

Pengembangan Perangkat Pembelajaran Blended Learning Berbasis Schoology Untuk Meningkatkan Literasi Digital Matematika

by Shoffan Shoffa

Submission date: 04-Jul-2023 08:54AM (UTC+0700)

Submission ID: 2126229755

File name: sis_Schoology_Untuk_Meningkatkan_Literasi_Digital_Matematika.pdf (424.74K)

Word count: 4727

Character count: 31212



Pengembangan perangkat pembelajaran blended learning berbasis schoology untuk meningkatkan literasi digital matematika

Mohammad Mustakim^{a)}, Shoffan Shoffa^{b)}, Achmad Hidayatullah^{c)}

- 13
- a) (Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surabaya) mmustakim1210@gmail.com
- b) (Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surabaya) shoffanshoffa@gmail.com
- 25
- c) (Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surabaya) achmadhidayatullah08@gmail.com

| Article Info | Abstract |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Keywords : Blended Learning; Device Development; Schoology</p> <p>Submitted:</p> <p>Published:</p> | <p>The blended learning learning device is a mathematical learning tool with a schoology-based blended learning model. The purpose of this study is to develop RPP and LKS mathematics lessons to improve digital literacy. The development model of this research is that the modified 4D development model only reaches the development stage. This research was conducted in one phase of testing in class X IPA 1 at Muhammadiyah 3 High School Surabaya. The results of the validity of blended learning learning devices were assessed from two validators for lesson plans obtained by 83.6% with very valid criteria and LKS obtained 77.5% with valid criteria. The practicality of the blended learning learning device is viewed from observations at each meeting. The results of virtual synchronous meetings obtained good criteria for learning implementation obtained 67.5%, collaboration capabilities obtained 76.3%, and effective communication skills 77%. Collaborative asynchronous meeting results of learning implementation were obtained 75% with good criteria and at this meeting there was no effective collaboration and communication capabilities. The results of synchronous meetings directly obtained good criteria for learning implementation obtained 77.2%, collaboration capabilities obtained 75%, and effective communication skills 70.8%. The effectiveness of blended learning learning devices in terms of an increase in student learning outcomes obtained by n-gain score of 0.76 with high criteria and student responses to learning obtained 68% with good criteria.</p> |



Kata Kunci: Blended Learning;
Pengembangan Perangkat; Schoology.

Abstrak

Perangkat pembelajaran *blended learning* adalah perangkat pembelajaran matematika dengan model pembelajaran *blended learning* berbasis *schoology*. Tujuan penelitian ini yaitu mengembangkan RPP dan LKS pada pelajaran matematika untuk meningkatkan literasi digital. Model pengembangan penelitian ini yaitu model pengembangan 4D yang telah dimodifikasi hanya sampai tahap pengembangan. Penelitian ini dilakukan satu tahap uji coba pada kelas X IPA 1 di SMA Muhammadiyah 3 Surabaya. Hasil penelitian kevalidan perangkat pembelajaran *blended learning* dinilai dari dua validator untuk RPP diperoleh 83,6% dengan kriteria sangat valid dan LKS diperoleh 77,5% dengan kriteria valid. Kepraktisan perangkat pembelajaran *blended learning* ditinjau dari observasi pada setiap pertemuan. Hasil dari pertemuan sinkron maya memperoleh kriteria baik untuk keterlaksanaan pembelajaran diperoleh 67,5%, kemampuan kolaborasi diperoleh 76,3%, dan kemampuan komunikasi efektif 77%. Hasil pertemuan asinkron kolaboratif keterlaksanaan pembelajaran diperoleh 75% dengan kriteria baik dan pada pertemuan ini tidak terlaksana kemampuan kolaborasi dan komunikasi efektif. Hasil pertemuan sinkron langsung memperoleh kriteria baik untuk keterlaksanaan pembelajaran diperoleh 77,2%, kemampuan kolaborasi diperoleh 75%, dan kemampuan komunikasi efektif 70,8%. Efektivitas perangkat pembelajaran *blended learning* ditinjau dari adanya peningkatan hasil belajar siswa diperoleh skor n-gain 0,76 dengan kriteria tinggi dan respon siswa terhadap pembelajaran diperoleh 68% dengan kriteria baik.



PENDAHULUAN

Matematika merupakan bahasa yang menyimbolkan rangkaian makna dari pernyataan yang ingin disampaikan. Menurut Fathani (2009:19) Matematika sebagai ilmu pengetahuan murni dengan menggunakan aneka angka dan lambang serta hubungan bilangan dan prosedur operasional yaitu meliputi pengurangan, penambahan, perkalian, dan pembagian. Matematika mempunyai peran dari kemajuan teknologi. Bukti adanya peran matematika dalam kemajuan teknologi salah satunya yaitu adanya sebuah kalkulator. perhitungan sederhana seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian serta angka-angka matematika dapat diterapkan dengan menggunakan kalkulator.

Peran matematika dalam kemajuan teknologi bukan hanya digunakan dalam ilmu perhitungan. Menurut James dalam (Suherman, dkk., 2001:18) matematika adalah ilmu tentang logika mengenai bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep yang berhubungan satu dengan yang lainnya dengan jumlah yang banyak dan terbagi dalam tiga bidang, yaitu aljabar, analisis, dan geometri. Sehingga matematika juga digunakan dalam ilmu logika salah satu contohnya yaitu aljabar boolean yang digunakan dalam ilmu komputer, dan algoritma yang digunakan dalam ilmu informatika.

Setiap jenjang pendidikan mulai dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi menggunakan matematika. Namun pelajaran matematika dianggap oleh kebanyakan siswa sulit untuk dipahami. Faktor kesulitan siswa yaitu belum memahami makna yang diberikan pada simbol-simbol matematika dan siswa tidak menyukai dengan suasana pembelajaran, sesuai dengan pernyataan Suriasumantri (2009:160) simbol-simbol yang terdapat pada matematika bersifat artifisial yang baru memiliki arti setelah sebuah makna diberikan padanya, tanpa itu maka matematika hanya kumpulan rumus yang mati.

Dari hasil pengamatan di sekolah SMA Muhammadiyah 3 Surabaya kelas X

IPA 1 hanya 6 siswa dari 28 jumlah keseluruhan yang serius mengikuti pembelajaran sampai akhir sedangkan yang lainnya bermain handphone. Pada saat guru berhalangan hadir, guru memberikan tugas untuk siswa dengan menggunakan LKS dan siswa akan melihat materi dan contoh yang ada di LKS saat diberikan tugas oleh gurunya. Siswa kebingungan saat mengerjakan soal-soal yang diberikan tanpa dijelaskan guru dan hanya menggunakan LKS sebagai sumber belajar. Siswa yang mengalami kebingungan saat mengerjakan soal hanya bertanya kepada teman-temannya yang tidak tahu jawabannya dan menunggu guru masuk dalam kelas pada pembelajaran selanjutnya untuk mendapatkan jawaban yang diinginkan.

Sedangkan pada sisi lain, sekolah menggunakan kurikulum 2013 dalam pembelajaran yang memiliki spirit student center learning dengan kebanyakan siswa menggunakan handphone yang tersambung internet saat pembelajaran berlangsung sebenarnya bisa dikombinasikan guna mendukung pembelajaran dengan kurikulum 2013 seperti yang diungkapkan oleh Husamah (2014:1) pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan khususnya dalam sistem pembelajaran telah mengubah sistem pembelajaran pola konvensional atau pola tradisional menjadi pola modern yang bermedia Teknologi Informasi dan Komunikasi (Information and Communication Technology). Salah satu pembelajaran yang bisa digunakan adalah *blended learning*.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka perlu adanya kombinasi (teknologi, kegiatan, dan jenis kegiatan) dalam pembelajaran di SMA Muhammadiyah 3 Surabaya dan perbaikan perangkat pembelajaran di SMA Muhammadiyah 3 Surabaya agar dapat menciptakan suasana belajar yang aktif dalam mencari informasi dan memudahkan siswa untuk mengembangkan pengetahuannya



sehingga tidak ada batasan waktu dan tempat belajar.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk membuat perangkat pembelajaran dengan mengambil judul "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Blended Learning Berbasis Schoology Pada Pelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Literasi Digital". Penelitian ini memiliki tujuan (1) mendeskripsikan tingkat validitas perangkat pembelajaran *blended learning* berbasis *schoology* yang dikembangkan ditinjau dari hasil validitas perangkat pembelajaran. (2) Mendeskripsikan tingkat kepraktisan perangkat pembelajaran *blended learning* berbasis *schoology* ditinjau dari keterlaksanaan pembelajaran, kemampuan kolaborasi dan kemampuan komunikasi efektif siswa di kelas tradisional dan kelas virtual. (3) Mendeskripsikan efektivitas perangkat pembelajaran *blended learning* berbasis *schoology* ditinjau dari ketuntasan hasil belajar siswa terhadap pembelajaran.

Menurut Dwiyo (2011:7-8) Pembelajaran berbasis *blended learning* mengkombinasikan antara tatap muka dan *e-learning*. Menurut Karwati (2014:43) *e-learning* adalah proses belajar secara efektif yang dihasilkan dengan cara menggabungkan penyampaian materi secara digital yang terdiri dari dukungan dan layar belajar. Menurut Thorne (2003:16) *blended learning is a mix of: (1) multimedia technology, (2) CD ROM video streaming, (3) virtual classrooms, (4) voicemail, email and conference calls, (5) online text animation and video-streaming.*

Sehingga perlu adanya teknologi yang digunakan dalam model pembelajaran *blended learning*. Salah satu teknologi yang tepat untuk digunakan yaitu aplikasi *schoology*. *Schoology* dikenal sebagai sistem manajemen pembelajaran (LMS) atau sistem manajemen kursus (CMS), platform berbasis cloud menyediakan peralatan yang diperlukan untuk mengelola sebuah kelas online. Penggunaan aplikasi *schoology* dengan *blended learning*

merupakan model belajar inovatif untuk meningkatkan literasi digital.

Menurut Gilster (1997:6) literasi digital adalah kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai format dari berbagai sumber ketika disajikan melalui komputer dan khususnya melalui media internet. Menurut Kemdikbud (2017) Macam-macam literasi digital yaitu: (1) menciptakan (kreatif), (2) mengkolaborasi (kolaborasi), (3) mengkomunikasikan (komunikasi efektif), (4) bekerja sesuai dengan aturan etika, (5) memahami kapan dan bagaimana teknologi harus digunakan agar efektif untuk mencapai tujuan, (6) kesadaran dan berpikir kritis terhadap berbagai dampak positif dan negatif yang mungkin terjadi akibat penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari (berpikir kritis dan evaluasi), (7) individu beralih dari konsumen informasi yang pasif menjadi produsen aktif (produktif). Pada penelitian ini perangkat pembelajaran akan mengambil dua kompetensi yaitu kemampuan kolaborasi dan kemampuan komunikasi efektif.

Menurut Roberts (2004:218) kolaborasi adalah salingtergantungan individu ketika mereka berbagi ide dan mencapai kesimpulan atau menghasilkan produk. Menurut Gardner dalam (Luzzatto & Dimarco, 2010:366) Hal yang perlu di dalam proses kolaborasi memuat pengambilan keputusan, pemecahan masalah, saling tanggung jawab dan menghargai, saling memimpin, dan memiliki pengaruh yang setara. Berdasarkan pendapat tersebut maka peneliti merumuskan aspek yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu (1) berbagi ide, (2) saling tanggung jawab, (3) menghargai, (4) pemecahan masalah, (5) pengambilan keputusan.

Kemampuan kolaborasi dalam pembelajaran agar berjalan dengan baik perlu adanya komunikasi yang baik juga antara siswa siswa atau siswa. Menurut Rofiko (2017:15) komunikasi adalah proses penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan melalui media yang menimbulkan efek tertentu.



Proses komunikasi dalam pembelajaran tidak selalu berjalan dengan baik, terkadang proses komunikasi memiliki hambatan dan membutuhkan media sebagai solusinya, seperti pendapat dari Antartika (2015) Komunikator untuk berkomunikasi dengan komunikan yang berada di tempat yang jauh atau jumlah yang banyak membutuhkan media seperti surat, telepon, surat kabar, dan media lainnya yang sering digunakan dalam komunikasi. Supaya proses komunikasi berjalan dengan baik atau sebuah informasi tersampaikan dengan baik khususnya dalam pembelajaran, maka perlu adanya komunikasi efektif dalam pembelajaran.

Menurut Sulman (2006:109) komunikasi efektif dalam pembelajaran merupakan proses transformasi pesan berupa ilmu pengetahuan dan teknologi dari pendidik kepada peserta didik, dimana peserta didik mampu memahami maksud pesan sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan, sehingga menambah wawasan ilmu pengetahuan dan teknologi serta menimbulkan perubahan tingkah laku menjadi lebih baik. Perubahan tingkah laku pada siswa menjadi lebih baik yaitu siswa bisa menjelaskan pemahamannya dengan lancar, siswa bisa mendengarkan dengan baik, dan siswa bisa menuliskan kembali pemahamannya dengan benar. Selain itu ada aspek lain yang dapat dinilai dari kemampuan komunikasi efektif, seperti pernyataan Susanto (2010:13) kemampuan komunikasi efektif dibagi dalam lima aspek yaitu pemahaman terhadap pesan oleh penerima pesan, memberikan kesenangan kepada pihak-pihak yang berkomunikasi seperti halnya mempertahankan hubungan, mampu mempengaruhi sikap orang lain, memperbaiki hubungan, memberikan hasil yang sesuai dengan yang diinginkan dalam bentuk tindakan dari penerima pesan.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, maka peneliti merumuskan aspek yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu (1) memahami maksud

pesan, (2) memberikan kesenangan dan mempengaruhi sikap kepada pihak-pihak yang berkomunikasi, (3) memberikan hasil yang sesuai dengan yang diinginkan dalam bentuk tindakan dari penerima pesan.

Untuk mewujudkan pemaparan sebelumnya peneliti membuat perangkat pembelajaran berupa RPP dan LKS sesuai dengan kurikulum 2013 revisi 2016. Perangkat pembelajaran yang akan dikembangkan digunakan untuk siswa kelas X SMA, mata pelajaran matematika peminatan, membahas KD 3.2 dan 4.2 dengan materi vektor berdimensi tiga, dan sub materi yang akan dibahas yaitu posisi vektor, panjang vektor, panjang antara dua titik vektor, operasi vektor berdimensi tiga.

METODE

Tujuan penelitian adalah pengembangan *research and development* dengan menggunakan model pengembangan 4D (*define, design, develop, dan disseminate*). Dalam penelitian ini tidak memuat semua tahapan karena terbatasnya waktu. Langkah-langkah penelitian model pengembangan 4D yang digunakan telah dimodifikasi dan dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1 Modifikasi Model Pengembangan 4D

Penelitian dilakukan di SMA Muhammadiyah 3 Surabaya dengan menggunakan desain uji coba empiris yang digunakan untuk uji coba produk yaitu *one shot case study design*. Dalam penelitian ini ada suatu kelompok dalam penelitian ini yaitu siswa kelas X IPA 1 SMA Muhammadiyah 3 Surabaya, siswa ini diberikan suatu perlakuan berupa penerapan perangkat pembelajaran *blended learning* berbasis *schoolology*. Hasil belajar siswa dapat dilihat dari adanya peningkatan dari hasil tes sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan berupa penerapan perangkat



pembelajaran *blended learning* berbasis *school*.

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2018/2019 di SMA Muhammadiyah 3 Surabaya. Kelas yang di pilih adalah X IPA 1 dengan jumlah sebanyak 28 siswa.

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara validasi, pengamatan, tes, dan angket. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu lembar validasi perangkat pembelajaran, lembar observasi, tes hasil belajar, dan angket respon siswa. Data yang diperoleh dari hasil penelitian selanjutnya akan dianalisis dengan analisis deskriptif. Teknik ini mendeskripsikan identitas, kepraktisan, dan efektivitas perangkat pembelajaran yang akan dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini berupa perangkat pembelajaran pada mata pelajaran matematika peminatan dengan model *blended learning* berbasis *schoolology* untuk kelas X di SMA Muhammadiyah 3 Surabaya. Dalam penelitian ini perangkat pembelajaran yang dibuat membahas materi vektor ruang berdimensi tiga dengan sub materi posisi vektor, panjang vektor, panjang antara dua titik vektor, operasi vektor berdimensi tiga.

Perangkat pembelajaran terdiri dari RPP dan LKS yang berpedoman dengan kurikulum 2013 revisi 2016. Pada penyusunan RPP peneliti membuat banyak tiga RPP yang terdiri dari pertemuan pertama, pertemuan kedua, dan pertemuan ketiga. RPP yang dibuat meliputi aspek (1) identitas, (2) kompetensi inti, (3) kompetensi dasar, (4) indikator ketercapaian kompetensi, (5) tujuan pembelajaran, (6) materi pembelajaran, (7) model pembelajaran, (8) media pembelajaran, (9) sumber belajar, (10) langkah-langkah pembelajaran, (11) bahasa, (12) format.

Peneliti menggunakan model *blended learning* dan metode *flipped*

classroom maka dibuatlah kegiatan pembelajaran untuk setiap pertemuan. Pada pertemuan pertama peneliti membuat kegiatan pembelajaran sinkron maya, pertemuan ini dilakukan dengan cara semua siswa berada di kelas tetapi guru tidak ada di kelas. Proses pembelajaran pada pertemuan pertama siswa mengikuti petunjuk-petunjuk, menonton video dan mengerjakan tugas yang telah disediakan oleh guru di aplikasi *schoolology*.

Pertemuan kedua peneliti membuat kegiatan pembelajaran asinkron kolaboratif, pertemuan ini dilakukan dengan cara guru dan setiap siswa berada di tempat yang berbeda-beda. Proses pembelajaran pada pertemuan kedua guru dan siswa melakukan diskusi mengenai tugas yang diberikan oleh guru, selanjutnya siswa secara kelompok mengerjakan tugas yang telah diberikan dan dikumpulkan di aplikasi *schoolology*. Tugas pada pertemuan kedua ini akan dipresentasikan oleh siswa pada pertemuan ketiga. Pada pertemuan ketiga siswa dan guru berada di kelas. Proses pembelajaran mempresentasikan tugas yang telah dikerjakan pada pertemuan kedua.

Sesuai dengan penyusunan RPP, pada penyusunan LKS peneliti membuat dua LKS yaitu LKS pertemuan sinkron maya dan LKS pertemuan asinkron kolaboratif. Isi dari LKS pada tiap pertemuan berupa soal-soal uraian. Soal-soal uraian dibuat sesuai dengan tujuan pembelajaran pada masing-masing pertemuan. Tiap butir soal pada LKS dibuat berdasarkan dari buku, website, dan youtube. Peneliti juga mempertimbangkan banyaknya soal LKS yang diberikan pada siswa, sebab jika soal yang diberikan pada siswa terlalu banyak maka waktu pelaksanaan tidak sesuai dengan waktu yang ditentukan dalam RPP.

Tes uraian dalam penelitian untuk mengetahui hasil belajar sebelum dan setelah melaksanakan perangkat pembelajaran. Soal-soal yang dibuat mencakup setiap indikator yang ada di RPP.



Kevalidan perangkat pembelajaran yang dikembangkan dapat ditinjau dari hasil validasi perangkat pembelajaran. Tujuan dari validasi ini adalah untuk mengetahui kevalidan dari perangkat pembelajaran yang dikembangkan belum uji coba di sekolah. Hasil validasi perangkat pembelajaran dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1 Hasil Validasi Perangkat Pembelajaran

| No | Perangkat | Validasi | Kriteria |
|----|----------------------------------------|----------|--------------|
| 1 | Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) | 83,6% | Sangat Valid |
| 2 | Lembar Kerja Siswa (LKS) | 77,5% | Valid |

Kepraktisan perangkat pembelajaran dapat dilihat dari hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran, kemampuan kolaborasi dan kemampuan komunikasi efektif pada tiap pertemuan yaitu sinkron maya, asinkron kolaboratif dan sinkron langsung dengan pengamat sebanyak 3 orang. Observasi dilakukan di dalam kelas dan diluar kelas. Observasi diluar kelas dilakukan dengan cara login di aplikasi *schoolology*, selanjutnya pengamat melihat aktivitas pembelajaran dari chat yang ada di forum aplikasi *schoolology*. Berdasarkan hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran dikategorikan baik karena pembelajaran *blended learning* berbasis *schoolology* proses pembelajarannya berpusat pada siswa. Selain itu aplikasi *schoolology* memudahkan guru memfasilitasi siswa atau membimbing siswa untuk memahami materi vektor yang diberikan. Guru memberikan materi berupa teks, gambar, dan video dengan menggunakan aplikasi *schoolology*. Pemberian materi dari guru dapat dilihat oleh siswa pada aplikasi *schoolology* menggunakan handphone, komputer, maupun laptop.

Pada dasarnya kegiatan pembelajaran *blended learning* sama seperti pembelajaran lainnya terdapat kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup yang membedakan hanya pada pesan yang disampaikan guru melalui aplikasi *schoolology*. Pada penelitian ini proses pembelajaran yang menggunakan aplikasi *schoolology* yaitu pertemuan sinkron maya dan asinkron kolaboratif.

Pada pertemuan pertama yaitu sinkron maya, dimana siswa berada di kelas dan guru berada di luar kelas dengan waktu yang sama. Guru telah membuat tiga forum diskusi dalam aplikasi *schoolology*. Setiap forum telah disediakan tugas yang nantinya akan dikerjakan oleh siswa dan siswa mengumpulkan tugasnya di masing-masing forum tersebut. Proses pembelajaran pada pertemuan pertama guru dan siswa login terlebih dahulu di aplikasi *schoolology*. Ada guru dan dua puluh delapan siswa yang online di aplikasi *schoolology* menggunakan handphone.

Pada kegiatan pendahuluan guru memberikan salam di forum pendahuluan, siswa mendapatkan notifikasi di dalam *schoolology* dan membuka notifikasi tersebut selanjutnya tampilan *schoolology* yang ada pada siswa beralih ke tampilan forum pendahuluan. Siswa membalas salam guru, selanjutnya guru menyampaikan aturan absensi, tujuan pembelajaran, dan menyampaikan aktivitas yang harus dilakukan siswa melalui aplikasi *schoolology*. Semua siswa memahami penyampaian dari guru, selanjutnya guru mengarahkan siswa untuk membuka forum pertemuan pertama bagian pertama dan siswa mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru di dalam kelas.

Pada kegiatan inti terdapat siswa yang tidak memahami kalimat dari soal yang telah disediakan. Ada tiga siswa yang bertanya secara online di dalam forum pertemuan pertama bagian pertama, guru merespon semua pertanyaan dari siswa dengan mengarahkan siswa untuk mencari informasi di *google* dan *youtube* terlebih dahulu. Setelah siswa tidak dapat menemukan informasi yang dapat



membantu untuk menjawab tugas, guru memberikan contoh sumber informasi yang dapat membantu untuk menjawab tugas siswa dengan cara memberikan link website.

Pada kegiatan penutup guru memberikan tambahan penjelasan melalui aplikasi *schoolology* jika ada konsep atau materi yang belum dibahas atau kesalahan konsep. Guru menginformasikan bahwa pertemuan tatap muka di kelas akan diganti dengan kelas *online*. Proses kegiatan pembelajaran di kelas *online*, siswa membuka forum diskusi dan siswa mengerjakan LKS yang sudah disediakan oleh guru. Tugas yang dikerjakan oleh siswa di kelas *online* nantinya akan dipresentasikan pada pertemuan ketiga yaitu sinkron langsung. Selanjutnya guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam

Pada pertemuan kedua yaitu asinkron kolaboratif, dimana guru dan setiap siswa berada di tempat yang berbeda-beda dengan waktu yang sama. guru telah membuat dua forum diskusi dalam aplikasi *schoolology*. forum pertama berisi tugas dan forum kedua tempat untuk mengumpulkan tugas. Pada pertemuan ini ada tugas yang harus dikerjakan oleh siswa secara kelompok. tugas berbentuk LKS. Hasil pekerjaan siswa akan dikumpulkan di forum pengumpulan tugas pertemuan 2. Proses kegiatan pertemuan kedua ini diikuti oleh guru dan dua puluh siswa, sisanya siswa izin tidak mengikuti kegiatan pembelajaran *online* di aplikasi *schoolology*.

Pada kegiatan pendahuluan guru memberikan salam di forum pertemuan 2, siswa mendapatkan notifikasi di dalam *schoolology* dan membuka notifikasi tersebut selanjutnya tampilan *schoolology* yang ada pada siswa beralih ke tampilan forum pertemuan 2. Siswa membalas salam guru, selanjutnya guru menyampaikan aturan absensi, tujuan pembelajaran, dan menyampaikan aktivitas yang harus dilakukan siswa melalui aplikasi *schoolology*. Semua siswa memahami penyampaian dari guru. Selanjutnya guru mengarahkan siswa untuk membaca soal yang ada di

LKS dan soal-soal yang belum dipahami bisa ditanyakan pada kegiatan inti.

Pada kegiatan inti guru dan siswa melakukan diskusi terkait tugas yang diberikan, pada kesempatan ini siswa sebelum mengerjakan tugas bisa bertanya mengenai soal yang sulit dipahami. Ada lima siswa yang bertanya terkait tugas dan soal yang ada di LKS, sisanya siswa melakukan diskusi di forum pertemuan 2 pada aplikasi *schoolology*. Pada pertemuan dua ini guru lebih menjelaskan dengan teks biasa tanpa ada gambar dan link *website*. Setelah melakukan diskusi guru memerintahkan siswa untuk mengerjakan tugasnya. Pada kegiatan penutup siswa mengirimkan tugas yang sudah dikerjakan yaitu dalam forum pengumpulan tugas pertemuan 2.

Pada pertemuan ketiga yaitu sinkron langsung, dimana guru dan siswa berada di tempat yang sama dengan waktu yang sama. kegiatan pembelajaran pertemuan ketiga ini mempresentasikan hasil pekerjaan yang sudah dikerjakan pada pertemuan kedua yaitu asinkron kolaboratif.

Pada kegiatan pendahuluan guru memberikan salam, menanyakan kehadiran siswa, dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Pada kegiatan inti guru menginformasikan tugas yang sudah dikerjakan di pertemuan kedua akan dipresentasikan hari ini dan guru menginformasikan aturan presentasi. Selanjutnya guru mengatur siswa untuk duduk dengan kelompok masing-masing. Selanjutnya siswa presentasi di depan kelas. Pada kegiatan penutup guru memberikan tambahan penjelasan mengenai konsep yang belum dibahas atau kesalahan konsep dan materi. Guru dan siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Guru menutup kegiatan pembelajaran.

Hasil observasi kemampuan kolaborasi dikategorikan baik, pada pertemuan pertama atau sinkron maya terdapat lima indikator yang mendapatkan skor penilaian paling rendah, yaitu bekerjasama untuk menghasilkan ide-ide, melaksanakan tugas tanpa diingatkan,



melaksanakan menggunakan peralatan teknologi untuk mengkomunikasikan, dan menggunakan umpan balik orang lain untuk mengembangkan tugas. Pada pertemuan kedua tidak terlihat semua indikator kemampuan kolaborasi siswa saat pembelajaran secara *online*.

Pertemuan kedua atau asinkron kolaboratif observasi dilakukan dengan cara mengamati chat yang ada pada aplikasi *schoology*. Penyebab tidak terlihat semua indikator kemampuan kolaborasi yaitu jaringan internet dan handphone. Handphone dalam penelitian sangat diperlukan untuk kegiatan pembelajaran, tanpa ada handphone siswa tidak bisa melihat tugas, mengumpulkan tugas, dan berdiskusi bersama teman. Handphone menjadi masalah utama dalam penelitian ini. Sebab saat dilakukannya observasi sebelum penelitian semua siswa membawa handphone, tetapi saat penelitian ada siswa yang tidak memegang handphone. Peneliti melakukan wawancara pada guru dan siswa yang tidak memegang handphone, hasilnya handphone disita oleh orang tua dan pihak sekolah.

Pertemuan ketiga atau sinkron langsung terdapat indikator yang tidak mengalami peningkatan dari pertemuan sinkron maya hingga sinkron langsung, yaitu pada kemampuan bekerja sama untuk menghasilkan menghasilkan ide-ide dan melaksanakan tugas tanpa diingatkan. Temuan lainnya yaitu tidak terjadinya membuat keputusan yang mencakup pandangan beberapa individu. Penyebab tidak terjadi hal tersebut yaitu semua siswa dalam kelompok lebih mengandalkan siswa yang pintar untuk mengambil sebuah keputusan saat presentasi di depan kelas.

Hasil observasi kemampuan komunikasi efektif dikategorikan baik, pada pertemuan pertama atau sinkron maya terdapat dua indikator dari aspek memahami maksud pesan yang mendapatkan skor penilaian paling rendah, yaitu kemampuan menjelaskan pemahaman dengan lancar, menggunakan bahasa sendiri dan rendahnya siswa menuliskan jawaban dengan alur yang

jas. Pada pertemuan kedua atau asinkron kolaboratif sama seperti kemampuan kolaborasi tidak terlihat semua indikator kemampuan komunikasi efektif saat pembelajaran *online*. Selain waktu, ada penyebab lain yaitu jaringan internet. Ada beberapa siswa yang tidak bisa mengikuti pembelajaran *online* ini karena tidak memiliki jaringan internet, tetapi ada usaha dari siswa untuk mengikuti ini dengan cara siswa menyambung jaringan internet di warung kopi dan orang tua.

Pada pertemuan ketiga atau sinkron langsung hasil pengamatan peneliti mengenai kemampuan komunikasi efektif siswa menurun. Penyebab kemampuan komunikasi efektif siswa menurun yaitu kurangnya rasa percaya diri siswa saat menjelaskan di depan kelas sehingga siswa saat menjelaskan intonasi suaranya rendah, artikulasi kurang jelas, dan suara yang dihasilkan oleh siswa terdengar samar dan gugup. Selain itu kondisi dalam kelas yang kurang kondusif, terbukti dari hasil skor yang diperoleh dari indikator tidak mengganggu lawan bicara ketika menjelaskan mendapatkan penurunan skor dari pertemuan sinkron maya.

Hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran, kemampuan kolaborasi dan kemampuan komunikasi efektif dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2 Hasil Kepraktisan Perangkat Pembelajaran

| Pertemuan | Observasi | Hasil observasi | Kriteria |
|--------------|------------------------------|-----------------|----------|
| Sinkron Maya | Keterlaksanaan Pembelajaran | 67,5% | Baik |
| | Kemampuan kolaborasi | 76,3% | Baik |
| | Kemampuan Komunikasi Efektif | 77% | Baik |
| Asinkron | Keterlaksanaan | 75% | Baik |



| Pertemuan | Observasi | Hasil observasi | Kriteria |
|------------------|------------------------------|-----------------|----------|
| Kolaboratif | Pembelajaran | | |
| | Kemampuan kolaborasi | - | - |
| | Kemampuan Komunikasi Efektif | - | - |
| Sinkron Langsung | Keterlaksanaan Pembelajaran | 77,2% | Baik |
| | Kemampuan kolaborasi | 75% | Baik |
| | Kemampuan Komunikasi Efektif | 70,8% | Baik |

Keefektifan perangkat pembelajaran dinilai dari adanya peningkatan hasil belajar siswa sebelum menggunakan perangkat pembelajaran *blended learning* berbasis *schoology* dengan sesudah menggunakan perangkat pembelajaran *blended learning* berbasis *schoology*, dan mendapatkan respon dari siswa dengan kategori baik. Hasil keefektifan perangkat pembelajaran dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3 Hasil Keefektifan Perangkat Pembelajaran

| No | Aspek yang dinilai | Hasil | Kategori |
|----|---------------------------------------------|--------------------|----------|
| 1 | Peningkatan hasil belajar | <i>n-gain</i> 0,76 | Tinggi |
| 2 | Respon siswa setelah mengikuti pembelajaran | 68% | Baik |

PENUTUP
Simpulan

Tingkat validitas perangkat pembelajaran *blended learning* berbasis *schoology* yang ditinjau dari hasil validasi dari dua validator. Hasil yang diperoleh dari aspek-aspek penilaian RPP yaitu 83,6% dan Hasil yang diperoleh dari aspek penilaian LKS yaitu 77,5% . Jadi dapat disimpulkan bahwa perangkat pembelajaran *blended learning* berbasis *schoology* termasuk kategori sangat valid untuk RPP dan kategori valid untuk LKS.

Tingkat kepraktisan perangkat pembelajaran *blended learning* berbasis *schoology* yang ditinjau dari keterlaksanaan pembelajaran, kemampuan kolaborasi, dan kemampuan komunikasi efektif. Pada pertemuan pertama sinkron maya diperoleh hasil keterlaksanaan pembelajaran diperoleh 67,5%, kemampuan kolaborasi diperoleh 76,3%, dan kemampuan komunikasi efektif diperoleh 77% tingkat kepraktisan perangkat pembelajaran pada pertemuan pertama termasuk kategori baik.

Pada pertemuan kedua asinkron kolaboratif hasil keterlaksanaan pembelajaran diperoleh 75%, pada pertemuan kedua tidak terjadi kolaborasi dan komunikasi efektif. Faktor tidak terjadinya kolaborasi dan komunikasi efektif yaitu siswa tidak memiliki jaringan internet dan handphone. Pada pertemuan ini tingkat kepraktisan perangkat pembelajaran hanya dilihat dari keterlaksanaan pembelajaran termasuk kategori baik. Sehingga perlu adanya peningkatan kemampuan kolaborasi dan kemampuan komunikasi efektif untuk pembelajaran secara *online* di SMA Muhammadiyah 3 Surabaya dengan penyusunan perangkat pembelajaran baru.

Pada pertemuan ketiga sinkron langsung hasil keterlaksanaan pembelajaran diperoleh 77,2%, hasil kemampuan kolaborasi diperoleh 75%, dan kemampuan komunikasi efektif diperoleh 70,8% tingkat kepraktisan perangkat pembelajaran pada pertemuan ketiga termasuk kategori baik. Ada penurunan kemampuan komunikasi efektif pada pertemuan sinkron langsung dengan sinkron maya, disebabkan oleh kurangnya



rasa percaya diri pada siswa saat menjelaskan di depan kelas. Sehingga perlu adanya peningkatan rasa percaya diri pada siswa di SMA Muhammadiyah 3 Surabaya dengan penyusunan perangkat pembelajaran baru.

Efektivitas perangkat pembelajaran *blended learning* berbasis *schoolology* ditinjau dari peningkatan hasil belajar siswa dan respon siswa terhadap pembelajaran. Hasil yang diperoleh ada peningkatan hasil belajar siswa sebelum menggunakan perangkat pembelajaran *blended learning* berbasis *schoolology* dengan sesudah menggunakan perangkat pembelajaran *blended learning* berbasis *schoolology* yaitu diperoleh *n-gain* 0,76 termasuk kategori tinggi dan hasil respon siswa terhadap pembelajaran diperoleh 68% termasuk kategori baik.

Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di SMA Muhammadiyah 3 Surabaya, peneliti memiliki beberapa saran antara lain: (1) perangkat pembelajaran *blended learning* berbasis *schoolology* memerlukan jaringan internet, sehingga untuk menggunakan perangkat pembelajaran ini harus menyediakan jaringan internet supaya pembelajaran berjalan dengan maksimal, (2) sebelum menggunakan perangkat pembelajaran *blended learning* berbasis *schoolology*, siswa diberikan pengertian dan pemahaman bahwa belajar tidak harus bertatap muka dengan guru. Teknologi dapat dimanfaatkan untuk belajar kapanpun dimanapun dan dengan siapapun, (3) sebelum menggunakan perangkat pembelajaran *blended learning* berbasis *schoolology*, siswa diberikan pelatihan cara-cara menggunakan aplikasi *schoolology*, (4) perlu adanya pengembangan lebih lanjut dengan perangkat pembelajaran *blended learning* berbasis *schoolology* mengenai cara

mengkondisikan siswa untuk mengikuti pembelajaran *online* yang dilakukan diluar kelas, (5) perlu adanya dua pengamat pada masing-masing lembar observasi yaitu observasi keterlaksanaan pembelajaran, kemampuan kolaborasi dan kemampuan komunikasi efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Antartika, R. A. (2015). *Identifikasi Kemampuan Komunikasi Tenaga Marketing dan Dampaknya Terhadap Kinerja Karyawan (Studi Kasus pada PT X Kiaracandong Bandung)*. Bandung: Widyatama.
- Dwiyogo, W. D. (2011). Pembelajaran Berbasis Blended Learning. *Seminar dan Lokarkarya Peningkatan Kualitas Pembelajaran melalui Blended Learning Model* (hal. 1-12). FKM PPS Universitas Negeri Malang.
- Fathani, A. H. (2009). *Matematika Hakikat dan Logika*. jogjakarta: Ar-Ruzz Media.



- Gilster, P. (1997). *Digital Literacy*. New York: Wiley Computer Publications.
- Husamah. (2014). *Pembelajaran Bauran (Blended Learning)*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Karwati, E. (2014). Pengaruh Pembelajaran Elektroik (E-Learning) Terhadap Mutu Pembelajaran Mahasiswa. *Jurnal Penelitian Komunikasi, Vol 17*(No 1), 41-54.
- Kemdikbud, T. G. (2017). *Buku Literasi Digital*. Diambil kembali dari Gerakan Literasi Digital: <http://gln.kemdikbud.go.id/glnsite/buku-literasi-digital/>
- Luzzatto, E., & Dimarco, G. (2010). *Collaborative Learning: Methodology, Types of Interactions and Techniques*. New York: Nova Science Publishers.
- Roberts, T. S. (2004). *Online Collaborative Learning: Theory and Practtice*. United States: Idea Group Publishing.
- Rofiko, M. (2017). *Komunikasi Efektif dalam AlQuran*. Surabaya: Universitas Sunan Ampel Surabaya.
- Suherman, E., Turmudi, Suryadi, D., Herman, T., Suhendra, Prabawanto, S., . . . Rohayati, A. (2001). *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: JICA-UPI.
- Suriasumantri, J. S. (2009). *Filsafat Ilmu Sebuah Pengantar Populer*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- Susanto, E. H. (2010). *Komunikasi Manusia Esensi dan Aplikasi Dalam Dinamika Sosial Ekonomi Politik*. Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Sutirman. (2006). Komunikasi Efektif dalam Pembelajaran. *Vol VI*(No 2), 109-121.
- Thorne, K. (2003). *Blended Learning: How to Integrate Online and Traditional Learning*. London: Kogan Page.



Pengembangan Perangkat Pembelajaran Blended Learning Berbasis Schoology Untuk Meningkatkan Literasi Digital Matematika

ORIGINALITY REPORT

20%

SIMILARITY INDEX

%

INTERNET SOURCES

19%

PUBLICATIONS

8%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

- 1 Aprisal Aprisal, Agus Maman Abadi. "Fuzzy sistem: estimasi harga nikel dunia", **JUMLAHKU: Jurnal Matematika Ilmiah STKIP Muhammadiyah Kuningan**, 2019
Publication 2%
- 2 Submitted to Clarkston Community Schools
Student Paper 1%
- 3 Dina Mardiana, Umiarso Umiarso. "Merdeka Belajar di Tengah Pandemi COVID-19: Studi di Sekolah Menengah Pertama di Indonesia", **Al-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan**, 2020
Publication 1%
- 4 Submitted to Universitas Samudra
Student Paper 1%
- 5 Submitted to Badan Litbang dan Diklat Kementerian Agama RI
Student Paper 1%
- 6 Submitted to Universitas Islam Bandung
Student Paper 1%

- | | | |
|----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| 7 | Ade Irma. "PELAYANAN INFORMASI PUBLIK PADA DINAS KOMUNIKASI DAN INFORMASI KABUPATEN DONGGALA", KINESIK, 2021 Publication | 1 % |
| 8 | Basuki Wibawa, Paidi .. "THE DEVELOPMENT OF BLENDED LEARNING BASED ON HANDPHONE FOR COMPUTER SYSTEM SUBJECT ON XI GRADE OF SMKN 1 BENGKULU CITY", Humanities & Social Sciences Reviews, 2019 Publication | 1 % |
| 9 | Fajarika Ramadania, Noor Indah Wulandari, Nahlini Nahlini. "Peranan komunikasi bahasa dalam pembelajaran matematika pada siswa kelas V SDN Keraton 3 Martapura", Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika, 2018 Publication | 1 % |
| 10 | Marinir Tu Meilani Simanjuntak, Arono Arono, Noermanzah Noermanzah. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Think Talk Write (TTW) dalam Pembelajaran Menulis Surat Pribadi pada Siswa Kelas VII SMP Pelita Kasih Kota Bengkulu", Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, dan Asing, 2021 Publication | 1 % |
| 11 | Zamrin Jamdin. "PENGEMBANGAN LKS BERBASIS KOOPERATIF TIPE STAD PADA MATERI SISTEM EKSKRESI UNTUK SISWA | 1 % |

KELAS XI SMA", Biosel: Biology Science and Education, 2014

Publication

-
- 12 Dety Ayu Putri, Suardi Jasma. "KETERAMPILAN WARGA BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN ONLINE", Journal Of Lifelong Learning, 2021
Publication 1 %
-
- 13 Submitted to Universitas Musamus Merauke
Student Paper <1 %
-
- 14 Sri Endang Supriyatun. "Implementasi pembelajaran sains, teknologi, engineering, dan matematika STEM pada materi fungsi kuadrat", JUMLAHKU: Jurnal Matematika Ilmiah STKIP Muhammadiyah Kuningan, 2019
Publication <1 %
-
- 15 Submitted to Ajou University Graduate School
Student Paper <1 %
-
- 16 Fatma Wati, Sessi Rewetty Rivilla. "PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA BERDASARKAN KURIKULUM 2013 DI KELAS VII SMPN 13 BANJARMASIN", Jurnal Pendidikan Matematika, 2017
Publication <1 %
-
- 17 Herwina Herwina, Rahmah. "Pola Komunikasi Guru dalam Pembentukan

Karakter Islam Anak-Anak di Masa Pandemi", Jambura Early Childhood Education Journal, 2022

Publication

18

Listika Yusi Risnani, Arief Husin. "Blended Learning: Pengembangan dan Implementasinya pada Mata Kuliah Fisiologi Tumbuhan", BIOEDUSCIENCE: Jurnal Pendidikan Biologi dan Sains, 2019

Publication

<1 %

19

Rosalinda Paulina Lainata, I Wayan Damai, Anekke Pesik. "PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN SISTEM PERSAMAAN LINEAR DUA VARIABEL DENGAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING", Jurnal Pendidikan Matematika (Jupitek), 2021

Publication

<1 %

20

Submitted to Universitas Lancang Kuning

Student Paper

<1 %

21

Muhammad Rojikin, Ridlo Zainur Rasyid, Supeno Supeno. "Development of E-Modules to Improve Scientific Explanation Ability of Students in Science Learning on Digestive System Materials", SEJ (Science Education Journal), 2022

Publication

<1 %

22

Apria Haja Krisma, Dewi Handayani, Nurhamidah Nurhamidah. "PERBANDINGAN PEMBELAJARAN KOPERASI TIPE TWO STAY

<1 %

TWO STRAY (TSTS) DAN GROUP INVESTIGATION (GI) TERHADAP HASIL BELAJAR KIMIA", Alotrop, 2021

Publication

23

Mita Puspita, Slameto Slameto, Eunice Widyanti Setyaningtyas. "PENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS 4 SD MELALUI MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING", Justek : Jurnal Sains dan Teknologi, 2018

Publication

<1 %

24

Rima Rizki Syahputri, Suhairi Suhairi, Sri Aderafika Sani, Soibatul Aslamia Nasution. "Peran Organisasi dan Komunikasi bagi Pimpinan di Lingkungan Kerja", Da'watuna: Journal of Communication and Islamic Broadcasting, 2021

Publication

<1 %

25

Presti Kiran Putri, Achmad Hidayatullah, Shoffan Shoffa. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray terhadap Hasil Belajar dan Minat Belajar", JUMLAHKU: Jurnal Matematika Ilmiah STKIP Muhammadiyah Kuningan, 2020

Publication

<1 %

26

Lilik Hernani, Anak Agung Oka, Triana Asih. "PENINGKATAN NILAI KOGNITIF BIOLOGI MENGGUNAKAN MODEL BLENDED LEARNING BERBASIS SCHOODOLOGY PESERTA

<1 %

DIDIK KELAS X4 IPA SMA N 4 METRO TAHUN
PELAJARAN 2018/2019", BIOEDUKASI (Jurnal
Pendidikan Biologi), 2019

Publication

- 27 Prihadi, Murtono, Gunawan Setiadi. <1 %
"Effectiveness of Blended Learning to
Improve Critical Thinking Skills and Student
Science Learning Outcomes", Journal of
Physics: Conference Series, 2021
Publication
-

- 28 Dedi Nurjamil, Elis Nurhayati. "Eksplorasi
unsur matematika dalam pembuatan batik
khas Tasikmalaya", JUMLAHKU: Jurnal
Matematika Ilmiah STKIP Muhammadiyah
Kuningan, 2019 <1 %
Publication
-

- 29 Elfi Rahmadhani, Septia Wahyuni, Lola
Mandasari. "KEMAMPUAN PEMAHAMAN
KONSEP PADA PEMBELAJARAN
MATEMATIKA BERORIENTASI REACT DAN
STEM", AKSIOMA: Jurnal Program Studi
Pendidikan Matematika, 2021 <1 %
Publication
-

- 30 Husni Idris. "Pembelajaran Model Blended
Learning", Jurnal Ilmiah Iqra', 2018 <1 %
Publication
-

- 31 Siti Maratus Sholihah, Nurul Farida, Dwi
Rahmawati. "PENGEMBANGAN E-MODUL
MATEMATIKA BERBASIS KONTEKSTUAL
DISERTAI NILAI-NILAI ISLAM PADA MATERI

BARISAN DAN DERET", EMTEKA: Jurnal Pendidikan Matematika, 2021

Publication

32

Irma Permata Sari, Sutarno Sutarno, Eko Swistoro. "PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN MODEL COOPERATIVE PROBLEM SOLVING UNTUK MELATIHKAN KETERAMPILAN PEMECAHAN MASALAH SISWA", DIKSAINS : Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains, 2021

Publication

<1 %

33

Parlan - -. "PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR PKn MELALUI TUGAS PROYEK BERBANTUAN WEBSITE DI SDN GEGUNUNG KULON, KAB. REMBANG", Jurnal Penelitian Kebijakan Pendidikan, 2018

Publication

<1 %

34

Syafni Gustina Sari, Ira Rahmayuni Jusar, Rieke Alyusfitri. "Validitas Pengembangan Pembelajaran Flipped Classroom berbantuan Media Interaktif Pada Materi Bangun Ruang Kelas V Sekolah Dasar", Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika, 2022

Publication

<1 %

35

Alda Alvina Hawa, Bambang Supriadi, Sri Handono Budi Prastowo. "EFEKTIVITAS PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN MODEL PBL BERBANTUAN SIMULASI PhET PADA MATERI

<1 %

TERMODINAMIKA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA",
ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi dan Aplikasi Pendidikan Fisika, 2021

Publication

36

Haris Firmansyah, Fandri Minandar. "The Use of Madrasah E-Learning for Online Learning during the Covid-19 Pandemic",
AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan, 2021

Publication

37

Ikhya Ulumudin. "EVALUASI KEGIATAN PEMBELAJARAN YANG DILAKUKAN OLEH GURU BERDASARKAN HASIL PISA 2018",
Jurnal Penelitian Kebijakan Pendidikan, 2020

Publication

38

Nurwulan Mahfud, Rodliyah Zaenuddin. "Pola Pemberian Reward dan Pengaruhnya Terhadap Motivasi Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Arab",
EL-IBTIKAR: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab, 2018

Publication

39

Rustam, Dona Fitriawan Sunarti, Zubaidah, Asep Nursangaji. "Kemampuan Koneksi dan Representasi Matematis Serta Cara Pembelajaran Matematika Di SMA",
JUMLAHKU: Jurnal Matematika Ilmiah STKIP Muhammadiyah Kuningan, 2021

Publication

40

Ulya Za'im Luthfy. "Pengembangan Game Edukasi Beruang Pintar (Belajar Bangun

<1 %

<1 %

<1 %

<1 %

<1 %

Ruang Pintar)â€ untuk Memfasilitasi
Pemahaman Konsep", UNION: Jurnal Ilmiah
Pendidikan Matematika, 2020

Publication

41

Najia, Iis Holisin, Himmatul Mursyidah.
"PENGARUH METODE FLIPPED CLASSROOM
BERBANTUAN SCHOODOLOGY TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA DITINJAU DARI
KEMANDIRIAN BELAJAR", Journal of
Mathematics Education and Science, 2021

<1 %

Publication

42

Pande Putu Kurniawan, Gede Suweken, I
Gusti Putu Sudiarta. "Pengembangan
Perangkat Blended Learning Kontekstual
Untuk Pembelajaran Program Linear Siswa
SMK", JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan
Matematika), 2022

<1 %

Publication

43

Rory Ramayanti, Lailatus Sa'diyah.
"PERANAN LITERASI MEDIA DIGITAL DALAM
MENCEGAH PENYEBARAN HOAKS", Baitul
'Ulum: Jurnal Ilmu Perpustakaan dan
Informasi, 2017

<1 %

Publication

44

Suci Perwita Sari, Eko Febri Syahputra
Siregar, Baihaqi Siddik Lubis.
"Pengembangan Pembelajaran Blended
Learning Berbasis Model Flipped Learning
untuk Meningkatkan 6C For HOTS

<1 %

45

Vera Mandailina, Mahsup Mahsup.
"Efektivitas Pembelajaran Matematika
dengan Metode Thinking Aloud Pair
Problem Solving (TAPPS) Terhadap Hasil
Belajar Siswa Pokok Bahasan Kubus dan
Balok Kelas VIII SMP/MTs", JTAM | Jurnal
Teori dan Aplikasi Matematika, 2018

Publication

<1 %

46

Waddi Fatimah, Abdul Malik Iskandar,
Perawati Bte Abustang, Mika Silva Rosarti.
"Media Pembelajaran Audio Visual
Pengaruhnya terhadap Hasil Belajar IPS
Masa Pandemi", Jurnal Basicedu, 2022

Publication

<1 %

47

Frida Maryati Yusuf, Elya Nusantari, Aryati
Abdul, Hasna Abdan. "Pengembangan
Perangkat Pembelajaran Berbasis Inkuiri
Terbimbing untuk Meningkatkan Hasil
Belajar dan Literasi Sains Siswa pada
Konsep Pembelahan Sel", Proceedings of
The ICECRS, 2019

Publication

<1 %

48

Molli Wahyuni, Adityawarman Hidayat,
Zulhendri Zulhendri, Sriyani Sriyani.
"PELATIHAN PENERAPAN BLENDED
LEARNING MENGGUNAKAN MODEL
FLIPPED CLASSROOM DI MAN 1 KAMPAR

<1 %

49

Muhfahroyin Muhfahroyin, Handoko
Santoso. "Meningkatkan Hasil Belajar
Kognitif melalui Scaffolding pada Virtual
Blended Learning Mahasiswa Pendidikan
Biologi", JURNAL LENTERA PENDIDIKAN
PUSAT PENELITIAN LPPM UM METRO, 2021

Publication

<1 %

50

Rosmita Sari Siregar. "PENGEMBANGAN
PERANGKAT PEMBELAJARAN BERDASARKAN
PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
PENALARAN MATEMATIK", JURNAL
MATHEMATIC PAEDAGOGIC, 2019

Publication

<1 %

51

Syahmidi Syahmidi, Surawan Surawan.
"Administrasi Guru: Upaya Peningkatan
Kualitas Profesionalisme Mengajar", Journal
on Education, 2022

Publication

<1 %

52

Tika Nopri Anti, Ria Ariesta, Padi Utomo.
"PELAKSANAAN PENDEKATAN SAINTIFIK
DALAM PEMBELAJARAN BAHASA
INDONESIA DI SMP NEGERI 15 KOTA
BENGKULU", Jurnal Ilmiah KORPUS, 2019

Publication

<1 %

53

Ezra Putranda Setiawan, Ismurjanti
Ismurjanti. "Tabel Pokok Bahasan sebagai
Alat Bantu Pencarian Buku Pelajaran di
Perpustakaan Sekolah Menengah Atas", Tik
Ilmeu : Jurnal Ilmu Perpustakaan dan
Informasi, 2018

Publication

<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches < 5 words

Exclude bibliography On