

MONOGRAF

Model Blended Learning berbantuan

VAKSIN

**(Video Animasi untuk Sistem Pembelajaran Online)
melalui LMS**



Dr. Anita Dewi Utami, M.Pd.

Puput Suriyah, M.Pd.

Cahyo Hasanudin, M.Pd.



MONOGRAF

Model Blended Learning berbantuan VAKSIN (Video Animasi untuk Sistem Pembelajaran Online) melalui LMS Moodle

MONOGRAF

Model Blended Learning berbantuan VAKSIN (Video Animasi untuk Sistem Pembelajaran Online) melalui LMS Moodle

Dr. Anita Dewi Utami, M.Pd.
Puput Suriyah, M.Pd.
Cahyo Hasanudin, M.Pd.



MONOGRAF:

Model Blended Learning berbantuan VAKSIN (Video Animasi untuk Sistem Pembelajaran Online) melalui LMS Moodle

Penulis:

Dr. Anita Dewi Utami, M.Pd.
Puput Suriyah, M.Pd.
Cahyo Hasanudin, M.Pd.

Editor:

Cahyo Hasanudin, M.Pd.

Layouter :

Tim Kreatif PRCI

Cover:

Rusli

Cetakan Pertama : September 2022

Hak Cipta 2022, pada Penulis. Diterbitkan pertama kali oleh:

Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia
ANGGOTA IKAPI JAWA BARAT

Pondok Karisma Residence Jalan Raflesia VI D.151
Panglayungan, Cipedes Tasikmalaya – 085223186009

Website : www.rcipress.rcipublisher.org

E-mail : rumahcemerlangindonesia@gmail.com

Copyright © 2022 by Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia
All Right Reserved

- Cet. I - : Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia, 2022
; 14,8 x 21 cm
ISBN : 978-623-448-260-7

Hak cipta dilindungi undang-undang
Dilarang memperbanyak buku ini dalam bentuk dan dengan
cara apapun tanpa izin tertulis dari penulis dan penerbit

Undang-undang No.19 Tahun 2002 Tentang
Hak Cipta Pasal 72

Undang-undang No.19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta
Pasal 72

Barang siapa dengan sengaja melanggar dan tanpa hak melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam pasal ayat (1) atau pasal 49 ayat (1) dan ayat (2) dipidana dengan pidana penjara masing-masing paling sedikit 1 (satu) bulan dan/atau denda paling sedikit Rp.1.000.000,00 (satu juta rupiah), atau pidana penjara paling lama 7 (tujuh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp.5.000.000.000,00 (lima miliar rupiah).

Barang siapa dengan sengaja menyiarkan, memamerkan, mengedarkan, atau menjual kepada umum suatu ciptaan atau barang hasil pelanggaran hak cipta terkait sebagai dimaksud pada ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp.500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah)

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami haturkan kehadiran Allah Swt. Berkat limpahan karunia-Nya, kami dapat menyelesaikan monograf **Model Blended Learning berbantuan VAKSIN (Video Animasi untuk Sistem Pembelajaran Online) melalui LMS Moodle**. Monograf ini tersusun berkat kerja keras penulis dan partisipasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada teman sejawat dan mahasiswa yang telah membantu menyelesaikan buku ini.

Apabila monograf ini memiliki kekurangan, penulis mengakui kekurangan tersebut. Oleh karena itu, penulis menunggu kritik konstruktif dari pembaca untuk memperbaiki monograf ini agar sesuai dengan yang diharapkan pembaca. Kritik tersebut akan memberikan banyak andil dalam penulisan buku edisi selanjutnya (revisi).

Kepada mereka semua, hanya ungkapan terima kasih dan doa yang dapat penulis persembahkan. Semoga, semua yang telah mereka berikan kepada penulis sebagai ibadah yang ternilai harganya di masyarakat maupun penulis sendiri. Semoga monograf ini bermanfaat bagi dosen dan pendidik sebagai upaya meningkatkan mutu pendidikan melalui inovasi media pembelajaran.

Bojonegoro, 07 Oktober 2022

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	I
DAFTAR ISI	II
BAB I PENDAHULUAN	1
BAB II KONSEP LMS MOODLE	19
BAB III <i>BLENDED LEARNING</i> APA DAN BAGAIMANA?	21
BAB IV <i>STATE OF THE ART</i>	23
BAB V KONSEP GEOMETRI	27
BAB VI PROSES PEMECAHAN MASALAH	29
BAB VII TAHAP PELAKSANAAN PEMECAHAN MASALAH	31
BAB VIII INDIKATOR PENCAPAIAN	38
BAB IX MODEL <i>BLENDED LEARNING</i> BERBANTUAN VAKSIN MELALUI LMS <i>MOODLE</i>	41
A. Penerapan Model Blended Learning berbantuan VAKSIN melalui LMS Moodle	41
B. Efektivitas Model Blended Learning berbantuan VAKSIN melalui LMS Moodle terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Geometri	44
BAB X PENUTUP	54
DAFTAR PUSTAKA	55

BAB I

PENDAHULUAN

Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) merupakan program baru inisiatif Menteri Pendidikan dan Kebudayaan yang diaplikasikan pada kurikulum perguruan tinggi di Indonesia (Baharuddin, 2021). Implementasi program MBKM berfokus pada mahasiswa atau *student centered learning* (Sopiansyah, dkk., 2022) karena program ini merupakan aktualisasi konsep pembelajaran yang fleksibel dan otonom (Azizah, Sandfreni, & Ulum, 2021) agar terwujud mekanisme belajar yang merdeka, inovatif, serta relevan dengan kebutuhan zaman (Rodiyah, 2021). Dengan demikian, MBKM merupakan terobosan mekanisme program pembelajaran pada perguruan tinggi yang memberikan kemerdekaan belajar mahasiswa sesuai dengan perkembangan zaman.

Dinamika perkembangan zaman termasuk sosial, budaya, tuntutan dunia kerja beserta arus kemajuan teknologi merupakan landasan adanya program ini (Mulyana, dkk., 2022) untuk menyiapkan lulusan yang unggul dalam segi *hard skills* ataupun *soft skills* (Susilawati, 2021) serta menciptakan generasi masa depan yang berkompetensi dan berkarakter (Sintiawati, dkk., 2022). Selain itu, menurut Martini, dkk. (2021) realisasi program MBKM diharapkan perguruan tinggi dapat memberikan kontribusi terhadap

BAB II

KONSEP LMS MOODLE

LMS Moodle merupakan program aplikasi yang diciptakan pada tahun 2002 dengan versi 1.0 oleh seorang pendidik sekaligus ahli komputer berasal dari Australia bernama Martin Dougiamas (Mujiono, Hutajulu, & Alam, 2021). Moodle merupakan salah satu platform media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi atau *e-learning* (Sara, Witi, & Mude, 2020) yang sering digunakan oleh berbagai institusi mulai dari jenjang dasar hingga perguruan tinggi (Fatmawati, 2019). Moodle merupakan portal pembelajaran online yang powerful dan fleksibel sehingga dapat dimodifikasi dan didistribusikan dengan mudah (Setiawati, Kartika, & Purwanto, 2012). Jadi, LMS Moodle merupakan hasil perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan untuk menunjang sistem belajar mengajar.

Sistem pengaplikasian platform LMS Moodle dapat mengubah media bahan ajar konvensional menjadi digital dalam bentuk web (Rizal & Walidain, 2019) yang komprehensif dengan berbagai konten pembelajaran (Zabolotniaia, dkk., 2020) berupa teks, animasi, grafik, analisis kuantitatif, latihan dan umpan balik langsung (Setiyorini, Patonah, & Murniati, 2016). Selain itu, platform

BAB III

BLENDLED LEARNING APA DAN BAGAIMANA?

Blended learning merupakan model pembelajaran yang memadukan antara sistem pembelajaran tradisional atau tatap muka dengan pembelajaran modern atau virtual (Widiara, 2018). Model pembelajaran ini memfasilitasi keberlangsungan proses pembelajaran yang relevan dengan karakteristik belajar siswa (Abdullah, 2018) dengan memaksimalkan kemajuan teknologi sebagai sumber belajar (Nugraha, 2020). Dengan demikian, blended learning merupakan suatu perpadanan antara model pembelajaran konvensional dan digital yang disesuaikan dengan kemajuan teknologi.

Penggunaan model pembelajaran blended learning dapat berfungsi sebagai solusi untuk mengatasi kelemahan pembelajaran secara konvensional yang didominasi oleh pendidik (Hikmah & Chudzaifah, 2020) ataupun virtual yang hanya mengandalkan teknologi informasi dan komunikasi (Puspitarini, 2022). Hal senada dikatakan oleh Banggur (2020) bahwa blended learning merupakan kesempatan untuk menggabungkan kemajuan teknologi melalui pembelajaran online dengan kelebihan interaksi secara tatap

BAB IV

STATE OF THE ART

Covid-19 atau *Coronavirus Disease 2019* yang penyeberannya begitu cepat ke berbagai negara saat ini menjadi sorotan dari penjurur manapun [21]. Pada tanggal 11 Maret 2020, virus Corona sebagai pandemi global dideklarasikan oleh World Health Organization (WHO) [22]. Sektor pendidikan merupakan salah satu sektor yang memiliki peran penting dalam menghentikan penyebaran Covid-19 ini. Salah satu pembaharuan yang dilakukan yaitu perubahan metode pembelajaran dari tatap muka menjadi pembelajaran daring [23]. Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang dilakukan melalui inovasi pendidikan yang mengintegrasikan unsur teknologi informasi dalam pembelajaran [24] sehingga terjalin komunikasi antara pendidik dan peserta didik menggunakan koneksi internet tanpa adanya kontak fisik satu dan lainnya [25].

Perkuliahan daring merupakan proses pembelajaran tidak terbatas waktu dan tempat dalam melakukan berbagai aktivitas perkuliahan seperti pengiriman materi pembelajaran dan aktivitas pembelajaran lainnya menggunakan berbagai teknologi dalam lingkungan pembelajaran yang fleksibel, terbuka, dan terdistribusi [29]. Pada pelaksanaannya perkuliahan daring mempunyai



Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia
Pondok Karisma Residence
Jalan Raflesia VI D.151
Panglayungan, Cipedes Tasikmalaya – 085223186009

ISBN 978-623-448-260-7

