



PROSIDING SEMINAR NASIONAL

KEPENDIDIKAN SEKOLAH DASAR DAN PRASEKOLAH

**Jurusan Kependidikan Sekolah Dasar dan Prasekolah
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Malang**

2021

Mewujudkan Merdeka Belajar dalam Pembelajaran Berbasis Teknologi di Pendidikan Dasar

Table of Contents

Front Matter

[Front Matter](#)
[Front Matter](#)

Articles

[Studi Naratif Keterlibatan Orang Tua Dalam Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi](#)
Adin Fauzi, Muhammad Iqbal Baihaqi

[Peningkatan Hasil Belajar Siswa Saat Daring Melalui Aplikasi Quizizz di Kelas III MI/SD](#)
Adinda Nur Rohmah Fandi

[Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas III SD](#)
Ainun Fauziah, Yuniawati Yuniawati

[Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Tema 2 Subtema 1 dengan Penguatan Karakter Peduli Lingkungan pada Kelas III di SDN Bendogerit 01 Kota Bitar](#)
Alikan Ibnu Afi, Esti Untari, Arda Purnama Putra

[Studi Kasus Tentang Pengembangan Aspek Sosial Emosional Anak Usia 3-4 Tahun di KB Al Naba Selama Pandemi Covid-19](#)
Amalia Fatimah Takhlifi, Lilik Rafiqoh

[Implementation of Online Learning in Elementary School Educational Institutions During the Covid-19 Pandemic](#)
Andri Yuliansyah Putra Utama

[Pengaruh Permainan Papan Gembira Edukatif Terhadap Kepercayaan Diri Anak Usia 5-6 Tahun di Rumah Ilmu Kendal Pecabean](#)
Annisa Balqa, Retno Tri Wulandari, Suryadi Suryadi

[Pengembangan Media Game Edukasi Berbasis Android Materi Daur Hidup Hewan di Kelas IV SD](#)
Anni Citra Dewi

[Peningkatan Hasil Belajar Materi Multikultural Melalui Penerapan Media Komik Digital pada Siswa Sekolah Dasar](#)
Candra Dewi

[Pengembangan Media Konsep Alam Semesta Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Game Interaktif](#)
Ciana Daniella Luhur, Sa'dun Akbar, Retno Tri Wulandari

[Penerapan Model Guided Discovery Learning \(GDL\) Berbantuan LKPD Interaktif Terhadap Kemampuan Mengetahui Siswa SD pada Muatan IPA](#)
Danang Pralahardha, Esti Untari, Permi Irtam Muzakki

[Pengembangan Media Video Berbasis Sparkol Videoscribe Untuk Menumbuhkan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa Kelas V SD pada Muatan IPA Tema 3 Subtema 1](#)
Deasy Zurmita, Esti Untari, Sutarni Sutarni

[Pengembangan E-Modul Berbasis Mind Map Dengan Penguatan Karakter Kemandirian Belajar pada Muatan IPA Tema 7 Subtema 1 Kelas V SDN Tambakan 1 Kabupaten Bitar](#)
Dwi Dian Oktavia, Esti Untari, Sutarni Sutarni

[Pengembangan Media Si Cerman \(Aplikasi Pencernaan Manusia\) Berbasis Android untuk Membentuk Karakter Mandiri Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar](#)
Dyvia Indah Amelia, Lilik Bintarik, Esti Untari

[Strategi Peningkatan Minat Belajar Anak Pada Masa Pandemi Dengan Program "Aku Bocahmu" di TK Aisyiyah Dermosari Trenggales](#)
Ervinia Eka Prasetya Ningtias, I Wayan Subana, Wuri Astuti

[Pemanfaatan Media Interaktif Book App Dalam Meningkatkan Literasi Digital pada Anak Usia 8-10 Tahun](#)
Hanifah Fatharani, Intan Rizky Mutiaz

[Model Fun Learning Untuk Pendidikan Dasar Di Pesantren](#)
Herlina Ika Oktaviani, Henry Praherdhono, Ni Luh Sakinah Nuraini, Puri Selli Cholifah, Desi Rahmadani, ST Ma'unah

[Implementasi Pendekatan Open Ended untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa Kelas IV MI Nurul Huda Ngampelsari pada Materi PPB dan KPK](#)
Indah Rohmatul Ummah, Mohammad Faizal Amir

[Pengembangan Media Pembelajaran Karyanya Negeriku Berbasis Multimedia Interaktif di Kelas IV Sekolah Dasar](#)
Khotimatul Hoana, Ima Ida Hardiyana

[Media Edukatif Homeschooling Berbasis Digital Di Masa Daring](#)
Kurniah Astuti

[Pengaruh Pendekatan RME Terhadap Kreativitas Siswa Kelas V SD Pada Pembelajaran Matematika di SDN Singopalih Kec. Tarik](#)
Mira Lailasari, Mohammad Faizal Amir

[Pengembangan Alat Evaluasi Berbasis Web Tema 7 Subtema 3 Untuk Menumbuhkan Karakter Mandiri Pada Siswa Kelas V SD](#)
Muhammad Farizal, Esti Untari, Tri Nurti

[Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Muatan IPS Kelas V Tema 7 Subtema 2 "Peristiwa Kebangsaan Sepuluh Proklamasi"](#)
Nur Khoirrotun Nisa' Sutladih, Khuzul Khotimah, Sib Umayroh

[Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan Penguatan Karakter Rasa Ingin Tahu Pada Sub Tema Lingkungan Tempat Tinggalku Kelas IV SD Negeri Saranewetan 2 Kota Bitar](#)
Nurul Firdausi, Esti Untari, Arda Purnama Putra

[Analisis Implikasi Kebijakan Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Terhadap Karakter Siswa Usia Sekolah Dasar](#)
Octarina Hidayatus Sholikah

[Creativity Science Book Berbasis Experiential Learning Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar](#)
Pinkan Amta Tri Prasasti

[Manajemen Pembelajaran di TK Kemala Bhayangkari 75 Lamongan Dalam Menerapkan Konsep Merdeka Belajar](#)
Rahmah Dwi Sabarni, Fatimah Setiari

[Peningkatan Pemahaman Konsep Ketidaksamaan Melalui Metode Demonstrasi Dengan Media Pipan Gambar Burung Terbang pada Anak Kelompok B](#)
Ratna Setyaningsih, Tumardi Tumardi, Suryadi Suryadi

[Penerapan Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V](#)
Ria Fajrin Rizy Ana

[Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik \(LKPD\) Berbasis Metode Flipped Classroom Dalam Pembelajaran IPA Kelas IV](#)
Siti Vonka Rani, Ayu Rahayu, Shanta Rizki

[Pengembangan Media Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Efektivitas Belajar di Perguruan Tinggi Surabaya](#)
Surya Priyambudi, Yulis Setyowati, Zuni Eka Tiyas Rifayanti, M. Hanis Mardani

[Problematika Pembelajaran Daring yang Dialami Guru Dalam Materi Menulis Pula Kelas](#)
Tegar Hajar Kartika Putri

[Pengembangan Kreativitas Siswa PAUD Selama Masa Pandemi Melalui Konsep Merdeka Belajar di RA Muallimat NU Nurud Dholam Pademawu Pamekasan Madura](#)
Tuyyibatul Thowilah

[Implementasi Framework Pembelajaran Abad 21 \(4CS\) pada Proses Pembelajaran Daring Kelas V di SDN Laboratorium Universitas Negeri Malang](#)
Vionaria Pratama, Sa'dun Akbar, SRI Umayaroh

[Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran SQ3R Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Bahasa Indonesia Siswa Kelas V](#)
Vivi Rulviana, Amelia Diah Permada

[Perancangan Virtual Tour Museum Mulawarman Berbasis Virtual Reality Sebagai Media Pembelajaran Sejarah](#)
Wahyudi Wahyudi, Intan Rizky Mutiaz

[Pengembangan Aplikasi Social Learning Pada Materi Kerajaan Hindu Kelas IV di SDN Ardimalyo 1 Kabupaten Malang](#)
Windy Apriliana Prabai, SRI Umayaroh, Syaiful Imam

[Analisis Pelaksanaan Perilaku Dalam Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Tumpang Kabupaten Malang](#)
Zulfia Faroha Rohmatika, Khuzul Khotimah, Sib Umayaroh

Back Matter

[Back Matter](#)
[Back Matter](#)

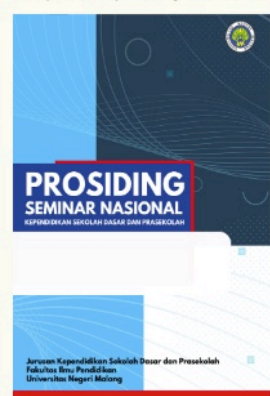
Prosiding Seminar Nasional Kependidikan Sekolah Dasar dan Prasekolah

[HOME](#) [ABOUT](#) [LOGIN](#) [SEARCH](#) [CURRENT](#) [ARCHIVES](#)

Home > [Prosiding Seminar Nasional Kependidikan Sekolah Dasar dan Prasekolah](#)

Prosiding Seminar Nasional Kependidikan Sekolah Dasar dan Prasekolah

Prosiding Seminar Nasional Kependidikan Sekolah Dasar dan Prasekolah (E-ISSN: 2807-5765) yang diterbitkan oleh **Jurusan KSDP, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang**. Tujuan dari publikasi prosiding ini adalah untuk menyebarkan pemikiran atau gagasan konseptual dan hasil penelitian yang telah dicapai di bidang pendidikan sekolah dasar dan prasekolah. Terbit 1 kali per tahun.



Editor

1. Dr. Sutarno, M.Pd, Universitas Negeri Malang
2. Munaisra Tri Tirtaningsih, S.Pd, M.Pd, Universitas Negeri Malang
3. Yuniawatika, S.Pd., M.Pd, Universitas Negeri Malang
4. Ni Luh Sakinah Nuraini, S.Pd., M.Pd, Universitas Negeri Malang
5. Rosyi Damayani Twinsari M., M.Pd, Universitas Negeri Malang
6. Arda Purnama Putra, S.Pd., M.Pd, Universitas Negeri Malang
7. Puri Selfi Cholifah, S.Pd., M.Pd, Universitas Negeri Malang
8. Nur Anisa, M.Pd, Universitas Negeri Malang
9. Nia Windyaningrum, S.Sn, Universitas Negeri Malang
10. Windhita Pranawengrum, S.Pd, Universitas Negeri Malang

Reviewer

1. Prof. Dr. Sa`dun Akbar, M.Pd, Universitas Negeri Malang
2. Dr. H. Ahmad Samawi, M.Hum, Universitas Negeri Malang
3. Dr. Muh. Arafik, S.Pd., M.Pd, Universitas Negeri Malang
4. Dr. Yudithia Dian Putra, M.Pd., M.M, Universitas Negeri Malang



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DARING UNTUK MENINGKATKAN EFEKTIVITAS BELAJAR DI PERGURUAN TINGGI SURABAYA

Surya Priyambudi¹, Yulis Setyowati¹, Zuni Eka Tiyas Rifayanti², M. Harist Murdani¹

¹Universitas Wijaya Putra

²STKIP Bina Insan Mandiri

Email korespondensi: surya@uwp.ac.id

Abstrak. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran daring dalam meningkatkan efektivitas belajar pada program studi PGSD STKIP Bina Insan Mandiri. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah: 1) Manfaat bagi mahasiswa adalah memberikan resolusi baru dalam melakukan interaksi perkuliahan dengan kondisi sekarang dan memberikan inovasi untuk meningkatkan belajar secara mudah tanpa mengenal batas ruang dan waktu; 2) Manfaat bagi dosen adalah membantu dalam penyampaian materi dengan media pembelajaran daring yang menarik dan terstruktur. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan, pengambilan data yang dipergunakan adalah kuantitatif dengan responden dosen dan mahasiswa program studi PGSD STKIP Bina Insan Mandiri. Media pembelajaran daring yang dapat diakses pada <https://vclass.id> akan dipergunakan kuliah selama 1 (satu semester). Setelah melakukan analisis data penelitian dan pengembangan media pembelajaran daring maka dapat disimpulkan: 1) Pelaksanaan perkuliahan dosen menggunakan media pembelajaran daring berjalan dengan baik dengan hasil penilaian kategori baik; 2) Pelaksanaan perkuliahan mahasiswa menggunakan media pembelajaran daring berjalan dengan baik dengan hasil penilaian kategori baik; 3) Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran daring ini mampu meningkatkan efektivitas belajar.

Kata Kunci: pembelajaran daring; learning management system; efektivitas

Pendahuluan

Penyakit Virus Corona atau *severe acute respiratory syndrome* (SARS_CoV-2) merupakan nama penyakit yang menyerang pernapasan dan menyerang seluruh dunia pada akhir 2019 hingga sampai saat ini. Virus yang ditandai dengan demam, batuk, pilek, dan sulit bernafas. Dikarenakan cara penularannya cepat dan mudah sekali, maka potensi kematian sangatlah besar dan juga tidak dapat terbantahkan lagi. Hal tersebut membuat beberapa negara di Dunia telah menerapkan kebijakan untuk memberlakukan *lockdown* dalam rangka mencegah penyebaran penyakit virus Corona tersebut. Di Indonesia sendiri, pemerintah menerapkan kebijakan Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) untuk menekan penyebaran virus ini. Untuk menghindari terjadinya penularan Covid-19 di kampus maka dalam aktivitas pembelajaran dilakukan secara daring (Dalam Jaringan). Pembelajaran daring mendorong untuk memunculkan perilaku sosial distancing dan meminimalisir munculnya keramaian pada

mahasiswa sehingga dianggap dapat mengurangi potensi penyebaran Covid-19 di lingkungan kampus (Firman, 2020)

Untuk saat ini pandemi covid-19 telah mengubah sistem Pendidikan di Indonesia, pemerintah Indonesia melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dan Kementerian Agama RI menetapkan kebijakan bersama tentang proses pembelajaran daring dari rumah sehingga dapat membatasi ruang gerak manusia, kendati begitu pandemi Covid-19 mampu mengakselerasi Pendidikan di Era Industry 4.0. Tidak terkecuali Lembaga Pendidikan yang harus mengikuti aturan pemerintah untuk melakukan inovasi dalam proses pembelajaran ketika terjadi bencana alam atau pandemi global melalui pembelajaran daring untuk meningkatkan mutu pembelajaran (Syarifudin, 2020). Namun perlu dipahami bahwa dalam permasalahan yang menjadi sebuah hambatan dalam pelaksanaannya, termasuk pembelajaran daring kepada para mahasiswa sebagai calon guru (T. D. H. F. Ridwan Sanjaya, R. Setiawan Aji Nugroho, B. Linggar Yekti Nugraheni, Christin Wibhowo, Cecilia Titiek Murniati, Kristiana Haryanti, Eny Trimeiningrum, B. Lenny Setyowati, Angelika Riyandari, V. Kristina Ananingsih, Rikarda Ratih Saptaastuti, 2020). Pembelajaran daring bukan saja disebabkan wabah Virus Covid-19 melainkan pembelajaran daring telah menjadi tuntutan dunia Pendidikan sejak beberapa tahun terakhir (F. K. Dominik Wrana, Christian Rodenbücher, Benedykt R. Jany, Oleksandr Kryshstal, Grzegorz Cempura, Adam Kruk, Paulina Indyka, 2019). Terlebih lagi untuk Pendidikan yang bersifat online tengah diusung untuk menjadi arus utama pada tahun 2025 (AI, 2018).

Sistem pembelajaran daring merupakan suatu sistem pembelajaran tanpa menggunakan tatap muka secara langsung antara dosen dan mahasiswa melainkan dilakukan secara online yang menggunakan jaringan berbasis internet. Definisi pembelajaran daring sendiri sangatlah bervariasi dan belum memiliki standart yang baku melainkan jika dibandingkan dengan pembelajaran luring (luar jaringan) mendapatkan keuntungan pada sisi fleksibilitasnya. Selain sisi fleksibilitas juga mengacu pada era perkembangan teknologi saat ini keuntungan penggunaan pembelajaran daring juga dapat dilihat dari segi kemudahan aksesnya. Kemudahan akses tersebut memunculkan istilah baru yang juga merupakan bagian dari pembelajaran daring yaitu mobile learning. Mobile learning merupakan bagian dari pembelajaran daring (Ishartiwi, 2018). Kehadiran pembelajaran daring yang dikemas secara mobile memungkinkan mahasiswa untuk mempelajari sebuah materi kuliah baik kapanpun dan dimanapun.

Sekolah Tinggi Keguruan Ilmu Pendidikan Bina Insan Mandiri sebagai salah.satu perguruan tinggi swasta yang berada di Kota Surabaya akan menerapkan sistem pembelajaran daring, namun begitu STKIP Bina Insan Mandiri belum terbiasa menggunakan sistem pembelajaran daring yang sepenuhnya bersifat daring. Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi informasi yang dipergunakan dalam sistem pembelajaran daring adalah Learning Management System yang merupakan salah satu media pembelajaran daring yang dapat melakukan interaksi antara dosen dan mahasiswa tanpa harus tatap mua di kampus. Bahkan dengan pembelajaran daring antara dosen dan mahasiswa dapat mampu melakukan interaksi tidak perlu khawatir terhadap batas ruang dan waktu.

Berdasarkan data yang diperoleh oleh dosen dan mahasiswa dengan melakukan metode wawancara telah ditemukan beberapa hal dalam pengajaran menggunakan media pembelajaran daring. Latar belakang masalah yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan efektivitas perkuliahan mahasiswa STKIP Bina Insan Mandiri khususnya Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar serta kendala-kendala yang mungkin ditemui dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran daring. Untuk tujuan dari penelitian yang dilakukan adalah untuk mengembangkan media pembelajaran daring dalam meningkatkan efektivitas belajar pada program studi PGSD STKIP Bina Insan Mandiri. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah: 1) Manfaat bagi mahasiswa adalah memberikan resolusi baru dalam melakukan interaksi perkuliahan dengan kondisi sekarang dan memberikan inovasi untuk meningkatkan belajar secara mudah tanpa mengenal batas ruang dan waktu; 2) Manfaat bagi dosen adalah membantu dalam penyampaian materi dengan media pembelajaran daring yang menarik dan terstruktur.

Media pembelajaran daring yang dipergunakan pada perguruan tinggi pada umumnya hanya menggunakan sebatas pengiriman tugas dan pemberian materi kuliah saja, termasuk email merupakan salah satu aplikasi yang dipergunakan dalam media pembelajaran daring. Mahasiswa seringkali mengalami kesulitan dalam memperoleh bahan materi kuliah yang diajarkan oleh dosen. Pemanfaatan teknologi dalam penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Media pembelajaran daring merupakan suatu alat atau perantara pembelajaran yang dilakukan dengan tidak bertatap muka langsung, tetapi menggunakan platform yang dapat membantu proses belajar mengajar yang dilakukan meskipun jarak jauh (Rozaq, 2019). Media pembelajaran daring merupakan

perantara pembelajaran yang mampu mempertemukan mahasiswa dan dosen untuk melaksanakan interkasi pembelajaran (Kuntarto, 2017)

Learning Management System merupakan teknologi perangkat lunak yang berbasis web sehingga dapat membantu dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi proses pembelajaran. *Learning Management System* menyediakan wadah yang terintegrasi untuk materi, penyampaian, dan manajemen pembelajaran yang dapat diakses oleh mahasiswa, dosen, dan administrator. *Learning Management System* bertugas sebagai pusat perangkat lunak pada implementasi elearning. *Learning Management System* harus dapat mengakomodasi berbagai macam cara penyampaian materi. Pembelajaran online yang menggunakan e-learning sangat ditentukan oleh model *Learning Management System* yang dikembangkan dan pemanfatannya secara optimal, efektif dan efisien. Saat ini *Learning Management System* dalam proses belajar mengajar berbasis TIK bisa dimaknai dalam tiga paradigma. Pertama, TIK sebagai alat atau *Learning Management System* sebagai alat berupa produk teknologi yang bisa digunakan sebagai PBM. Kedua, TIK sebagai konten atau *Learning Management System* sebagai bagian dari materi yang bisa dijadikan isi proses belajar mengajar. Ketiga, TIK sebagai program aplikasi atau LMS sebagai alat bantu untuk proses belajar mengajar secara efektif dan efisien (Et, 2020). Penggunaan *Learning Management System* sebagai media pembelajaran dapat membantu tercapainya tujuan pendidikan. Pertemuan tatap muka yang diiringi dengan pertemuan jarak jauh, dapat dijadikan sebagai evaluasi dosen terhadap sejauh mana pemahaman mahasiswa dengan materi tersebut. Pendekatan pembelajaran yang mengkolaborasikan antara pertemuan tatap muka dengan pembelajaran jarak jauh dan menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran disebut dengan Blended Learning (Köse, 2010).

Dari beberapa *Learning Management System* yang telah ada maka peneliti telah melakukan penelitian yang mengembangkan dari *Learning Management System* yang memiliki efektifitas dalam penggunaannya serta memiliki kemudahan yang hampir sama dengan beberapa *Learning Management System*. Pada penelitian ini peneliti menggunakan bantuan *Learning Management System* berbasis aplikasi Moodle sebagai alat bantu elearning dengan harapan memiliki keunggulan sebagai bahan evaluasi serta menggunakan konten yang mengikuti kurikulum yang terus diperbaiki untuk meningkatkan kemandirian belajar mahasiswa. Manajemen system elearning harus bisa memanfaatkan ketiga petugas pelaksana tersebut agar proses perkuliahan berjalan secara optimal. Untuk itu diperlukan suatu mekanisme supaya bisa mengintegrasikan

aspek teknologi dan pedagogi dalam sistem pembelajaran daring (Surya, 2019). Oleh karena kajian tentang pengembangan *Learning Management System* berbasis aplikasi Moodle untuk memudahkan mahasiswa dalam pembelajarannya serta meningkatkan kemandirian belajar mahasiswa, penting untuk dilakukan. sebagai alat bantu untuk proses belajar mengajar secara efektif dan efisien (Et, 2020). Penggunaan *Learning Management System* sebagai media pembelajaran dapat membantu tercapainya tujuan pendidikan.

Moodle adalah suatu nama aplikasi perangkat lunak yang mampu menjadikan media pembelajaran menjadi sebuah web yang berbasis *Learning Management System*. Aplikasi ini memungkinkan para peserta didik untuk berada di dalam “Ruang Kelas Digital” agar dapat mengakses materi-materi pembelajaran, kuis, jurnal elektronik, dan lain-lain (Hidayat, 2016). Arti nama dari aplikasi perangkat lunak Moodle tersebut adalah Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment yang dapat dikatakan sebagai tempat/ wadah belajar yang dinamis dengan menggunakan model serta berorientasi objek. Di dalam e-learning berbasis Moodle terdapat menu-menu yang tersedia untuk melakukan aktivitas diskusi, tugas, materi, kuis, dan video conference. Mahasiswa dapat mengatur waktunya dalam mengakses aplikasi tersebut. Yang menjadi mahasiswa merupakan pengguna yang telah terdaftar dan telah diberikan hak aksesnya. Dengan menggunakan hak aksesnya, mahasiswa tersebut dapat mengakses sebagian besar aktivitas yang ada pada kelas daring tersebut berdasarkan pertemuannya dengan dosen. Mahasiswa juga dapat melakukan komunikasi dengan dosen atau sesama mahasiswa kelasnya melalui menu chat dan menu forum yang telah disediakan pada aplikasi pembelajaran daring tersebut. Selain itu mahasiswa juga dapat mengontrol nilai mereka sehingga penilaian dapat bersifat objektif, mengakses materi yang disajikan, dan melakukan upload tugas-tugas yang telah disediakan dalam format file serta dapat didownload oleh dosen untuk memeriksa dan memberikan penilaian (Walidain, 2019). Ada beberapa fitur yang terdapat dalam moodle meliputi (1) course content management; (2) synchronous and asynchronous communication; (3) the uploading of content; (4) the return of students work; (5) peer assessment; (6) student administration; (7) the collection and organization of students grades; (8) online questionnaires; (9) online quizzes; and (10) tracking tools.

Akan tetap sebagai sebuah perangkat lunak yang baru saja diterapkan, sangatlah penting untuk melihat perkembangannya pada lingkungan tempat aktivitas perkuliahan berlangsung. Pembelajaran daring sangatlah membawa dampak sama dan berbeda dengan pembelajaran

luring (Luar Jaringan) di kelas yang telah dilakukan pada sebelumnya. begitu pula penelitian ini dilakukan agar dapat mengetahui hasil dari pelaksanaan pembelajaran daring menggunakan perangkat lunak moodle pada sebuah lembaga Pendidikan yang ada, khususnya pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada mahasiswa dan dosen program studi PGSD STKIP Bina Insan Mandiri Kota Surabaya. Menu yang disediakan dalam perkuliahan daring tersebut berupa file-file powerpoint, PDF, video dan terdapat link-link lain yang berkaitan dengan materi pada pertemuan perkuliahan daring tersebut. Diharapkan dapat membuat mahasiswa dengan mudah mengakses materi yang telah diberikan oleh dosen. Menggunakan pembelajaran daring dengan moodle dibutuhkan kemandirian dan keaktifan dari diri mahasiswa tersebut, agar dapat tercapai tujuan perkuliahannya. Seorang peserta didik dikatakan mempunyai kemandirian belajar apabila ia mempunyai keinginan sendiri untuk belajar, menyelesaikan masalah, dan bertanggung jawab dalam menyelesaikan kewajibannya sebagai peserta didik (Jumroh, A. S. Mulbasari, 2018). Kemandirian dalam belajar menuntut tanggung jawab yang besar pada diri mahasiswa agar supaya mahasiswa dapat berusaha melakukan berbagai kegiatan agar dapat mencapai tujuan belajar, untuk lebih memperkuat pengetahuan tentang materi, mahasiswa dapat mencari dengan sendiri melalui bantuan internet dan petunjuk dari dosen. Proses pembelajaran dapat dikatakan berkualitas dan efektif apabila pelaksanaan pembelajaran tersebut mampu memunculkan prakarsa atau keinginan dan kegiatan belajar secara mandiri atau dapat disebut dengan istilah kemandirian belajar dengan mencapai tujuan pembelajaran tersebut.

Keinginan dalam belajar merupakan keikutsertaan mahasiswa dalam belajar. Hal ini yang menunjukkan bahwa keinginan belajar merupakan keikutsertaan mahasiswa untuk mau terlibat dalam pembelajaran. Penerapan metode pembelajaran yang berbeda dari biasanya dapat serta mampu meningkatkan partisipasi dan hasil belajar mahasiswa. Sementara dalam penelitian lain yang lebih spesifik menunjukkan bahwa partisipasi dan hasil belajar meningkat tidak hanya menggunakan metode maupun model pembelajaran yang bervariasi namun juga dapat menggunakan media pembelajaran yang berbeda. Hal tersebut dikemukakan oleh Panjaitan (U. Ependi, F. Panjaitan, 2017) yang telah meneliti tentang pemanfaatan sebuah media pembelajaran. Dalam hasil penelitian tersebut dijelaskan bahwa partisipasi belajar mahasiswa mengalami peningkatan setelah melaksanakan pembelajaran dilakukan dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran. Dalam menggunakan pembelajaran daring pada aplikasi moodle diharapkan kelas tidak saja didominasi oleh mahasiswa yang aktif saja melainkan semua

mahasiswa dapat berpartisipasi dalam perkuliahan. Banyak faktor yang menyebabkan mahasiswa cenderung pasif ketika menggunakan media pembelajaran daring. Penggunaan media pembelajaran daring pada aplikasi moodle diharapkan mampu untuk meningkatkan partisipasi belajar mahasiswa

Metode

Metode penelitian merupakan sebuah cara ilmiah yang dilakukan dengan tujuan mendapatkan data untuk kegunaan dan sebuah tujuan tertentu. Saat melakukan penelitian ini perlu adanya sebuah metode atau langkah-langkah yang harus dilalui peneliti saat akan memecahkan sebuah permasalahan guna mencapai sebuah tujuan yang ingin dicapainya. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif. Populasi dari penelitian ini adalah dosen dan mahasiswa Program Studi PGSD STKIP Bina Insan Mandiri Surabaya, dengan jumlah dosen 15 orang dan jumlah mahasiswa 127 orang dengan rincian 40 orang mahasiswa Angkatan 2017, 27 orang mahasiswa Angkatan 2018, 33 orang mahasiswa Angkatan 2019, dan 27 orang mahasiswa Angkatan 2020. Sampel diharapkan mampu mewakili populasi dalam penelitian yang dilakukan sehingga mampu menjadi gambaran populasi yang ada. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer dengan metode survey yang menggunakan kuisisioner sebagai alat untuk mengumpulkan data.

Dengan menggunakan kuisisioner, maka peneliti tidak harus bertemu langsung dengan responden untuk mendapatkan data penelitian. Selain itu dengan kuisisioner, maka waktu yang dibutuhkan untuk mengumpulkan data bisa lebih cepat karena responden dapat mengisi kuisisioner secara bersamaan dalam satu waktu. Penelitian ini menggunakan kuisisioner online untuk disebar kepada responden sehingga pada masa pandemi COVID-19 ini responden dapat mengisi kuisisioner dari tempat tinggalnya masing-masing. Kuisisioner terdiri dari 15 butir pernyataan tertutup dengan menggunakan skala Likert. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, persepsi, dan pendapat seseorang terhadap suatu gejala sosial. Pilihan jawaban yang disediakan Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Pada penelitian ini pilihan Netral (N) tidak disertakan seperti pada Tabel 1.

Tabel 1. Data Pernyataan Dosen dan Mahasiswa

No	Pernyataan
1	Tujuan pembelajaran kuliah dapat tercapai
2	Panduan penggunaan aplikasi media pembelajaran mudah
3	Media pembelajaran daring mampu menggantikan pembelajaran luring
4	Koneksi internet mahasiswa
5	Aplikasi media pembelajaran daring yang digunakan mudah
6	Kualitas file materi pada aplikasi media pembelajaran daring baik
7	Kualitas video conference pada aplikasi media pembelajaran daring baik
8	Pengerjaan tugas lebih mudah pada aplikasi media pembelajaran daring
9	Dosen menyiapkan perkuliahan daring dengan baik
10	Mahasiswa lebih mudah berkomunikasi dengan dosen pada aplikasi media pembelajaran daring
11	Waktu perkuliahan daring terjadwal dengan baik
12	Mahasiswa mampu mengikuti perkuliahan dengan baik
13	Efektivitas waktu penggunaan aplikasi media pembelajaran daring baik
14	Mahasiswa memiliki kesempatan untuk bertanya
15	Kedepan lebih baik menggunakan media pembelajaran daring

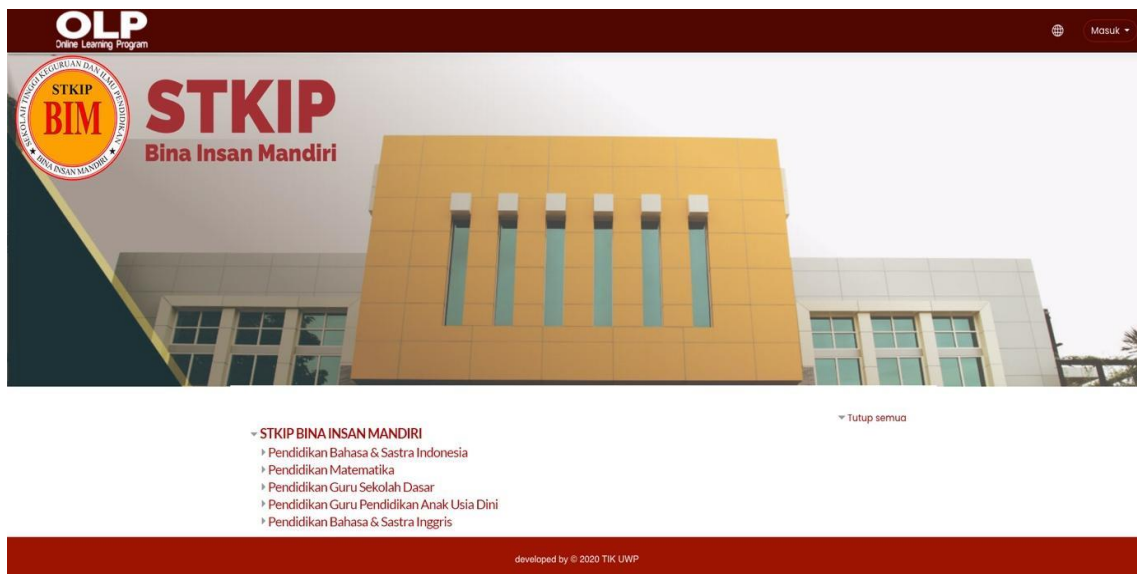
Hasil dan Pembahasan

Pembelajaran daring yang dilaksanakan pada Program Studi PGSD STKIP Bina Insan Mandiri dalam upaya memutus mata rantai penyebaran Viru Covid-19 dengan menggunakan media pembelajaran daring sehingga dapat diakses dengan jaringan internet. Secara keseluruhan mahasiswa lebih memilih dengan pembelajaran yang fleksibel dan dinamis. Dengan menggunakan media pembelajaran daring tersebut, mahasiswa tidak akan mengalami kesulitan karena terkendala waktu dan tempat sehingga mereka dapat mengikuti perkuliahan dari rumah maupun dari tempat dimana saja asalkan ada koneksi internet. Dengan menggunakan media pembelajaran daring, dosen memberikan perkuliahan melalui kelas virtual yang dapat diakses dimanapun dan kapanpun sehingga tidak akan terikat dengan ruang dan waktu. Kondisi ini membuat mahasiswa dapat secara bebas memilih mata kuliah yang diikuti dan tugas mana yang harus dikerjakan lebih dahulu. Pembelajaran daring juga memiliki kelebihan mampu menumbuhkan kemandirian belajar (*Self Regulated Learning*). Penggunaan aplikasi online mampu meningkatkan kemandiri belajar (Oknisih, 2019). Belajar secara daring menuntut mahasiswa mempersiapkan sendiri pembelajarannya, mengevaluasi, mengatur dan secara simultan mempertahankan motivasi dalam belajar.

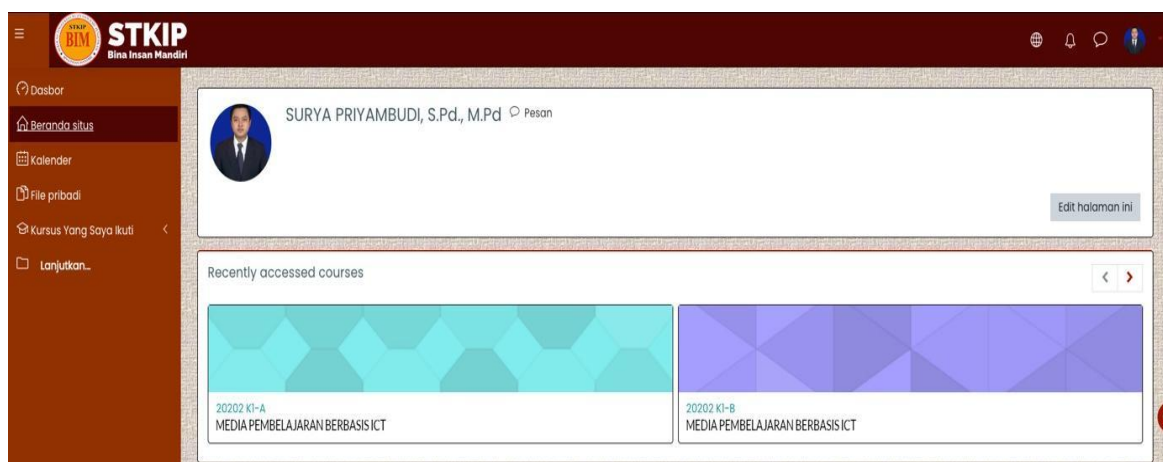
Media pembelajaran daring dengan menggunakan aplikasi moodle ini merupakan sebuah aplikasi kelas belajar seperti halnya pembelajaran dikelas, adapun penggunaan aplikasi video conference yang bisa dipergunakan didalam aplikasi moodle ini seperti aplikasi zoom, aplikasi google meet, aplikasi big blue button, aplikasi jitsi, aplikasi microsoft teams, dan aplikasi webex. Untuk pemberian materi yang dilakukan oleh dosen terhadap mahasiswa juga dapat melalui format file aplikasi documents, aplikasi slide, aplikasi sheet, aplikasi pdf, aplikasi video, aplikasi audio, dan lain sebagainya. Pada menu penugasan melalui aplikasi moodle juga terdapat menu quiz, survey, dan assignmet. Sebagai sarana

komunikasi antara dosen kepada mahasiswa dan mahasiswa kepada mahasiswa maka tersedia menu pada aplikasi moodle chat dan forum. Jika dosen ingin memberikan absensi terhadap mahasiswa yang mengikuti perkuliahan daring maka juga disediakan menu attendance pada aplikasi moodle.

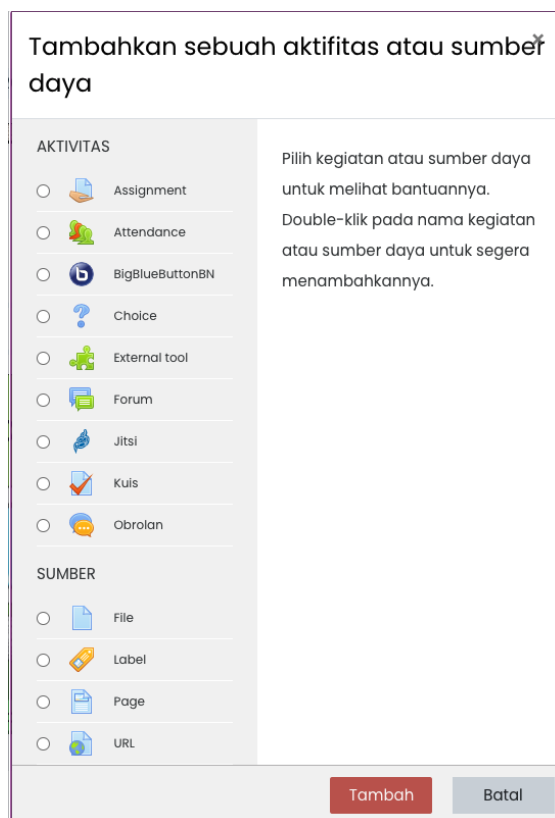
Saat pelaksanaan pembelajaran secara daring sangat memerlukan media pembelajaran yang tepat untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Selain itu interaksi dosen dengan mahasiswa, dan evaluasi pembelajaran juga menunjang proses pembelajaran daring. Selain itu mahasiswa cukup antusias dalam belajar ketika menggunakan media pembelajaran daring dengan aplikasi moodle. Dalam penelitian yang terlaksana ini untuk perlakuan yang dilakukan terhadap dosen dan mahasiswa berupa penggunaan media pembelajaran daring berupa aplikasi moodle. Untuk tampilan awal media pembelajaran daring menggunakan aplikasi moodle yang sudah dikembangkan dapat dipaparkan pada gambar berikut ini:



Gambar 1. Tampilan Depan Media Pembelajaran Daring



Gambar 2. Tampilan Dashboard Media Pembelajaran Daring



Gambar 3. Tampilan Menu Media Pembelajaran Daring

Perkuliahan daring dengan menggunakan aplikasi moodle yang telah dikembangkan untuk tahap awal dilakukan pada pertemuan ke-2 sampai pertemuan ke-14, dosen dan mahasiswa dalam melakukan pembelajaran daring menggunakan aplikasi moodle pada saat jadwal perkuliahan daring berlangsung. Koresponden dari penelitian ini adalah dosen dan mahasiswa Program Studi PGSD STKIP Bina Insan Mandiri Surabaya dengan jumlah dosen 15 orang dan mahasiswa 127 orang dengan rincian 40 orang mahasiswa Angkatan 2017, 27 orang mahasiswa Angkatan 2018, 33 orang mahasiswa Angkatan 2019, dan 27 orang mahasiswa Angkatan 2020. Walaupun sudah melakukan pelatihan dalam penggunaan aplikasi moodle alangkah baiknya untuk disarankan kembali kepada dosen dan mahasiswa untuk membaca panduan penggunaan pada halaman awal aplikasi moodle tersebut supaya tidak terjadi kesalahan saat melakukan proses perkuliahan daring. Setelah selesai pada pertemuan ke-14 maka untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran daring menggunakan aplikasi moodle peneliti telah menyiapkan kuesioner yang berkaitan tentang penggunaan aplikasi moodle supaya diisi oleh dosen dan mahasiswa yang telah menggunakan aplikasi moodle dalam proses pembelajaran daring. Berikut adalah hasil dari analisis data kuesioner tersebut:

Tabel 2. Hasil Data Kuesioner Dosen

No	Komponen Penilaian	Jumlah Skor %
1	Tujuan pembelajaran kuliah dapat tercapai	90
2	Panduan penggunaan aplikasi media pembelajaran mudah	90
3	Media pembelajaran daring mampu menggantikan pembelajaran luring	80
4	Koneksi internet mahasiswa	75
5	Aplikasi media pembelajaran daring yang digunakan mudah	90
6	Kualitas file materi pada aplikasi media pembelajaran daring baik	95
7	Kualitas video conference pada aplikasi media pembelajaran daring baik	90
8	Pengerjaan tugas lebih mudah pada aplikasi media pembelajaran daring	85
9	Dosen menyiapkan perkuliahan daring dengan baik	85
10	Mahasiswa lebih mudah berkomunikasi dengan dosen pada aplikasi media pembelajaran daring	95
11	Waktu perkuliahan daring terjadwal dengan baik	90
12	Mahasiswa mampu mengikuti perkuliahan dengan baik	85
13	Efektivitas waktu penggunaan aplikasi media pembelajaran daring baik	95
14	Mahasiswa memiliki kesempatan untuk bertanya	90
15	Kedepan lebih baik menggunakan media pembelajaran daring	85
Jumlah Prosentasi Dosen		88

Tabel 3. Hasil Data Kuesioner Mahasiswa

No	Komponen Penilaian	Jumlah Skor %
1	Tujuan pembelajaran kuliah dapat tercapai	80
2	Panduan penggunaan aplikasi media pembelajaran mudah	95
3	Media pembelajaran daring mampu menggantikan pembelajaran luring	95
4	Koneksi internet mahasiswa	90
5	Aplikasi media pembelajaran daring yang digunakan mudah	95
6	Kualitas file materi pada aplikasi media pembelajaran daring baik	95
7	Kualitas video conference pada aplikasi media pembelajaran daring baik	90
8	Pengerjaan tugas lebih mudah pada aplikasi media pembelajaran daring	80
9	Dosen menyiapkan perkuliahan daring dengan baik	85
10	Mahasiswa lebih mudah berkomunikasi dengan dosen pada aplikasi media pembelajaran daring	90
11	Waktu perkuliahan daring terjadwal dengan baik	90
12	Mahasiswa mampu mengikuti perkuliahan dengan baik	95
13	Efektivitas waktu penggunaan aplikasi media pembelajaran daring baik	95
14	Mahasiswa memiliki kesempatan untuk bertanya	95
15	Kedepan lebih baik menggunakan media pembelajaran daring	90
Jumlah Prosentasi Mahasiswa		90

Dari hasil analisa data terhadap penggunaan media pembelajaran daring menggunakan aplikasi moodle untuk dosen tingkat pencapaian nilai prosentasi sebesar 88% maka berada dalam kualifikasi baik, sedangkan analisa data terhadap penggunaan media pembelajaran daring menggunakan aplikasi moodle untuk mahasiswa tingkat pencapaian nilai prosentasi sebesar 90% maka berada dalam kualifikasi sangat baik. Berdasarkan hasil saran dari dosen dan mahasiswa untuk penggunaan aplikasi moodle dalam perkuliahan daring dapat memberikan efektivitas dalam melakukan perkuliahan daring, menu yang terdapat pada aplikasi moodle tersebut telah dibuat seminimal mungkin dan membantu mahasiswa dalam menerima materi

dari dosen, berdiskusi dengan dosen dan mahasiswa lainnya, mengerjakan tugas, dan melakukan video conference secara daring dengan lancar. Tidak hanya itu saja namun perkuliahan daring dilakukan dengan hanya satu aplikasi saja dan mempermudah mahasiswa dalam menerima pengajaran daring yang diberikan oleh dosen. Hasil dari peningkatan penggunaan aplikasi moodle tersebut dalam perkuliahan daring dapat digunakan sebagai acuan dalam pembuatan pedoman perkuliahan daring pada STKIP Bina Insan Mandiri di masa pandemi Covid-19.

Pengelolaan alokasi waktu maupun jadwal pembelajaran daring harus diperhitungkan secara baik. Jumlah jam pertemuan yang selama ini dilakukan secara tatap muka harus mampu digantikan dengan pembelajaran daring. Pengalokasian waktu dan penjadwalan yang baik akan membuat tujuan pertemuan daring tercapai. Dengan pembelajaran daring, waktu mahasiswa yang seharusnya dipakai untuk perjalanan ke kampus menjadi tidak ada, sehingga seharusnya waktu pembelajaran daring bisa membuat waktu sehari-hari mahasiswa lebih efisien karena dilaksanakan di tempat tinggal masing-masing. Peran dosen pada masa pandemi Covid-19 sangatlah besar, akan tetapi dosen harus bisa merancang pembelajaran daring yang lebih efektif dibandingkan pembelajaran luring supaya mahasiswa lebih merasa senang, sehingga jangan sampai pembelajaran daring yang dilakukan dengan cara tidak tepat, seperti contoh seorang dosen memberikan tugas terhadap mahasiswa terlalu banyak, hal ini akan mengakibatkan beban seorang mahasiswa semakin banyak. Belum lagi biaya kuota paket internet yang harus dibeli akan menghabiskan jumlah yang banyak. Sebenarnya penggunaan media pembelajaran daring saat pandemi Covid-19 dan disaat New Normal tidak ada salahnya, sebab penggunaan media pembelajaran daring sangatlah mudah dilakukan. Jadi tinggal bagaimana membuat pembelajaran daring agar bisa lebih efektif dan berhasil dengan baik.

Pelaksanaan pembelajaran daring sangatlah memerlukan tanggungjawab yang besar, rasa kemandirian dan ketekunan dalam diri pribadi, dikarenakan tidak ada yang mengontrol selain dirinya sendiri. Mahasiswa diharuskan dapat mendownload dan membaca materi, menjawab quiz/ soal serta mengunggah tugas secara mandiri. Proses pembelajaran daring akan memberikan kinerja mahasiswa yang lebih bagus. dibanding. dengan pembelajaran luring, karena selain daring berpengetahuan mereka juga diharapkan melek dalam teknologi informasi. Untuk perlu diingat bahwa sehebat apapun kemajuan teknologi informasi media pembelajaran tentunya akan mempunyai kelebihan dan kekurangan, sehingga pembelajaran luring tetap

dibutuhkan pada proses pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran luring merupakan pengalaman pembelajaran yang terbaik. Sehingga tidak dapat secara total digantikan dengan kemajuan teknologi informasi apapun. Dengan pondasi yang kuat maka mahasiswa dapat mengeksplorasi dirinya lebih jauh dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mereka sesuai bakat dan jurusan mereka masing-masing (Murdani, 2020).

Dalam pembelajaran daring untuk penggunaan metode, model, dan strategi pembelajaran tentu berbeda dengan pembelajaran tatap muka. Selama pembelajaran daring untuk penggunaan metode, model, dan strategi pembelajaran sesuai dengan situasi pandemi saat ini. Dalam pendekatan pembelajaran yang dilakukan oleh dosen juga mempertimbangkan kondisi mahasiswa sehingga dirasa tidak memberatkan. Indikator terakhir dalam keefektifan pembelajaran daring yaitu adanya hasil belajar yang baik. Hasil belajar yang baik didukung oleh pembelajaran yang baik. Faktor dari hasil belajar bersumber dari dua faktor yang pertama faktor internal dan kedua faktor eksternal. Faktor internal terdiri dari motivasi diri untuk belajar serta kesadaran untuk melakukan pembelajaran dengan tanggung jawab. Faktor internal terdiri dari lingkungan mahasiswa tersebut baik dari keluarga yang mendukung pembelajaran serta dosen ataupun pihak kampus yang mampu mendukung berhasilnya pembelajaran.

Kesimpulan

Setelah melakukan penyajian dan analisis data tentang pelaksanaan penelitian tentang pengembangan media pembelajaran daring untuk meningkatkan efektivitas belajar di Perguruan Tinggi Surabaya, maka dapat disimpulkan: 1) Pelaksanaan perkuliahan dosen menggunakan media pembelajaran daring berjalan dengan baik dengan hasil penilaian kategori baik; 2) Pelaksanaan perkuliahan mahasiswa menggunakan media pembelajaran daring berjalan dengan baik dengan hasil penilaian kategori baik; 3) Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran daring ini mampu meningkatkan efektivitas belajar. Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian tersebut maka perlu ada saran sebagai berikut: 1) Implementasi produk media pembelajaran daring menggunakan aplikasi moodle yang dikembangkan perlu dilaksanakan pada sampel yang lebih luas; 2) Penyediaan *hardware server* dengan spesifikasi yang memadai, mengingat pada umumnya penggunaan media pembelajaran daring dengan aplikasi moodle dilaksanakan untuk banyak orang dan perlu adanya akses internet pada *server* yang harus selalu menyala; 3) Perlunya desain bahan ajar digital yang lebih menarik dari dosen

supaya mahasiswa lebih senang dan semangat untuk membaca bahan ajar pada media pembelajaran daring moodle tersebut.

Referensi

- Al, S. P. et. (2018). Online Education: Worldwide Status, Challenges, Trends, and Implications. *J. Glob. Inf. Technol. Manag.*, 21(4), 233–241. <https://doi.org/10.1080/1097198X.2018.1542262>
- Et, L. (2020). *Economic Burden of Childhood Autism Spectrum Disorders*, 133(3). <https://doi.org/doi:10.1542/peds.2013-0763>. Economic
- F. K. Dominik Wrana, Christian Rodenbücher, Benedykt R. Jany, Oleksandr Kryshstal, Grzegorz Cempura, Adam Kruk, Paulina Indyka, K. S. (2019). A bottom-up process of self-formation of highly conductive titanium oxide (TiO) nanowires on reduced SrTiO₃. *R. Soc. Chem. Journals, Books Databases*, 11, 89–97.
- Firman, F. S. R. (2020). Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid-19. *Indones. J. Educ. Sci*, 2(2), 81–89. <https://doi.org/10.31605/ijes.v2i2.659>.
- Hidayat, M. N. N. and R. (2016). Influences of IOD and ENSO to Indonesian Rainfall Variability: Role of Atmosphere-ocean Interaction in the Indo-pacific Sector. *Procedia Environ. Sci*, 33, 196–203. <https://doi.org/10.1016/j.proenv.2016.03.070>
- Ishartiwi, N. I. dan. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MOBILE LEARNING BERBASIS ANDROIDMATA PELAJARAN IPA UNTUK SISWA SMP. *Jurnal.Umk.Ac.Id*, 2(1).
- Jumroh, A. S. Mulbasari, and P. F. (2018). Self-Efficacy Siswa Dalam Pembelajaran Based Learning Di Kelas Vii Smp Palembang. *J. Pendidik. Mat. RAFA*, 4(1), 29–42.
- Köse, U. (2010). A blended learning model supported with Web 2.0 technologies. *Procedia - Soc. Behav. Sci*, 2(2), 2794–2802. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2010.03.417>.
- Kuntarto, E. (2017). Keefektifan Model Pembelajaran Daring dalam Perkuliahan Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi. *J. Indones. Lang. Educ. Lit*, 3(1), 53–65.
- Murdani, S. P. and M. H. (2020). The Development of E-Learning Model for College Students in the Industrial Era 4.0. *J. Educ. Pract*, 11(31), 68–78. <https://doi.org/10.7176/jep/11-31-09>.
- Oknisih, S. S. N. (2019). PENGGUNAAN APLEN (APLIKASI ONLINE) SEBAGAI UPAYA KEMANDIRIAN BELAJAR SISA. *Semin. Nas. Pendidik. DASAR*.
- Rozaq, L. S. and A. (2019). Pembelajaran Daring Kombinasi Berbasis Whatsapp Pada Kelas Karyawan Prodi Teknik Informatika Universitas PGRI Madiun. *JANAPATI*, 8, 81–86.
- Surya, P. (2019). Pengembangan Model Pembelajaran E-Learning Berbasis Efront Pada Pelajaran Bahasa Indonesia. *Journal.Unusida.Ac.Id*, 2(2). <https://journal.unusida.ac.id/index.php/jls/article/view/345>
- Syarifudin, A. S. (2020). Implementasi Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan Sebagai Dampak Diterapkannya Social Distancing. *J. Pendidik. Bhs. Dan Sastra Indones. Met*, 5(1), 31–34. <https://doi.org/10.21107/metalingua.v5i1.7072>.

- T. D. H. F. Ridwan Sanjaya, R. Setiawan Aji Nugroho, B. Linggar Yekti Nugraheni, Christin Wibhowo, Cecilia Titiek Murniati, Kristiana Haryanti, Eny Trimeiningrum, B. Lenny Setyowati, Angelika Riyandari, V. Kristina Ananingsih, Rikarda Ratih Saptaastuti, E. (2020). *21 Refleksi Pembelajaran Daring di Masa Darurat, 1st ed.* SCU Knowledge Media.
- U. Ependi, F. Panjaitan, and H. H. (2017). System Usability Scale Antarmuka Palembang Guide Sebagai Media Pendukung Asian Games XVIII. *J. Inf. Syst. Eng. Bus. Intell*, 3(2), 178. <https://doi.org/10.20473/jisebi.3.2.80-86>.
- Walidain, S. R. and B. (2019). Pembuatan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Moodle Pada Matakuliah Pengantar Aplikasi Komputer Universitas Serambi Mekkah,. *J. Ilm. Didakt. Media Ilm. Pendidik. Dan Pengajaran*, 19(2), 178. <https://doi.org/10.22373/jid.v19i2.5032>.



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI MALANG (UM)
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

Jalan Semarang 5 Malang 65145, Telp (0341) 551312 Psw. 215, Fax (0341) 5666952
www.fip.um.ac.id



Sertifikat

Nomor: 25.8.1/UN32.1/DT/2021

diberikan kepada

Surya Priyambudi, S.Pd., M.Pd.

atas partisipasinya sebagai

Peserta

dalam Seminar Nasional dengan tema

“Mewujudkan Merdeka Belajar dalam Pembelajaran Berbasis Teknologi di Pendidikan Dasar”

yang diselenggarakan oleh Jurusan Kependidikan Sekolah Dasar dan Prasekolah (KSDP),
Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang pada tanggal 25 & 26 Agustus 2021



Mengetahui
Dekan FIP,

Prof. Dr. Bambang Budi Wiyono, M.Pd.
NIP 196403121990011001

Ketua Jurusan KSDP,

Dr. H. Sutarno, M.Pd.
NIP 19621102198701100

Seminar Nasional

“Mewujudkan Merdeka Belajar dalam Pembelajaran Berbasis Teknologi di Pendidikan Dasar”

Jurusan Kependidikan Sekolah Dasar dan Prasekolah (KSDP), Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Malang pada tanggal 25 & 26 Agustus 2021

No	Topik	Waktu (JP)
1	Kurikulum dan Inovasi Pembelajaran dalam Merdeka Belajar di Pendidikan Dasar	3 JP
2	Teknologi dan Digitalisasi Pembelajaran dalam Merdeka Belajar di Pendidikan Dasar	3 JP
3	Strategi, Model, dan Media Pembelajaran Digital di Pendidikan Dasar	3 JP
4	Implementasi Desain Komunikasi Visual dalam Pembelajaran Digital di Pendidikan Dasar	4 JP
5	Arah Kebijakan Merdeka Belajar Berbasis Digital di Pendidikan Dasar	3 JP
Jumlah		16 JP