil ujian akan diunggah ke Smart Campus dalam waktu dua minggu setelah ujian instruktur kursus

D. Efektivitas Pembelajaran Online Di Masa Pandemi Covid-19

Tepatnya pada 2 Maret 2020, WNI memasuki wilayah yang tak terduga akibat pandemi virus Covid19. Hal ini berdasarkan pengumuman Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) bahwa Covid-19 adalah pandemi. Tanggapan pemerintah atas pengumuman ini adalah dengan diterbitkannya Surat Keputusan Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara dan Birokrasi Nomor 19 Tahun 2020 tentang Koordinasi Tata Kerja Organisasi Sipil Nasional. Terbitnya surat edaran ini untuk mencegah penyebaran Covid-19 di lingkungan instansi pemerintah yang mewajibkan seluruh instansi pemerintah untuk bekerja dari rumah (WFH). Kebijakan ini dilaksanakan untuk memutus mata rantai penyebaran wabah Covid-19 di wilayah satu negara Republik Indonesia (Raditya, dkk., 2020). Berdasarkan Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 4 Tahun 2020 tentang Penyelenggaraan Pendidikan di Masa Pandemi Covid-19, disebutkan bahwa proses pembelajaran dari rumah ke pembelajaran *online* dilakukan dengan memberikan pengalaman yang bermakna tanpa mencapainya. Penutupan universitas dan sekolah hanya bersifat fisik dalam artian gedung sekolah dan kampus akan ditutup, namun pembelajaran dan kegiatan administrasi lainnya akan tetap berlangsung di daerah-daerah terpencil. Pendidik dan pendidik akan terus belajar *online*, dan peserta didik akan dapat belajar *online* dari rumah mereka.

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia telah menerbitkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 (Covid-19) tentang Penerapan Kebijakan Edukasi Darurat Penyebaran Virus Corona. Ketentuan sebagai berikut:

- a. Pembelajaran *online*/jarak jauh dari rumah dilakukan untuk memberikan peserta didik pengalaman belajar yang bermakna tanpa keharusan menyelesaikan semua tugas silabus untuk perubahan kelas dan kelulusan.
- b. Belajar dari rumah dapat fokus pada kecakapan hidup dalam kaitannya dengan pandemi Covid-19.
- c. Kegiatan belajar dan tugas belajar di rumah dapat bervariasi antar peserta didik berdasarkan minat dan kondisi individu, termasuk mengatasi kesenjangan dalam akses rumah dan fasilitas belajar.
- d. Bukti atau hasil kegiatan belajar di rumah mendapat umpan balik kualitatif dan bermanfaat dari pendidik tanpa perlu memberikan skor/nilai kuantitatif

Sesuai dengan surat edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, upaya mewujudkan hak peserta didik untuk mengakses layanan pendidikan di masa pandemi Covid-19 dengan menerapkan pembelajaran jarak jauh atau proses pembelajaran daring Nomor 3 Tahun 2020 pada pencegahan penyakit virus corona (Covid-19). Lakukan segala cara untuk menekan penyebaran virus Covid 19. Penerapan sistem ini menjadikan aplikasi *online* seperti Zoom Cloud Meetings (ZCM) dan Google Class Room sebagai alternatif.

Meningkatnya tingkat penularan epidemi di seluruh wilayah memaksa sekolah untuk menerapkan kegiatan pembelajaran berbasis rumah (BDR) hingga setidaknya Oktober 2020; Penerapan BDR dalam jangka panjang menyulitkan sebagian pendidik karena tidak dipersiapkan secara memadai. Pelaksanaan kegiatan BDR juga bervariasi. Menurut beberapa penelitian;

- (i) Perbedaan kemampuan mengajar dan metode pembelajaran di antara pendidik,
- (ii) Perbedaan dukungan keuangan
- (iii) Perbedaan antara lingkungan

Ketersediaan tambahan berperan dalam mendukung atau menghambat implementasi BDR (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020; Arsendy, Sukoco, dan Purba, 2020). Namun, tidak jelas bagaimana perbedaan ini mempengaruhi ketidaksetaraan belajar antara peserta didik dari latar belakang yang berbeda. Di berbagai negara, ketimpangan pembelajaran menjadi perhatian berbagai pihak dan menjadi fokus pendidikan dan penelitian di masa pandemi (Oster, 2020; Sonnemann dan Goss, 2020).

Siap atau tidaknya institusi, pembelajaran *online* mendadak berlangsung di masa pandemi, sehingga menjadi pertanyaan apakah institusi siap melakukan pembelajaran *online*. Ketersediaan perangkat teknis milik institusi untuk mendukung proses pembelajaran, kemampuan pendidik dan staf untuk menggunakan teknologi, kemampuan peserta didik untuk menggunakan teknologi, pembatasan perangkat teknis milik peserta didik, kegagalan di rumah Akses Internet yang Stabil atau Batas Biaya dengan Metode Pembelajaran *Online* Tentu Mempengaruhi Kualitas Pembelajaran *Online*.

Tingkat prestasi adalah ukuran yang harus dicapai peserta didik dalam studi mereka. Pencapaian tujuan pembelajaran dapat dicapai dalam bentuk peningkatan pengetahuan, keterampilan dan keterampilan. Memahami efektivitas pembelajaran menjadi penting karena akan memberikan gambaran seberapa baik pembelajaran dapat mencapai tujuannya. Oleh karena itu, agar peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajarannya, diperlukan kegiatan pembelajaran yang inovatif untuk memudahkan peserta didik dalam belajar dan memungkinkan peserta didik untuk memahami konsep-konsep yang dikemukakan oleh pendidik.

Seperti yang dikatakan Nizam (Direktur Jendral Pendidikan Tinggi Kmenetrian Pendidikan dan Kebudayaan/ Dirjen Dikti Kemendikbud), kebutuhan pembelajaran *online* akibat pandemi Covid-19 membuat banyak perpendidikan tinggi membuat atau mengaktifkan aplikasi pembelajaran sendiri. Hal ini dilakukan untuk mendukung proses pembelajaran yang akan berlangsung dalam upaya menjembatani proses pembelajaran yang berjauhan. Meski ada kendala, proses pembelajaran tetap berjalan. Strategi pembelajaran *online* dirancang dengan berbagai cara yaitu penyampaian materi melalui forum diskusi *online*, pendalaman materi, penerapan ilmu melalui tugas *online*, dan pengukuran keberhasilan belajar melalui tes *online*, sedangkan pembelajaran tatap muka lebih menekankan pada diskusi, demonstrasi peserta didik, demonstrasi, dan praktik.

Pada tahap pengembangan, pengajar mengembangkan bahan ajar (ditulis sendiri atau menggunakan media yang ada di Internet berupa teks, slide presentasi, video, animasi), bahan tugas *online* sendiri, forum diskusi *online*, tes, dan pertanyaan. Dalam penerapan *E-Learning*, sebagian besar pengajar masih kesulitan untuk mengaktifkan kursus virtual (pembelajaran *online*), terutama saat mengunggah (materi, tugas forum diskusi, pengujian *online*). Namun demikian, proses pembelajaran *E-Learning* dimulai dengan desain proses pembelajaran dan berhasil dilaksanakan dengan dukungan banyak peserta dan fasilitas, terutama fasilitas teknis.

Teknologi informasi dalam ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya pada pendidikan formal, informal dan informal telah memberikan dampak positif bagi perkembangan dunia pendidikan. Seperti halnya teknologi komputer dan internet, fasilitas ini menyediakan fasilitas teknologi informasi untuk proses belajar mengajar berbasis

perangkat keras dan perangkat lunak. Sementara kecepatan mendapatkan informasi ditawarkan sebagai keunggulan, peluang multimedia yang membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif berdampak besar pada proses pendidikan dan pembelajaran dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era Industri 4.0. Teknologi informasi dan telekomunikasi yang murah dan mudah, menghilangkan keterbatasan ruang dan waktu yang secara tradisional membatasi dunia pendidikan. Beberapa konsekuensi logis yang terjadi adalah:

- (1) Peserta didik dapat dengan mudah mengambil mata kuliah dimana saja, tanpa dibatasi oleh institusi atau batas negara
- (2) Peserta didik dapat dengan mudah belajar dan berdiskusi dengan para ahli atau ahli mata pelajaran
- (3) Materi kuliah dapat dengan mudah diambil di berbagai belahan dunia tanpa bergantung pada universitas tempat peserta didik belajar di luar negeri.

Dengan menghilangkan acara tatap muka, kuliah *online* menjadi solusi untuk tetap menjaga pendidikan dan pembelajaran di tengah wabah virus corona (Purwanti & Krisnadi, 2020). Mengalihkan kegiatan pembelajaran ke pembelajaran di rumah tentu tidak seefektif pembelajaran di sekolah melalui pertemuan langsung antara pendidik dan peserta didik. Banyak lembaga yang perlu dipersiapkan untuk mendukung keberhasilan program pembelajaran berbasis rumah. Hal ini mencakup kesediaan orang tua untuk mendampingi anaknya mengikuti kegiatan pembelajaran. Membangun hubungan yang baik antara pendidik, peserta didik dan orang tua. Peralatan internet yang mendukung kegiatan belajar. Antusiasme peserta

didik untuk mengikuti *home study* seiring kemajuan teknologi.

Pembelajaran *online* merupakan solusi untuk melanjutkan kegiatan pendidikan dan pembelajaran (Rachmat & Krisnadi, 2020). Sistem pembelajaran *online* (dalam jaringan) adalah sistem pembelajaran yang tidak ada kontak langsung antara pendidik dan peserta didik, tetapi dijalankan secara *online* melalui jaringan internet. Pendidik perlu memastikan bahwa kegiatan belajar mengajar mereka terus berlanjut bahkan ketika peserta didik mereka di rumah. Sebagai solusi, pendidik harus mampu merancang media pembelajaran dengan menggunakan media *online* (*online*) sebagai sebuah inovasi. Kegiatan tutor menyebabkan peserta didik dan pendidik kehilangan kesempatan berinteraksi selama interaksi sosial, serta kehilangan kepedulian dan simpati. Situasi ini tentu tidak mudah bagi peserta didik, karena mereka diberikan tugas hanya untuk membantu mereka memahami kinerja dan penilaian kemampuan mereka. Selain itu, penugasan ditetapkan sebagai alternatif proses pembelajaran dan pembelajaran di sekolah membebani peserta didik dengan belajar di rumah. Pembelajaran harus dilakukan dalam skenario yang dapat meminimalkan kontak fisik antara peserta didik dan peserta didik lain, atau antara peserta didik dan pendidik. Berdasarkan Surat Edaran Mendikbud tentang Kebijakan Sekolah di Masa Pandemi, Mendikbud juga memberikan ketentuan bahwa proses pembelajaran dilakukan dari rumah untuk memastikan pembelajaran bermakna melalui pembelajaran *online* atau jarak jauh.

Di masa pandemi, berbagai alternatif aplikasi pembelajaran *online* semakin banyak dijual (Sherina, 2020). Pembelajaran *online* (in-network) dilakukan melalui berbagai aplikasi (Suhada et al., 2020). Peserta didik yang

perlu belajar secara *online* tentu mempengaruhi sistem pendidikan pendidik. Hal ini juga perlu memungkinkan peserta didik untuk belajar dari rumah. Ada berbagai platform yang menawarkan layanan pendidikan ini. Rumah Belajar Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Google Classroom, Edmodo, Ruang Pendidik, Zenius, Microsoft Office 365 for Education, Google Suite for Education, Your School, Smart Class, dan platform pendidikan lainnya. Perubahan kebiasaan presentasi ini bukannya tanpa masalah. Penggunaan media elektronik dalam pembelajaran di masa pandemi Covid-19 merupakan upaya untuk meningkatkan efektivitas dan kualitas praktik pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik. Penggunaan media pembelajaran akan berinovasi dalam penyajian materi pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas dan motivasi pendidik, menyajikan materi pembelajaran lebih jelas, memudahkan peserta didik memahaminya, serta mencapai tujuan dan standar pembelajaran. Ini telah ditetapkan. Pada dasarnya kegiatan pembelajaran mempunyai tujuan internal dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengelola dan mengembangkan kreativitasnya serta meningkatkan kemampuannya. Peserta didik diharapkan dapat memanfaatkan potensinya dan meningkatkan kinerjanya dengan memahami dan meningkatkan kemampuannya.

Sudiana, 2016 dalam penelitiannya menemukan bahwa penggunaan aplikasi "LMS" dari sistem manajemen pembelajaran seperti edmodo, schoology, geschool, Learnboost, dan Medidu sebagai fasilitas pembelajaran *online* memiliki efek yang sama pada aktivitas belajar peserta didik. Sefriani, dkk., (2021) menemukan dalam sebuah penelitian bahwa penggunaan aplikasi Edmodo dalam pembelajaran *online* efektif meningkatkan hasil belajar statistik peserta didik. (Wijaya & Sefriani, 2020)

telah menunjukkan dalam penelitiannya bahwa penggunaan media pembelajaran berupa aplikasi perangkat lunak efektif digunakan untuk pembelajaran. Hal ini sesuai dengan yang dilaporkan oleh Sefriani (Sefriani, R., Wijaya, I., & Radiyuli, 2018) bahwa media pembelajaran yang dikembangkan berupa aplikasi berbasis mobile mendukung pembelajaran dengan sangat efektif. LMS merupakan aplikasi open source yang dapat digunakan siapa saja untuk kegiatan belajar mengajar secara *online*. Aplikasi LMS yang belum dibayar antara lain edmodo, schoology, dan geschool.

Fembriani, Koroh, Pasmiyati, & Polin (2020) menunjukkan bahwa Edmodo efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada kategori sedang. Penggunaan LMS dalam perkuliahan *online* didukung oleh sebuah penelitian (Sefriani & Sepriana, 2020) yang membantu pendidik dan peserta didik berinteraksi dan mendiskusikan materi pembelajaran. Selain itu penelitian Wijaya & Arsyah (2015) juga menyatakan dalam penelitiannya bahwa aplikasi Edmodo mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini menunjukkan keefektifan aplikasi Edmodo sebagai LMS dalam perkuliahan fisika terapan dalam pembelajaran *online* di masa pandemi Covid-19. Implementasi pembelajaran *online* yang dilakukan oleh para pendidik di masa pandemi Covid-19 ketika melaksanakan pembelajaran *online* dengan menggunakan berbagai media dan aplikasi. Microsoft Team, Zoom, Google Meet dan Whatsapp Group belum sepenuhnya memanfaatkan media pembelajaran *online*. Secara optimal masih terdapat beberapa media pembelajaran *online* yang belum digunakan seperti Scholoogy, Google Suite, Wabex dan Edmodo. Tidak hanya untuk menjelaskan persamaan dan perbedaan pelaksanaan pembelajaran *online* di masa

94 | Dr. Farida R. Wargadalam, M.Si., dkk.

pandemi COVID-19. Kesamaan kedua lembaga dalam menerapkan metode pembelajaran *online* sejalan dengan arahan pemerintah, dan perbedaan antara kedua lembaga terletak pada penggunaan aplikasi pembelajaran yang berbeda dan disesuaikan dengan situasi peserta didik.

Menurut Mustakim (2020) dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa penggunaan media *online* atau *E-Learning* sangat efektif dalam melakukan pembelajaran *online*, namun pendidik harus meningkatkan beberapa hal untuk memaksimalkan efisiensi pembelajaran, seperti pemberian Materi dan pemberian tugas, pendidik harus mempertimbangkan lebih mungkin terjadi. Selanjutnya menurut Nguyen (2015) dalam penelitiannya tentang pembelajaran *online*, pembelajaran *online* sangat mudah diterapkan, namun belum bisa dikatakan lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran langsung atau tatap muka, karena perkembangan yang diperoleh peserta didik saat belajar *online* sangat tergantung pada situasi dan kondisi peserta didik. Berdasarkan temuan penelitian dan analisis hasil kuisioner dari sudut pandang orang tua, dampak positif pembelajaran *online* antara lain: orang tua merasa bahwa rasa solidaritas terhadap anaknya terus terbangun, dan mampu memantau aktivitas anaknya dan meminta bantuan anak di luar studi mereka. Mengenai dampak negatif dari pembelajaran *online*, orang tua terpaksa menjadi pendidik sukarela, dan beberapa orang tua kewalahan jika tidak mengerti/mengerti apa yang mereka bahas. Selain itu, sulit bagi orang tua untuk membagi jam kerja mereka dalam proses dukungan belajar, dan pada saat yang sama bahkan sulit untuk membantu dua atau lebih anak belajar pada saat yang sama, dan lebih banyak orang tua masih gagap. Secara teknis, mereka kewalahan dengan dukungan belajar anak-anak mereka

dan orang tua perlu mengalokasikan lebih banyak anggaran untuk kegiatan belajar *online* mereka.

Berikut ini merupakan kajian literature tentang efektivitas pembelajaran *online* telah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya.

Tabel 1 Penelitian Terdahulu Mengenai Efektivitas Pembelajaran *Online*

No	Peneliti	Hasil Penelitian
1	Nisye Frisca Andini	<p>a. Pembelajaran <i>online</i> berkelanjutan bagi peserta didik STKIP Ahlussunnah Bukittinggi sangat tidak efektif. Hal ini disebabkan karena kebosanan yang berulang-ulang hingga tercapai titik jenuh.</p> <p>b. Ditambah dengan kemampuan pendidik dan peserta didik dalam menggunakan internet, kurang dari separuh materi yang dapat diserap peserta didik masih rendah.</p> <p>c. Pembelajaran <i>online</i> dinilai sangat efektif bila dilakukan dari waktu ke waktu daripada terus menerus selama satu semester. Ke depan, pembelajaran <i>online</i> hanya akan dilakukan dalam kondisi tertentu yang tidak memungkinkan terjadinya tatap muka.</p> <p>d. Bencana alam tidak membuat pembelajaran menjadi membosankan, ditambah dengan meningkatnya keahlian pendidik bekerja dengan</p>

		<p>berbagai aplikasi <i>online</i>.</p> <p>e. Untuk mengefektifkan pembelajaran <i>online</i>, maka kita perlu menyiapkan fasilitas teknologi informasi yang dapat mendukung pembelajaran <i>online</i> baik dari perpendidikan tinggi maupun pemerintah di masa yang akan datang. Peserta didik dan pendidik juga akan dilatih menggunakan fasilitas teknologi informasi tersebut, sehingga memudahkan pendidik. Peserta didik menggunakan teknologi informasi untuk berinteraksi dengan pembelajaran.</p> <p>f. Selain itu, hibah paket data bagi peserta didik kurang mampu dapat menjadi solusi dari mahalannya biaya pembelajaran <i>online</i>.</p>
2	Sri Herwanto Dwi Hatmo	<p>a. peserta didik pengabdian STIS level 3 di Institut Statistika dan Sistem Informasi tetap aktif mengikuti pembelajaran jarak jauh secara <i>online</i> pada saat acara perkuliahan semester gasal tahun ajaran 2020/2021;</p> <p>b. Dalam kegiatan pembelajaran <i>online</i>, sebagian besar peserta didik (sekitar 92,1%) mengalami masalah, sehingga materi pembelajaran tidak populer;</p> <p>c. Sekitar 90,9% sebagian besar</p>

		<p>peserta didik menjawab bahwa pembelajaran tatap muka lebih efektif daripada pembelajaran jarak jauh;</p> <p>d. Karena sejumlah kendala, metode pembelajaran jarak jauh belum berjalan efektif. Kendala yang ditemui di area ini antara lain: a) koneksi internet yang tidak stabil (bermasalah) di sekitar 42,9%, b) masalah listrik di 22,2%, c) pulsa habis di 17,5%, dan d) waktu yang tidak tepat untuk total 9,5%. Namun, hanya sebagian kecil (sekitar 7,9%) yang menjawab bahwa koneksi internet lancar dan tanpa masalah.</p>
3	Eka Nana Susanti, Suswandari	<p>a. Peserta didik UHAMKA dapat terus mengikuti pembelajaran <i>online</i> untuk mencapai tujuan pembelajarannya dengan kriteria beberapa metode pembelajaran, seperti proses pembelajaran bersifat multi source bukan single source, sedangkan pembelajaran tatap muka adalah pembelajaran. pusat. Peserta didik terus menawarkan banyak hal dalam proses pembelajaran.</p> <p>b. Instruktur juga diharapkan menjadi lebih dan lebih kreatif dalam proses pembelajaran</p>

		normal melalui pembelajaran video, pembelajaran berbasis proyek, dan pembelajaran bermain. Oleh karena itu, pembelajaran yang juga dilakukan di kelas tatap muka tetap mendorong peserta didik untuk belajar.
4	Deden Dicky Dermawan, Woro Sumarni	a. Hasil analisis data menunjukkan bahwa pembelajaran <i>online</i> kurang efektif di masa pandemi Covid-19, karena banyak permasalahan yang menimpa internet, pendidik, dan peserta didik serta masih belum matangnya untuk melakukan pembelajaran ini.
5	Jagad Aditya Dewantara, T Heru Nurgiansah	a. Pembelajaran <i>online</i> lanjutan bagi peserta didik Universitas PGRI Yogyakarta sangat tidak efektif dan mencapai titik jenuh karena disebabkan oleh kebosanan yang berulang. b. Ditambah dengan kemampuan pendidik dan peserta didik dalam menggunakan internet, kurang dari separuh materi yang dapat diserap peserta didik masih rendah. Oleh karena itu, pembelajaran <i>online</i> dinilai sangat efektif bila dilakukan hanya sesekali saja daripada terus menerus selama satu semester.

		<p>c. Di masa depan, pembelajaran <i>online</i> hanya dapat dilakukan dalam kondisi tertentu yang tidak memungkinkan acara tatap muka.</p> <p>d. Meningkatkan keahlian pendidik dalam menggunakan berbagai aplikasi <i>online</i> agar pembelajaran tidak membosankan dengan adanya bencana alam.</p>
6	Halima, dan Sitti Wasia	<p>a. Kegiatan belajar <i>online</i> khususnya di SMAN 1 Lambandia kurang efektif. Hal ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, antara lain ponsel, sinyal internet, kesibukan orang tua, kemampuan mempelajari teknologi, keterampilan bisnis, merebaknya internet, pembatasan pendidik terhadap bahan ajar, dan pembatasan peserta didik dalam memahami mata pelajaran. Namun, karena pandemi Covid-19, pembelajaran <i>online</i> harus dilakukan,</p> <p>b. Untuk itu, sekolah dan pemerintah berusaha mengaktifkan pembelajaran <i>online</i>, antara lain: B. Pemerintah Sulawesi Tenggara akan memberikan bantuan dana kepada peserta didik dan</p>

		<p>pendidik yang terdampak Covid-19, serta mendukung peserta didik dan pendidik dalam bentuk tugas belajar Internet. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran <i>online</i> diharapkan efektif dan membuahkan hasil yang diharapkan.</p>
7	<p>Nurinayati Syaiful, Rudiyansyah, Sri Lestari Aslam</p>	<p>a. Proses pelaksanaan pembelajaran <i>online</i> dapat dikatakan kurang efektif dalam membantu pencapaian tujuan pendidikan.</p> <p>b. Menerapkan proses pembelajaran <i>online</i> dapat menimbulkan berbagai masalah yang dihadapi oleh pendidik dan peserta didik. Artinya jika pendidik tidak dapat secara langsung memantau proses pembelajaran, maka pendidik akan memikirkan model dan metode pembelajaran yang awalnya disiapkan untuk digunakan, tetapi model dan metode pembelajaran adalah model dan metode pembelajaran, dan masalah yang dihadapi peserta didik. Artinya, Anda perlu mengubah masalah jaringan yang memperlambat akses informasi, dan akibatnya, peserta didik tidak hadir di</p>

		<p>kelas.</p> <p>c. Pandemi Covid-19 di SMAN 20 Gowa menunjukkan pembelajaran <i>online</i> dilakukan dengan menggunakan media aplikasi WhatsApp dan YouTube yang digunakan untuk pembelajaran <i>online</i> di sekolah. Terdapat hambatan bagi pendidik untuk melakukan pembelajaran <i>online</i> bagi peserta didik, diantaranya adalah kurangnya pemahaman peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran <i>online</i>. Hal ini dikarenakan peserta didik tidak memahami pembelajaran yang diberikan oleh pendidik karena peserta didik tidak bertemu secara langsung dan pendidik sulit untuk memantau kemajuan belajar peserta didik.</p> <p>d. Faktor utama yang lebih penting adalah tidak semua peserta didik memiliki komputer atau smartphone sebagai media pembelajaran yang menggunakan internet, sehingga tidak ada fasilitas yang dimiliki peserta didik saat belajar <i>online</i>. Tidak semua paket internet dapat diakses oleh semua peserta didik.</p>
--	--	--

8	Wahid Khoirul Anam	<p>a. Secara khusus pelaksanaan kegiatan pembelajaran <i>online</i> di SMK Baitul Kirom Subing Karya kurang efektif. Hal ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, antara lain ponsel, sinyal internet, kesibukan orang tua, kemampuan mempelajari teknologi, keterampilan bisnis, merebaknya internet, pembatasan pendidik terhadap bahan ajar, dan pembatasan peserta didik dalam memahami mata pelajaran.</p> <p>b. Meski dalam kondisi pandemi Covid-19, pembelajaran <i>online</i> tetap harus dilakukan. Untuk itu pihak SMK Baitul Kirom Subing Karya dan pemerintah berupaya mengefektifkan pembelajaran <i>online</i>.</p> <p>b. Memberikan dukungan berupa tugas pembelajaran internet kepada peserta didik dan pendidik dengan memberikan bantuan berupa hibah kepada peserta didik dan pendidik yang terdampak Covid-19 dari Pemerintah Negara Lampung. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran <i>online</i> diharapkan efektif dan membuahkan hasil yang diharapkan.</p>
---	--------------------	--

9	Sean Marta Efastri, Chitra Charisma Islami	a. Efektivitas pembelajaran <i>online</i> efektif dilakukan oleh pendidik dan anak selama pembelajaran pandemi Covid-19 di TK Gugus Mawar Kec. Rumbai pesisir.
10	Farida; Umi Chotimah; Riswan Jaenudin; Dwi Hasmidyani; Ata Mohammed Ahmad Kantoul; Zuliakha Awad Al Kreem Osman	a. Kebijakannya adalah melatih segera menggunakan aplikasi " <i>E-Learning</i> " yang sudah ada tetapi tidak efektif digunakan. Kursus pelatihan SPADA juga diadakan. Platform yang digunakan antara lain Zoom, WhatsApp, Google Meet, dll.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu dapat disimpulkan bahwa sebagian besar pelaksanaan pembelajaran daring atau pembelajaran *online* berlangsung secara efektif namun ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pelaksanaannya, seperti; fasilitas yang mendukung dalam pelaksanaan pembelajaran *online* mulai dari listrik hingga kuota internet yang memadai. Kemudian penggunaan model, media dan metode pembelajaran haruslah dapat menyesuaikan sistem pembelajaran *online* yang berlangsung.

Pada pelaksanaannya tentunya memiliki dampak positif, negatif maupun kendala yang terjadi. Berdasarkan analisis hasil survei dan hasil survei dari sudut pandang pendidik, kami menemukan bahwa SMAN 20 Jakarta memiliki efek positif dan negatif terhadap pembelajaran *online*. Pendidik bersikap positif tentang relaksasi mereka saat memberikan materi. Belajar tidak terbatas pada ruang dan waktu, peserta didik bisa istirahat atau melakukan

aktivitas lainnya. Masih ada pendidik yang tersandung teknologi tentang hal negatif yang dirasakan pendidik saat *online*. Pendidik tidak bisa lagi merancang pembelajaran yang menarik, terkadang membuat peserta didik enggan belajar, dan proses pembelajaran *online*, dimana pendidik tidak menerima umpan balik peserta didik, juga sulit. Karena pendidik mengelola kehadiran peserta didik, dampaknya terhadap tujuan pembelajaran tidak tercapai secara optimal. Hasil penelitian ini sejalan dengan atau diperkuat oleh peneliti sebelumnya. Hasil analisis angket dari sudut pandang peserta didik mengungkapkan efek positif yang dapat dirasakan melalui pembelajaran *online* seperti: Mereka bisa bertanya langsung kepada orang tua atau kepada orang yang lebih mengerti. Peserta didik memiliki lebih banyak waktu untuk keluarga dan rekreasi.

Dampak positif ini sejalan dengan Mustakim (2020) yang mengkaji penggunaan media *online* yang umum dalam proses pendidikan dan pembelajaran di masa pandemi. Dampak negatif pembelajaran *online* yang dirasakan peserta didik adalah ketika pendidik menjelaskan materi, peserta didik sulit memahami materi karena pendidik membatasi materi karena kurangnya jaringan internet yang sesuai dan peserta didik tidak dapat memahaminya.

Berdasarkan hasil analisis dan penelitian tentang efektivitas pembelajaran *online* dari sudut pandang pendidik, orang tua dan peserta didik, kami menunjukkan bahwa pembelajaran *online* memiliki dampak positif dan negatif bagi pendidik, orang tua dan peserta didik. Kelebihan pembelajaran *online* tidak terikat ruang dan waktu, mendorong kemandirian peserta didik dan memfasilitasi akses materi yang tidak terbatas, tetapi membatasi kontrol pendidik terhadap pembelajaran *online*, kemampuan pendidik untuk menggunakan, dll. Latar belakang profesional teknologi, peserta didik yang kurang

aktif dan kurang berminat mengikuti pembelajaran *online*, dan orang tua (swasta, pemerintah, atau wiraswasta) yang tidak dapat mendampingi anaknya secara langsung dalam pembelajaran *online*. Pada artikel ini, penulis memberikan saran kepada para pendidik bahwa desain sistem pembelajaran *online* harus jelas dan berorientasi pada tujuan sehingga sistem tersebut dapat menjadi alternatif dan metode pembelajaran yang tepat di masa depan.

Selain itu, menjelaskan tentang pendukung dan hambatan pelaksanaan pembelajaran *online* dan upaya pendidik. Ada beberapa faktor pendukung dalam mendukung lembaga pendidikan yang membekali peserta didik dengan pelaksanaan pembelajaran *online*, ketersediaan *handphone*, kemampuan mengoperasikan aplikasi yang digunakan untuk pembelajaran, dan fasilitas penunjang pembelajaran *online*. Selain faktor pendukung, terdapat juga kendala pembelajaran *online* yang dibatasi oleh internet. Tidak semua peserta didik memiliki *handphone*. Upaya mengefektifkan pembelajaran *online* di masa pandemi Covid-19 melalui beberapa tahapan, antara lain tahapan review kurikulum, persiapan, pengeditan, dan penyelesaian dalam penyusunan materi untuk mencapai upaya pembelajaran *online* yang efektif. Hambatan lain yang mungkin Anda temui saat belajar *online* adalah:

- (1) Kurangnya keterampilan pendidik dalam mengoperasikan aplikasi pembelajaran *online*.
- (2) Jaringan internet.
- (3) Manajemen dan evaluasi pembelajaran.
- (4) Kurangnya pengawasan orang tua.

Berkorelasi dengan Naserly (2020), dan Rahma, dkk., (2020) Hambatan untuk belajar *online* adalah:

- (A) Pembatasan akses internet
- (B) Keterbatasan kemampuan pendidik dalam menjalankan aplikasi pembelajaran *online*.

- (C) Menurunnya motivasi belajar peserta didik
- (D) Masih banyak peserta didik yang membutuhkan bimbingan dan pendampingan untuk mengoperasikan aplikasi pembelajaran *online*. Pembelajaran *online* di luar negeri bermasalah tidak hanya di Indonesia.

Farida, dkk., (2022) dalam penelitiannya menyatakan bahwa salah satu kendala yang dihadapi pendidik saat belajar *online* di masa pandemi adalah tidak stabilnya jaringan internet sehingga mengganggu proses pembelajaran. Selain itu, pendidik dihadapkan pada upaya untuk memperoleh dan menerapkan teknik pembelajaran yang mudah dipahami dan dipahami oleh peserta didik. Pembelajaran *online* berbeda dengan pembelajaran offline biasa, sehingga pendidik juga perlu mempersiapkan segala sesuatunya dengan baik. Jaringan internet yang terkadang “tidak terlalu” ramah. Selain itu, pembelajaran *online* berarti “hubungan emosional” antara pendidik dan peserta didik yang dilakukan secara offline sebelum merebaknya Covid-19 tidak terjalin dengan baik.

Muflih, dkk., (2021) mengatakan, hambatan pembelajaran *online* di Yordania pada tahun 2021 selama pandemi Covid-19 antara lain:

- (1) Koneksi internet tidak stabil
- (2) Penurunan motivasi
- (3) Penurunan kualitas pembelajaran

Penerapan BDR belum efektif karena hasil penilaian pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik oleh pendidik belum optimal dan membuktikan bahwa peserta didik belum memahami pembelajaran *online*. Banyaknya tugas yang diberikan membuat peserta didik tertekan untuk mencapai hasil belajar yang memuaskan. Banyaknya gangguan belajar di rumah mengurangi fokus belajar peserta didik, dan mereka terlibat dalam lebih banyak

permainan, televisi, dan acara video YouTube. Hal ini memberikan peserta didik kebebasan untuk bekerja di rumah karena mereka tidak berada di bawah pengawasan pendidik.

Solusi dari permasalahan tersebut adalah pemerintah perlu memberikan kebijakan dengan bekerja sama dengan penyedia internet dan aplikasi untuk menyediakan layanan aplikasi *online* gratis untuk mendukung proses pembelajaran *online* ini. Pemerintah juga perlu mengembangkan kurikulum dan kurikulum pembelajaran berbasis *online*. Sekolah perlu menerapkan Bimbingan Teknis *Online* (Bimtek) dalam proses pelaksanaan *online* dan melalui media cetak dan media sosial, memberikan petunjuk kepada orang tua dan peserta didik tentang bagaimana melakukan pembelajaran *online* terkait dengan peran dan tanggung jawab mereka.

Agar pembelajaran *online* lebih efektif, pendidik perlu memperhatikan kontribusi peserta didiknya;

- a. Ringkasan materi pembelajaran yang perlu diunduh
- b. Hemat alokasi dengan hanya menggunakan konferensi virtual sebagai media untuk menjelaskan teori yang tidak dapat dipahami
- c. Hindari alokasi yang berlebihan
- d. Untuk mengurangi kesalahpahaman, selalu bertanya kepada peserta didik tentang materi yang tidak dipahami oleh kelompok/individu
- e. Memberikan informasi tentang forum diskusi/webin untuk latihan pas *online*
- f. Melaksanakan pembelajaran sesuai jadwal
- g. Menggunakan sistem/platform yang sama dengan media pembelajaran *online*

BAB IV

PEMBELAJARAN ONLINE DI ERA NEW NORMAL



A. Pembelajaran di Era New Normal

Saat ini Indonesia memasuki Era New Normal, yang merupakan suatu tatanan kehidupan baru, dimana masyarakat tetap melakukan berbagai aktivitas seperti biasa namun tetap menerapkan protokol kesehatan yang telah ditetapkan pemerintah agar penyebaran virus Covid 19 dapat teratasi. Pelaksanaan New Normal berdampak pada dunia pendidikan yang mana sekarang ini peserta didik belajar dari rumah dengan melaksanakan proses pembelajaran secara online.

Sejak wabah Covid-19 melanda, pemanfaatan teknologi menjadi tren baru di masa pandemi, meskipun sebelum wabah terjadi sejumlah pendidik telah menggunakan teknologi dalam pembelajaran yang mengikuti perkembangan zaman. Dalam era Revolusi Industri 4.0 saat ini, teknologi telah mendisrupsi beragam aspek penting kehidupan manusia dengan penerapan otomatisasi, artificial intelligence, big data, dan internet of things. Tentu saja disrupsi telah merambah dunia pendidikan, terutama di kalangan pendidikan tinggi, pandemi Covid-19 memaksa para pendidik yang masih gagap teknologi pembelajaran untuk beradaptasi dengan kebiasaan baru pembelajaran daring (Tjalla, 2020).

Para pendidik dituntut memiliki kreativitas yang tinggi dalam melakukan transformasi pembelajaran, diantaranya yakni membuat video pembelajaran yang menarik, quiz interaktif, dan media pembelajaran interaktif agar penyampaian materi dapat mudah dipahami, serta

meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Selain itu pendidik dituntut cakap dalam memanfaatkan aplikasi teknologi komunikasi seperti telegram, Zoom Meeting, atau Google Meet maupun Learning Management System (LMS) yang dirancang khusus untuk pembelajaran seperti Moodle, Schoology, Edmodo maupun Google Classroom. Selain pembelajaran dan perkuliahan yang dilaksanakan secara online, muncullah fenomena baru dalam era new normal ini, diantaranya webinar, workshop maupun pelatihan yang dilaksanakan dalam jaringan baik dari dalam negeri maupun luar negeri, hal ini tentu saja menguntungkan karena lebih menghemat biaya baik bagi penyelenggara maupun bagi peserta.

Proses pembelajaran daring yang dicanangkan pemerintah akan mudah terlaksana seiring perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) dewasa ini. Pendidik dapat menggunakan beberapa platform untuk mempermudah proses pembelajaran seperti Google Classroom, Google Meet, Zoom, dan berbagai platform lainnya, melalui beberapa platform tersebut pendidik dapat memberikan pembelajaran dengan mudah (Kasih, Suryadi, Triyono, 2021). Meskipun pembelajaran dapat disampaikan dengan mudah melalui berbagai platform yang telah dijelaskan sebelumnya, bukan berarti pembelajaran daring tidak memiliki kendala. Beberapa kendala tersebut diantaranya peserta didik tidak memiliki alat komunikasi yang memadai, jaringan yang tidak stabil, kekurangan kuota, lingkungan sekitar yang berisik dan lain sebagainya. Kehadiran teknologi memang sangat memudahkan seseorang untuk berkomunikasi dan memudahkan menyelesaikan pekerjaan. Hal tersebut memang mudah ditemui di perkotaan, keadaan sebaliknya akan berbeda di pedesaan, yang mana di desa atau pelosok terpencil yang belum terjamah teknologi akan menyulitkan proses

pembelajaran daring. Selain kendala-kendala tersebut, kebosanan juga menjadi salah satu keluhan yang sering ditemui dalam pembelajaran daring, hal ini karena banyaknya tugas yang diberikan daripada materi yang disampaikan. Kebosanan juga dipicu karena peserta didik merasa “terisolasi” dirumah, tidak bisa bertemu teman dan refreshing seperti masa sebelum pandemi.

Untuk itulah dibutuhkan motivasi dalam belajar bagi peserta didik, motivasi ini bisa didapat dari berbagai pihak seperti keluarga, teman dekat dan lainnya. Motivasi belajar juga bisa diciptakan melalui media pembelajaran. Media pembelajaran adalah dua kata yang saling berhubungan, media berarti alat bantu pendidik dan pembelajaran merupakan proses berinteraksinya antara pendidik dan peserta didik serta seluruh komponen belajar (Susanto & Akmal, 2019).

Media pembelajaran yang menarik dan interaktif merupakan salah satu solusi dalam mengatasi kebosanan peserta didik dalam pembelajaran daring. Dengan memanfaatkan teknologi informasi, berbagai aplikasi dan platform pembelajaran, maka pendidik dapat menghasilkan berbagai media pembelajaran yang atraktif dan interaktif sesuai dengan materi yang akan disampaikan.

B. Pembelajaran Online Sebagai Alternatif Pembelajaran di Masa Depan

Pandemi Covid-19 telah merubah wajah dunia pendidikan sehingga “dipaksa” untuk beradaptasi dengan mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. Pengembangan pendidikan melalui metode, media, model dan strategi pembelajaran berbasis teknologi informasi merupakan suatu keharusan agar standar mutu pendidikan dapat ditingkatkan, karena hal-hal tersebut merupakan salah satu penggunaan teknologi internet dalam

penyampaian pembelajaran dalam jangkauan luas. (Maro, 2021).

Pembelajaran yang terintegrasi dengan perangkat teknologi digital akan menjadi ciri khas pembelajaran masa depan. Di masa pandemi ini, banyak yang menawarkan pembelajaran dengan menggunakan teknologi sebagai media ajar, tapi tidak banyak yang mengintegrasikan teknologi dan pedagogi atau metode ajar dengan baik (Larasati, 2021).

Berdasarkan hal tersebut Fatwa (2020) mengungkapkan bahwa penting ke depan kita harus menyusun sistem pendidikan "baru", kurikulum berbasis kesiapan saat dan pasca pandemi bagi sekolah dan kampus merupakan jalan alternatif yang harus dilakukan oleh kementerian pendidikan. Strategi seperti membangun kecerdasan intelegensi berbasis teknologi di sekolah maupun kampus, termasuk memadukan pendidikan berbasis karakter melalui IT dengan tetap mengembangkan moral, sosial emosional yang terintegritas. Model pendidikan berbasis teknologi ini mampu menjadi jawaban atas tantangan pendidikan di era new normal dan di masa depan.

Penerapan teknologi dalam sebuah sistem pendidikan idealnya dirancang khusus sesuai kebutuhan peserta didik. Oleh karenanya pendidik dapat memilih aplikasi, platform maupun software apa yang akan digunakan serta bentuk penyajian materi dan sarana komunikasi yang efektif yang memudahkan peserta didik dalam menerima, mempelajari dan memahami materi-materi yang diberikan (Ningrum, 2021).

Dalam proses pembelajaran online di masa kini blended learning dianggap sebagai salah satu solusi dari kelemahan-kelemahan dari pembelajaran online karena

menggabungkan online, offline dan pembelajaran tatap muka.

Secara umum blended learning merupakan sistem pembelajaran yang memadukan sistem konvensional dengan sistem kontemporer dalam hal ini penggunaan teknologi. Dalam blended learning peserta didik dapat berinteraksi dengan pendidik meskipun mereka berada di tempat yang berbeda. Dapat dikatakan bahwa blended learning merupakan pembelajaran yang mengkombinasikan antara pembelajaran konvensional (tatap muka) dengan pembelajaran secara online melalui pemanfaatan berbagai macam media dan teknologi untuk mendukung belajar mandiri dan memberikan pengalaman belajar kepada peserta.

Blended learning merupakan perpaduan dari pengembangan teknologi berbasis multimedia, CD ROM, video streaming, email, voice mail dll dengan menggabungkan pembelajaran tatap muka dikelas. Pembelajaran tatap muka memberi kesempatan pada peserta didik untuk menanyakan hal ataupun permasalahan yang berkaitan materi yang diajarkan oleh pendidik (Rusman, 2011).

Abdullah (2018) menyatakan bahwa komposisi blended learning yang sering digunakan yaitu dengan pola 50/50, dengan rincian alokasi waktu yang tersedia 50% tatap muka 50% pembelajaran online. Ada pula yang menggunakan pola 75/25, artinya 75% pertemuan tatap muka 25% pembelajaran online. Ada juga yang menerapkan 25/75, yakni 25% menggunakan pembelajaran tatap muka 75% menggunakan pembelajaran online. Penggunaan pola tersebut tergantung dari analisis kompetensi yang dibutuhkan, tujuan mata pelajaran, karakteristik pebelajar, karakteristik dan kemampuan pebelajar dan sumber daya yang tersedia. Namun

pertimbangan utama dalam merancang komposisi pembelajaran yaitu penyediaan sumber belajar yang cocok untuk berbagai karakteristik peserta didik agar pembelajaran menjadi menarik efektif dan efisien.

Pembelajaran online dengan menggunakan blended learning merupakan pembelajaran yang sangat efektif, efisien untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, sehingga minat belajar peserta didik menjadi lebih besar dengan lingkungan belajar yang beragam. Blended learning menawarkan pembelajaran yang lebih baik, baik terpisah atau kelompok serta waktu yang sama atau berbeda, sehingga dapat menjadi alternatif pembelajaran di masa depan

Proses pembelajaran online yang berlangsung hendaknya bermakna dan mendalam bagi peserta didik. Teknologi pengenalan gerakan dan suara dapat dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar tersebut, sehingga proses belajar yang sedang berjalan menjadi lebih interaktif. Virtual meeting dengan menggunakan 3D dan hologram serta teknologi virtual reality (VR) dapat menjadi salah satu alternatif dan pilihan yang tepat (Ningrum, 2021). VR menciptakan simulasi imersif yang memungkinkan pengguna dapat berinteraksi sekaligus merasa berada di dalam lingkungan yang ada dalam dunia maya (Jamil, 2018). Lebih lanjut Sulistyowati & Rachman (2017), menyatakan bahwa Virtual Reality (VR) adalah sebuah teknologi berbasis komputer yang didalamnya melakukan pengkombinasian berbagai perangkat khusus seperti input dan output agar para pengguna atau peserta didik dapat melakukan interaksi secara lebih mendalam dengan lingkungan digital untuk seolah-olah merasa berada pada dunia nyata dalam penglihatannya.

Penggunaan teknologi Virtual Reality (VR) dalam bidang pendidikan saat ini sangatlah tepat karena selama pandemi Covid-19 masih berlangsung, proses pembelajaran dilakukan secara online. Mengingat kondisi para pelajar yang mulai jenuh dengan sistem pembelajaran secara online saat ini, inovasi gabungan antara Virtual Reality (VR) dengan metode pembelajaran online sangatlah potensial (Isnanto, 2004). Konten VR menghadirkan fleksibilitas desain dunia maya, hal ini menjadi nilai unggulan untuk diaplikasikan dalam dunia pendidikan. Berbagai wujud asli seperti gedung, kelas, laboratorium, kantor dan sebagainya dapat direalisasikan dalam bentuk VR. Selain itu, proses pembelajaran secara online seringkali menggunakan powerpoint, word, dan pdf sebagai media pembelajaran, pada dunia VR media tersebut juga dapat diintegrasikan ke dalamnya. Pengintegrasian ini tentunya menambah efek visualisasi dalam sistem pembelajaran secara online. Fitur lainnya yang dapat diaplikasikan kedalam dunia Virtual Reality (VR) adalah hologram. Tampilan hologram merupakan sebuah teknologi yang memanfaatkan perbedaan sudut pandang cahaya koheren, dimana objek yang kita lihat seakan-akan menjadi nyata berbentuk tiga dimensi (3D). Fitur ini sangatlah *eyecatching* karena hologram jarang sekali digunakan pada dunia maya dalam hal pendidikan. Berbagai materi yang dapat diaplikasikan dalam bentuk hologram antara lain seperti bentuk kerangka tubuh manusia, proses reaksi kimiawi, konvolusi sinyal, representasi dari bentuk bentuk sel tubuh dan lainnya Tentu saja hal ini memiliki tujuan untuk menarik minat para pelajar dan merasakan suasana seperti di kelas saat pembelajaran offline berlangsung (Ariatama et al., 2021).

Dengan demikian Virtual Reality (VR) menjadi salah satu bagian penting dari teknologi informasi khususnya

multimedia yang saat ini mulai dikenalkan dan akan menjadi trend dalam proses pembelajaran di masa depan serta dapat menjadi sebuah strategi proses pembelajaran yang baru di bidang teknologi pendidikan yang tepat digunakan dalam proses belajar mengajar. Melalui pemanfaatan teknologi informasi untuk dunia pendidikan, maka dapat menjawab ataupun mengatasi masalah yang sedang dihadapi pada era new normal dan di masa depan, tentu saja dengan terus melakukan perbaikan pada berbagai kondisi di dunia pendidikan.

Kemajuan teknologi informasi sangat menguntungkan dunia pendidikan dari manfaat luar biasa yang diberikannya. Mulai dari eksplorasi materi-materi pembelajaran yang sangat berkualitas seperti literatur, jurnal, maupun buku, dapat juga membangun forum-forum diskusi ilmiah, sampai konsultasi/diskusi dengan para pakar di dunia, semua itu bisa dengan mudah dilakukan serta tanpa mengalami sekat-sekat karena setiap orang dapat melakukannya sendiri. Dampak positif yang ditimbulkan dengan adanya wabah virus Covid-19 ini telah menciptakan wajah baru dalam sistem pendidikan dunia, yaitu pembelajaran secara online (pendidikan berbasis teknologi informasi) atau bisa disebut juga dengan online learning, e-learning, web based learning, computer-based learning, distance learning, dan virtual class room. Tentunya pembelajaran online ini sangat potensial dikembangkan sebagai alternatif pembelajaran di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, W. (2018). Model blended learning dalam meningkatkan efektifitas pembelajaran. *FIKROTUNA: Jurnal Pendidikan dan Manajemen Islam*, 7(1), 855-866.
- Ahmad.V.I., Ikmal. H., Mumtahana.L., & Fatmala.E. (2021). *Blended Learning Solusi Pembelajaran di Era Pandemi*. Lamongan: Nawa Litera Publishing.
- Ally, M. (2008). *Foundation for educational theory for online learning*. In T. Anderson (ed.). *The theory and practice of online learning, second edition (pp. 1-120)*. Edmonton, Canada: AU Press.
- Anam, W. K. (2021). Efektivitas pembelajaran daring pada masa pandemi Covid-19 di SMK Baitul Kirom Subing Karya. *Dimar: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 39-53.
- Andriani, W., dkk. (2021). *Learning loss dalam pembelajaran daring di masa pandemi Corona*. Snastep. Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran Universitas Negeri Malang Tahun 2021
- Ansari, K. (2020). *Arah pembelajaran bahasa dan sastra indonesia pada era revolusi industri 4.0*. Jakarta: Pustaka Diksi
- Antariksawan, I.S., dkk. (2021). *Inovasi pembelajaran berbasis blended learning di keperawatan*. Bandung: Media Sains Indonesia
- Ariani, Y., & Helsa, Y. (2019). *Desain kelas digital menggunakan edmodo dan schoology*. Yogyakarta: Deepublish
- Ariatama, S., Adha, M.M., Rohman, R., Hartino, A.T., and Ulpa, E. P. (2021) *Penggunaan teknologi virtual reality (VR) sebagai upaya eskalasi minat dan optimalisasi dalam proses pembelajaran secara Pembelajaran Online dari Masa ke Masa* | 117

online dimasa pandemik. Semnas FKIP 2021, Seminar Nasional Pendidikan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung 16 Februari 2021, Bandar Lampung.

- Arrahman, A. & Efitayani, C. & Al, S. (2018). *Desain e-learning berbasis moodle LMS sebagai media pembelajaran fluida statis*. 10.13140/RG.2.2.33314.32962.
- Baety, D.N., & Munandar, D.R. (2021). Analisis efektifitas pembelajaran daring dalam menghadapi wabah pandemi Covid-19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*. 3(3): 880-889
- Belawati, T. (2019). *Pembelajaran Online*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Chaeruman, U. A., Wibawa, B., & Syahrial, Z. (2018). Determining the appropriate blend of blended learning, a formative research in the context of Spada-Indonesia. *American Journal of Educational Research*, 6(3), 188–195. <https://doi.org/10.12691/education6-3-5>
- Chaeruman, U.A. (2020). Ruang belajar baru dan implikasi terhadap pembelajaran di era tatanan baru. *Kwangsan- Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(1), 142 – 153.
- Dabbagh, N. and Ritland. B. B. (2005). *Online learning, concepts, strategies and application*. Ohio: Pearson.
- Dadang. (2021). Efektivitas pembelajaran online learning pada masa pandemi Covid-19 di Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Pamulang. *Eduka : Jurnal Pendidikan, Hukum, dan Bisnis*. 6(1): 15-24.
- Dermawan, D.D., & Sumarni, W. (2020). Efektifitas pembelajaran daring selama adanya pandemic Covid-19. Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES.

- Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi. (2020). *Booklet pembelajaran daring*. Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Efastri, S.M., & Islami, C.C. (2022). Efektivitas pembelajaran online pada masa pandemi covid-19 di taman kanak-kanak. *Jurnal Obsesi, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 868-875.
- Ekayati, R. (2018). Implementasi metode blended learning berbasis aplikasi edmodo. *EduTech: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 4(2): 50-56.
- Fatwa, A. (2020). Pemanfaatan teknologi pendidikan di era new normal. *Indonesian Journal of Instructional Technology*, 1(2), 20-23.
- Febrianty, dkk. (2021). *New Normal Era. Edisi II*. Yogyakarta: Zahir Publishing
- Fembriani, F., Koroh, T.R. , Pasmiyati, P. and Polin, R. (2020). Efektifitas edmodo terhadap hasil belajar mahasiswa PGSD Universitas Nusa Cendana. *Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL*, 2(1), 8–14. <https://doi.org/10.46772/kontekstual.v2i01.243>
- Fitriani & Nurjannah. (2019). Peranan e-learning dalam pembelajaran matematika di sekolah menengah pertama (SMP). *Journal on Pedagogical Mathematics*, 1(2), 102-110.
- Gilang K, R. (2020). Pelaksanaan pembelajaran daring di era Covid-19. Penerbit Lutfi Gilang.
- Halima & Wasia, S. (2020). Efektifitas pembelajaran daring pada masa pandemi Covid-19 di SMAN 1 Lambandia. *Skripsi*. Kendari: Universitas Muhammadiyah Kendari.
- Horton, W. (2011). *e-Learning by design*. San Francisco: Pfeiffer An Imprint of Wiley.
- Husamah. 2014. Pembelajaran bauran (blended learning). Jakarta: Prestasi Pustaka Jaya

- Isnanto, R. 2004. Aplikasi teknologi multimedia pada bidang pendidikan sains dan teknologi. In *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI)*.
- Jalmur, N. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Jamil, M. (2018). Pemanfaatan teknologi virtual reality (VR) di perpustakaan. *Buletin Perpustakaan Universitas Islam Indonesia*, 1(1), 99-113.
- Joenaidy, A., M. (2018). *Guru Asyik, Murid Fantastik!*. Yogyakarta: Diva Press
- Kahfi, A. (2020). Tantangan dan harapan pembelajaran jarak jauh di masa pandemi covid 19. *Dirasah: Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Dasar Islam*, 3(02), 137-154.
- Kalis, D. (2021). "Sejarah internet dan pembelajaran daring di dunia dan Indonesia", <https://www.kompasiana.com/danielkalis/6130916231a2876c345bb6c3/sejarah-internet-dan-pembelajaran-daring-di-dunia-dan-indonesia?page=all#section2>, diakses 1 Juni 2022.
- Kamarga, H. (2011). Constructing online based history learning, comparison of learning content management system (LCMS) to learning management system (LMS). *International Journal of History Education*, XII, (2).
- Kasih, F., Suryadi, Triyono. (2021). Kolaborasi pendidik dan peserta didik dalam proses belajar mengajar pada masa new normal. *Wahana Dedikasi. Jurnal PKM Ilmu Kependidikan*, 4(1), 46-52.
- Larasati, C. (2021). "Belajar daring tetap jadi alternatif pendidikan masa depan", Medcom.id. <https://www.medcom.id/pendidikan/news-pendidikan/1bVAEzPN-belajar-daring-tetap-jadi>

alternatif-pendidikan-masa-depan, diakses 1 Juni 2022.

Lembaga Penjaminan Mutu. (2020). *Pedoman Pembelajaran Daring*. IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

Maro, R.K. (2021). "Pengembangan pendidikan masa depan", Bhirawa online, <https://www.harianbhirawa.co.id/pengembangan-pendidikan-masa-depan/>, diakses 1 Juni 2022.

Moore, J.L., Dickson-Deane, C. & Galyen, K. (2011). e-Learning, online learning, and distance learning environments: Are they the same?. *Internet and Higher Education*, 14(2), 129-135.

Muflih, S. M., Al-Azzam, S., Abuhammad, S., Jaradat, S. K., Karasneh, R., & Shawaqfeh, M. S. (2021). Pharmacists' experience, competence and perception of telepharmacy technology in response to COVID-19. *International journal of clinical practice*, 75(7), e14209. <https://doi.org/10.1111/ijcp.14209>

Mustakim, M. (2020). Efektivitas pembelajaran daring menggunakan media online selama pandemi Covid-19 pada mata pelajaran matematika. *Al Asma: Journal of Islamic Education*, 2(1), 1-12.

Muzakkir, dkk. (2019). *Kelas online dengan schoology untuk pemula dan tingkat lanjut*. Hamjah Diha Foundation.

Naserly, M. K. (2020). Implementasi zoom, google classroom, dan whatsapp group dalam mendukung pembelajaran daring (online) pada mata kuliah bahasa inggris lanjut. *Jurnal Aksara Public*, 4(2), 155-165.

Nasution, N., Jalinus, N., & Syahril. (2019). *Buku Model Blended Learning*. Palembang: Anugrah Jaya.

Nguyen, T. (2015). The effectiveness of online learning, beyond no significant difference and future horizons. *Pembelajaran Online dari Masa ke Masa* | 121

MERLOT Journal of Online Learning and Teaching, 11(2), 309-319.

- Ningrum, P. (2021). "Pemanfaatan teknologi dalam new normal education", Cabang Dinas Pendidikan Wilayah I Provinsi Jawa Tengah. <https://cabdindikwil1.com/blog/pemanfaatan-teknologi-dalam-new-normal-education/>, diakses 1 Juni 2022.
- Nurawalia, A., & Suryanti (2021). *Pengajaran writing metode hybrid*. Yogyakarta: Bintang Pustaka Madani
- Nursalam. (2008). *Pendidikan dalam Keperawatan*. Jakarta: Salemba Medika
- Nursobah, A., Dedih, U., Hafid, & Nurhamzah. (2020). "Dampak pembelajaran daring terhadap penguatan literasi informasi dalam budaya akademik mahasiswa", UIN Sunan Gunung Djati. <http://digilib.uinsgd.ac.id/30701/>, diakses 3 Juni 2022
- Oktaria, S.D., Budiningsih, A., & Risdianto, E. (2018). *Blended learning berbasis moodle*. Bandung: Halaman Moeka Publishing
- Pendy.A, Suryani, L., & Mbagho, H.M. (2022). Analisis keefektifan pembelajaran online di masa pandemi Covid-19 pada Mahasiswa Pendidikan Matematika. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*. 4(1): 19-27.
- Prawiradilaga, D.S. (2016). *Mozaik teknologi pendidikan: e-learning*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Pusat Pengkajian Kurikulum dan Pembelajaran UIN Antasari Banjarmasin. (2020). *Pedoman pembelajaran daring semester ganjil 2020-2021*. Pusat Pengkajian Kurikulum dan Pembelajaran UIN Antasari Banjarmasin
- Putri, R. (2021). *Model blended learning berbasis guided inquiry*. Klaten: Tahta Media Group

- Raditya, M., Ardimansyah, M.I., Hendriyana., & Furi, Y. (2021). *Memfaatkan learning management system berbasis moodle untuk pembelajaran daring di sekolah*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia
- Rahma, D. A., Winarni, R., & Winarno. (2020). The challenges and readiness of elementary school teachers in facing society 5.0 through online learning during the Covid-19 pandemic. 4th International Conference on Learning and Quality Education, "Literacy, Globalization, and Technology of Education Quality for Preparing the Society 5.0", ICLIQE 2020. ACM International Conference Proceeding Series, 1-6. <https://doi.org/10.1145/3452144.3453743>
- Rahmawati, F., & Pratikno, A. S. (2022). Efektivitas pelaksanaan pembelajaran online saat pandemi Covid-19 pada hasil belajar siswa SD: Analisis Review. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 8(1), 54-67.
- Rahmawati, S.I., & Purwaningrum, J.P. (2022). Pengembangan komunikasi matematis menggunakan media e-learning edmodo dalam model discovery learning dimasa pandemik. *Jurnal Pendidikan Matematika Undiksha*. 13(1)
- Riyana, C. (2020). *Modul 1. Konsep Pembelajaran Online*. Jakarta: Pustaka UT.
- Rusman, dkk. (2011). *Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sefriani, R., dkk. (2021). Efektivitas pembelajaran online di masa pandemi Covid-19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4731 - 4737

- Septiani, E. (2018). *Pemanfaatan e-learning dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia*. Prosiding Pekan Seminar Nasional (Pesona).
- Shelly, G.B., & Vermaat, M.E. (2011). *Discovering Computers*. Boston: Course Technology.
- Simarmata, J. (2020). *Desain pembelajaran matematika berbasis tik: konsep dan penerapan*. Medan: Yayasan Kita Menulis
- Sobron, A. N., Bayu, R, Rani, Meidawati, S. (2019). Persepsi siswa dalam studi pengaruh daring learning terhadap minat belajar IPA. *SCAFFOLDING: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, 1(2), 30-38.
- Sopian, A. (2021). *Character building dalam pembelajaran bahasa arab di boarding school era industri 4.0 kajian teoretis dan empiris di masa pandemic Covid 19*. Subang: Royyan Press
- Sudarmanto. E., dkk., (2021). *Model pembelajaran era society 5.0*. Jakarta: Insania
- Sulistyowati, S. & Rachman, A., 2017. Pemanfaatan teknologi 3d virtual reality (VR) pada pembelajaran matematika tingkat sekolah dasar. *Journal Network Engineering Research Operation*, 3(1), 37-44.
- Supriyatin, T., & Asih, D. A. S. (2021). Efektivitas pembelajaran dalam jaringan (daring) selama pandemi Covid-19 di SMAN 20 Jakarta. *Research and Development Journal of Education*, 7(2), 455-463.
- Surjono, H. D. (2013). *Membangun course e-learning berbasis moodle*. Yogyakarta: UNY Press.
- Susanti, E.N., & Suswandari. (2021). Efektivitas pembelajaran daring pada mahasiswa pendidikan ekonomi Uhamka di masa pandemi Covid 19. *Jurnal Penelitian dan Penilaian Pendidikan (JPPP)*, 3(2), 90-99.

- Susanto, H., & Akmal, H. (2019). *Media pembelajaran sejarah era teknologi informasi*, Banjarmasin: Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat
- Sutini, S., Mushofan, M., Ilmia, A., Yanti, A. D., Rizky, A. N., & Lailiyah, S. (2020). Efektivitas pembelajaran daring dengan menggunakan e-learning madrasah terhadap optimalisasi pemahaman matematika siswa. *JRPM (Jurnal Review Pembelajaran Matematika)*, 5(2), 124-136.
- Tjalla, M. (2020). *Era kenormalan baru dan pendidikan di perguruan tinggi di indonesia, tantangan dan peluang. (dalam buku kompilasi kesiapan pendidikan menghadapi era new normal)*. Parepare: IAIN Papepare Nusantara Press.
- Wankel, C. (2011). *Educating educators with social media*. United Kingdom: Emerald Group Publishing Limited.
- Wargadalem, F. R., Chotimah, U., Jaenudin, R., Hasmidyani, D., Kantoul, A. M. A., & Osman, Z. A. A. K. (2022). Attitudes of lecturers and students of Sriwijaya University-Indonesia and Omdurman Islamic University-Sudan to on-line learning in the pandemic Covid-19. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 9(2), 1-14.
- Wijaya, I., & Arsyah, R. H. (2015). Pengaruh pembelajaran e-learning berbasis edmodo terhadap hasil belajar simulasi digital kelas x SMK Negeri 9 Padang (studi kasus jurusan akomodasi perhotelan). *Majalah Ilmiah UPI YPTK*, 22(1), 21-33.
- Wijoyo. H., dkk. (2020) *Blended learning: suatu panduan*. Solok: Insan Cendekia Mandiri

- Wikipedia. (2021). Sejarah internet. id.wikipedia.org/wiki/Sejarah_Internet, diakses 30 Mei 2022
- Yuliani, M., dkk (2020). *Pembelajaran daring untuk pendidikan: teori dan penerapan*, Medan: Yayasan Kita Menulis
- Zhang, D., Zhao, J. L., Zhou, L., & Nunamaker, J. F. (2004). Can e-learning replace classroom learning?, *Communications of the ACM*, 47(5), 75-79.

TENTANG PENULIS



Dr. Farida R. Wargadalem, M.Si., adalah putri bungsu dari pasangan H. Muhammad Yusuf dan Hj. Kalsoem. Ia dilahirkan di Cempaka, 27 September 1960. Pendidikan strata satu diperolehnya pada Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Swirijaya pada tahun 1985 dan gelar Magister Sains (M.Si.) diperolehnya di Universitas Sriwijaya pada Program Pascasarjana pada tahun 2001. Ia memperoleh gelar Doktor (Dr.) dari Universitas Indonesia dengan bidang Ilmu Sejarah pada tahun 2012. Saat ini beliau menjabat sebagai Ketua Jurusan Pendidikan IPS, Assesor BAN PT, serta sejumlah jabatan lain yang disandangnya. Sejak tahun 1987-sekarang, beliau aktif sebagai staf pengajar di Program Studi Pendidikan Sejarah Jurusan Pendidikan IPS FKIP Universitas Sriwijaya.



Dra. Umi Chotimah, M. Pd., Ph.D., dilahirkan di Palembang, 21 Desember 1963. Pendidikan strata satu diperolehnya dari Program Studi Pendidikan PKn FKIP Universitas Sriwijaya pada tahun 1986. Gelar Magister Pendidikan (M.Pd.) ia peroleh dari Program Pascasarjana IKIP Bandung pada tahun 1994 dan pendidikan strata tiga ditempuhnya di Universiti Pendidikan Sultan Idris dan memperoleh gelar Doctor of Philosophy (Ph.D.) di tahun 2014. Ia merupakan staf pengajar di Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan sejak tahun 1989-sekarang, beberapa mata kuliah yang diampunya adalah Telaah Kurikulum SMP dan SMA, Penelitian Pendidikan PKn, Psikologi Sosial, Pendidikan Kewarganegaraan, serta beberapa mata kuliah lainnya.



Dr. Riswan Jaenudin, M. Pd., beliau kelahiran Kuningan, 25 Desember 1964. Pendidikan starta satu diperolehnya dari Jurusan Pendidikan Akuntansi IKIP Bandung pada tahun 1988, gelar Magister Pendidikan (M.Pd.) diperolehnya dari Jurusan Pendidikan IPS IKIP Bandung pada tahun 1999, dan memperoleh gelar Doktor (Dr.) dari Jurusan Pendidikan IPS Universitas Pendidikan Indonesia di tahun 2008. Saat ini beliau menjabat sebagai Wakil Dekan III di FKIP Universitas Sriwijaya. Sejak 1989-sekarang beliau aktif sebagai staf pengajar di Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Sriwijaya, mata kuliah yang diampunya yaitu Analisis Laporan Keuangan, Akuntansi Keuangan Lanjutan, Praktikum Akuntansi, Akuntansi UMKM dan beberapa mata kuliah lainnya.



Dr. Dwi Hasmidyani, M.Si., lahir di Palembang, 26 Mei 1984. Gelar sarjana (S.Pd.) bidang Pendidikan Ekonomi diperolehnya di FKIP Universitas Sriwijaya pada tahun 2006. Gelar magister (M.Si.) bidang Ilmu Ekonomi diperolehnya pada tahun 2009 di Program Pascasarjana Universitas Sriwijaya. Beliau memperoleh gelar Doktor (Dr.) pada bidang Pendidikan Ekonomi di Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Malang pada tahun 2020. Beliau merupakan staf pengajar di Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya sejak tahun 2009 hingga saat ini. Mata kuliah yang diampunya adalah Evaluasi Pembelajaran Ekonomi, Ekonomi Mikro, Ekonomi Internasional, dan beberapa mata kuliah lainnya.



Perkembangan teknologi yang tengah mengalami revolusi industri ke-4 telah berimbas ke semua sendi kehidupan. Perkembangan teknologi khususnya teknologi informasi dan komunikasi tumbuh begitu cepat, bersifat interaktif dengan dukungan internet. Dalam dua dasawarsa terakhir perkembangan teknologi informasi dan komunikasi tersebut terasa makin kuat dan mencapai puncaknya saat dunia dilanda pandemi Covid-19, dimana semua bidang, terutama bidang pendidikan mengalami perkembangan yang sangat signifikan dalam penyelenggaraan Pendidikan jarak jauh/ pembelajaran online. Sebuah fenomena baru yang “memaksa” kita untuk terus mengikuti perkembangannya bila tidak ingin tertinggal. Buku ini menceritakan bagaimana sejarah perkembangan pembelajaran online di dunia dan di Indonesia, menilik bagaimana pembelajaran online yang dilakukan sebelum masa pandemi, dimasa pandemi dan pembelajaran online di era new normal. Buku ini merupakan salah satu produk dari International Collaboration Research antara Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Sriwijaya dengan Omdurman Islamic University-Sudan tahun 2021.