

MODUL 4

KEGIATAN BELAJAR 3

MERANCANG PEMBELAJARAN *BLENDED LEARNING*

KEGIATAN BELAJAR 3:

MERANCANG PEMBELAJARAN *BLENDED LEARNING*

PENDAHULUAN

Saudara mahasiswa, sebagaimana telah disampaikan di Modul 4 KB 1 ini sebelumnya, bahwa sebagai seorang professional guru dituntut untuk senantiasa mampu mengembangkan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran secara inovatif, salah satunya adalah mampu merancang pembelajaran inovatif “blended learning”, dimana melalui pembelajaran “blended learning” tersebut, diharapkan guru mampu memadukan keunggulan yang ada pada pembelajaran tatap muka dan juga keunggulan yang ada dalam pembelajaran “online”. Hal ini mengandung pengertian, bahwa pembelajaran “blended learning” bukan sekedar pembelajaran yang hanya memadukan pembelajaran tatap muka dan online saja, tetapi penerapan pembelajaran “blended learning” harus didasarkan pada analisa dan perencanaan yang matang demi tercapainya hasil belajar peserta didik yang lebih optimal.

Saudara Mahasiswa, Anda tentu masih ingat dengan pembahasan mengenai pembelajaran “blended learning” pada Modul 3 Kegiatan belajar 4. Dalam modul tersebut telah dibahas mengenai konsep dan model-model “blended learning” yang bisa diterapkan di sekolah. Tibalah saatnya Anda dalam kegiatan belajar 3 modul 4 ini untuk mengkaji tentang bagaimana menyusun perencanaan pembelajaran inovatif “blended learning” yang mencakup kegiatan; menentukan model pembelajaran “blended learning”, menyusun RPP(RPP) “blended learning”, serta menyiapkan bahan, alat/media, sumber belajar tatap muka dan daring yang sesuai dengan capaian pembelajaran yang Anda tetapkan. Untuk membekali kemampuan Anda dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran daring (online), pada akhir kegiatan belajar 3 ini Anda juga akan diajak untuk belajar memahami beberapa karakteristik aplikasi e-learning yang tersedia dengan gratis. Melalui

tutorial yang disediakan pada *link* yang ada, Anda akan dipandu secara operasional tahap demi tahap penggunaan aplikasi tersebut untuk merancang pembelajaran daring (online). Dengan mengkaji beberapa hal tersebut pada akhirnya Anda diharapkan akan dapat merancang pembelajaran inovatif abad 21 dengan menggunakan model pembelajaran inovatif “blended learning”.

Untuk memahami materi pada Kegiatan Belajar 3 ini dengan baik, serta mencapai kompetensi yang diharapkan, perhatikan petunjuk belajar berikut.

1. Pelajarilah isi modul ini dengan sungguh-sungguh, jika ada uraian materi yang kurang dapat dimengerti segera tanyakan pada tutor!
2. Agar kegiatan belajar Anda lebih terarah, bacalah dengan seksama apa capaian akhir dari setiap materi yang akan dipelajari dan apa saja indikator capaian pembelajaran yang harus Anda kuasai!
3. Tandailah bagian-bagian materi yang Anda anggap penting!
4. Buka dan pelajari setiap *link* yang ada untuk menambah pemahaman Anda terkait materi yang dipelajari dalam kegiatan belajar pada modul ini!
5. Putarlah video yang ada terkait merancang pembelajaran “blended learning” ini agar Anda dapat memahami isi materi pada kegiatan ini secara lebih jelas dan konkrit!
6. Pahami tugas yang ada pada bagian forum diskusi dan diskusikan dengan teman-temanmu! Gunakan pengetahuan dan pengalaman Anda sebelumnya untuk mendiskusikan penyelesaian masalah yang diberikan dalam forum diskusi tersebut!
7. Bacalah bagian rangkuman materi untuk lebih memahami substansi materi dari materi kegiatan belajar yang telah Anda pelajari dan diskusikan!
8. Setelah selesai mengkaji semua kegiatan belajar 4 ini, kerjakan tes formatif yang ada, dan cocokkan jawaban Anda dengan kunci jawaban yang tersedia di bagian akhir modul ini, sehingga Anda dapat menilai apakah jawaban Anda sudah memadai atau belum.

Selamat belajar.....!

1. Capaian Pembelajaran

Setelah mempelajari keseluruhan materi pada Kegiatan Belajar 3 Modul 4 ini, Saudara Mahasiswa diharapkan dapat menyusun rancangan pembelajaran “blended learning” menggunakan strategi penyampaian pembelajaran yang tepat.

2. Indikator Capaian Pembelajaran

Setelah mempelajari materi dalam KB 3 modul 4 ini, secara lebih rinci diharapkan Saudara Mahasiswa dapat :

- a. Menyusun perencanaan pembelajaran “blended learning”
- b. Memanfaatkan beberapa teknologi e-learning untuk pembelajaran *online*

3. Pokok-pokok materi

- a. Perencanaan Pembelajaran “blended learning”
- b. Pemanfaatan teknologi e-learning untuk pembelajaran online

4. Uraian Materi

a. Perencanaan Pembelajaran “blended learning”

Saudara Mahasiswa, perlu Anda perhatikan bahwa dalam merancang pembelajaran “blended learning”, ketepatan pemilihan kombinasi media penyampaian, baik dalam pengelolaan pembelajaran tatap muka maupun online memiliki peran penting untuk tercapainya pembelajaran secara efektif. Alasan utama penerapan pembelajaran “blended learning” adalah terjadinya belajar peserta didik secara optimal sesuai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Hal ini sebagaimana disampaikan oleh Khan (2005, p. 202) bahwa, “blended learning” merupakan kombinasi strategi penyampaian materi yang tepat dalam format yang tepat untuk orang yang tepat pada saat yang tepat. “Blended learning” mengkombinasikan beragam media penyampaian yang dirancang untuk saling melengkapi satu sama lain dan

mendorong terjadinya proses belajar yang optimal. Dengan kata lain, tujuan dilaksanakannya strategi pembelajaran “blended learning” adalah untuk mengkombinasikan kelebihan pembelajaran tatap muka dan kelebihan pembelajaran online. Untuk mencapai tujuan tersebut, perencanaan pembelajaran “blended learning” menjadi penting untuk dilakukan sebelum Anda melaksanakan pembelajaran “blended learning” di kelas. Agar dapat menghasilkan pembelajaran yang efektif, perencanaan pembelajaran “blended learning” perlu dilakukan dengan langkah-langkah perencanaan yang sistematis. Berikut merupakan langkah-langkah perencanaan pembelajaran “blended learning” yang perlu Anda lakukan untuk menghasilkan pembelajaran yang efektif.

1). Menentukan model pembelajaran “blended learning”

Saudara mahasiswa, ketika Anda hendak menyusun rencana pembelajaran “blended learning”, hal pertama yang perlu Anda pikirkan adalah, “model *blended learning* yang seperti apa yang bisa diterapkan di sekolah sesuai kondisi peserta didik, jam pelajaran yang tersedia, dan dukungan sarana prasarana yang ada? Teknologi e-learning dengan aplikasi apa yang memungkinkan bisa digunakan untuk melaksanakan pembelajaran online (daring) sesuai dengan kondisi yang ada di sekolah?

Saudara mahasiswa, sebagaimana telah Anda pelajari pada modul 3 Kb 4, bahwa model pembelajaran “blended learning” secara umum dapat di kelompokkan menjadi 4 model, yaitu: *rotation model* (model rotasi), *flex model* (model fleksibel), *self-blend model* (model pengaturan diri), dan *enriched-virtual model*; dimana *rotation model* sendiri dapat dikelompokkan lagi ke dalam 4 model, yaitu: *station rotation model*, *lab rotation model*, *flipped classroom model*, dan *individual rotation model*. Saudara Mahasiswa, sebagaimana Anda ketahui bahwa setiap model memiliki karakteristik tersendiri dengan segala kelebihan dan kelemahan masing-masing. Berangkat dari hal itu, model “blended learning” yang Anda pilih tentunya, adalah “blended learning” yang sesuai dengan karakteristik seperti fasilitas belajar, ketersediaan akses terhadap teknologi, usia dan kemampuan peserta didik,

serta durasi jam pelajaran. Selain itu, dalam menyusun dan mengkombinasikan kegiatan pembelajaran tatap muka dan *online*, guru perlu menguasai kemampuan-kemampuan seperti: pemanfaatan data karakteristik peserta didik, teknik mengajar dan memfasilitasi pembelajaran secara individual maupun kelompok, mengembangkan interaksi secara *online*, serta kemampuan dalam mengaplikasikan kombinasi ketiga kemampuan tersebut ke dalam praktek pembelajaran model *blended learning*. Itulah beberapa hal yang perlu Anda pertimbangkan ketika Anda hendak menentukan model pembelajaran “blended learning”.

Sebagai contoh, Anda mungkin akan memilih pembelajaran “blended learning” menggunakan model rotasi jenis *flipped-classroom model*, yaitu sebuah model “blended learning” yang memposisikan *online learning* sebagai kegiatan tambahan di luar jam sekolah, dimana jam pelajaran tatap muka tetap berjalan sesuai jam pelajaran yang telah terjadwal di sekolah selama ini. Model ini mungkin Anda pilih dengan pertimbangan, sekolah Anda belum memiliki laboratorium komputer yang terhubung dengan jaringan internet, dan di lain pihak secara umum peserta didik Anda di rumah telah memiliki fasilitas internet yang memadai, baik melalui Smartphone atau jaringan internet Indihome. Jika model pembelajaran “blended learning” yang akan Anda terapkan sudah Anda tentukan, maka langkah selanjutnya, Anda tinggal memikirkan aplikasi e-learning apa yang dapat diakses oleh peserta didik dengan mudah dan lancar, baik melalui smarphone maupun melalui jaringan komputer yang mereka miliki.

2). Menyusun RPP “blended learning”

Saudara mahasiswa, ada beberapa langkah yang perlu Anda lakukan, ketika Anda akan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran “Blended Learning”. Langkah-langkah tersebut mencakup:

- a). Menentukan tema pembelajaran, menuliskan kembali: identitas RPP, kompetensi inti, dan kompetensi dasar dari RPP konvensional ke dalam RPP “blended learning”.

Saudara Mahasiswa, hal pertama ketika Anda akan menyusun RPP “blended learning” adalah memilih dan menentukan tema pembelajaran yang terdapat di dalam kurikulum yang berlaku. Pilihlah tema yang cocok atau tema yang lebih optimal, jika pembelajarannya dilaksanakan dengan strategi “blended learning”. Sesuai tema yang dipilih, tulis kembali identitas RPP, kompetensi inti, kompetensi dasar mata pelajaran yang terdapat pada RPP konvensional (RPP yang sudah digunakan dalam pembelajaran selama ini) ke dalam RPP “blended learning”.

Berikut contoh identitas RPP, Kompetensi Inti, dan Kompetensi Dasar RPP konvensional yang dituliskan kembali dalam RPP “blended learning”:

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah	: SD XX Surabaya
Tema	: Ekosistem
Kelas/Semester	: V / Ganjil
Tema	: 5. Ekosistem
Subtema	: 3. Keseimbangan Ekosistem
Pembelajaran	: 3
Materi Pokok	: Bahasa Indonesia, PPKn, IPS
Alokasi Waktu	: 6 X 35 menit

A. Kompetensi Inti

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga, dan negara.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
<p>BAHASA INDONESIA</p> <p>3.7. Menguraikan konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks non fiksi</p>	<p>3.7.1. Mengidentifikasi kalimat utama pada paragraf teks nonfiksi.</p> <p>3.7.4. Menghubungkan konsep-konsep (informasi) setiap paragraf yang berkaitan pada teks nonfiksi</p> <p>3.7.5. Menguraikan konsep-konsep yang saling berkaitan menjadi sebuah ide pokok pada teks non fiksi.</p>
<p>4.7. Menyajikan konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri</p>	<p>4.7.2. Merancang konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri.</p> <p>4.7.3. Menyajikan konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri.</p>
<p>PPKn</p> <p>1.4. Mensyukuri manfaat persatuan dan kesatuan sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.</p>	<p><i>(penilaian sikap dilakukan melalui instrumen pengamatan, penilaian diri atau antar teman)</i></p>
<p>2.4 Menampilkan sikap jujur pada penerapan nilai-nilai persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan di bidang sosial budaya</p>	<p><i>(penilaian sikap dilakukan melalui instrumen pengamatan, penilain diri atau antar teman)</i></p>
<p>PPKN</p> <p>2.4 Menampilkan sikap jujur pada penerapan nilai-nilai persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan di bidang sosial budaya</p>	<p><i>(penilaian sikap dilakukan melalui instrumen pengamatan, penilain diri atau antar teman)</i></p>
<p>3.4. Menggali manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan hidup</p>	<p>3.4.2. Menjelaskan bentuk-bentuk kegiatan yang berkaitan dengan persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan.</p> <p>3.4.3. Mendeskripsikan manfaat menjaga persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan.</p> <p>3.4.4. Menganalisis manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan.</p>
<p>4.4. menyajikan hasil penggalian tentang manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan.</p>	<p>4.4.3. Menyajikan hasil penggalian tentang manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan.</p>
<p>IPS</p> <p>3.1 mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/ maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi,</p>	<p>3.1.6. Menentukan karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/ maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan sosial.</p> <p>3.1.7. Menentukan karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/ maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap budaya</p>

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
sosial, budaya, komunikasi, serta transportasi.	3.1.13. Menganalisis pengaruh karakteristik geografis Indonesia sebagai negara agraris terhadap kehidupan sosial. 3.1.14. Menganalisis pengaruh karakteristik geografis Indonesia sebagai negara agraris terhadap kehidupan budaya.
4.1 menyajikan hasil identifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/ maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi, serta transportasi.	4.1.10. Menyajikan pengaruh karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/ maritim dan agraris terhadap kehidupan sosial. 4.1.11. Menyajikan pengaruh karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/ maritim dan agraris terhadap budaya.

b). Menganalisis rumusan tujuan pembelajaran yang ada pada RPP konvensional sebelum dituangkan ke dalam RPP “blended learning”.

Saudara Mahasiswa, setelah tema pembelajaran telah ditentukan serta identitas RPP, kompetensi inti, dan kompetensi dasar mata pelajaran telah dituliskan kembali, langkah selanjutnya adalah mencermati kembali RPP konvensional yang sebelumnya sudah Anda buat, dan sudah digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran. Hal utama yang perlu dicermati adalah bunyi rumusan tujuan pembelajaran, apakah sudah menggambarkan pembelajaran inovatif atau belum. Untuk itu, ada beberapa pertanyaan yang harus dijawab guna mengetahui apakah tujuan pembelajaran yang sudah Anda rumuskan selama ini telah sesuai dengan pembelajaran inovatif apa belum. Pertanyaan yang harus dijawab tersebut meliputi: (a) apakah rumusan tujuan pembelajaran yang akan dicapai sudah menghantarkan peserta didik pada kemampuan berfikir tingkat tinggi (HOTS)? (b) apakah rumusan tujuan pembelajaran sudah berpusat pada mahasiswa? (c) apakah rumusan tujuan pembelajaran sudah mengembangkan keterampilan abad 21, seperti berfikir kritis, kreatif, keterampilan bekerja sama kelompok, dan berkomunikasi? (d) apakah rumusan tujuan pembelajaran sudah mengembangkan karakter peserta

didik? dan (e) apakah rumusan tujuan pembelajaran sudah mengintegrasikan ICT? Saudara Mahasiswa, jika rumusan tujuan pembelajaran Anda selama ini belum menjawab beberapa pertanyaan tersebut, maka rumusan tujuan pembelajaran tersebut perlu Anda perbaiki.

Saudara Mahasiswa, di bawah ini adalah contoh rumusan pembelajaran yang belum secara lengkap menggambarkan pembelajaran inovatif abad 21.

C. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui pengamatan gambar peserta didik dapat menentukan karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan sosial dan budaya.
2. Melalui diskusi tentang kegiatan di sekitarnya, peserta didik dapat menganalisis bentuk-bentuk kegiatan yang berkaitan dengan persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan.
3. Dengan teks eksposisi yang disajikan, siswa dapat menghubungkan dan menguraikan konsep-konsep (informasi) yang berkaitan dengan teks nonfiksi.
4. Melalui diskusi dan tanya jawab, siswa dapat menganalisis pengaruh karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris terhadap kehidupan sosial dan budaya.
5. Peserta didik menyajikan hasil penggalian tentang manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan, bersikap jujur, serta penuh rasa syukur terhadap Tuhan yang Maha Esa.

Saudara Mahasiswa, contoh tujuan pembelajaran di atas sesungguhnya merupakan contoh rumusan tujuan pembelajaran yang sudah baik dan sudah mengembangkan kemampuan berfikir tingkat tinggi (HOTS), namun jika disesuaikan dengan pembelajaran inovatif abad 21, maka rumusan tujuan tersebut masih perlu ada penekanan-penekanan tambahan sesuai pertanyaan-pertanyaan di atas. Saudara Mahasiswa, contoh di bawah ini merupakan contoh RPP yang telah disesuaikan dengan konsep pembelajaran inovatif abad 21. Kata yang **dicetak tebal** menandakan rumusan pembelajaran yang sudah inovatif dibandingkan rumusan tujuan pembelajaran sebelumnya.

C. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui pengamatan **gambar peta Indonesia** serta **diskusi dan kerja kelompok, peserta didik** dapat **menentukan** karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan sosial dan budaya dengan **cermat** dan **kritis**.
2. Melalui **diskusi dan kerja kelompok** serta **tayangan youtube** tentang kegiatan di sekitarnya, **peserta didik** dapat **menganalisis** bentuk-bentuk kegiatan yang berkaitan dengan persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan dengan **cermat** dan **kritis**.
3. Dengan teks eksposisi yang **disajikan pada papan tulis**, serta melalui **diskusi dan kerja kelompok, peserta didik** dapat **menghubungkan dan menguraikan** konsep-konsep (informasi) yang berkaitan dengan teks nonfiksi **secara kreatif** dan **bertanggung jawab**.
4. Melalui **diskusi dan tanya jawab**, serta melalui **ekplorasi di internet, peserta didik** dapat **menganalisis** pengaruh karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris terhadap kehidupan sosial dan budaya secara **kritis** dan **mandiri**.
5. **Peserta didik** menyajikan hasil penggalan tentang manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan, bersikap jujur, serta penuh rasa syukur terhadap Tuhan yang Maha Esa secara **komunikatif** dan **sistematis**.

c). Menentukan metode penilaian dan kegiatan pembelajaran “blended learning” untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Saudara Mahasiswa, setelah rumusan tujuan pembelajaran sudah Anda perbaiki sesuai tuntutan pembelajaran inovatif abad 21, langkah selanjutnya yang perlu Anda lakukan adalah menentukan metode penilaian online-tatap muka, dan kegiatan pembelajaran “blended learning” untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kegiatan tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan matrik di bawah ini.

Tabel 25. Matrik metode penilaian dan kegiatan pembelajaran “blended learning”

No	Tujuan Pembelajaran	Tugas dan Penilaian		Kegiatan Pembelajaran					
		Online	Tatap Muka	Interaksi peserta didik dengan materi pembelajaran		Interaksi antar peserta didik		Interaksi peserta didik dengan guru	
				Online	Tatap Muka	Online	Tatap Muka	Online	Tatap Muka
1.	Melalui pengamatan gambar peta Indonesia serta diskusi dan kerja kelompok, peserta didik dapat menentukan karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan sosial dan budaya dengan cermat dan kritis .	Searchin g peta wilayah Chatt group online mengiden tifikasi peta	Presen tasi hasil diskusi kelompok	Chatt room Sharing link Upload materi dan tugas	Presen tasi hasil kerja	Chatt room Sharing link		Chatt room	Presen tasi hasil kerja
2.	Melalui diskusi dan kerja kelompok serta tayangan youtube tentang kegiatan di sekitarnya, peserta didik dapat menganalisis bentuk-bentuk kegiatan yang berkaitan dengan persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan dengan cermat dan kritis .	Summiri sing tayangan video dan share (upload)		Search ing Googling Tagging Comm enting Sharing		Chatt ing Sharing link	Penyel esaian project (memb uat karya)	Chatt room	Presen tasi hasil kerja
3.	Dengan teks eksposisi yang disajikan pada papan tulis , serta melalui diskusi dan kerja kelompok, peserta didik dapat menghubungkan dan menguraikan konsep-konsep (informasi) yang berkaitan dengan teks nonfiksi secara kreatif dan bertanggung jawab .	Searchin g teks eksposisi	Diskusi kelompok Hasil karya		Mempe lajari teks secara berkelompok	Chatt room	Diskusi kelompok	Chatt room	Present asi hasil Umpan balik
4.	Melalui diskusi dan tanya jawab , serta melalui ekplorasi di internet , peserta didik dapat menganalisis pengaruh karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris terhadap kehidupan sosial dan budaya secara kritis dan mandiri .	Searchin g content		Chatt room and share link		Chatt room			
5.	Peserta didik menyajikan hasil penggalan tentang manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan, bersikap jujur, serta penuh rasa syukur terhadap Tuhan yang Maha Esa secara kommunikatif dan sistematis .	Searchin g content		Chatt room and share link		Chatt room and share link			

- d). Menganalisis kegiatan pelaksanaan pembelajaran pada RPP konvensional dan menyusun Rencana Kegiatan Pembelajaran “Blended Learning”

Saudara Mahasiswa, pada langkah menyusun rencana pembelajaran “blended learning” ini, komponen RPP yang lain, seperti komponen materi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan alat pembelajaran, serta sumber belajar, tidak dibahas secara khusus, tetapi langsung melompat pada kegiatan merencanakan kegiatan pelaksanaan pembelajaran “blended learning”. Hal ini karena komponen RPP yang tidak dibahas tersebut dapat secara langsung Anda pindahkan pada RPP “blended learning” dengan sedikit penyesuaian.

Saudara Mahasiswa, setelah Anda selesai menentukan tugas dan penilaian, serta garis besar kegiatan pembelajaran “blended learning” berdasarkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, maka langkah selanjutnya yang perlu Anda lakukan yaitu menganalisis kegiatan pelaksanaan pembelajaran pendahuluan, inti, dan penutup yang ada dalam RPP konvensional yang telah Anda buat sebelumnya. Analisislah mana kegiatan pembelajaran yang akan lebih efektif jika dilakukan melalui kegiatan tatap muka (luar jaringan), dan mana kegiatan pembelajaran yang akan lebih efektif jika dilaksanakan melalui kegiatan daring (online). Dalam contoh rencana kegiatan pembelajaran “blended learning” di bawah ini, kegiatan pembelajaran daring (online) dilakukan untuk melengkapi kegiatan pembelajaran tatap muka (luring). Model ini dikenal dengan model “flipped-Classroom”.


Saudara Mahasiswa, format rencana kegiatan di bawah ini, selain dapat dipakai untuk menggambarkan kegiatan “blended learning” model *flipped-classroom*, format juga bisa dipakai untuk menyusun rencana kegiatan pembelajaran “blended learning” model yang lain. Jika pada contoh *flipped-classroom* semua tahap kegiatan pembelajaran *discovery learning* dilakukan semua melalui kegiatan tatap muka (luring) yang dilengkapi dengan kegiatan daring (online), maka pada model yang lain bisa

jadi tahapan tertentu dari model *discovery learning* hanya dilakukan melalui kegiatan daring (online) saja.

Saudara Mahasiswa, yang perlu Anda perhatikan ketika Anda mengembangkan kegiatan pembelajaran inovatif “blended learning” diantaranya, yaitu: kegiatan pembelajaran harus berpusat pada mahasiswa, mengembangkan keterampilan abad 21 (berfikir kritis dan kreatif, berkolaborasi, serta berkomunikasi), mengintegrasikan ICT, mengembangkan karakter, serta berorientasi pada pencapaian kemampuan berfikir tingkat tinggi (*HOTS*) dan keterampilan belajar. Berikut ini merupakan contoh Rencana Kegiatan Pembelajaran “Blended Learning” model “*flipped classroom*” menggunakan metode *discovery learning* yang bisa Anda ikuti.

Tabel 26. Contoh Rencana Kegiatan Pembelajaran “Blended Learning” model *flipped-classroom* menggunakan metode *discovery learning*.

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran			
	Tatap Muka		Online	
A. Kegiatan Pendahuluan		Alokasi Waktu	Kegiatan	Alokasi Waktu
Orientasi	<ul style="list-style-type: none"> - Guru mengucapkan salam dan siswa menjawab salam. - Peserta didik berdoa bersama sebelum memulai pembelajaran. - Peserta didik diminta menceritakan kembali buku yang sudah dibaca. - Peserta didik menyanyikan lagu Indonesia Raya. - Guru memeriksa kehadiran siswa 	5 menit	--	
Apersepsi	<ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik membaca buku nonteks +_ 10 menit. - Guru mengaitkan materi dengan pengalaman peserta didik atau dengan pembelajaran sebelumnya. Pertanyaan sederhana yang disampaikan guru kepada peserta didik: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Dimana letak geografis Indonesia? ✓ Mengapa orang yang tinggal di pantai sebagian besar bekerja sebagai nelayan? <p>Jawaban yang diharapkan :</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Indonesia terletak di antara dua benua, yaitu benua Asia dan Australia. Indonesia juga terletak di antara 2 samudera, yaitu Samudera Pasifik dan Samudera Hindia. ✓ Karena laut merupakan sumber penghasilan untuk melakukan kegiatan ekonomi. <ul style="list-style-type: none"> - Mengingat kembali materi prasyarat(kondisi geografis Indonesia sebagai negara maritim, kondisi geografis Indonesia sebagai negara agraris, definisi manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan) <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Indonesia disebut sebagai negara maritim karena wilayah lautnya lebih luas daripada daratan dan terdiri pulau-pulau. Pulau satu dengan pulau lainnya dihubungkan oleh laut. ➤ Indonesia disebut sebagai negara agraris karena sebagian besar penduduknya bermata pencaharian sebagai petani. Lahan Indonesia yang subur sangat mendukung kegiatan tersebut. ➤ Dengan wilayah Indonesia yang terpisah-pisah oleh laut, menjadikan indonesia memiliki kemajemukan dan kebhinekaan sehingga terjalin rasa persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan. </div>	20 menit	<p><i>Searching</i> (mencari) bahan, contoh peta Indonesia, letak geografis Indonesia, apa itu negara maritime, letak Indonesia</p> <p><i>Share link</i> antar teman, <i>Chat room</i> terkait hasil temuan materi</p> <p>Upload bahan (materi)</p>	Sebelum pembelajaran tatap muka

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran			
	Tatap Muka		Online	
Motivasi	<p>- Peserta didik melakukan ice breaking sesuai arahan guru. Guru memutar lagu senam otak. Peserta didik mengikuti gerakan yang ditampilkan di layar LCD.</p> <div style="text-align: center;">  <p>Senam Otak - Senam Pintar (Brain Gym) Prana_team.mp4</p> </div> <p>- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan rencana penilaian.</p>	5 menit	<p><i>Searching bahan untuk ice breaking</i></p> <p>Sebelum pembelajaran tatap muka</p>	
B. Kegiatan Inti				
<i>Stimulation</i> (pemberian rangsangan)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik berhitung dari 1 sampai 6 secara berurutan. Setelah angka 6, kembali hitungan ke angka 1. Begitu seterusnya sampai seluruh peserta didik menyebutkan satu bilangan. 2. Peserta didik membentuk kelompok belajar berdasarkan kesamaan angka yang disebutkan. Setiap kelompok membentuk lingkaran kecil. 3. Satu kelompok mendapat gambar yang baliknya terdapat teks eksposisi sesuai dengan gambar sebanyak anggota kelompok. 4. Peserta didik menempelkan 1 gambar yang dibaliknya terdapat teks eksposisi yang dibawanya di punggung temannya pada kelompok lain. 5. Guru memberikan gambar yang berbeda di setiap kelompok belajar. Tersedia 6 gambar, yaitu : <ul style="list-style-type: none"> - Gambar 1: gempa bumi di Donggala. - Gambar 2: Tsunami di Palu - Gambar 3: gunung meletus di Sulawesi. - Gambar 4: sekelompok orang mengumpulkan bantuan korban bencana. - Gambar 5: Asian Games - Gambar 6: Sekelompok orang sedang panen di sawah 6. Peserta didik mengamati gambar yang ditempel di punggung temannya. 7. Peserta didik membaca teks eksposisi yang ada di balik gambar yang ditempel pada punggung temannya. 8. Sikap dan keterampilan peserta didik dinilai Guru melalui pengamatan. 	20 menit	<p><i>Searching bahan, contoh gambar peristiwa gempa bumi, video tsunami aceh dan gempa jogja atau gambar2 yang diperlukan</i></p> <p><i>Share link antar teman, Chat room terkait hasil temuan materi dari searching</i></p> <p><i>Upload materi pada forum diskusi</i></p> <p>Sebelum pembelajaran tatap muka</p>	
<i>Statement</i> (identifikasi masalah)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik menentukan karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris terhadap kehidupan sosial dengan membuat 10 kalimat tanya menggunakan kata tanya operasional. 	30 menit	<p><i>Chat room menggunakan Aplikasi zoom</i></p> <p>Sebelum pembelajaran tatap muka</p>	

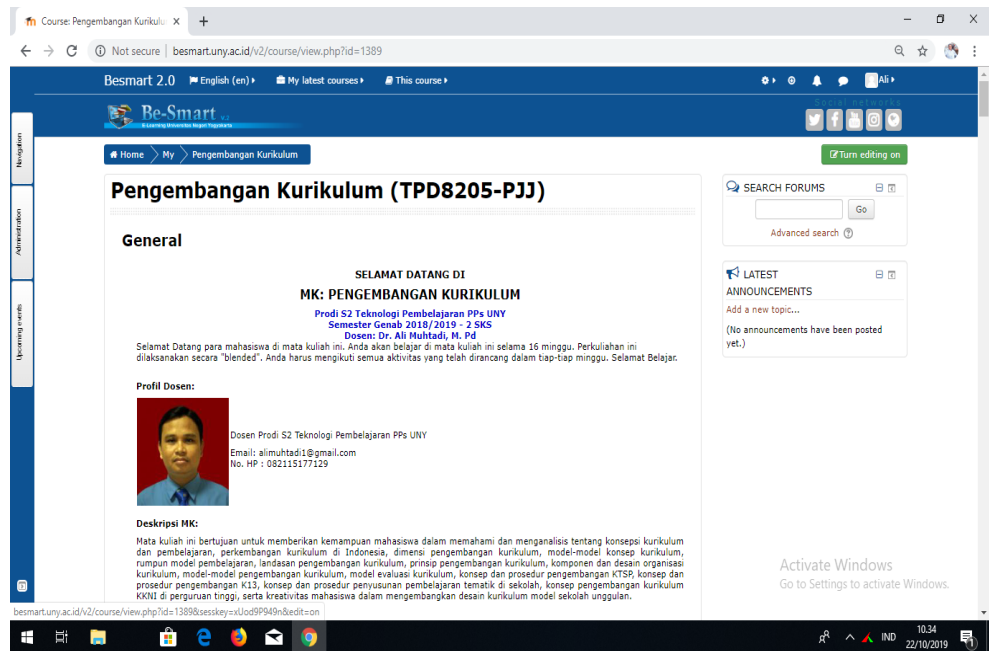
Tahap Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran			
	Tatap Muka		Online	
	<ol style="list-style-type: none"> 2. Setiap peserta didik melakukan diskusi dengan peserta lain dalam satu kelompok mengenai karakteristik geografis Indonesia terhadap kehidupan sosial dan budaya. 3. Dari ide atau gagasan yang disampaikan oleh setiap anggota kelompok dicatat dan didiskusikan kembali untuk mendapat kesepakatan kelompok. 4. Peserta didik menuliskan hasil jawaban pada LKS. 5. Peserta didik menentukan karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris terhadap kehidupan sosial dan budaya dengan membuat 10 pertanyaan menggunakan kata tanya operasional. 6. Setiap peserta didik melakukan diskusi dengan peserta lain dalam satu kelompok mengenai karakteristik geografis Indonesia terhadap kehidupan sosial dan budaya. 7. Dari ide atau gagasan yang disampaikan oleh setiap anggota kelompok dicatat dan didiskusikan kembali untuk mendapat kesepakatan kelompok. 8. Peserta didik menuliskan hasil jawaban pada LKS. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>Contoh Daftar Pertanyaan yang telah teridentifikasi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah peristiwa yang terjadi di atas? 2. Apa saja yang memengaruhi peristiwa di atas? 3. Apakah hubungan kondisi geografis Indonesia terhadap peristiwa tersebut? 4. Mengapa peristiwa tersebut dapat terjadi? 5. Bagaimana pengaruhnya terhadap kehidupan sosial dan budaya masyarakat setempat? 6. Bagaimana mengatasi kondisi di atas? 7. Bagaimana keterkaitan peristiwa di atas dengan persatuan dan kesatuan? 8. Bagaimana dengan kondisi yang ada di daerahmu dengan peristiwa di atas? </div> <ol style="list-style-type: none"> 9. Peserta didik mengidentifikasi bentuk-bentuk kegiatan di gambar yang berkaitan dengan persatuan dan kesatuan. 10. Peserta didik menuliskan hasil diskusi pada LKS. 			
<i>Data collection</i> (pengumpulan data)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mencari informasi yang berkaitan dengan gambar yang didapat. 2. Peserta didik menggunakan sumber belajar: perpustakaan, internet, koran, dan buku penunjang untuk menggali informasi sebanyak mungkin. 3. Peserta didik membaca bahan ajar yang diberikan oleh guru. 4. Peserta didik menjawab pertanyaan yang ada di bahan ajar. Bahan ajar dapat digunakan sebagai referensi oleh peserta didik. 5. Peserta didik kembali mendiskusikan dari gagasan yang disampaikan oleh setiap peserta didik dalam kelompok tersebut. 6. Peserta didik menuliskan hasil jawaban pada LKS 7. Peserta didik berkonsultasi dengan guru jika mendapatkan hal yang kurang jelas 	45 menit	Searching bahan/materi	Sebelum pembelajaran tatap muka

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran			
	Tatap Muka		Online	
	8. Ketua kelompok menggabungkan dan menyusun jawaban hasil kerja anggotanya 9. Guru melakukan pengamatan untuk menilai sikap dan keterampilan peserta didik			
<i>Data processing</i> (pengolahan Data)	1. Peserta didik mendiskusikan LK dari teks eksposisi yang disajikan. 2. Peserta didik berkolaborasi dan berkomunikasi untuk bertukar pendapat, argumentasi, dan ide terhadap jawaban yang telah didapatkan secara mandiri di kelompoknya masing-masing. 3. Peserta didik merancang sebuah paragraf berdasarkan gambar yang sudah disediakan. 4. Guru melakukan pengamatan untuk menilai sikap dan keterampilan peserta didik	20 menit	<i>Chat room dengan aplikasi zoom</i>	Sebelum pembelajaran tatap muka
<i>Verification</i> (pembuktian)	1. Peserta didik menganalisis pengaruh karakteristik geografis sebagai negara agraris terhadap kehidupan sosial dari hasil diskusi kelompok tentang gambar dan teks. 2. Peserta didik menganalisis pengaruh karakteristik geografis sebagai negara agraris terhadap kehidupan budaya dari hasil diskusi kelompok tentang gambar dan teks. 3. Peserta didik menganalisis manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan dari gambar dan teks yang disajikan. 4. Peserta didik mengkonsultasikan hasil diskusi kelompok dengan guru. 5. Peserta didik memperbaiki hasil jawaban yang masih kurang tepat. 6. Peserta didik menyajikan teks tentang kondisi geografis ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri.	15 menit	<i>Share link Upload Materi Chat room</i>	Sebelum pembelajaran tatap muka
<i>Generalization</i> (menarik kesimpulan)	1. Peserta didik menarik kesimpulan atas jawaban dari daftar pertanyaan yang diperoleh. 2. Peserta didik menunjukkan pengaruh karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris terhadap kehidupan sosial melalui presentasi. 3. Peserta didik menunjukkan pengaruh karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris terhadap budaya melalui presentasi. 4. Peserta didik menyajikan hasil penggalian tentang manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan melalui presentasi. 5. Guru memberikan apresiasi terhadap hasil presentasi peserta didik.	30 menit	<i>Share link</i>	Sebelum pembelajaran tatap muka

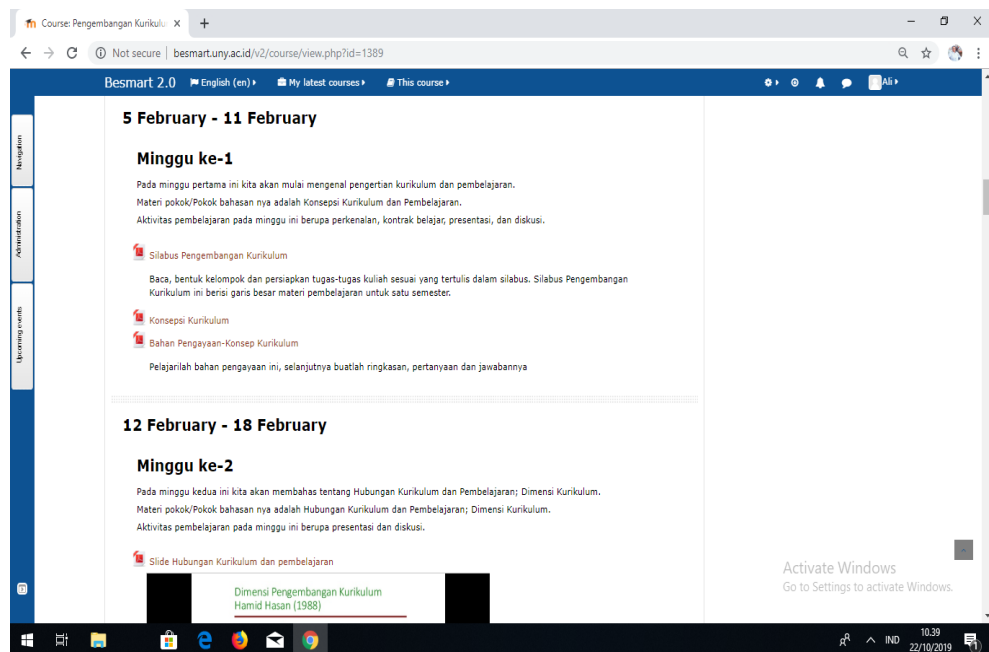
Tahap Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran			
	Tatap Muka		Online	
C. Kegiatan Penutup				
	1. Peserta didik dengan bimbingan guru menyimpulkan materi pembelajaran. 2. Peserta didik mengerjakan soal evaluasi (<i>assignment for lesson</i>) 3. Peserta didik mendapat umpan balik. 4. Guru menyampaikan tugas membaca untuk pertemuan besok. 5. Guru mempersilahkan peserta didik untuk berdoa dan bersyukur segala nikmat yang diberikan Tuhan YME.	20 menit		

3). Menyiapkan Bahan, Alat/Media, dan Sumber Belajar Tatap Muka dan Daring

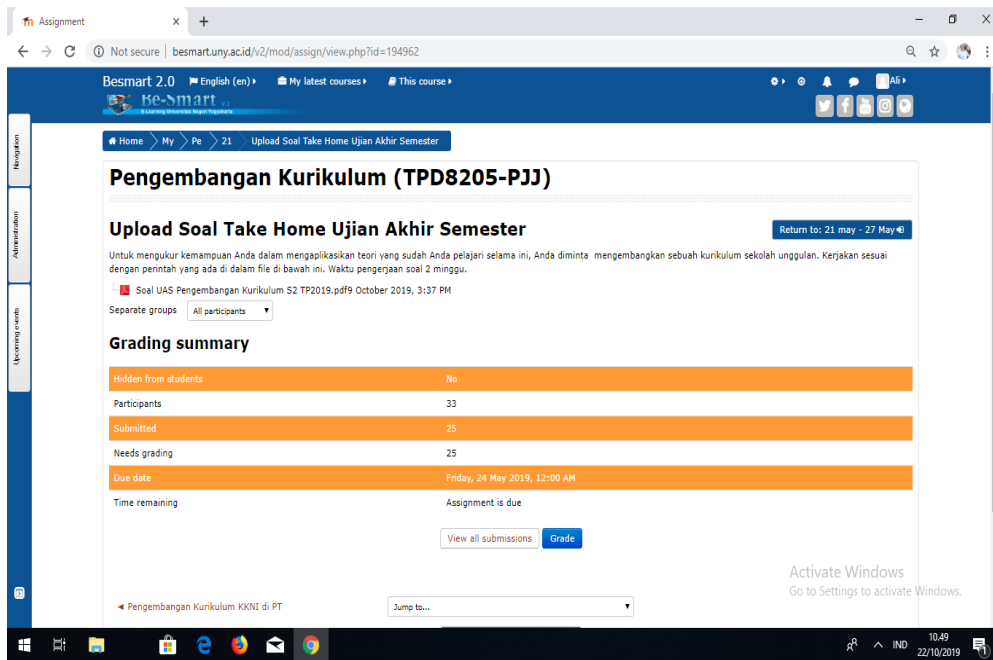
Saudara mahasiswa, setelah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) “*blended learning*” telah selesai Anda susun, maka langkah selanjutnya yang perlu Anda lakukan adalah menyiapkan bahan dan sumber belajar yang dibutuhkan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran, baik untuk kegiatan pembelajaran luring (tatap muka) maupun untuk kegiatan pembelajaran daring (*online*). Khusus untuk kegiatan pembelajaran daring, semua bahan yang dibutuhkan harus sudah Anda susun dalam bentuk soft file. Bahan yang sudah dalam bentuk soft file tersebut selanjutnya dapat Anda unggah pada tampilan *e-learning* menggunakan aplikasi *Learning System Managemen* (LMS) tertentu yang Anda kuasai dan sesuai dengan kondisi sekolah Anda. Anda juga perlu merancang kegiatan yang sudah Anda rencanakan dalam RPP pada tampilan *e-learning* menggunakan aplikasi yang Anda pilih tersebut. Berikut merupakan contoh bahan dan sumber daring yang telah diletakkan pada aplikasi *e-learning* menggunakan *moodle*.



Gambar 3. Contoh bahan dan sumber daring menggunakan moodle (1)



Gambar 4. Contoh bahan dan sumber daring menggunakan moodle (2)



Gambar 5. Contoh bahan dan sumber daring menggunakan moodle (3)

b. Pemanfaatan teknologi untuk pembelajaran daring (*online*)

Saudara Mahasiswa, sebagaimana telah disinggung pada materi poin 3) di atas, setelah rencana pelaksanaan pembelajaran “blended learning” selesai Anda buat, dan bahan belajar atau sumber belajar telah Anda siapkan, langkah selanjutnya adalah menyusun kegiatan belajar dan meletakkan bahan belajar yang akan didaringkan (*online*-kan) pada suatu aplikasi *e-learning* yang Anda pilih. Saudara Mahasiswa, untuk menambah pengetahuan dan kemampuan Anda dalam melaksanakan pembelajaran daring (*online*), kenallilah beberapa Aplikasi *e-learning* di bawah ini. Agar Anda dapat menyusun kegiatan *online* menggunakan aplikasi tersebut, pelajari dan ikutilah tutorial yang ada dengan cara meng-klik setiap link yang ada di bawah deskripsi setiap aplikasi tersebut! Berikut beberapa aplikasi *e-learning* yang tersedia di internet yang dapat di akses secara gratis untuk memprogram kegiatan belajar

online sesuai dengan kebutuhan dan kondisi sarana prasarana pendukung yang ada di sekolah Anda.

1). **Teknologi *e-learning* dengan aplikasi cisco webex**

WebEx mengkombinasikan komunikasi lewat Telepon dengan tampilan di layar Komputer. Tidak perlu menghabiskan biaya untuk perjalanan dan melakukan pertemuan, cukup melalui Penjelajah web di meja masing-masing dan lebih produktif dibandingkan mengirim file yang akan didiskusikan lewat *email*. Tidak ada Perangkat keras yang harus dibeli, maupun Perangkat lunak yang harus diunduh. Dengan aplikasi ini, baik institusi pendidikan maupun pengguna (guru/siswa) atau perorangan bisa mengurangi biaya operasional dan membuat pekerjaan lebih efisien.

Layanan WebEx ditujukan bagi semua kalangan, baik kalangan bisnis, maupun pendidikan. Aplikasi Cisco WebEx memiliki beberapa layanan, yaitu:

- (a). *Cisco WebEx Meeting Center*. Layanan ini memberikan kemudahan bagi pengguna untuk bertemu dalam jaringan secara langsung dan nyata, serta mengurangi batasan, mengurangi waktu untuk menyelesaikan masalah, dan waktu dalam bekerja bersama.
- (b). *Cisco WebEx Training Center*. Layanan ini memberikan lingkungan belajar yang dinamis kepada pengguna (guru/siswa) dengan ruang kelas dalam jaringan. Pelatihan bisa dilakukan dalam waktu yang nyata, kehadiran di data secara otomatis, dan umpan balik bisa dikirim secara instan.
- (c). *Cisco WebEx Event Center*. Melalui layanan ini sekolah dapat mengatur jadwal dalam rangka untuk menyepakati pelaksanaan kegiatan pembelajaran online antara guru dan siswa.
- (d). *Cisco WebEx Support Center*. WebEx menawarkan dukungan teknis yang berkelas dunia. Melayani koneksi dengan sekali klik secara nyata, pengiriman data dengan dua arah, masuk kedalam komputer

meja klien sebagai penyelenggara, dan mengatur staf dengan pemantauan secara berkala.

- (e). *Cisco WebEx Connect*. Fitur ini memberikan layanan untuk berkomunikasi lebih efektif, menginformasikan keputusan secara lebih cepat, dan mengurangi ongkos perjalanan. Pengguna dapat memanfaatkan dukungan *Instant Messenger*, suara, *Voice over IP*, video, *file sharing*, dan konferensi Jejaring Jagat Jembar/web yang terintegrasi.
- (f). *Cisco WebEx Mail*. Melalui fitur ini biaya menjadi lebih efektif dengan dukungan *Microsoft Outlook*, kapasitas penyimpanan data yang besar, dan akses yang aman bagi para pengguna.

Kelebihan & Kekurangan aplikasi Cisco Webex

Saudara Mahasiswa, setiap aplikasi tidak akan lepas dari kelebihan dan kekurangan. Diantara manfaat positif dari aplikasi ini, yaitu : bisa saling terhubung melalui video, berbagi komputer meja, dokumen, dan aplikasi, multimedia, audio dan voip yang terintegrasi, pembicara aktif, konferensi video, merekam pembicaraan, menyunting pembicaraan, dan memutar kembali pembicaraan, integrasi rangkaian komputer meja, akses pertemuan dengan sekali klik, dan mengadakan pertemuan dengan mudah. Sedangkan manfaat negatif dari aplikasi ini, diantaranya, yaitu : belum bisa dipakai di semua handphone, lebih banyak dikembangkan untuk *handphone* berbasis ios atau iphone maupun ipad, banyak digunakan untuk hal yang negatif misalkan pornografi.

Daya dukung aplikasi Cisco Webex

Cisco memperluas pengalaman kolaborasi pada peranti Telepon pintar terkemuka. Melalui Cisco WebEx™ Meeting memungkinkan para pengguna telepon pintar untuk tetap terhubung satu sama lain walaupun mereka sedang tidak berada di sekolah atau rumah. Guru dapat melakukan pertemuan bersama siswa, kolega ataupun mitra sekolah secara produktif semudah menggunakan telepon. Untuk memenuhi kebutuhan pelanggan

ini, Cisco memperluas dukungan Cisco WebEx Meeting pada telepon pintar seperti Blackberry Bold™, BlackBerry Curve 8900, dan Blackberry Storm™ dari Research In Motion (RIM), Nokia E71, Nokia E75, Nokia N97, Nokia Eseries dan Nokia Nseries lainnya, serta Samsung Blackjack II.

WebEx juga memperkenalkan aplikasi *Meeting Center* untuk iPhone dan iPod touch. Adanya aplikasi tersebut di iPhone dan iPod Touch membuat pengguna tak perlu menggunakan komputer untuk menghadiri rapat dan rapat bisa dilakukan di mana saja. Rapat atau presentasi file bisa dilihat lewat layar kedua telepon pintar tersebut. Para pengguna juga bisa berkomunikasi dengan pengguna lain dengan fasilitas instan messenger

Para pengguna dapat mengakses layanan Cisco WebEx Meeting Center melalui penjelajah pada telepon pintar agar dapat menjalankan audio dan konferensi online melalui koneksi 3G atau kombinasi 2G dan Wi-Fi. Para pengguna dapat ikut serta dalam pertemuan yang telah dijadwalkan sebelumnya, serta melihat materi presentasi dan mendengar penjelasan secara langsung dari masing-masing peserta pertemuan. Penawaran layanan ini akan tersedia di beberapa sistem operasi telepon pintar termasuk di BlackBerry, Symbian OS, dan Windows *Mobile*. Khusus pengguna iPhone, pengguna dapat mengunduh aplikasi WebEx *Meeting Center* untuk iPhone di Apple store dan berlangganan secara korporat atau perorangan.

Saudara Mahasiswa, jika Anda ingin mempelajari lebih lanjut langkah-langkah penggunaan aplikasi cisco webex, tekan tombol Ctrl pada *keyboard* komputer Anda dan Klik link di bawah ini. Anda akan langsung dapat membuka link tutorial aplikasi ini selama komputer Anda telah terhubung dengan internet. <https://bit.ly/2CpxxNT>
[Jika Anda ingin melihat contoh penggunaan](#) aplikasi cisco webex, tekan tombol Ctrl pada *keyboard* komputer Anda dan Klik link di bawah ini. <https://bit.ly/2NOX9sw>

2). **Teknologi *online learning* dengan aplikasi SEVIMA EdLink**

Saudara Mahasiswa, sebagaimana Anda ketahui, bahwa dalam proses belajar mengajar, bagi seorang dosen/guru tentu ingin mengukur sejauh mana peserta didiknya memahami materi yang disampaikan. Oleh karena itu perlu diadakan evaluasi, bisa dengan cara memberi tugas atau cara yang lain. Memberi tugas juga memungkinkan peserta didik memperoleh ilmu baru dan ini sangat bagus bagi peserta didik. Akan tetapi dalam pemberian tugas harus dilaksanakan secara kontinu, dan ini sangat memberatkan dosen/guru, apalagi jika dosen/guru mempunyai banyak kelas, pasti sangat merepotkan. Oleh karena itu, seharusnya seorang dosen/guru dapat memanfaatkan teknologi untuk memudahkannya memberi tugas, aplikasi Sevima EdLink solusinya, yaitu hanya dengan mengandalkan smartphone, para dosen/guru sudah dapat memberi tugas dengan mudah, bahkan dapat langsung memberi nilai.

Sevima EdLink adalah aplikasi berbasis android yang dikhususkan untuk dunia pendidikan dalam membantu dosen/guru menghemat waktu, menjaga kelas tetap teratur, dan meningkatkan komunikasi dengan peserta didik. Dengan mendownload Sevima EdLink, para dosen/guru dapat berbagi informasi, materi perkuliahan/pelajaran, dan yang tak kalah penting dosen/guru dapat memberikan tugas menjadi lebih mudah dan cepat, karena hanya lewat genggam tangan. Aplikasi canggih ini dapat Anda *download* di *playstore* secara gratis.

Dalam fitur forum kelas, guru dapat membuat tugas dengan cepat yaitu dengan mengklik berbagi informasi lalu pilih pertanyaan, dosen langsung dapat memberi tugas, dalam fitur ini dosen juga dapat mencantumkan file, gambar bahkan link, untuk memudahkan peserta didik memahami pertanyaan yang diberikan dosen. Bukan hanya itu, dosen juga dapat melihat semua jawaban dan memberikan penilaian pada jawaban-jawaban tersebut. Dan jika tugas sudah terkumpul,

dosen juga bisa men share semua jawaban peserta didik kepada anggota forum agar peserta didik dapat mempelajari jawaban dari peserta didik lain, sehingga peserta didik tahu mana jawaban yang betul dan mana yang salah.

Dengan fitur tugas ini pasti sangat membantu membantu dosen/guru untuk melihat bagaimana pemahaman mahasiswa/ murid terhadap materi kuliah/pelajaran. Dari sisi mahasiswa/ murid, fitur ini juga membantu mahasiswa untuk menambah referensi belajar dari jawaban teman-temannya. Bagaimana? sangat mudah bukan, membuat tugas dengan singkat. Langsung saja download Aplikasi canggih ini di playstore secara gratis.

Aplikasi Sevima EdLink memang diperuntukkan untuk dunia pendidikan guna membantu pelaksanaan pembelajaran yang lebih baik dan mudah dengan mengandalkan kolaborasi antara pendidik dan peserta didik. Aplikasi ini sangat cocok digunakan pendidik dan pastinya akan lebih terlihat profesional. Selamat mencoba.

Saudara Mahasiswa, jika Anda ingin mempelajari lebih lanjut langkah-langkah penggunaan aplikasi SEVIMA EdLink, tekan tombol Ctrl pada keyboard komputer Anda dan Klik link di bawah ini.

Cara menggunakan SEVIMA EdLink:

<https://bit.ly/2K6JXyd>

Tutorial penggunaan SEVIMA Edlink dalam bentuk artikel:

<https://bit.ly/2CpxUYN>

3). **Teknologi *e-learning* dengan aplikasi *Google Classroom***

Saudara Mahasiswa, Google Classroom (atau dalam bahasa Indonesia yaitu Ruang Kelas Google) adalah suatu serambi pembelajaran campuran yang diperuntukkan terhadap setiap ruang lingkup pendidikan yang dimaksudkan untuk menemukan jalan keluar atas kesulitan dalam membuat, membagikan dan menggolong-

golongkan setiap penugasan tanpa kertas. Perangkat lunak ini telah diperkenalkan sebagai keistimewaan Google Apps *for Education* lalu itu disudahi dengan pengeluaran kepada khalayak sejak 12 Agustus 2014. Google sudah melakukan pemberitahuan mengenai antarmuka pemrograman aplikasi dari sebuah ruang kelas dan sebuah tombol berbagi untuk situs web sehingga pihak pengelolaan sekolah beserta para pengembang diperkenankan supaya melakukan penerapan lebih lanjut terhadap Google *Classroom*.

Google Classroom mempertalikan banyaknya layanan Google secara berbarengan guna mengulurkan sambung tangan bagi lembaga-lembaga pendidikan agar beralih cara menuju sistem tanpa kertas. Pembuatan dan pemberian tugas bisa dilakukan penyelesaiannya melewati Google *Drive* sambil menggunakan Gmail untuk membuat pemberitahuan di ruang kelas Google. Para murid dapat diundang ke sebuah ruang kelas dengan beberapa cara yaitu melalui basis data lembaga, melalui sebuah kode pribadi yang kemudian dapat ditambahkan di dalam antarmuka murid atau dengan didatangkan secara sendirian dari Sistem Pengelolaan Keterangan Sekolah (*School Information Management System*).

Google *Classroom* disatupadukan dengan Google *Calendar* dari para murid dan guru. Tiap-tiap kelas dibuatkan dengan adanya sebuah berkas yang dipisahkan oleh Google *Classroom* di dalam masing-masing layanan Google dimana para murid dapat menyerahkan hasil kerjanya untuk digolong-golongkan oleh seorang guru. Penyampaian kabar melalui Gmail membebaskan para guru untuk membuat pengumuman serta menanyakan mengenai soal-soal kepada muridnya dalam kelasnya masing-masing. Para guru bisa menambahkan secara langsung muridnya dari direktori Google Apps dan bisa menyediakan sebuah kode yang dapat dimasukkan sebagai jalan masuk/akses untuk para murid ke kelasnya. Google *Classroom* memiliki perbedaan dengan layanan-layanan biasa Google yaitu; tidak terdapat pariwisata

atau iklan apapun dalam bagian antarmuka untuk para murid, fakultas dan para guru serta data pengguna tidak menjalani pemindaian dan tidak dipakai untuk kegunaan pengiklanan.

4). **Kelebihan dan Kekurangan Google Classroom**

Saudara Mahasiswa, perlu Anda ketahui bahwa, adanya Google Classroom sebagai aplikasi Android khusus untuk dunia pendidikan sangat mendukung terhadap kegiatan belajar dan mengajar. Agar lebih praktis, hemat waktu. Dan membantu para guru menciptakan dan mengumpulkan tugas dari siswa. Aplikasi Google Classroom ini juga menciptakan folder drive untuk setiap tugas siswa. membantu dan menjaga semua dokumen secara terorganisir. Namun kekurangan aplikasi berbasis pendidikan ini, diantaranya, yaitu; menuntut siswa harus punya laptop, tablet, *smartphone*, dan *gadget* yang mendukung terhadap fitur google classroom. Kalau anda tidak memilikinya, maka terpaksa harus pergi ke warnet. Sebagai seorang guru, sebaiknya pertimbangkan lebih matang untuk menerapkan metode mengajar dengan google classroom. Karena tidak semua siswa memiliki laptop atau android dan lainnya.

Saudara Mahasiswa, jika Anda ingin mempelajari lebih lanjut langkah-langkah penggunaan aplikasi Google Classroom, tekan tombol Ctrl pada *keyboard* komputer Anda dan Klik link di bawah ini. <https://bit.ly/2X0OJT3> dan <https://bit.ly/2NQOJJC>

5). **Teknologi e-learning dengan aplikasi Zoom Cloud Meeting**

Saudara Mahasiswa, perlu Anda ketahui, Zoom Cloud Meeting menyediakan berbagai fitur yang menunjang sesi meeting anda menjadi semakin menarik. Ada beberapa fitur yang dimiliki oleh Zoom Cloud Meeting, antara lain yaitu:

- (a) **Fitur Raise Hand (Mengangkat Tangan).** Fitur ini memberikan layanan tanya jawab pada suatu meeting. Dalam suatu meeting jika

ada peserta yang ingin bertanya untuk menjaga ketertiban jalannya meeting biasanya peserta tersebut akan mengangkat tangannya , untuk kemudian pemimpin meeting baru akan mempersilahkan peserta tersebut berbicara. Peserta yang ingin bertanya bisa mengklik tombol Raise Hand yang ada, maka hal tersebut akan memberi tahu host.

- (b) **Fitur *Sharing Screen* (Menampilkan Layar *Host* Ke Peserta).** Fitur sharing screen memiliki peran penting dalam sebuah Aplikasi Meeting, yaitu bagaimana host bisa melakukan sharing screen atau menampilkan layar monitornya kepada peserta yang lain. Fitur ini dapat digunakan pemimpin meeting untuk menampilkan pokok penjelasannya menggunakan proyektor yang disorotkan ke layar sehingga peserta yang lain bisa melihat pokok bahasan yang akan dibahas oleh pemimpin meeting. Dengan fitur sharing *screen* dalam *Zoom meeting* ini, maka host akan dengan mudah menampilkan sharing screennya kepada peserta meeting yang lain, sehingga peserta meeting bisa menangkap apa yang dijelaskan oleh *host*. Sementara gambar *host* akan tetap ditampilkan dalam layar kecil, sehingga peserta juga tetap dapat melihat *host* berbicara disamping layar yang berisi pokok bahasan yang sedang dibahas oleh host.

Dengan fitur ini membuat *Zoom CLOUD Meeting* sangat ideal digunakan untuk mengajar sesuatu tanpa peserta didik harus hadir dalam kelas. Pengajar tinggal membuka *zoom meeting* sebagai ruang kelas , kemudian pengajar tinggal melakukan *sharing screen* sehingga apa yang akan diajarkan bisa dilihat oleh peserta didik, jika mereka tidak mengerti mereka bisa mengangkat tangan untuk bertanya atau juga melalui fitur Q&A untuk chatting dengan pengajar secara *live*.

Saudara Mahasiswa, jika Anda ingin mempelajari lebih lanjut langkah-langkah penggunaan aplikasi *Zoom Cloud Meetings*, tekan tombol Ctrl pada keyboard komputer Anda dan Klik link di bawah ini. <http://bit.ly/33xcHrP> Jika Anda ingin melihat contoh penggunaan aplikasi zoom dalam sebuah pertemuan, tekan tombol Ctrl pada

keyboard komputer Anda dan Klik link berikut ini.
<http://bit.ly/32xt5XG>

6). **Teknologi e-learning dengan aplikasi Edmodo**

Saudara Mahasiswa, Edmodo adalah platform pembelajaran berbasis jejaring sosial yang diperuntukan untuk guru, murid sekaligus orang tua murid. Edmodo pertama kali dikembangkan pada akhir tahun 2008 oleh Nic Borg dan Jeff O'hara dan Edmodo sendiri bisa dibidang merupakan program *e-learning* yang menerapkan sistem pembelajaran yang mudah, efisien sekaligus lebih menyenangkan.

Edmodo sangatlah membantu sekali dalam proses pembelajaran. Edmodo menyediakan cara yang aman dan mudah untuk membangun kelas virtual berdasarkan pembagian kelas layaknya di sekolah. Desain tampilan yang dimiliki Edmodo hampir sama dengan desain tampilan Facebook. Dengan Edmodo, guru/ dosen dapat mengirim nilai, tugas, maupun kuis untuk siswa/ mahasiswa dengan mudah.

Bukan hanya proses belajar mengajar antara murid dan guru yang semakin dimudahkan, guru pun dapat saling berdiskusi dengan guru-guru lainnya yang berada di belahan dunia lain, berbagi pengalaman mengajar, dan sebagainya. Dalam penggunaan Edmodo, terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan seperti kode khusus untuk setiap kelas/ grup. Jika siswa ingin bergabung pada suatu grup, maka siswa terlebih dahulu mengetahui kode khusus grup tersebut.

Saudara Mahasiswa, jika Anda ingin mempelajari lebih lanjut langkah-langkah penggunaan aplikasi Edmodo, tekan tombol Ctrl pada keyboard komputer Anda dan Klik link di bawah ini.

Part 1 <http://bit.ly/33xVwX0>

Part 2 <http://bit.ly/2WYLGuC>

Part 3 <http://bit.ly/34Ffz5U>

<http://bit.ly/32C4TUt>

7). **Teknologi *e-learning* dengan aplikasi Moodle**

Saudara Mahasiswa, perlu Anda ketahui, bahwa MOODLE (singkatan dari *Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment*) adalah paket perangkat lunak yang diproduksi untuk kegiatan belajar berbasis internet dan situs web yang menggunakan prinsip *social constructionist pedagogy*. MOODLE merupakan salah satu aplikasi dari konsep dan mekanisme belajar mengajar yang memanfaatkan teknologi informasi, yang dikenal dengan konsep pembelajaran elektronik atau *e-learning*. Moodle dapat digunakan secara bebas sebagai produk sumber terbuka (*open source*) dibawah lisensi GNU. Moodle dapat diinstal di komputer dan sistem operasi apapun yang bisa menjalankan PHP dan mendukung database SQL.

Di dunia *e-learning* Indonesia, Moodle lebih dikenal fungsinya sebagai *Course Management System* atau "*Learning Management System*" (LMS). Dengan tampilan seperti halaman web pada umumnya, Moodle memiliki fitur untuk menyajikan kursus (course), dimana pengajar bisa mengunggah materi ajar, soal dan tugas. Murid bisa masuk log ke Moodle kemudian memilih kursus yang disediakan atau di-enroll untuknya. Aktivitas murid di dalam Moodle ini akan terpantau progress dan nilainya. Di Indonesia sendiri, diketahui bahwa Moodle telah dimanfaatkan untuk sekolah menengah, perguruan tinggi dan perusahaan

Sebagai LMS, Moodle memiliki fitur yang tipikal dimiliki LMS pada umumnya ditambah beberapa fitur unggulan. Fitur-fitur tersebut adalah: assignment submission, forum diskusi, unduh arsip, peringkat, chat, kalender online, berita, kuis online, dan wiki.

Kelebihan Moodle

- Sistem jaringan dan juga keamanan yang dapat disetting sendiri.
- Ruang akses yang dapat dibatasi dengan jaringan yang dibuat.

Karena masing masing user memiliki hak akses yang berbeda

- Sistem pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan user.
- Fitur yang lengkap untuk sebuah proses pembelajaran jarak jauh.
- Proses customizing yang relative mudah dan banyak.
- *Fitur Lesson*. Fitur yang menarik dan sengaja di desain untuk mempermudah para guru dan dosen dalam beraktifitas membuat konten yang menarik dan fleksibel.

Kekurangan Moodle

- Membutuhkan pemahaman yang lebih tentang system yang ada pada moodle
- Perlunya tenaga ahli yang bertugas sebagai administrator untuk maintenance dan juga membangun sistem e-learningnya
- Memerlukan hardware yang lumayan bagus dan juga harus mengeluarkan biaya yang cukup besar.

Saudara Mahasiswa, jika Anda ingin mempelajari lebih lanjut langkah-langkah penggunaan aplikasi moodle, tekan tombol Ctrl pada keyboard komputer Anda dan Klik link di bawah ini.

Tutorial Menggunakan Moodle Bahasa Indonesia

<http://bit.ly/33zd8Se>

<http://bit.ly/2qFNNaY><http://bit.ly/36MLT8R>

Tutorial Moodle Bahasa Inggris (lebih lengkap)

<http://bit.ly/32vEbg5>

8). Teknologi e-learning dengan aplikasi Schoology

Schoology adalah Learning Management System (LMS) yang menyediakan layanan bagi user untuk membuat, mengatur, dan membagikan file. Lambang Schoology didesain oleh Jeremy Friedman, Ryan Hwang, dan Tim Trinidad pada tahun 2007 saat mereka masih belum lulus universitas. Pada awalnya Schoology

dibuat untuk bertukar file, dan dikembangkan fitur-fitur barunya hingga seperti saat ini.

Schoology menawarkan para pengajar fitur premium berbayar yang mencakup keamanan tambahan, mensinkronisasikan database yang ada di sekolah ke schoology, dan fitur lainnya yang cukup membantu pengajar dalam proses mengajar. Fitur Schoology biasa yang tidak berbayar memberikan 15 Gb ruangan untuk mengunggah file untuk 100 murid.

Pada *course* terdapat beberapa fitur sebagai penunjang pembelajaran yaitu :

- *Assignments*, yaitu digunakan untuk mengumpulkan tugas-tugas (upload file)
- *Tests/Quizzes*, yaitu digunakan untuk membuat atau melihat kuis yang tersedia. Pada *Tests/Quizzes* ini terdapat beberapa jenis soal yaitu pilihan ganda, benar salah, menjodohkan, isian singkat, dan lain-lain. Untuk guru kimia, fisika dan terutama matematika sangat dimanja dalam pembuatan soal di Schoology ini, yaitu dilengkapi dengan Simbol, Equation, dan Latex. Jadi semua jenis soal yang mengandung gambar, simbol, dan equation dapat ditulis di Schoology. Kelebihan soal online yang dimiliki oleh Schoology adalah kita tidak perlu memeriksa pekerjaan siswa. Dan soal-soal itu (biasanya berbentuk tugas) bisa dikerjakan di rumah, guru tinggal mengontrol dari jarak jauh.
- *Files/Links*, yaitu berisi materi yang berupa file atau menuju tautan tertentu.
- *Discussions*, yaitu digunakan untuk tempat berdiskusi bersama dalam satu course.
- *Albums*, yaitu kumpulan foto-foto yang telah diupload.
- *Groups* (Kelompok), yaitu fasilitas untuk membuat kelompok
- *Resources* (Sumber Belajar)

Kelebihan dari Schoology

Schoology menawarkan banyak fitur atau fasilitas yang dapat dinikmati serta sangat membantu kita dalam proses belajar baik fasilitas untuk guru maupun peserta didik yang dibimbing. Apa saja kelebihan dari schoology ini? Mari di simak dengan baik penjelasan di bawah ini:

- *Stay Connected*, pengajar/guru bisa mengatur segala kegiatan yang akan dilakukan kepada murid baik pembaharuan grup/course, serta memberi umpan balik pada peserta didiknya.
- *Extend Class Time*, seorang siswa dapat melihat soal secara online, belajar mandiri, serta membentuk kelompok dengan temannya dimanapun dan kapanpun itu.
- *Manage on the Go*, mudah untuk mengabsen siswa.
- *Leverage iOS and Android Devices*, dapat didapatkan secara gratis dengan cara menginstallnya di mobile phone atau diakses di laptop. Karena schoology berbasis Android maupun iOS. Terkadang schoology sering melakukan pembaharuan.

Kelemahan dari Schoology

Disamping banyaknya kelebihan serta fasilitas atau fitur-fitur yang terdapat dalam schoology ternyata masih ada kelemahannya juga. Berikut ini adalah kelemahan dari schoology yang harus kamu ketahui:

- Karena berbasis online, saat ingin mengakses schoology membutuhkan internet, karena belum tersedia akses secara *offline*.
- Tampilan dari menu home kurang interaktif, jadi saat pertama kali log in atau mengakses schoology mungkin sebagian dari kamu akan merasa bingung/kesulitan untuk memahami fitur-fitur yang tersedia di dalamnya.

- Untuk pengaturan bahasa yang digunakan juga kurang banyak jenisnya (tidak variatif), termasuk bahasa Indonesia belum tersedia di dalamnya.
- Jika diakses pada *mobile phone* konten yang tersedia kurang lengkap.
- Fasilitas untuk peserta didiknya juga kurang, lebih banyak fasilitas yang disediakan untuk guru atau pengajarnya.

Cara mendaftar Schoology

<http://bit.ly/2CvhFcI> atau <http://bit.ly/2WYzuKs> atau <http://bit.ly/2PZ9WeR>

5. Forum Diskusi

Pada suatu kegiatan pembelajaran di kelas 6 SD bertujuan: Peserta didik dapat menjelaskan dan membandingkan modus dan median dari data tunggal untuk menentukan nilai mana yang paling tepat mewakili data, serta menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan modus dan median dalam penyelesaian masalah menggunakan literasi numerik, kerjasama, percaya diri, dan kritis dalam penyelesaian masalah, serta penuh rasa syukur terhadap Tuhan yang Maha Esa. Untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut guru dianjurkan menggunakan metode *discovery learning*.

- a. Coba diskusikan dan tentukan model *blended learning* yang cocok untuk mencapai tujuan di atas!
- b. Buatlah deskripsi skenario “*blended learning*” yang bisa diterapkan untuk mencapai tujuan tersebut menggunakan metode *discovery learning*!

1. Rangkuman

Ada beberapa langkah yang perlu dilakukan, ketika hendak menyusun perencanaan pembelajaran inovatif “blended learning”, diantaranya yaitu; 1) menentukan model “blended learning” yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, fasilitas belajar, ketersediaan akses terhadap teknologi, durasi jam pelajaran, dan penguasaan aplikasi teknologi e-learning oleh guru; 2) menyusun rencana pembelajaran inovatif “blended learning” yang mencakup kegiatan: (a) menentukan tema pembelajaran, menuliskan kembali: identitas RPP, kompetensi inti, dan kompetensi dasar dari RPP konvensional ke dalam RPP “blended learning”; (b) menganalisis rumusan tujuan pembelajaran yang ada pada RPP konvensional sebelum dituangkan ke dalam RPP “blended learning”; (c) menentukan metode penilaian dan kegiatan pembelajaran “blended learning” untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan; (d) menganalisis kegiatan pelaksanaan pembelajaran pada RPP (konvensional) yang telah Anda buat sebelumnya dan menyusun Rencana Kegiatan Pembelajaran “Blended Learning”; serta 3) menyiapkan bahan, alat/media, dan sumber belajar tatap muka dan daring.

Ada beberapa aplikasi teknologi e-learning yang tersedia gratis di internet yang bisa dipakai guru untuk melaksanakan pembelajaran “blended learning” di sekolah, diantaranya yaitu: Cisco Webex, SEVIMA EdLink, Google Classroom, Zoom Cloud Meeting, Edmodo, Moodle, dan Schoology. Setiap aplikasi dapat dimanfaatkan dengan mempertimbangkan kelebihan dan kelemahan masing-masing.

2. Tes formatif

Pilihlah satu jawaban yang paling tepat!

1. Rumusan tujuan berikut yang menggambarkan adanya integrasi TIK dalam pembelajaran adalah
 - a. melalui diskusi kelompok, peserta didik akan dapat mendeskripsikan ciri-ciri tumbuhan dikotil
 - b. melalui kegiatan wawancara dengan petugas kelurahan, peserta didik akan dapat menjelaskan struktur pemerintahan desa
 - c. melalui pengamatan video animasi, peserta didik akan dapat menjelaskan proses fotosintesis
 - d. melalui pengamatan tumbuhan di lingkungan sekitar, peserta didik dapat mengidentifikasi ciri-ciri bunga sempurna dan tak sempurna.

2. Hal pertama yang perlu dipikirkan ketika akan merancang pembelajaran “blended learning” adalah
 - a. memilih dan menentukan kegiatan pembelajaran
 - b. memilih dan menentukan strategi pembelajaran
 - c. menentukan model “blended learning” yang akan diterapkan
 - d. memilih dan menentukan teknologi e-learning yang akan dipakai

3. Dalam menyusun rencana pembelajaran “blended learning”, komponen yang bisa langsung dipindahkan dari RPP konvensional ke RPP “blended learning”, tanpa penyesuaian, diantaranya yaitu
 - a. tujuan pembelajaran
 - b. identitas RPP
 - c. kegiatan pembelajaran
 - d. media pembelajaran

4. Berikut ini merupakan beberapa hal yang perlu dipertimbangkan ketika akan menentukan model “blended learning” yang akan diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah, *kecuali*

- a. tingkatan usia peserta didik
 - b. kondisi komputer dan jaringan internet sekolah
 - c. aplikasi teknologi e-learning mendukung model yang dipilih
 - d. prestasi dan hasil belajar peserta didik
5. Di bawah ini yang merupakan rumusan tujuan pembelajaran yang mengandung unsur berfikir tingkat tinggi, yaitu
- a. Melalui pengamatan teks lagu, peserta didik dapat menjelaskan pola irama lagu anak dengan tepat.
 - b. Melalui pengamatan teks lagu, peserta didik dapat menerapkan pola irama lagu anak dengan tepat.
 - c. Melalui diskusi kelompok, peserta didik dapat menganalisis konsep-konsep yang saling berkaitan dalam teks nonfiksi dengan tepat.
 - d. Melalui diskusi kelompok, peserta didik dapat menjelaskan konsep-konsep yang saling berkaitan dalam teks nonfiksi dengan tepat
6. Berikut ini yang merupakan kegiatan menyiapkan bahan/media/sumber belajar daring (online), yaitu
- a. mengunggah bahan/sumber belajar pada aplikasi LMS.
 - b. men-download bahan/sumber belajar yang dibutuhkan dari internet.
 - c. mengunggah bahan/sumber belajar pada melalui email.
 - d. men-share bahan.sumber belajar untuk peserta didik pada medsos.
7. Setiap aplikasi teknologi e-learning tidak lepas dari keunggulan dan kelemahan masing-masing. Di bawah ini yang merupakan kelemahan dari aplikasi LMS Moodle adalah, *kecuali*
- a. memerlukan tenaga Ahli/Administrator untuk membangun dan mengelola sistemnya
 - b. Memerlukan biaya pengembangan dan pengelolaan sistem pembelajaran yang relatif murah.

- c. memerlukan perangkat komputer yang memiliki spesifikasi yang canggih
 - d. memerlukan memori yang besar dan kecepatan akses koneksi jaringan internet
8. Berikut ini termasuk aplikasi e-learning berbasis *Learning Management Sistem*, kecuali
- a. *Moodle*
 - b. *Edmodo*
 - c. *Schoology*
 - d. *Zoom Cloud Meeting*
9. Di bawah ini yang merupakan aplikasi teknologi e-learning berbasis *teleconverence* adalah
- a. *Google Classroom*
 - b. *Cisco Webex*
 - c. *Edmodo*
 - d. *Moodle*
10. Aplikasi teknologi e-learning berikut yang berbasis *Learning System Managemen* cukup sederhana (tidak kompleks) adalah
- a. *Google Classroom*
 - b. *Cisco Webex*
 - c. *Edmodo*
 - d. *Moodle*

Cocokkanlah jawaban Saudara dengan Kunci Jawaban Tes Formatif KB 3 yang terdapat pada bagian akhir modul ini. Hitunglah jawaban yang benar. Selanjutnya, gunakan rumus berikut untuk mengetahui tingkat penguasaan Saudara terhadap materi Kegiatan Belajar 3.

$$\text{Tingkat penguasaan} = \frac{\text{Jumlah Jawaban Benar}}{\text{Jumlah Soal}} \times 100\%$$

Arti tingkat penguasaan : 90 – 100% = baik sekali

80 – 89% = baik

70 - 79% = cukup

< 70% = kurang

Apabila mencapai tingkat penguasaan 80% atau lebih, Saudara dapat meneruskan dengan modul ini selanjutnya. Bagus! Jika masih di bawah 80%, Saudara harus mengulangi materi Kegiatan Belajar 3, terutama pada bagian yang belum dikuasai.

3. Daftar pustaka

- Prayitno, W. (2015). Implementasi blended learning dalam pembelajaran pada pendidikan dasar dan menengah. Yogyakarta, Indonesia.
- Prescott, J. E., Bundschuh, K., Kazakoff, E. R., Elise, J., Bundschuh, K., & Kazakoff, E. R. (2018). Elementary school – wide implementation of a blended learning program for reading intervention. *The Journal of Educational Research*, 111(4), 497–506. <https://doi.org/10.1080/00220671.2017.1302914>
- Staker, B. H., & Horn, M. B. (2012). *Classifying K – 12 Blended Learning*. California, USA: Innosight Institute, Inc
- Surjono, H. D. (2009). *Membangun E-Learning dengan Moodle*. Retrieved from <http://blog.uny.ac.id/hermansurjono>
- Youssef, Y. (2015). *Exploring K-12 Blended Learning Models to Assist the Reform of Education in Egypt*. (PH Ludwigsburg University of Education German and Helwan University Cairo). <https://doi.org/10.13140/RG.2.1.3880.2321>

MODUL 4

KEGIATAN BELAJAR 4

**MERANCANG PEMBELAJARAN
PROJECT BASED LEARNING**

KEGIATAN BELAJAR 4 :

MERANCANG PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING

PENDAHULUAN

Saudara mahasiswa, tentu Anda sepakat guru bahwa profesional adalah guru yang mampu merancang pembelajaran abad 21 yaitu inovatif dan kreatif. Sudahkah rancangan pembelajaran Saudara inovatif dan kreatif? Jika sudah, bagus! Jika belum, kegiatan belajar 4 ini mengajak Anda untuk merancang pembelajaran yang inovatif khususnya Pembelajaran berbasis proyek (PjBL) yang dianjurkan dalam kurikulum 2013. Kegiatan belajar 4 ini mengajak Anda untuk mengintegrasikan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi, mengembangkan HOTS, literasi, keterampilan 4C, dan pengembangan karakter. Mengapa Pembelajaran berbasis project? Apa relevansinya dengan abad 21 dan profesionalisme Saudara?

PjBL mampu mendorong terjadinya pengalaman belajar sampai pada tingkat yang signifikan, mendorong keterlibatan penuh dan berbasis pengalaman otentik. Guru abad 21 dituntut mampu untuk menghadirkan pembelajaran yang mengembangkan keterampilan-keterampilan baru dan memenuhi unsur-unsur inovatif. PjBL sangat luwes dapat diterapkan untuk berbagai jenjang pendidikan dan beragam topic pembelajaran. PjBL memungkinkan guru untuk memenuhi kebutuhan belajar generasi Z, potensial mengembangkan keterampilan berpikir HOTS, pengembangan 4C, pengembangan literasi dan banyak keterampilan hal yang sesuai untuk abad 21.

Untuk memahami materi pada Kegiatan Belajar 4 Modul 4 dengan baik serta mencapai kompetensi yang diharapkan, perhatikan dan ikuti petunjuk belajar berikut ini:

1. Pelajari uraian materi dengan sebaik-baiknya khususnya konsep dasar dan prinsip-prinsip dasar dari PjBL. Tujuannya agar Saudara benar-benar memahami mengapa PjBL benar-benar menjadi alternatif yang dapat dipilih

sebagai salah satu model pembelajaran di abad 21. Mintalah bantuan tutor apabila ada materi yang masih sulit dimengerti.

2. Bacalah dengan seksama apa yang menjadi capaian pembelajaran akhir dari setiap materi dan indikator capaian pembelajaran yang perlu dikuasai
3. Silahkan memberikan tanda atau coretan terhadap materi yang Saudara anggap penting
4. Bukalah *link* yang ada untuk menambah pemahaman dan pengetahuan sekaligus sebagai sumber belajar alternative untuk menambah wawasan Saudara
5. Putarlah video terkait merancang pembelajaran berbasis proyek agar Saudara bisa memahami materi ini dengan jelas
6. Pahami tugas yang ada dalam forum diskusi dan diskusikan bersama teman-teman Saudara. Gunakan pengalaman Saudara dan teman-teman untuk mendiskusikan penyelesaian masalah dari tugas yang diberikan
7. Bacalah bagian rangkuman materi untuk lebih memudahkan pemahaman substansi materi kegiatan belajar 4 yang telah Saudara pelajari dan diskusikan!
8. Setelah selesai mengkaji semua kegiatan belajar 4 ini, Saudara dapat mengerjakan tes formatif yang ada, dan mencocokkan jawaban Saudaran dengan kunci jawaban yang tersedia di bagian akhir modul ini, sehingga Saudara dapat menilai apakah jawaban Anda sudah memadai atau belum

1. Capaian pembelajaran

Setelah mempelajari keseluruhan materi pada Kegiatan Belajar 4 Modul 4 ini, Saudara diharapkan dapat menyusun rancangan pembelajaran berbasis proyek (PjBL) menggunakan strategi penyampaian pembelajaran yang tepat.

2. Sub capaian pembelajaran

Setelah mempelajari materi dalam KB 4 modul 4 ini, secara lebih rinci diharapkan Saudara Mahasiswa dapat :

- a. Menjelaskan pengertian dan karakteristik pembelajaran berbasis proyek
- b. Menyusun rancangan pembelajaran berbasis proyek

3. Pokok-pokok materi

- a. Pengertian dan Karakteristik Pembelajaran Berbasis Proyek
- b. Merancang Pembelajaran Berbasis

4. Uraian materi

a. Pengertian dan Karakteristik Pembelajaran Berbasis Proyek

Saudara Mahasiswa, PjBL menjadi alternatif model pembelajaran abad 21 dikarenakan ada beberapa kelebihan yang sesuai dengan orientasi pengembangan keterampilan abad 21 sebagaimana banyak pendapat banyak ahli. PjBL merupakan pendekatan inovatif yang mengajarkan beragam strategi mencapai kesuksesan abad 21 (Bell, 2010), membantu peserta didik mengembangkan keterampilan abad 21 (Ravitz *et.al*, 2011), meningkatkan tanggungjawab (Johann *et.al*, 2006), melatih pemecahan masalah, *self direction*, komunikasi, dan kreativitas (Wurdinger & Qureshi, 2015). Satu hal PjBL luwes diterapkan untuk berbagai jenjang pendidikan. Perlu saudara pahami PjBL bisa dibedakan Gregory & Chapman (2007)

menyatakan PjBL bisa dikategorikan; (a) proyek terstruktur (*structured project*), (b) proyek sesuai topik (*topic related project*), (c) proyek terbuka tertutup (*open ended project*). Pembelajaran berbasis proyek intinya meletakkan pebelajar sebagai subyek belajar yang aktif, mendorong munculnya inisiatif dan proses eksplorasi, memberikan kesempatan menerapkan apa yang dipelajari, kesempatan untuk mempresentasikan atau mengkomunikasikan dan mengevaluasi kinerjanya.

PjBL merupakan salah satu model pembelajaran yang berpijak pada teori belajar konstruktivistik. Driscoll (2000) menyatakan prinsip-prinsip pembelajaran konstruktivistik adalah; (1) melibatkan pebelajar dalam aktivitas nyata, (2) negosiasi sosial dalam proses belajar, (3) kolaboratif dan pengkajian multiperspektif, (4) dukungan menentukan tujuan dan mengatur proses belajar, dan (5) dorongan merefleksikan apa dan bagaimana sesuatu dipelajari.

Kesimpulannya PBL mendorong keterlibatan penuh dan berbasis pengalaman otentik bisa diterapkan untuk beragam disiplin ilmu dan dalam hal ini kita bersama-sama akan menyusun rancangan pembelajaran berbasis proyek. Ciri khas dari pembelajaran PjBL adalah dihasilkannya suatu produk sebagai bentuk hasil belajar. PjBL dipandu oleh pertanyaan menantang.

PjBL merupakan suatu pendekatan yang sudah lama namun agar mencapai hasil pembelajaran yang optimal perlu dirancang secara sistematis. Untuk mencapai tujuan tersebut, perencanaan pembelajaran PjBL penting dilakukan sebelum menerapkan PjBL agar dihasilkan pembelajaran efektif. Pada kesempatan ini kita akan merancang langkah-langkah perencanaan pembelajaran PjBL yang perlu Anda lakukan untuk menghasilkan pembelajaran yang efektif.

b. Merancang Pembelajaran Berbasis Proyek

Saudara mahasiswa, sebelum menerapkan PjBL langkah pertama yang penting adalah memahami prinsip-prinsip PjBL sehingga

memudahkan dalam menentukan KD yang cocok. Prinsipnya PjBL dapat menggabungkan beberapa KD, tugas pembelajaran yang kompleks, menantang, yang melibatkan peserta didik dalam mendesain, memecahkan masalah, mengambil keputusan, atau kegiatan investigasi; kesempatan peserta didik bekerja dalam periode waktu yang telah dijadwalkan dalam **menghasilkan produk**. Penting bagi Saudara untuk sejak awal menentukan pilihan pendekatan PjBL yang mau dipakai, yaitu: (1) proyek terstruktur, ditentukan dan diatur oleh guru dalam hal topik, bahan, metodologi, dan presentasi (landasan konstruktivistik kognitif); (2) proyek tidak terstruktur didefinisikan terutama oleh peserta didik (konstruktivistik radikal); (3) proyek semi-terstruktur yang didefinisikan dan diatur sebagian oleh guru dan sebagian oleh peserta didik (konstruktivistik moderat).

Berikut ini disajikan langkah-langkah merancang pembelajaran dengan model pembelajaran PjBL.

- a. Pertama; menuliskan KI sesuai dengan jenjang kelas
- b. Kedua menelaah KD manakah yang paling cocok diterapkan dalam pembelajaran dengan pendekatan PjBL. Saudara mahasiswa, KI dan KD yang akan dirumuskan diambil dari Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018 dari <http://bit.ly/2JYE467> ([perubahan](#) Permendikbud 24 tahun 2016) tentang KI dan KD pada K13 di Pendidikan Dasar dan Menengah. KI 3 dan KI 4, KD 3.2, KD 3.3, KD 4.2 dan KD 4.3 bisa dicapai melalui PjBL bagi sebagai suatu proyek besar atau dipecah menjadi proyek kecil-kecil dimana setiap KD akan menghasilkan produk tersendiri.
- c. Kedua; tuliskan kembali identitas RPP. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar ditulis di bawahnya, cukup Saudara ambil dari Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018.
- d. Menuliskan indikator; ketercapaian setiap KD tentu harus bisa diketahui dan dapat diukur dan atau dibuktikan. Pertimbangkan potensi lokal, karakteristik peserta didik dan satuan pendidikan, serta bidang studi. Ingat; rumusan indikator menggunakan **kata-kata operasional**.

Contoh; kata “memiliki” tidak operasional sulit diukur, kata “merinci” lebih operasional dan terukur. Saudara silahkan membaca kembali KB 3 Modul 2. Contoh rumusan indikator yang diturunkan dari KD 3.2. disajikan pada gambar

Indikator

3.2	Memahami perencanaan usaha kerajinan dengan inspirasi budaya lokal non benda (misalnya cerita rakyat, mitos, simbol, tarian, pantun dan upacara adat) yang meliputi ide dan peluang usaha, sumber daya, administrasi dan pemasaran
3.2.1	Menggali ide dan peluang usaha ekonomi kreatif
3.2.2	Menganalisa peluang usaha ekonomi kreatif
3.2.3	Merinci sumber daya yang dibutuhkan dalam pengembangan ide
3.2.4	Menjabarkan komponen dalam perencanaan usaha
3.2.5	Menyusun langkah-langkah perencanaan usaha

Gambar 6. Rumusan Indikator dari KD 3.2

e. Ketiga; menuliskan tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran dirumuskan setelah semua indikator KD ditulis yang menggambarkan target atau kondisi yang akan dilakukan dan diperoleh peserta didik pada saat proses pembelajaran dan setelah pembelajaran. Rumusan tujuan memuat *Audience* dan *Behavior* namun lebih lengkap sangat diharapkan yaitu memuat ABCD (*Audience, Behavior, Condition, dan Degree*). Baca kembali Modul 2 KB 3 yang membahas rumusan kompetensi menurut beberapa ahli seperti Clark (2010), Morisson et.al (2013), Dick, Carey and Carey (2015) dan Mager (1984). Saudara perlu mengembangkan pertanyaan-pertanyaan berikut terhadap rumusan tujuan;

- 1) Apakah rumusan tujuan sudah mengarah kepada HOTS- PjBL mengarah kepada kemampuan **analisis, evaluasi**, dan dapat mencapai dimensi tertinggi yaitu **create** (mengkreasi/mencipta)
- 2) Apakah rumusan tujuan sudah mengarah pengembangan keterampilan abad 21 (4C)? PjBL ciri khasnya kolaborasi, berpikir kritis, komunikasi dan terutama kreativitas yaitu mengkreasi/menciptakan suatu produk. Ingat

produk bisa fisik *tangible* dan bisa *non tangible* seperti ide, gagasan, model dan sebagainya.

3) Apakah rumusan tujuan sudah mengintegrasikan pengembangan PPK (karakter) dan literasi? PPK dapat merupakan bagian dari program pengembangan dalam 5 hari sekolah atau sehari. literasi dapat dijabarkan menjadi Literasi Dasar (*Basic Literacy*), Literasi Perpustakaan (*Library Literacy*), Literasi Media (*Media Literacy*), Literasi Teknologi (*Technology Literacy*), Literasi Visual (*Visual Literacy*). Perlu diingat literasi data menjadi penting sebagai bagian dari literasi dasar. Contoh rumusan: yang diambil dari KD 3.2 dirumuskan empat tujuan pembelajaran sebagai berikut; “melalui pembelajaran berbasis proyek peserta didik diharapkan mampu;

- (a). mengidentifikasi minimal 6 ide kreatif berdasarkan inspirasi budaya lokal (non benda) dengan baik.
- (b). melakukan analisis SWOT sehingga ditemukan ide paling potensial dengan tepat
- (c). merinci sumber daya yang dibutuhkan untuk mengembangkan ide menjadi peluang usaha dengan tepat
- (d). menjabarkan 6 komponen perencanaan usaha sesuai ide yang dipilih dengan rinci
- (e). menyusun langkah-langkah perencanaan usaha dengan sistematis

Pada rumusan di atas dapat diambil salah satu contoh yang berbunyi “melalui pembelajaran berbasis proyek peserta didik diharapkan mampu mengidentifikasi minimal 6 ide kreatif berdasarkan inspirasi budaya lokal (non benda) dengan baik”. Rumusan di atas bisa diidentifikasi sebagai berikut;

- a. Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek adalah *Condition* (C)
- b. Peserta didik adalah *Audience* (A)
- c. Dapat mengidentifikasi = *Behavior* (B)
- d. Minimal 6 ide kreatif dengan baik = *Degree* (D)

4) Apabila rumusan Saudara sudah memenuhi unsur-unsur di atas maka perlu dipastikan kembali apakah rumusan sudah benar atau sudah memenuhi unsur-unsur lain dari ABCD, misal spesifik, dapat diukur, dapat dicapai, relevan, dan waktu pencapaian memungkinkan. Bagaimana? Sudahkah rumusan mengandung HOTS? Rumusan HOTS dalam taksonomi terletak pada jenjang C4, C5, dan C6 sebagaimana jenjang kognitif dari taksonomi Bloom yang direvisi oleh Anderson dan Krathwol (2001).

f. Menyusun Materi Pembelajaran

Materi pokok memuat fakta, konsep, prinsip, dan prosedur yang relevan, dan ditulis dalam bentuk butir-butir sesuai dengan rumusan indikator pencapaian kompetensi. Artinya dari indikator dapat membantu mengarahkan materi yang diperlukan untuk dipelajari. Contoh materi yang perlu dipelajari agar indikator KD 3.2.1 yang berbunyi “menggali ide dan peluang usaha ekonomi kreatif” dapat meliputi materi mengenai;

1. Bidang-bidang ekonomi kreatif
2. Pengertian budaya lokal non benda
3. Ciri-ciri budaya lokal non benda yang potensial
4. Strategi menciptakan peluang berbasis budaya lokal non benda dan sebagainya

Sesuaikan materi dengan tingkat perkembangan peserta didik dari segala aspek; kebermanfaatan bagi siswa; kedalaman dan keluasannya; struktur keilmuan; relevansi peserta didik dan tuntutan kebutuhan lingkungan serta alokasi waktu. Selain itu materi perlu dipastikan kebenaran isi, dipastikan penting untuk dipelajari, dapat dipelajari, dan relevan bagi peserta didik.

g. Menentukan Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran dipilih sesuai dengan pendekatan yang dipilih dan harus tercermin dalam skenario pembelajaran. Apabila menggunakan PjBL maka ciri khas PjBL selalu dimulai dari adanya pertanyaan yang menantang dan diakhir pembelajaran dihasilkannya produk. Pada metode pembelajaran suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik mencapai KD yang

disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan KD yang akan dicapai. Metode pembelajaran dipilih mempertimbangkan karakteristik peserta didik, karakteristik materi dan tujuan pembelajaran. Model pembelajaran utama harus tercermin nanti dalam langkah-langkah pembelajaran..

h. Sumber Belajar

Tuliskan sumber belajar yang dapat dipakai. Pada abad 21 perlu dipahami sumber belajar bisa dirancang khusus (*by design*) dan dimanfaatkan (*by utilization*). Abad 21 menghendaki adanya sumber belajar dalam format digital dan bisa diakses daimanapun dan kapanpun. Sumber-sumber ini alangkah baiknya apabila sudah validasi oleh guru dan dikemas. Misalnya sumber dari internet atau *big data* bisa dimanfaatkan oleh guru kemudian dikemas dalam berbagai format atau dibuat link. Inilah pentingnya guru dapat memanfaatkan lingkungan fisik, memulung dan mengemas sumber digital, dan mengkombinasikan penggunaan diantara keduanya. Contoh sumber belajar dalam konteks di atas:

- 1) _____, 2017, *Prakarya dan Kewirausahaan untuk siswa SMA-MA/SMK-MAK kelas X*, ___penerbit : Bandung
- 2) Modul Prakarya dan kewirausahaan kelas x semester 1 kurikulum 2013
- 3) Video budaya Indonesia di https://www.youtube.com/watch?v=cbD_yqfYx9g
- 4) Kegiatan budaya masyarakat setempat
- 5) Tokoh masyarakat setempat

Sumber belajar buku panduan proyek untuk peserta didik, video produk-produk kreatif, modul ekonomi kreatif cetak maupun elektronik, lingkungan masyarakat.

i. Langkah-langkah Pembelajaran

Langkah -langkah pembelajaran harus mencerminkan model pembelajaran yang dipergunakan, serta tujuan pembelajaran. Langkah-langkah pembelajaran dilakukan melalui tahapan pendahuluan, inti, dan penutup.

Tabel 27. Langkah-langkah pembelajaran

No	Kegiatan Pembelajaran	HOTS/Karakter/4C/Literasi	Alokasi
Pertemuan I			
No	Pendahuluan		
	Orientasi		
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik menjawab salam guru dan berdoa bersama (religius) 2. Peserta didik aktif memberikan informasi keadaan kelas dan kehadiran peserta didik ketika guru mengabsen 3. Peserta didik menerima penjelasan mengenai tujuan pembelajaran 		
	Apersepsi		
.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik menyaksikan tayangan video tentang suatu pusat kerajinan yang maju karena munculnya ide-ide kreatif wirausahawan baru. Video menunjukkan proses seorang pemuda menemukan peluang sampai membuat perencanaan usaha yang matang. 2. Peserta didik mengikuti tanya jawab dengan guru terkait tayangan video 4. Peserta didik menerima tantangan dari pertanyaan yang dilontarkan guru;” produk kerajinan kreatif dari budaya lokal nn benda apakah yang layak menjadi peluang usaha? Peserta didik menerima penjelasan bahwa hari ini diminta untuk menghasilkan sebuah perencanaan usaha hasil eksplorasi ide kreatif berbasis budaya lokal. 5. Peserta didik menerima penegasan esensinya bagaimana caranya agar ide abstrak dapat berwujud? 6. Guru menyampaikan pertanyaan menantang yaitu; <ol style="list-style-type: none"> a. Budaya nonbenda apa yang akan menjadi inspirasi? b. Produk kerajinan apa yang akan dibuat? c. Mengapa produk kerajinan tersebut dibuat? d. Siapa yang akan menggunakan produk kerajinan tersebut? e. Bahan/material apa yang apa saja yang akan dipakai? f. Warna dan/atau motif apa yang akan digunakan? g. Adakah teknik warna tertentu yang akan digunakan? h. Bagaimana proses pembuatan produk tersebut? i. Alat apa yang dibutuhkan? 		15 menit

	<p>7. Peserta didik menerima penjelasan tahap-tahap kegiatan pembelajaran dan jenis tagihan yaitu suatu perencanaan usaha singkat</p> <p>8. Peserta didik diminta bekerja secara kelompok 3-4 orang per kelompok</p>		
	Kegiatan Inti		
Tahap Inisiasi	<p>2. Peserta didik membaca pedoman penyusunan proposal rencana usaha dan materi dalam modul tentang bidang dan sub sektor ekonomi kreatif hasil inspirasi budaya lokal non benda (literasi). Pedoman berisi tahap-tahap; inisiasi, eksplorasi, presentasi dan realisasi.</p> <p>3. Peserta didik bertanya jawab hal yang kurang bisa dipahami dan diberikan penjelasan oleh guru</p> <p>4. Setiap kelompok menyusun rencana proyek</p>		
Tahap eksplorasi	<p>5. Setiap kelompok mengeksplorasi dunia maya tentang budaya lokal non benda (cerita rakyat, mitos, simbol, tarian, pantun dan upacara adat), sambil mencatat hal-hal yang diperlukan.</p> <p>6. Kelompok menganalisis infoermasi dari dunia maya dan mendiskusikan untuk menemukan ide sebagai peluang usaha. Guru berkeliling memastikan kelompok aktif berdiskusi.</p> <p>7. Peserta menuliskan gagasan yang ditemukan ke dalam kertas plano</p> <p>8. Peserta didik melakukan analisis SWOT dan memberikan penskoran sampai terpilih 1 ide terbaik.</p> <p>9. Peserta didik menerima sejumlah pertanyaan dari guru:</p> <p>10. Kelompok yang sudah selesai menentukan ide diminta merepresentasikan idenya dalam sketsa produk untuk diupload melalui facebook</p> <p>11. <i>Ice breaking</i>;</p> <p>12. Peserta didik menerima motivasi dari guru untuk melanjutkan proyek</p> <p>13. Peserta didik merinci sumber daya yang diperlukan agar ide yang terpilih memiliki peluang bisnis</p> <p>14. Menggunakan handphone peserta didik memotret sketsa produk dan dikumpulkan oleh guru</p> <p>15. Guru mengupload di instagram atau facebook agar peserta didik saling berkomentar sebagai tugas</p>		20 menit
	Kegiatan Penutup		

	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik bersama-sama guru merefleksi kegiatan dan target yang dicapai 2. Peserta didik bersama guru membuat kesimpulan 3. Guru menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya 4. Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan kata penutup dan salam. 		10 menit
--	--	--	-------------

No	Kegiatan Pembelajaran
Pertemuan II	
	Pendahuluan
.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik menjawab salam guru dan berdoa bersama (religius) 2. Guru meminta salah satu kelompok peserta didik menyajikan hasil eksplorasi 3. Peserta didik mendapatkan penjelasan guru mengenai kegiatan hari ini 4. Peserta didik
	Kegiatan Inti
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Setiap kelompok mendiskusikan hasil eksplorasi 2. Setiap kelompok melakukan analisis SWOT terhadap ide dan menentukan ide dengan peluang terbaik 3. Setiap kelompok merinci sumber daya yang diperlukan untuk mengembangkan ide 4. Setiap kelompok menjabarkan 6 komponen perencanaan usaha meliputi deskripsi usaha, strategi pemasaran, analisis pesaing, desain pengembangan, rencana operasional dan manajemen, dan menghitung pembiayaan 5. Setiap menciptakan langkah-langkah perencanaan usaha sesuai produk masing-masing secara sistematis 6. Salah satu kelompok mempresentasikan kreasi langkah-langkah perencanaan usaha secara singkat dan mendapatkan masukan (komunikasi) 7. Setiap kelompok mendokumentasikan langkah-langkah perencanaan usaha dalam bentuk bagan
	Kegiatan Penutup
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik bersama-sama guru merefleksi kegiatan dan target yang dicapai 2. Peserta didik bersama guru membuat kesimpulan 3. Guru menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya 4. Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan kata penutup dan salam.

j. Penilaian Hasil Pembelajaran

1. Teknik penilaian

Menggunakan penilaian otentik Penilaian kompetensi pengetahuan : tes tertulis dan rubric penilaian produk

2. Instrumen penilaian;

a. Rubrik penilaian produk akhir.

Tabel 28. Contoh rubrik penilaian produk akhir

No	Skor			
	1	2	3	4
1	Perencanaan usaha tidak jelas dan tidak memuat aspek-aspek perencanaan secara lengkap	Perencanaan kurang jelas dan memuat sedikit aspek-aspek perencanaan	Perencanaan jelas namun ada aspek perencanaan yang belum tertuang	Perencanaan jelas dan seluruh aspek perencanaan tertuang jelas
2	Ide atau peluang usaha tidak mencerminkan inspirasi budaya lokal, tidak memenuhi unsur keunikan	Ide atau peluang usaha sebagian mencerminkan inspirasi budaya lokal namun kurang unik	Ide atau peluang usaha mencerminkan budaya lokal dan cukup unik	Ide atau peluang usaha mencerminkan sepenuhnya adanya inspirasi budaya lokal dan sangat unik
3	Sumber daya yang diperlukan tidak dipaparkan jelas dan rinci	Sedikit sumber daya yang diperlukan telah dipaparkan namun kurang jelas	Sumber daya yang diperlukan dipaparkan lengkap namun ada sebagian tidak jelas	Sumber daya yang diperlukan dipaparkan lengkap dan jelas
4	Hanya 1-3 komponen yang terdeskripsi namun deskripsi tidak jelas	4-5 dari 6 komponen dijabarkan meskipun sebagian kurang jelas, masih ada komponen yang tidak terdeskripsi	Seluruh komponen telah dijabarkan namun ada sebagian komponen tidak terdeskripsi jelas-	Seluruh komponen terjabarkan dengan jelas dan rinci
5	Langkah-langkah perencanaan usaha tidak jelas, sistematis dan operasional	Langkah-langkah perencanaan usaha sudah jelas dan operasional namun kurang sistematis	Langkah-langkah perencanaan usaha jelas, sistematis namun ada sebagian kecil kurang operasional operasional	Langkah-langkah perencanaan usaha jelas, sistematis dan sangat operasional

b. Lembar penilaian terhadap produk

3. Pembelajaran remedial dan pengayaan

a. Remedial

Remedial merupakan program pembelajaran yang diperuntukkan bagi peserta didik yang belum mencapai ketuntasan atau KKM dalam satu KD tertentu. Pembelajaran remedial diberikan segera setelah peserta didik diketahui belum mencapai ketuntasan. Pembelajaran remedial dilakukan untuk memenuhi kebutuhan/hak peserta didik. Dalam pembelajaran remedial, guru membantu peserta didik untuk memahami kesulitan belajar yang dihadapi secara mandiri, mengatasi kesulitan dengan memperbaiki sendiri cara belajar dan sikap belajarnya yang dapat mendorong tercapainya hasil belajar yang optimal. Metode yang digunakan dalam pembelajaran remedial juga dapat bervariasi sesuai dengan sifat, jenis, dan latar belakang kesulitan belajar yang dialami peserta didik. Tujuan pembelajaran juga dirumuskan sesuai dengan kesulitan yang dialami peserta didik. Pada pelaksanaan pembelajaran remedial, media pembelajaran juga harus betul betul disiapkan pendidik agar dapat mempermudah peserta didik dalam memahami KD yang dirasa sulit itu. Pelaksanaan pembelajaran remedial disesuaikan dengan jenis dan tingkat kesulitan yang dapat dilakukan dengan cara:

- Pemberian bimbingan secara individu. Hal ini dilakukan apabila ada beberapa anak yang mengalami kesulitan yang berbeda-beda, sehingga memerlukan bimbingan secara individual. Bimbingan yang diberikan disesuaikan dengan tingkat kesulitan yang dialami oleh peserta didik.
- Pemberian bimbingan secara kelompok. Hal ini dilakukan apabila dalam pembelajaran klasikal ada beberapa peserta didik yang mengalami kesulitan sama.

- Pemberian pembelajaran ulang dengan metode dan media yang berbeda. Pembelajaran ulang dilakukan apabila semua peserta didik mengalami kesulitan. Pembelajaran ulang dilakukan dengan cara penyederhanaan materi, variasi cara penyajian, penyederhanaan tes/pertanyaan.
- Pemanfaatan tutor sebaya, yaitu peserta didik dibantu oleh teman sekelas yang telah mencapai KKM, baik secara individu maupun kelompok. Pembelajaran remedial diakhiri dengan penilaian untuk melihat pencapaian peserta didik pada KD yang diremedial. Pembelajaran remedial pada dasarnya difokuskan pada KD yang belum tuntas dan dapat diberikan berulang ulang sampai mencapai KKM dengan waktu hingga batas akhir semester. Apabila hingga akhir semester pembelajaran remedial belum bisa membantu peserta didik mencapai KKM, pembelajaran remedial bagi peserta didik tersebut dapat dihentikan. Pendidik tidak dianjurkan memaksakan untuk memberi nilai tuntas (sesuai KKM) kepada peserta didik yang belum mencapai KKM.

b. Pengayaan

Pengayaan merupakan program pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik yang telah melampaui KKM. Pengayaan diberikan untuk menambah wawasan peserta didik mengenai materi pembelajaran yang dapat diberikan kepada peserta didik yang telah tuntas mencapai KBM atau KD. Fokus pengayaan adalah pendalaman dan perluasan dari kompetensi yang dipelajari. Pengayaan biasanya diberikan segera setelah peserta didik diketahui telah mencapai KKM berdasarkan hasil penilaian harian. Pembelajaran pengayaan biasanya hanya diberikan sekali, tidak berulang kali sebagaimana pembelajaran remedial. Pembelajaran pengayaan umumnya tidak diakhiri dengan penilaian. Bentuk pelaksanaan pembelajaran pengayaan dapat dilakukan melalui:

- Belajar kelompok, yaitu sekelompok peserta didik yang memiliki minat tertentu diberikan tugas untuk memecahkan permasalahan, membaca di perpustakaan terkait dengan KD yang dipelajari pada jam pelajaran sekolah atau di luar jam pelajaran sekolah. Pemecahan masalah yang diberikan kepada peserta didik berupa pemecahan masalah nyata. Selain itu, secara kelompok peserta didik dapat diminta untuk menyelesaikan sebuah proyek atau penelitian ilmiah.
- Belajar mandiri, yaitu secara mandiri peserta didik belajar mengenai sesuatu yang diminati, menjadi tutor bagi teman yang membutuhkan. Kegiatan pemecahan masalah nyata, tugas proyek, ataupun penelitian ilmiah juga dapat dilakukan oleh peserta didik secara mandiri jika kegiatan tersebut diminati secara individu.

PENUTUP

1. Rangkuman

PjBL merupakan pendekatan inovatif yang mengajarkan beragam strategi untuk mencapai kesuksesan abad 21 (Bell, 2010), membantu peserta didik mengembangkan keterampilan abad 21 (Ravitz *et.al*, 2011), meningkatkan tanggungjawab (Johann *et.al*, 2006), melatih pemecahan masalah, *self direction*, komunikasi, dan kreativitas (Wurdinger & Qureshi, 2015). Satu hal PjBL luwes diterapkan untuk berbagai jenjang pendidikan. Gregory & Chapman (2007) menyatakan PjBL bisa dikategorikan; (a) proyek terstruktur (*structured project*), (b) proyek sesuai topik (*topic related project*), (c) proyek terbuka tertutup (*open ended project*). Pembelajaran berbasis proyek intinya meletakkan pebelajar sebagai subyek belajar yang aktif, mendorong munculnya inisiatif dan proses eksplorasi, memberikan kesempatan menerapkan apa yang dipelajari, kesempatan untuk mempresentasikan atau mengkomunikasikan dan mengevaluasi kinerjanya.

PjBL menganut teori belajar konstruktivistik. Driscoll (2000) menyatakan prinsip-prinsip pembelajaran konstruktivistik adalah; (1) melibatkan pebelajar dalam aktivitas nyata, (2) negosiasi sosial dalam proses belajar, (3) kolaboratif dan pengkajian multiperspektif, (4) dukungan menentukan tujuan dan mengatur proses belajar, dan (5) dorongan merefleksikan apa dan bagaimana sesuatu dipelajari.

Langkah-langkah merancang pembelajaran Project Based Learning dilakukan melalui tahapan sebagai berikut: Menelaah KI dan KD, mana yang cocok, menulis Identitas, Menuliskan Indikator, Menuliskan Tujuan pembelajaran, Menentukan Metode Pembelajaran, Menuliskan Sumber Belajar, Menentukan Langkah-langkah Pembelajaran, dan Menilai Hasil Pembelajaran.

2. Tes formatif

1. Berikut merupakan pernyataan yang mengandung karakteristik pembelajaran berbasis proyek adalah...
 - a. Berpusat pada peserta didik, dipandu oleh pertanyaan, dan berbasis masalah
 - b. Pembelajaran dikemas dalam proyek, melatih tanggungjawab, dan selalu dalam kelompok
 - c. Keterlibatan penuh peserta didik, dipandu pertanyaan menantang, dan adanya produk akhir
 - d. Berorientasi keterampilan abad 21, mengembangkan keterampilan berpikir dan tidak selalu ada produk
 - e. Dipandu pertanyaan menantang, mengembangkan belajar mandiri, dan cocok untuk jenjang tertentu
2. Salah satu implikasi diterapkannya pembelajaran berbasis proyek, kecuali ...
 - a. Guru perlu menyediakan waktu yang cukup untuk memfasilitasi pembelajaran
 - b. Memerlukan durasi waktu yang cukup panjang dalam pelaksanaannya
 - c. Memerlukan peralatan dan bahan yang cukup banyak
 - d. Memberikan kebebasan peserta didik untuk mengembangkan pertanyaan awal
 - e. Memberikan kebebasan peserta didik merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasi proyek
3. Manakah rumusan tujuan pembelajaran berikut yang menunjukkan adanya pengembangan keterampilan tingkat tinggi (HOTS)?
 - a. Melalui tayangan video peserta didik mampu mengurutkan langkah-langkah pertolongan pertama dengan benar
 - b. Melalui tayangan video peserta didik mampu mendemonstrasikan langkah-langkah pertolongan pertama dengan benar
 - c. Melalui tayangan video peserta didik mampu memadukan langkah-langkah pertolongan pertama dengan tepat

- d. Melalui tayangan video peserta didik mampu memodifikasi langkah-langkah pertolongan pertama dengan benar
 - e. Melalui tayangan video peserta didik mampu mendeskripsikan langkah-langkah pertolongan pertama dengan benar
4. Bu Wenny seorang guru tari ingin mengenalkan tarian baru kepada peserta didiknya. Bu Wenny menginginkan peserta didiknya dapat memiliki kemampuan untuk memadukan unsur-unsur gerak tari Bali dan Tari Jawa. Rumusan tujuan pembelajaran yang paling tepat adalah...
- a. Melalui bacaan Tari Bali dan Jawa peserta didik dapat mendemonstrasikan kedua jenis tarian dengan baik
 - b. Melalui pembelajaran berbasis masalah peserta didik dapat memadukan unsur-unsur gerak tari dengan lincah
 - c. Melalui contoh video peserta didik dapat merangkum kedua unsur gerak tari dengan benar
 - d. Melalui demonstrasi oleh guru peserta didik dapat memadukan unsur gerak kedua tarian menjadi gerakan yang indah
 - e. Melalui penyajian contoh oleh guru peserta didik dapat menganalisis unsur-unsur gerak dalam Tari Jawa dan Tari Bali dengan benar
5. Fungsi dari pertanyaan menantang dalam pembelajaran berbasis proyek adalah....
- a. Sebagai bentuk pelaksanaan tes hasil belajar kognitif
 - b. Sebagai panduan bagi peserta didik dalam melaksanakan aktifitas
 - c. Sebagai sarana guru untuk mengukur kemampuan awal peserta didik
 - d. Sebagai upaya untuk membangun motivasi peserta didik
 - e. Sebagai pelaksanaan proses tanya jawab
6. Pak Budi menyusun buku panduan dalam agar peserta didik dapat mengikuti langkah-langkah dalam buku panduan. Suatu skenario pembelajaran diciptakan oleh Pak Budi namun topic, bahan, dan caranya ditentukan oleh peserta didik. Apa yang dilakukan Pak budi merupakan penerapan model pembelajaran berbasis proyek...
- a. Proyek terstruktur

- b. Proyek tidak terstruktur
 - c. Proyek semi terstruktur
 - d. Proyek mandiri
 - e. Proyek terbuka
7. Salah satu ciri pembelajaran berbasis proyek adalah dihasilkannya suatu produk akhir. Pernyataan berikut yang paling sesuai terkait produk dari pembelajaran berbasis proyek adalah...
- a. Produk harus benar-benar nyata sehingga dapat dilihat secara fisik
 - b. Produk akhir harus mencapai target dan kualitas sama untuk setiap kelompok
 - c. Produk dapat berwujud *tangible* (nyata) maupun *non tangible* (tidak berbentuk fisik)
 - d. Produk merupakan tujuan akhir sehingga bersifat bebas tanpa kriteria
 - e. Produk harus memiliki nilai jual yang tinggi dan mudah dipasarkan
8. Berikut ini merupakan keunggulan pembelajaran berbasis proyek, kecuali adalah...
- a. Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah.
 - b. Membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan berhasil memecahkan problem-problem yang kompleks.
 - c. Meningkatkan kolaborasi.
 - d. Mendorong peserta didik untuk mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan komunikasi.
 - e. Memerlukan banyak peralatan dalam proses menjalankan proyek.
9. Pembelajaran berbasis proyek yang sudah berjalan perlu dikembangkan strateginya agar menjadi lebih efektif dan efisien. Salah satu cara yang bisa dilakukan adalah ...
- a. Melaksanakan penilaian produk akhir proyek peserta didik yang berhasil
 - b. Mengevaluasi pengalaman peserta didik dan guru bersama-sama
 - c. Mengevaluasi jumlah peralatan dan biaya yang dikeluarkan
 - d. Mengevaluasi kinerja guru dalam memfasilitasi pembelajaran
 - e. Mengevaluasi jumlah peserta didik yang gagal mencapai target
10. Hal-hal yang perlu dipertimbangkan dalam penilaian pembelajaran berbasis proyek adalah....

- a. Kompleksitas produk, kualitas produk dan keaslian
- b. Keaslian, relevansi dengan mata pelajaran dan kemampuan pengelolaan
- c. Kemampuan peserta didik, dukungan biaya dan peralatan
- d. Kompleksitas masalah, jumlah kelompok, dan kinerja guru
- e. Keunikan produk, kebaruan produk dan keaslian produk

3. Daftar pustaka

- Bell, Stephanie (2010) Project-based learning for the 21st century: skills for the future. *The Clearing House*, 83, pp. 39–43 DOI: 10.1080/0009865090350 5415.
- Driscoll, M.P. (2000). *Psychology of Learning for Instruction* (2nd ed.) Needham Heights, MA, Allyn & Bacon. Chapter 4: psychological foundations for instructional design. Retrieved January 15, 2015 from <http://ocw.metu.edu.tr/file.php/118/driscoll-psyc-founds-inReiserCh4.pdf>.
- Gregory, Gayle H. & Chapman, C. (2007) *Differentiated instructional strategies: one size doesn't fit all* (2nd ed.) California: Cowins Press.
- Johann, TM., Koch, H., Chlosta, S., Klandt, H. (2006). Project seminar business plan development—an analysis of integrative project-based entrepreneurship education. *Journal of Asia Entrepreneurship and Sustainability*, II (2)
- Ravitz, J., Hixson, N., English, M., & Mergendoller, J. (2011, April 19). Using project based learning to teach 21st century skills: Findings from a statewide initiative. Paper presented to annual meeting of American Educational Research Association. Vancouver, BC April 6, 2012. Retrieved January, 19, 2015 from <http://bie.org/images/uploads/general/21c5f7ef7e7ee3b98172602b29d8c6a.pdf>.
- Wurdinger, S., & Qureshi, M (2015). Enhancing college students' life skills through project based learning. (Abstract). *Innovative Higher Education*, 40(3), 279-286.

TUGAS AKHIR

Untuk memperdalam pemahaman Anda terhadap materi dalam modul 4 Kb 1 sampai dengan Kb 4, kerjakanlah tugas terstruktur berikut ini!

1. Susunlah kembali RPP dari salah satu mata pelajaran atau tema yang Saudara miliki tapi belum dilaksanakan pada semester ini di kelas. Analisis dan terapkan unsur-unsur pembelajaran inovatif dalam RPP tersebut.
2. Identifikasilah kondisi sarana prasarana pendukung pembelajaran online, seperti kondisi laboratorium komputer dan jaringan internet di sekolah Anda! Identifikasi juga fasilitas online learning yang dimiliki peserta didik Anda, seperti smartphone, kemampuan peserta didik untuk mengakses teknologi e-learning!
3. Susunlah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran “blended learning” pada tema pembelajaran tertentu dan pada jenjang kelas tertentu menggunakan metode pembelajaran tertentu berdasarkan RPP konvensional yang sudah Anda susun!

TES SUMATIF

1. Unsur pembelajaran inovatif yang cakupannya paling luas untuk diterapkan atau diintegrasikan dalam komponen RPP yaitu...
 - a. TPACK
 - b. STEAM
 - c. Keterampilan Abad 21-C4
 - d. HOTS

2. “Siswa mengamati dan mengidentifikasi serta menuliskan bagian dan fungsi dari tumbuhan”. Manakah pernyataan yang paling tepat terkait dengan contoh kegiatan pembelajaran tersebut?
 - a. Menerapkan unsur TPACK karena mencakup kemampuan teknologi dalam pembelajarannya
 - b. Menerapkan unsur STEAM karena mengandung unsur sains dan teknologi dalam pembelajarannya
 - c. Menerapkan unsur HOTS karena mengandung kata kerja berpikir tingkat tinggi
 - d. Menerapkan unsur LOTS karena mengandung kata kerja berpikir tingkat rendah

3. “Siswa bersama-sama guru membuat kalimat tanya yang tepat berdasarkan teks dari media power point”. Unsur pembelajaran inovatif manakah yang paling dominan dari kalimat Kegiatan Pembelajaran tersebut?
 - a. TPACK
 - b. STEAM
 - c. Keterampilan Abad 21-C4
 - d. HOTS

4. Pendekatan STEAM dalam rancangan pembelajaran inovatif dapat dimaknai sebagai ...
 - a. Sains dan teknologi yang ditasfirkan melalui teknik dan seni berdasarkan unsur-unsur matematis.
 - b. Seni dan Teknik yang ditasfirkan melalui sains dan teknologi berdasarkan unsur-unsur matematis.
 - c. Sains dan teknologi yang ditasfirkan melalui sains dan matematika berdasarkan unsur-unsur teknis.
 - d. Sains dan teknik yang ditasfirkan melalui sains dan matematika berdasarkan unsur-unsur teknologi.

5. Model-model pembelajaran yang cocok diterapkan dalam menyusun rancangan pembelajaran inovatif dengan pendekatan STEAM adalah ...
 - a. Model Pembelajaran Campuran, Inkuri, dan TCL
 - b. Model Pembelajaran Jarak Jauh. *Discovery*, dan TCL
 - c. Model Pembelajaran dalam Jaringan, Campuran, dan TCL
 - d. Model Pembelajaran Berbasis Proyek, Penemuan, dan Inkuiri

6. Dalam pembelajaran inovatif dengan pendekatan STEAM, Kemampuan dalam mengidentifikasi informasi ilmiah, merumuskan dan menganalisis masalah ada penjelasan dari unsur
 - e. Sains
 - f. Teknologi
 - g. *Engineering*
 - h. *Arts*

7. Suatu rumusan tujuan pembelajaran berbunyi sebagai berikut: “Melalui diskusi dan kerja kelompok serta tayangan youtube tentang kegiatan di sekitarnya, peserta didik dapat menganalisis bentuk-bentuk kegiatan yang berkaitan dengan persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan

dengan cermat dan kritis.” Pengembangan keterampilan abad 21 pada rumusan tujuan tersebut ditunjukkan dengan kata

- a. diskusi dan kerja kelompok
- b. kerja kelompok dan menganalisis dengan kritis
- c. tayangan youtube dan menganalisis
- d. kerja kelompok dan tayangan youtube

8. Suatu ketika Anda akan merancang pembelajaran “blended learning, dimana pembelajaran daring (*online*) akan dilakukan melalui teleconference di waktu malam hari. Berikut adalah aplikasi daring yang dapat digunakan melakukan daring

- a. Zoom Cloud Meeting
- b. Google Classroom
- c. Moodle
- d. Edmodo

9. Pembelajaran *Project Based Learning* akan dengan mudah terlihat dalam RPP terutama pada komponen

- a. Kompetensi Dasar
- b. Indikator Pencapaian Kompetensi
- c. Tujuan Pembelajaran
- d. Aktivitas Pembelajaran

10. Pembelajaran *Project Based Learning* akan terlihat dalam RPP pada komponen Tujuan Pembelajaran untuk unsur

- a. Audience
- b. Behavior
- c. Condition
- d. Degree