

IMPLEMENTASI *BLENDED LEARNING* BERBASIS *MOODLE* PADA JURUSAN PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI

¹Siti Husnul Bariah, ²Kuntum An Nisa Imania

¹²Pendidikan Teknologi Informasi, Institut Pendidikan Indonesia
Jl. Pahlawan No.32, Sukagalih, Tarogong Kidul, Garut.

¹sitihusnulbariyah@gmail.com

²kuntum27@gmail.com

ABSTRACT - The aims of this research are the first, to know the result of offline learning implementation by faced in the class. Second, to know the result of online learning implementation bases moodle. The kind of this research is descriptive analytic with frequency distribution concludes by the result of rates that took from the research has been doing. The subjects of this research are eighteen of student collage from education of information technology third grade class A and nineteen of student collage from education of information technology third grade class B. The result of this research show that first, the result of offline learning implementation, the activity of student collage since learning process, discuss participating in class, following the free test, till presenting in the class, getting the rates value 71,79% for class A, and 69,68% for class B. Second, the result of online learning implementation by moodle, base one the activity of student collage in accessing the content that made by lecturer in courses of computer module getting the value rates 89,5% for class A and 85,2 for class B.

Key word – *blended, learning, moddle, technology, information*

ABSTRAK - Penelitian ini bertujuan untuk (1) Mengetahui hasil dari implementasi pembelajaran *offline* dengan tatap muka di kelas, (2) Mengetahui hasil dari implementasi pembelajaran *online* berbasis *moodle*. Jenis penelitian ini adalah analisis deskriptif dengan distribusi frekuensi yaitu menyimpulkan berdasarkan hasil rata-rata yang didapat selama penelitian berlangsung. Subjek peneliian ini adalah 18 mahasiswa jurusan pendidikan teknologi informasi tingkat III kelas A dan 19 mahasiswa jurusan pendidikan teknologi informasi tingkat III kelas B. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) Hasil implementasi pembelajaran *offline* dengan tatap muka di kelas, yang didapat dari keaktifan mahasiswa selama pembelajaran, partisipasi dalam diskusi dikelas, mengikuti pretest, sampai pada presentasi di kelas mendapatkan nilai rata-rata 71,79% untuk kelas A, dan 69,68% untuk kelas B. (2) Hasil implementasi pembelajaran *online* dengan moodle, dilihat dari aktifitas mahasiswa dalam mengakses konten yang dibuat oleh dosen dalam *courses* media pembelajaran ilmu komputer mendapatkan nilai rata-rata sebanyak 89,5 % untuk kelas A, dan 85,2% untuk kelas B.

Kata kunci – *blended, learning, moodle, teknologi, informasi*.

I. PENDAHULUAN

Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi saat ini semakin berkembang dengan pesat, khususnya dalam bidang pendidikan, dimana para peserta didik dapat dengan mudah mendapatkan berbagai macam informasi di internet. Mengingat laju pertumbuhan internet di Indonesia yang saat ini mencapai 143,26 juta jiwa dari total populasi penduduk Indonesia 262 juta orang[1]. Implementasi pembelajaran berbasis e-learning di jurusan pendidikan teknologi informasi dan komunikasi telah berlangsung sejak tahun 2014 dengan model *Adjunct* yang dapat dikatakan sebagai proses pembelajaran tradisional plus, pembelajaran tatap muka di kelas ditunjang dengan penyampaian secara online sebagai pengayaan [2]. Berdasarkan penelitian terdahulu terkait dengan pembelajaran dengan bantuan e-learning di jurusan

pendidikan teknologi informasi dan komunikasi 85% mahasiswa menyatakan bahwa produk baru tersebut sangat baik dan 15% menyatakan bahwa produk ini cukup untuk mendukung proses pembelajaran selama satu semester, terutama dalam fungsi evaluasi dan penugasan [3]. Penelitian tersebut fokus kepada penugasan dan evaluasi selama satu semester. Beberapa ahli mengklasifikasikan model-model penyelenggaraan elearning ke dalam berbagai kategori dilihat dari berbagai sisi. E-learning dapat diklasifikasikan ke dalam tiga bentuk/model, yaitu *adjust*, *mixed/blended*, dan *fully online* [2].

Model *blended* menempatkan sistem penyampaian secara online sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari proses pembelajaran secara keseluruhan, artinya baik proses tatap muka maupun pembelajaran secara online merupakan satu kesatuan utuh [2]. Oleh karena itu

diperlukan sebuah desain pembelajaran yang sesuai mengingat blended learning merupakan suatu gabungan tatap muka di kelas dan online, bagaimana kita sebagai pendidik membuat sebuah relevansi topik yang sesuai untuk tatap muka di kelas dan online. Jika ada beberapa keterbatasan dikelas bisa ditambahkan dalam pembelajaran online yang sifatnya peserta didik mempunyai kewajiban yang sama seperti tatap muka di kelas.

Merumuskan tujuan pembelajaran, menentukan strategi pembelajaran, sampai pada melaksanakan evaluasi pembelajaran merupakan hal yang lumrah dilakukan oleh seorang pendidik ketika akan menyampaikan sebuah materi kepada peserta didik supaya tercapai tujuan pembelajaran berdasarkan karakteristik peserta didik tersebut. Konteks aspek belajar yang harus dipertimbangkan untuk disain pembelajaran di antaranya adalah (1) tingkat kesiapan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran atau kompetensi; (2) strategi pembelajaran yang tepat terkait dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik pembelajar; (3) teknologi serta sumber belajar yang sesuai; (4) dukungan yang diperlukan; [5] asesmen belajar; [6] revisi yang harus dilakukan berdasarkan hasil uji coba [2].

Moodle merupakan sebuah aplikasi Learning Management System (LMS) yang gratis dan dapat digunakan serta dimodifikasi oleh pengguna berdasarkan keinginannya khususnya proses belajar mengajar. E-learning yang digunakan oleh jurusan pendidikan teknologi informasi dan komunikasi menggunakan moodle versi 3.0 didalamnya didesain berdasarkan kategori semester yang berisi deretan mata kuliah yang dapat diakses oleh mahasiswa berdasarkan kontrak mata kuliahnya. Oleh karena itu perlu peran seorang desainer dalam hal ini dosen untuk mengatur siapa saja yang dapat mengakses mata kuliah tersebut. Sehingga pembelajaran online ini sama seperti konvensional dikelas.

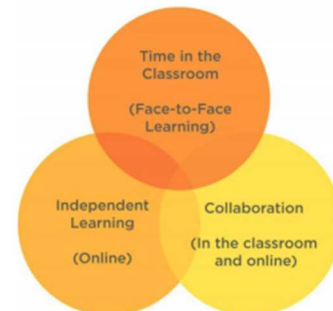
Secara umum, penelitian ini adalah penelitian lanjutan dari pengembangan penugasan dan evaluasi online, jika pada penelitian sebelumnya hanya menitikberatkan pada penugasan dan evaluasi online selama satu semester sehingga menghasilkan sebuah nilai akhir tugas mahasiswa. Pada penelitian ini akan mengimplementasikan blended learning berdasarkan desain pembelajaran yang dirancang untuk menggabungkan kelas konvensional dalam hal ini tatap muka di kelas dengan pembelajaran online menggunakan e-learning berbasis moodle, sehingga dapat dilihat efektifitas dari sisi mahasiswa serta dosen untuk mendukung proses pembelajaran menjadi lebih baik lagi.

II. KAJIAN LITERATUR

A. BLENDED LEARNING

Model blended menempatkan sistem penyampaian secara online sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari proses pembelajaran secara keseluruhan, artinya baik

proses tatap muka maupun pembelajaran secara online merupakan satu kesatuan utuh [2]. Dalam model blended, tentu saja masalah relevansi topik pelajaran mana yang dapat dilakukan secara online dan mana yang dilakukan secara tatap muka (tradisional) menjadi factor pertimbangan penting dalam penyesuaian dengan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, karakteristik siswa maupun kondisi yang ada [2].



Gambar 1. Konsep Blended Learning [7].

Karakteristik blended learning [7]:

1. Pembelajaran yang menggabungkan berbagai cara penyampaian, model pendidikan, gaya pembelajaran, serta berbagai media berbasis teknologi yang beragam.
2. Sebagai sebuah kombinasi pendidikan langsung (face to face), belajar mandiri, dan belajar mandiri via online.
3. Pembelajaran yang didukung oleh kombinasi efektif dari cara penyampaian, cara mengajar dan gaya pembelajaran.
4. Pendidik dan orangtua peserta didik memiliki peran yang sama penting, pendidik sebagai fasilitator, dan orangtua sebagai pendukung.

Tujuan Blended Learning [7]:

1. Membantu pendidik untuk berkembang lebih baik didalam proses belajar, sesuai dengan gaya belajar dan preferensi dalam belajar.
2. Menyediakan peluang yang praktis realistis bagi guru dan pendidik untuk pembelajaran secara mandiri, bermanfaat, dan terus berkembang
3. Peningkatan penjadwalan fleksibilitas bagi pendidik, dengan menggabungkan aspek terbaik dari tatap muka dan instruksi online. Kelas tatap muka dapat digunakan untuk melibatkan para siswa dalam pengalaman interaktif. Sedangkan kelas online memberikan pendidik, sedangkan pors online memberikan para siswa dengan konten multimedia yang kaya akan pengetahuan pada setiap saat, dan di mana saja selama pendidik memiliki akses internet.

Ada empat hal yang menjadi komponen blended learning yang dikemukakan oleh Husamah, 2014 [8]:

1. Face-to-face
Pembelajaran formal umumnya dilakukan di sekolah berlangsung melalui metode pembelajaran tatap muka (face-to-face).
2. E-Learning Offline
Pembelajaran berbasis e-learning offline dapat dilaksanakan melalui pembelajaran berbasis komputer. Media e-learning yang bersifat offline dapat diwujudkan dalam bentuk CD atau DVD.
3. E-Learning Online
Pembelajaran online merupakan kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan jaringan (internet, LAN, WAN) sebagai metode penyampaian, interaksi dan fasilitasi serta didukung berbagai bentuk layanan belajar lainnya.

B. MOODLE

Moodle merupakan akronim dari *Modular Object Oriented Dynamic Learning Environment*. *Moodle* adalah sebuah nama untuk sebuah program aplikasi yang dapat merubah sebuah media pembelajaran ke dalam bentuk *web*. Aplikasi ini memungkinkan siswa untuk masuk ke dalam “ruang kelas” digital untuk mengakses materi-materi pembelajaran. *Moodle* merupakan sebuah aplikasi *Course Management System* (CMS). Dengan menggunakan *moodle* dapat membangun sistem dengan konsep *e-learning* (pembelajaran secara elektronik) ataupun *Distance Learning* (Pembelajaran Jarak Jauh).

Dengan konsep ini sistem belajar mengajar tidak akan terbatas ruang dan waktu. Seorang guru/pengajar dapat memberikan materi dari mana saja. Begitu juga seorang siswa dapat mengikuti pelajaran dari mana saja. Dengan fasilitas yang tersedia pada *moodle* seorang pengajar bisa melengkapi materi bahan ajarnya dengan menambahkan video, animasi, *power point*, forum diskusi *online*, *chatting* dan lain-lain yang memungkinkan pembelajaran bisa dilaksanakan secara menarik dan interaktif. Kemudian maksud dari kata modular diatas adalah bahwa dalam *moodle* seluruh developer di seluruh dunia dapat menciptakan modul-modul baru untuk menambah fungsional *moodle* lebih banyak lagi, sehingga semakin beragam.

Moodle merupakan singkatan dari *Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment* yang berarti tempat belajar dinamis dengan menggunakan model berorientasi objek[4].

Menurut Martin Dougiamas *Moodle* Berdasarkan Filosofi *Social Constructionist Pedagogy* [5].

“I’m committed to continuing my work on Moodle and on keeping it Open and Free. I have a deeply-held belief in the importance of unrestricted education and empowered teaching, and Moodle is the main way I can

contribute to the realisation of these ideals.” – Martin Dougiamas.

Kutipan di atas merupakan ucapan Martin Dougiamas sang pencipta Moodle. Martin Dougiamas sendiri merupakan seorang doktor di bidang pendidikan dengan latar belakang ilmu komputer yang baik. Melalui filosofi *Social Constructionist Pedagogy* Martin mencoba menciptakan *moodle* sebagai salah satu *Learning Management System* yang berbasis open source.

Moodle dapat diinstal di komputer *local*, tentunya sebelumnya diwajibkan menginstall *web server*, karena *moodle* berbasis *web* otomatis untuk mengakses atau membukanya diperlukan sebuah *browser*. *Browser* adalah aplikasi yang digunakan untuk membuka halaman-halaman web, salah satu contoh *browser* yang sering digunakan adalah *Mozilla firefox*.

Moodle memiliki beberapa fitur yang dapat kita gunakan untuk mendukung proses pembelajaran diantaranya adalah *assignment submission*, forum diskusi, unduh arsip, peringkat, *chat*, kalender *online*, berita, kuis *online* dan wiki. Menurut Santoso Ada 4 hal utama yang terkandung dalam filosofi *social constructionist pedagogy* yang dikemukakan oleh Martin [1], yaitu:

1. *Constructivism*. Pandangan ini berpendapat bahwa manusia secara aktif membangun (*construct*) pengetahuan baru saat berinteraksi dengan lingkungannya.
2. *Constructionism*. *Constructionism* menyatakan bahwa belajar sangat efektif dilakukan pada saat menjelaskan suatu konsep/hal bagi orang lain dalam rangka membangun pengalaman (*experience*).
3. *Social Constructivism*. *Social Constructivism* akan memperluas ide-ide di atas ke dalam sebuah kelompok (*social group*), secara kolaboratif menciptakan budaya kecil dalam membagi *artifacts* dengan membagi *meanings*.
4. *Connected and Separate*. Ide ini melihat lebih dalam berbagai motivasi dari individu dalam sebuah diskusi. Perilaku yang terpisah (*separated behaviour*) ketika seseorang cenderung untuk mempertahankan ide masing-masing menggunakan logika untuk menemukan celah pada ide yang berseberangan dengannya. Perilaku terhubung (*connected behaviour*) merupakan pendekatan yang lebih empatik dalam menerima subjektivitas, mencoba untuk mendengarkan dan bertanya sesuatu sebagai upaya untuk memahami sudut pandang yang berbeda.

Menurut Santoso fasilitas pendukung *moodle* Beberapa di antaranya adalah [5]:

1. Modul Penugasan (*Assignment*), Modul ini dapat dikelompokkan berdasarkan tanggal pengumpulan dan urutan penilaian tugas, peserta didik dapat meng-*upload* penugasan yang telah

- dikerjakan ke dalam *server*, untuk setiap penugasan seluruh kelas dapat memberikan penilaian atau komentar, umpan balik diberikan oleh pengajar ke dalam halaman setiap peserta didik dan pengajar dapat memberikan penugasan baru yang terkait dengan penugasan sebelumnya;
2. Modul *chat*, Modul ini memungkinkan interaksi sinkron (waktu yang bersamaan) yang berbentuk teks, dapat menyertakan gambar atau foto pada jendela *chat*, mendukung URL, HTML, *images* dan sebagainya serta semua sesi dapat direkam dalam log agar dapat dilihat di lain waktu;
 3. Modul forum, Modul forum menyediakan berbagai macam tipe forum, di antaranya forum khusus pengajar, berita khusus, forum terbuka dalam sebuah urutan sesuai kiriman pengguna, semua kiriman menyertakan foto pengirim, diskusi dapat dikelompokkan sesuai tema *flat* atau urutan terlama dan terbaru dan sebagainya. Selanjutnya kumpulan diskusi dapat dipindahkan di antara forum khusus bagi pengajar, pengajar juga dapat memilih untuk tidak menerima balasan (*reply*) misalnya untuk forum berupa pengumuman dan jika rating forum digunakan maka kita dapat memberikan batasan berupa cakupan tanggal;
 4. Modul Kuiz (*Quiz*), pengajar dapat membuat data base pertanyaan agar dapat digunakan pada kuis yang berbeda, pertanyaan dikelompokkan dalam beberapa kategori untuk memudahkan akses, kuis dapat diatur ulang dalam jangka waktu tertentu dan kuis secara otomatis dapat dinilai dan sebagainya;
 5. Modul Bahan Pelatihan (*Resource*), Modul *resource* mendukung berbagai macam format (*Word*, *Power Point*, *Flash*, *Video*, *Audio* dan sebagainya), file dapat di-upload dan dikelola dalam *server*, bahan pelatihan eksternal di web dapat di-link atau disertakan dalam *interface* kursus dan aplikasi web eksternal dapat di-link dengan disertai data tambahan yang diperlukan;

Menurut Renaldo Moodle secara default menyediakan 7 lapisan user (*privilege*) untuk untuk mengurangi tingkat keterlibatan administrator sehingga administrator tidak terlalu sibuk mengerjakan seluruh tugas di situs tersebut, tentu saja dengan tetap mempertahankan tingkat keamanan situs. Untuk lebih jelasnya berikut merupakan 7 lapisan user [6]:

1. Administrator
Seorang administrator bertugas mengatur situs secara umum. Misalnya mengatur tampilan situs, menu menu apa saja yang terdapat pada situs,

- mengatur user privilege (disebut *role* pada Moodle), dan lain sebagainya.
2. *Course Creator*
Seorang *course creator* dapat membuat *course* (pelatihan/mata kuliah/mata pelajaran), dan mengajar *course* tersebut atau menunjuk *guest* (pengajar) mana yang akan mengajarkan *course* tersebut dan melihat *course* yang tidak dipublish. Pada dunia nyata, seorang *course creator* dapat dianggap sebagai kepala departemen atau koordinator program studi.
 3. *Guest*
Seorang *guest* (pengajar) dapat melakukan apapun terhadap *course* yang diajarkannya, seperti mengganti aktivitas yang terdapat pada *course* tersebut, memberi nilai kepada siswa yang mengambil *course* tersebut, mengeluarkan siswa yang terggabung dalam *course* tersebut, menunjuk non editing *guest* untuk mengajar pada *course* tersebut, dan lain-lain.
 4. Non-editing *guest*
Non editing *guest* dapat mengajar pada *course*nya, seperti memberi nilai siswa, namun tidak dapat mengubah aktivitas yang telah dibuat oleh *guest* yang mengajar pada *course* tersebut. Pada dunia nyata, non editing *guest* dapat dianggap sebagai asisten dosen.
 5. Student
Student merupakan user yang belajar pada suatu *course*. Sebelum dapat mengikuti aktifitas pada suatu *course*, seorang student harus mendaftar terlebih dahulu pada *course* tersebut. selanjutnya pengajar yang mengajar pada *course* tersebut akan memberikan grade terhadap pencapaian student tersebut.
 6. *Guest*
Guest merupakan user yang selalu memiliki akses *read-only*. Setiap user yang belum terdaftar pada moodle merupakan *guest*. *Guest* dapat masuk ke *course* manapun yang memperbolehkan *guest* untuk masuk. *User* yang telah *login* dapat masuk ke *course* manapun yang memperbolehkan *guest* untuk masuk. Walaupun diperbolehkan masuk, namun *guest* tidak diperbolehkan mengikuti aktivitas apapun pada *course* tersebut. Terdapat 2 tipe akses *guest* pada moodle: yang memerlukan *enrolment key* dan yang tidak. Jika untuk masuk pada suatu *course* diperlukan *enrolment key*, maka setiap ingin masuk ke *course* tersebut *guest* harus memasukkan *enrolment key* terlebih dahulu jadi dapat dibatasi *guest* yang boleh masuk pada *course* tersebut. Jadi *guest* disediakan untuk *user* yang ingin melihat – lihat *course* yang tersedia pada suatu situs sehingga dapat menentukan apakah *course* tersebut sesuai dengan keinginannya atau tidak.

7. *Authenticated User*

Secara *default* seluruh *user* yang telah *login* merupakan *Authenticated User*. Walaupun suatu *user* berperan sebagai *guest* pada suatu *course*, namun di *course* lain ia hanya berperan sebagai *authenticated user* yang memiliki kedudukan yang sama dengan *guest*. Perbedaan *guest* dengan *authenticated user*, bila belum terdaftar pada suatu *course*, maka *authenticated user* dapat langsung mendaftar pada *course* tersebut sedangkan *guest* tidak.

Dari masing-masing lapisan *user* diatas mempunyai hak akses tersendiri, mulai dari administrator yang mempunyai hak akses penuh dalam pengimplementasian *moodle* dalam proses pembelajaran berbasis *e-learning*. Seorang admin dapat menambah, mengatur *user-user* lainnya seperti guru atau siswa yang dapat mengakses *e-learning*.

III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

Sistem *e-learning* di jurusan Teknologi Informasi dan Komunikasi telah dilaksanakan sejak tahun 2014, mahasiswa dapat mengakses dengan hak akses masing-masing untuk dapat masuk kedalam matakuliah yang diampu pada semester tersebut. Mahasiswa dapat mengakses semua konten yang disediakan oleh dosen termasuk diwajibkan untuk menyelesaikan penugasan-penugasan yang tersedia di *e-learning*.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengimplementasikan *blended learning* berdasarkan desain pembelajaran yang dilihat dari tujuan pembelajaran yang akan dicapai serta karakteristik peserta didik ditunjang dengan sarana dan prasarana. Tujuannya adalah mahasiswa dapat mengikuti pembelajaran secara offline dan online secara terstruktur selama satu semester, bahwa pembelajaran offline secara tradisional dan online dengan *moodle* memiliki tujuan akhir yang sama saling berkaitan satu dengan yang lainnya. Mahasiswa dituntut untuk lebih berperan aktif secara mandiri memanfaatkan semua konten yang telah di desain oleh dosen untuk menunjang proses belajar mengajar. Subjek penelitian ini adalah 18 mahasiswa jurusan pendidikan teknologi informasi tingkat III kelas A dan 19 mahasiswa jurusan pendidikan teknologi informasi tingkat III kelas B.

Tabel 1. Jadwal Pelaksanaan Kegiatan

No	Kegiatan	Bulan					
		1	2	3	4	5	6
1	Pembelajaran offline (tatap muka di kelas)						

	Model : diskusi, ceramah, TGT.						
2	Ujian Tengah semester (CBT di kelas)						
3	Pembelajaran online (e-learning moodle) Penugasan, kuis online, diskusi online, membaca bahan ajar berbasis SCROM.						
4	Ujian Akhir Semester (CBT di kelas)						

Implementasi *blended learning* selama satu semester yang menggabungkan pembelajaran offline serta online dengan tujuan pembelajaran yang sama pada mata kuliah media pembelajaran ilmu komputer melalui beberapa tahapan diantaranya adanya desain pembelajaran, merancang rencana pembelajaran semester dan rencana tugas semester, menyiapkan beberapa bahan ajar yang mendukung tersampainya materi terhadap mahasiswa. Pada pertemuan pertama dilakukan tatap muka di kelas dengan terlebih dahulu menjelaskan tujuan dari mata kuliah media pembelajaran ilmu komputer sampai pada aturan-aturan yang harus diikuti oleh semua mahasiswa dalam proses pembelajaran, memberikan penjelasan tentang pemanfaatan *elearning* yang mempunyai nilai yang sama seperti tatap muka di kelas sehingga mahasiswa mempunyai minat untuk dapat mengaksesnya.

Pembelajaran online mahasiswa dapat mengakses url <http://www.elearningpti.gnomio.com> dengan terlebih dahulu memilih semester yang sedang diikuti, kemudian masuk ke dalam mata kuliah media pembelajaran ilmu komputer. Dalam hal ini tidak sembarang mahasiswa dapat mengakses konten yang terdapat pada mata kuliah media pembelajaran ilmu komputer meskipun mahasiswa mempunyai hak akses ke dalam *e-learning*. Hak akses terhadap mata kuliah berdasarkan kontrak kuliah mahasiswa. Sehingga yang tidak mengontrak, tidak dapat mengakses mata kuliah tersebut.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan implementasi yang dilakukan selama satu semester pada mata kuliah media pembelajaran ilmu komputer di jurusan pendidikan teknologi informasi dan komunikasi sebagai berikut. Untuk mendukung pembelajaran offline dikelas, dosen menyiapkan beberapa

perangkat pembelajaran yang telah di desain berdasarkan tujuan dan karakteristik mahasiswa.

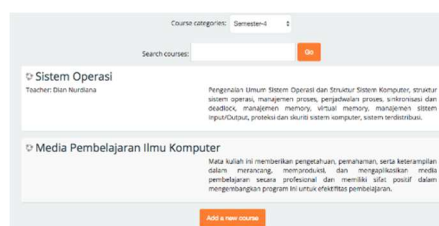


Gambar 4.1 Rencana pembelajaran semester dan modul pendukung pembelajaran

E-learning yang digunakan merupakan hasil pembuatan dari Moodle 3.0. Tampilan e-learning yang sudah bisa diakses oleh seluruh mahasiswa program studi pendidikan teknologi informasi pada halaman web <http://elearningpti.gnomio.com>. tampilan utama dan mata kuliah seperti gambar dibawah ini.

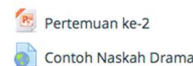


Gambar 4.2 Tampilan utama e-learning



Gambar 4.3 Tampilan utama mata kuliah media pembelajaran ilmu komputer

Jika dalam pembelajaran offline ada beberapa keterbatasan seperti menyisipkan beberapa link video yang dijadikan contoh dalam pembelajaran, sehingga mahasiswa tidak dapat langsung melihatnya, akan tetapi harus copy link dan membukanya di browser, sehingga memerlukan beberapa tahapan. Beda halnya dengan pembelajaran online dengan moodle dimana dosen dapat menyisipkan link disertai dengan video nya langsung yang dapat dilihat oleh mahasiswa seperti gambar dibawah ini.



Ini merupakan contoh dari naskah pendidikan, mudah-mudahan menjadi bahan referensi kalian untuk membuat naskah dramatisasi yang lebih menarik untuk menyampaikan sebuah pesan-pesan pendidikan.

Klik link dibawah ini:

Slogan tentang pendidikan

Contoh iklan layanan masyarakat



Gambar 4.4 Tampilan Topik pembelajaran online

Penelitian ini berlangsung selama satu semester. Sehingga dapat diketahui aktifitas pembelajaran offline dan pembelajaran online pada mata kuliah media pembelajaran ilmu komputer. Aktifitas pembelajaran offline diambil berdasarkan pada rekap sehari-hari mahasiswa berdasarkan absen selama 14 pertemuan. Berdasarkan rekap abses selama satu semester jumlah kehadiran tatap muka untuk kelas A mendapatkan nilai rata-rata sebanyak 92,06%, dan untuk kelas B sebanyak 86,47% (Gambar4.5).

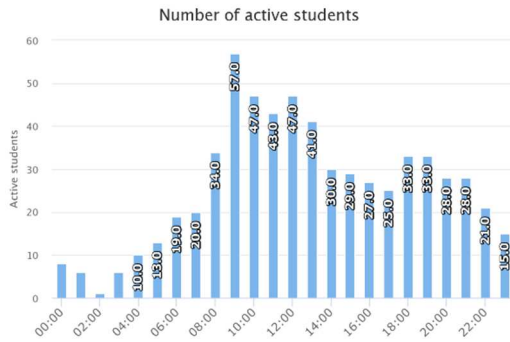
ABSEN MPIK (A)						
NO	NAMA	Pertemuan		Jumlah	%	Konversi
		Pertemuan 1-7	Pertemuan 8-14			
1	Maya Tina Rahayu	2	0	2	14,29	1
2	Yosep Maulana Yusuf	7	6	13	92,86	3,67
3	Yeni Maria Utami	7	7	14	100,00	4
4	Aji Suryani	7	7	14	100,00	4
5	Baga Hadi Gunawan	7	6	13	92,86	3,67
6	Rika Melinda	7	7	14	100,00	4
7	Nunur Nurazizah	7	7	14	100,00	4
8	Iham Munawar	7	7	14	100,00	4
9	Muhammad Alvin Purnawanda	7	7	14	100,00	4
10	Moch. Jafar	7	6	13	92,86	3,67
11	Aldi Fahrizal	7	7	14	100,00	4
12	Iham Nurjannah	6	7	13	92,86	3,67
13	Muhammad Fathul Nugraha	7	7	14	100,00	4
14	Pina Rosalina	7	7	14	100,00	4
15	Tahya Kurnia	4	7	11	78,57	2,67
16	Hamdan Muharam	7	7	14	100,00	4
17	Handi Lanyah	6	7	13	92,86	3,67
18	M Fajar A.S	7	7	14	100,00	4

ABSEN MPIK (B)						
NO	NAMA	Pertemuan		Jumlah	%	Konversi
		Pertemuan 1-7	Pertemuan 8-14			
1	Tubagus Bandi	5	7	12	85,71	3,33
2	Melinda Saifa Rahma	7	6	13	92,86	3,67
3	Beti Suryani	7	7	14	100,00	4
4	Uryan Ahmad H	7	6	13	92,86	3,67
5	Saequl Malik	7	6	13	92,86	3,67
6	Dhidhi Hari Santoso	6	2	8	57,14	2,33
7	Moch. Iqbal Salsanda Putra	7	7	14	100,00	4
8	Yudha Yudistira	7	7	14	100,00	4
9	Riza Anugrah	6	5	11	78,57	2,67
10	Nurul Huda Tamim	7	7	14	100,00	4
11	Munira Habibah Putri R	7	7	14	100,00	4
12	Wulan Alfitrianti	7	7	14	100,00	4
13	Dendi Riwanto	7	7	14	100,00	4
14	Denden M. Fajar Ramadhan	7	7	14	100,00	4
15	Iwan Putra Trema H	4	6	10	71,43	2,33
16	Fahmi Fendi	4	1	5	35,71	1
17	Rafli Rizki Inan Kamil	6	0	6	42,86	1
18	Rendi Oktaviani	7	7	14	100,00	4
19	Ade Kokab Sanyo	6	7	13	92,86	3,67

Gambar 4.5 Rekap absen selama satu semester

Pembelajaran online dengan moodle, mahasiswa diberi hak akses terhadap mata kuliah media pembelajaran ilmu komputer, mahasiswa dapat melihat dengan rinci rencana pembelajaran semester, rencana tugas semester, materi kuliah, beberapa referensi yang mendukung, serta disediakan forum diskusi supaya mahasiswa dapat berinteraksi dengan mahasiswa lainnya ataupun dengan dosen. Berdasarkan hasil kunjungan dan aktifitas

mahasiswa terhadap beberapa konten yang dibuat oleh dosen dalam courses media pembelajaran ilmu komputer mendapatkan nilai rata-rata sebanyak 89,5 % untuk kelas A, dan 85,2% untuk kelas B. keaktifan mahasiswa terlihat jelas pada saat mengakses konten penugasan dan evaluasi online yang hasil keluarannya berupa nilai. Waktu akses mahasiswa dapat dilihat pada gambar 4.6:



Gambar 4.6 Active Student

Hasil pembelajaran secara offline, yang didapat dari keaktifan mahasiswa selama pembelajaran, partisipasi dalam diskusi dikelas, mengikuti pretest, sampai pada presentasi di kelas mendapatkan nilai rata-rata 71,79% untuk kelas A, dan 69,68% untuk kelas B. berdasarkan dari hasil data yang diperoleh untuk pembelajaran offline dengan tatap muka di kelas dan pembelajaran online dengan moodle yang digabungkan selama satu semester untuk mata kuliah media pembelajaran ilmu komputer berdasarkan partisipasi mahasiswa dalam konteks kehadiran pembelajaran offline mendapatkan nilai rata-rata lebih tinggi dari pada pembelajaran online dengan rata-rata sebanyak 89,26% dan untuk pembelajaran online 87,35%. Perbedaannya hanya beberapa persen saja oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa pembelajaran offline dan online dapat digabungkan untuk proses pembelajaran mata kuliah media pembelajaran ilmu komputer di jurusan pendidikan teknologi informasi tentunya dengan melalui tahapan desain yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik mahasiswa.

Mahasiswa mempunyai kewajiban yang sama untuk mengakses e-learning moodle karena pada saat pertemuan pertama tatap muka di kelas dosen memberikan pengarahan terkait metode pembelajaran yang akan dipakai selama satu semester. Dosen memberikan fasilitas yang telah dirancang untuk tatap muka di kelas dan pembelajaran online sehingga menarik minat mahasiswa untuk belajar menggunakan blended learning sampai akhir perkuliahan.

V. SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan yang dapat diambil sebagai berikut: (1) Hasil implementasi pembelajaran offline dengan tatap muka di kelas, yang didapat dari keaktifan mahasiswa selama pembelajaran, partisipasi dalam diskusi dikelas,

mengikuti pretest, sampai pada presentasi di kelas mendapatkan nilai rata-rata 71,79% untuk kelas A, dan 69,68% untuk kelas B. (2) Hasil implementasi pembelajaran online dengan moodle, dilihat dari aktifitas mahasiswa dalam mengakses konten yang dibuat oleh dosen dalam courses media pembelajaran ilmu komputer mendapatkan nilai rata-rata sebanyak 89,5 % untuk kelas A, dan 85,2% untuk kelas B.

REFERENSI

- [1].C.Ansani, S.Hadil,K.Susetyo, A.Triyanto, B.Pujicahyono, F.Djunaedi. I.Kusumantyas, Y.Nurtaqwa, "Penetrasi dan Perilaku Pengguna Internet Indonesia" feb 2018. [Online]. Tersedia: <https://apjii.or.id/content/read/39/264/Survei-Internet-APJII-2017> [Diakses Tanggal 29 februari 2018].
- [2]. Prawiladilaga, DS, dkk . *Mozaik teknologi pendidikan e-learning*, Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2013.
- [3] Bariah, S H, Imania, K A, I (2017) *Pengembangan Evaluasi dan Penugasan Online Berbasis E-Learning Dengan Moodle Pada Mata Kuliah Media Pembelajaran Ilmu Komputer*. Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika, Volume 6, Nomor 3.
- [4] Melfachrozi, M (2006). *Penggunaan Aplikasi E-learning (Moodle)* [online] tersedia di: <http://ilmukomputer.com> (9 maret 2013).
- [5] Nita, Isma (2011). *Moodle Berdasarkan Filosofi Social Constructionist Pedagogy* [online] tersedia di: <http://edukasi.kompasiana.com/2011/01/11/moodle-333920.html>
- [6] Renaldo, Ferri. (2007). *Moodle dan Fitur-fiturnya*. Ilmukomputer.com (IKC).
- [7] Prayitno, W. *Implementasi Blended Learning Dalam Pembelajaran Pada Pendidikan Dasar Dan Menengah*. Widyaaiswara LPMP D.I.Yogyakarta
- [8] Hansananh, R. Anggraini, FD (2016) . *Teacher's Perception Towards Blended Learning*: Jurnal Pemikiran & Penelitian Psikologi Tahun 2016, Vol. 11, No. 3, hal.129-134