TUTORIAL PEMBELAJARAN E-LEARNING BERBASIS BLENDED LEARNING

by Anang Kukuh

Submission date: 11-Jun-2021 11:19AM (UTC+0700)
Submission ID: 1604485074
File name: b._TUTORIAL_E-LEARNING_Pdf.pdf (13.02M)
Word count: 13000
Character count: 76608

TUTORIAL PEMBELAJARAN

E-LEARNING BERBASIS BLENDED LEARNING

LearnING InteractACTIVE GrOW

LUSY TUNIK MUHARLISIANI
ANANG KUKUH+HENI SUKRISNO+DINA CHAMIDAH
lusytm+henisukrisno+dinachamidah_fbs+anang65@uwks.ac.id

UNIVERSITAS WIJAYA KUSUMA SURABAYA

JUNI 2018

DAFTAR ISI

ACKNOWLEDGEMENT
INTRODUCION

TUTORIAL E – LEARNING

1. **BLOG**
2. **EDMODO**
3. **GOESMART**
4. **HOT POTATOES**
5. **QUIPPER**
6. **WIZIQ**
7. **PREZI**
8. **MOODLE**

DEFINITION OF…..
THE ADVANTAGES AND DISADVANTAGES...
SIGN UP….
STEPS USING……
PROCEDURES OF…..
HOW TO USE……

REFERENCES

ACKNOWLEDGEMENT

First, we would like to give thanks for Allah's love and grace for us. Thanks to Allah for helping us and give us chance to finish this TUTORIAL E-Learning BASED on BLENDED LEARNING: BLOG, EDMODO, GOESMART, HOT POTATOES, QUIPPER, WIZIQ, PREZI and MOODLE. We also would like to say thank you to our college and My Tutor BILQIS. We also give thanks to all of our friends who give us support and much suggestion for this assignment.

This TUTORIAL is made in order to fulfill the assignment related to the use of sort of media in electronic learning, which in this case is using blog. We know that technology is going better longer, so it will probably influence all aspects of our life included educational development. The old learning is a conventional learning in the classroom. Whereas today, it has been updated into electronic learning, which will be discussed in this paper.

At last, we realize this assignment is not perfect, so critics and suggestion are needed to make this assignment better. Thank you.

Surabaya, Juni 2018

INTRODUCTION

Di era yang sangat modern ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi atau biasa disingkat IPTEK sudah menunjukkan perkembangan yang sangat signifikan khusunya di Indonesia, hampir semua kegiatan atau alat yang kita gunakan di dalam kehidupan sehari-hari menggunakan teknologi atau dunia digital.

Di dalam dunia pendidikan guru dituntut untuk mengenal dan memanfaatkan teknologi sebagai sarana atau media untuk belajar mengajar di sekolah agar tidak dikatakan gaptek (gagap teknologi), penggunaan media komputer untuk mata pelajaran TIK saja tapi mencakup semua mata pelajaran dituntut untuk menggunakan media pembelajaran berbasis digital, di Blog, Edmodo, Goesmart, Hot Potatoes, Quipper, Wiziq, Prezi and Moodle ini bapak/ibu guru akan di manjakan dengan fitur-fitur yang terdapat di portal online ini seperti memberikan tugas kepada siswa dan bapak/ibu guru tidak perlu mengoreksi hasil belajar seperti halnya pembelajaran metode konvensional yang merepotkan dan menghabisakna waktu dan tenaga, ketika siswa selesai mengerjakan tugas di Blog, Edmodo, Goesmart, Hot Potatoes, Quipper, Wiziq, Prezi and Moodle maka otomatis hasil belajar atau nilai siswa akan di munculkan secara otomatis dan bisa di kontrol perkembangan siswa anda melalui akun bapak/ibu guru buat di Blog, Edmodo, Goesmart, Hot Potatoes, Quipper, Wiziq, Prezi and Moodle.

E-learning merupakan dasar dan konsekuensi logis dari perkembangan teknologi peserta ajar (learner atau murid) tidak perlu duduk dengan manis di ruang kelas untuk menyimak setiap ucapan dari seorang guru secara langsung. E-learning juga dapat mempersingkat jadwal target waktu pembelajaran, dan tentu saja menghemat biaya yang harus dikeluarkan oleh sebuah program studi atau program pendidikan.

Fasilitas belajar online yang diberikan Blog, Edmodo, Goesmart, Hot Potatoes, Quipper, Wiziq, Prezi and Moodle memberikan kemudahan kepada bapak/ibu guru disekolah, seperti memberikan tugas dan materi kepada siswa bapak/ibu tidak perlu mengoreksi hasil belajar siswa akan diperiksa oleh sistem yang ada di Blog, Edmodo, Goesmart, Hot Potatoes, Quipper, Wiziq, Prezi and Moodle ini, disamping kemudahan untuk guru layanan platfrom belajar online ini membangkitkan minat belajar siswa, siswa lebih senang dan antusisa dalam belajar. Jadi, anatara siswa dan guru sangat diuntungkan dengan layanan belajar online ini.

E – LEARNING

Definition of E-Learning

Saat ini pembelajaran dengan menggunakan tehnologi informasi dan komunikasi berkembang dengan cepat (Kahiigi et al., 2008). (Guri-Rosenbilt, 2005). Keragaman pembelajaran secara perspektif dengan menggunakan e-learning kadang-kadang kontradiksi (Mason & Rennie, 2006). Memiliki konsep yang berbeda tentang dengan e-learning, seperti pembelajaran berbasis komputer, pelatihan berbasis teknologi, dan pelatihan berbasis komputer, yang sebenarnya pembelajaran menggunakan e-learning pada pertengahan 1990-an (Friesen, 2009) atau pembelajaran online yang lebih baru

Pembelajaran E-learning difasilitasi dan didukung penggunaan teknologi informasi dan komunikasi'. Kegiatan ini mendukung pembelajaran e-learning (kombinasi pendekatan tradisional dan e-learning), sehingga pembelajaran yang disampaikan secara online. Belajaran dengan menggunakan kemajuan tehnologi adalah penting. Definisi Jisc e-learning dari http://www.jisc.ac.uk/elearning

Menurut Purbo & Hartanto, 2002, e-learning digunakan untuk mendukung upaya pembelajaran melalui teknologi internet. Oleh karena itu, e-learning lebih tepatnya sebagai upaya untuk menciptakan proses transformasi pengajaran dan pembelajaran di sekolah / universitas Anda menjadi bentuk digital yang dijembatani oleh teknologi internet.

Pembelajaran e-learning untuk menyampaikan bagian dari pelatihan jarak jauh. Pada awalnya pembelajaran e-learning dianggap kurang manusiawi dan kurang baik karena orang berpikir akan menghilangkan elemen manusia yang dibutuhkan beberapa pelajar, dengan seiring berjalannya waktu, teknologi telah berkembang, dan bisa belajar dengan menggunakan smartphone dan tablet di ruang/luar kelas serta menggunakan banyak desain interaktif yang membuat pembelajaran jarak jauh tidak hanya menarik bagi pengguna, tetapi sangat menarik dan berharga sebagai media pembelajaran. Membangun kemitraan dengan pelatihan yang berkualitas, dan menggabungkan tim teknis yang berdedikasi, Virtual College menyediakan pembelajaran terpadu yang lengkap, memberikan peluang dan kesempatan yang lebih baik kepada siapa pun untuk mengikuti pelatihan online ke tingkat berikutnya

KEUNTUNGAN DAN KERUGIAN E-LEARNING

Keuntungan:

1. Memberikan pengalaman yang bermakna dan menarik bagi peserta didik karena dapat berinteraksi langsung, sehingga pemahaman belajar akan lebih bermakna, mudah dipahami dan diingat.
2. Dapat meningkatkan tingkat pemahaman seseorang (retensi informasi) dari pengetahuan yang disampaikan, karena isinya beragam, menarik perhatian interaksi umpan balik langsung, dan interaksi e-learning.
3. Kerjasama dalam komunitas online dapat memfasilitasi transfer informasi, sehingga tidak ada kekurangan sumber belajar.
4. Pemeliharaan terpusat.
5. Hemat biaya, seperti transportasi atau buku.
6. Belajar dengan menggunakan internet perhatiannya terfokus pada pembelajaran.

Pendidikan tidak sepenuhnya tergantung pada guru, tapi juga pada siswa dimana siswa belajar mengeksplorasi sains melalui media teknologi informasi yang akan membentuk peserta didik belajar dan berkembang secara mandiri.

Bates dan Wulf (1996) mengatakan bahwa e-learning juga memiliki keuntungan sebagai berikut:

1. Meningkatkan interaksi pembelajaran (Meningkatkan interaktivitas)

   Jika dirancang dengan hati-hati, belajar melalui internet dapat meningkatkan tingkat interaksi pembelajaran antara peserta didik dengan materi pembelajaran, peserta didik dengan guru dan di antara siswa. Ini berbeda dengan pembelajaran konvensional. Dalam pembelajaran konvensional, ada peluang guru menyediakan waktu untuk diskusi. Kesempatan tanpa batas cenderung hanya didominasi oleh beberapa pembelajar yang responsif dan tidak memiliki rasa malu. Situasi seperti ini sejalan dengan pemikiran Margaret lotus (lotus, 2001) yang mengatakan bahwa "dalam ruang kelas yang nyata, beberapa siswa dapat mendominasi diskusi, dan individu yang pemalu tidak memiliki kesempatan. Bagi siswa yang kurang bersosialisai dengan temannya, mereka lebih nyaman belajar lewat on line. Dalam kegiatan pembelajaran, peserta didik dipisahkan satu sama lain merasa lebih bebas untuk mengekspresikan pendapat mereka karena merasa tidak ada pembelajar lain yang secara fisik mengamati dirinya sendiri, Melalui pembelajaran online, merasakan kebebasan untuk bertanya atau memberikan pendapat / pemikiran tanpa rasa takut di depan banyak orang yang disaksikan oleh gurunya, sehingga ada perasaan yang kondusif sehingga mendorong peserta didik untuk meningkatkan tingkat interaksi dalam kegiatan pembelajaran dan hasil belajar lebih optimal.

2. Memfasilitasi interaksi pembelajaran dari mana saja dan kapan saja (waktu dan tempat fleksibilitas). Sumber belajar yang dikemas dan tersedia untuk diakses oleh siswa melalui Internet, para pembelajar dapat berinteraksi dengan sumber belajar ini kapan saja dan di mana pun dia berada (Kerka, 2001; Wulf, 2001) sehingga menyelesaikan tugas tidak perlu menunggu sampai janji bertemu dengan guru, tidak perlu menunggu sampai ada waktu untuk guru untuk membahas tugas saat di inginkan. Melalui teknologi internet, peserta didik tidak harus terikat erat dengan waktu dan tempat untuk kegiatan pembelajarannya
3. Ini memiliki potensial yang lebih luas. Pembelajaran yang fleksibel, aktivitas belajar siswa dapat dijangkau melalui internet lebih luas, membuka Informasi yang diakses lebih luas dan lengkap, tidak dibatasi oleh waktu karena dapat dilakukan kapan saja. Seseorang dapat belajar melalui interaksi dengan sumber belajar yang telah dikemas secara elektronik dan mudah diakses melalui Internet, tidak hanya di ruang kelas atau sekolah, tetapi dapat dilakukan di rumah, di dalam ruangan, atau di tempat lain. Peluang belajar sangat terbuka lebar bagi siapa saja yang membutuhkannya.
4. Memfasilitasi penyempurnaan dan penyimpanan bahan ajar dalam pembaruan serta kemampuan yang dapat dicapai. Fasilitas yang tersedia dalam teknologi internet dan berbagai perangkat lunak terus berkembang memfasilitasi pengembangan pembelajaran secara elektronik. Demikian juga peningkatan atau materi pembelajaran dapat dilakukan secara berkala dengan cara yang lebih mudah sesuai dengan tuntutan perkembangan.

Memperbarui materi pembelajaran dapat dilakukan, dari peserta didik maupun pada penilaian guru. Keterampilan untuk pengembangan bahan pembelajaran elektronik untuk pengembangan bahan pembelajaran elektronik. Harus ada komitmen dari guru untuk secara teratur memantau perkembangan kegiatan pembelajaran dan memotivasi pembelajaran.

Kekurangan:

1. Salah satu ciri pembelajaran jarak jauh adalah membuat interaksi antara guru dengan peserta didik atau peserta didik dengan peserta didik lainnya
2. Teknologi adalah bagian penting dari pendidikan, tetapi jika difokuskan bukan pada aspek pendidikan, maka akan mengabaikan aspek pendidikan atau keterampilan pelajar.
3. Proses belajar dan mengajar lebih menekankan pada aspek pengetahuan atau psikomotor dan aspek afektif kurang diperhatikan.
4. Guru dituntut untuk mengetahui dan menguasai strategi, metode, atau teknik berdasarkan informasi pembelajaran dan teknologi komunikasi untuk peserta didik yang mungkin kurang dikuasai secara konvensional.

5. Proses belajar melalui e-learning menuntut pembelajar untuk belajar mandiri untuk memperoleh pengetahuan atau informasi dengan aksesnya sendiri dan tidak bergantung pada informasi dari guru.
6. Kelemahannya pembelajar tidak dapat memanfaatkan fasilitas karena tidak tersedia atau kelangkaan jaringan internet.
7. Keterbatasan perangkat lunak (software) masih tergolong mahal, maka perlu upaya untuk mendapatkan biaya perangkat lunak yang tidak mahal, misalnya berkolaborasi dengan pihak-pihak yang tertarik dengan pendidikan.
8. Jika fasilitas internet telah disediakan penuh dan tidak ada kendala, masalah akan timbul karena kurangnya pengetahuan dan kemampuan atau keterampilan mengoperasionalkan internet memanfaatkan secara optimal

IMPLEMENTATION OF E-LEARNING

Langkah-langkah untuk mengatur E-Learning sebagai berikut:

1. Strategi dalam pengembangan E-Learning adalah langkah awal yang harus dilakukan sebelum menjalankan E-Learning.

   Analisis→ harus diputuskan analisis yang cermat berdasarkan kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai dan kesiapan yang dimilikinya, baik dari segi sumber daya, biaya, infrastruktur dan budaya yang ada. Dari analisis ini akan muncul apa yang dapat dilakukan.

   Grand Design→Hasil analisis dalam langkah ini, lebih konkret. Desain utama dari sistem E-Learning yang akan dijalankan, tujuan E-Learning, desain sistem, mekanisme manajemen sumber daya manusia. Dibuat strategi untuk implementasi dan strategi E-Learning agar E-Learning dapat mencapai tujuan
2. Sumber Daya Manusia (SDM)

   Sumber Daya Manusia merupakan faktor yang sangat penting dalam implementasi E-Learning, perlu dipersiapkan sebelum E-Learning dijalankan. SDM menjadi kebutuhan untuk mencapai visi dan misi. Paradigma ini membawa konsekuensi, membutuhkan perubahan budaya kerja yang sesuai dengan kebutuhan untuk menjalankan E-Learning.

   Ketrampilan→ Pengelolaan Pembelajaran, implementasi E-Learning, infrastruktur E-Learning.

Implementasi teknologi E-Learning

Pemilihan teknologi→Ada proses implementasi untuk sistem E-Learning, pembuatan konten, teknologi untuk diskusi, presentasi: formulasi untuk teknologi dan sistem E-Learning, Kemampuan menggunakan teknologi, Pengembangan apa yang akan dilakukan.

Implementasi

Mewujudkan sistem E-Learning untuk pembelajaran, sosialisasi menggunakan sistem, baik dari segi akademik maupun infrastruktur

Manajemen

Pengelolaan sistem manajemen E-Learning untuk memastikan dapat berjalan dan digunakan dengan baik, juga pembuatan sistem untuk mengantisipasi gangguan pada sistem

Sistem Peluncuran

Penerapan e-learning perlu memperhatikan seperti keterampilan guru dan siswa. Di beberapa sekolah ada beberapa guru yang mulai menerapkan pembelajaran e-learning. Tetapi masih ada juga guru yang tidak menggunakan E-learning sebagai alat bantu belajar.

BLOG

DEFINISI E-LEARNING DAN BLOG

E-learning merupakan pembelajaran yang menggunakan media elektronik, pengembangan TIK (Informasi, Komunikasi, dan Teknologi). Michael (2013: 27): Pembelajaran disusun dengan tujuan menggunakan sistem elektronik untuk mendukung proses pembelajaran

Chandrawati (2010)→Distance learning process by combining the principles in the process of learning with technology

Ardiansyah (2013)→Learning system used as a tool for teaching and learning process is carried out without having to meet directly between teachers and students

Jaya Kumar C. Koran (2002)→E-learning as any teaching and learning using electronic circuits (LAN, WAN, or Internet) to deliver learning content, interaction, or guidance.

Dong (Kamarga, 2002)→E-learning as asynchronous learning activities through the device electronic computers obtain learning materials that fit their needs.

Rosenberg (2001)→E-learning refers to the use of Internet technology to transmit a series of solutions that improve the knowledge and skills

Darin E. Hartley [Hartley, 2001]→E-learning is a type of learning that allows the teaching materials to students using the Internet media is unacceptable, Intranet or other computer network media .

LearnFrame.Com dalam Glossary of eLearning Terms [Glossary, 2001]→E -Learning is an education system that uses an electronic application to support teaching and learning with the Internet media, computer networks, as well as stand-alone computer

Media yang digunakan dalam E -Learning

a. Situs web mudah digunakan tanpa diminta untuk memahami bahasa, di mana seseorang dengan cepat memposting pikirannya sendiri dan berinteraksi dengan orang lain.

b. Situs web ditulis sesuai dengan waktu, ditampilkan dalam kronologi terbalik pengiriman dan ada fasilitas komentar yang memungkinkan komunikasi, diskusi, bahkan perdebatan di antara pengunjung ke blog dengan pemilik blog

c. Aplikasi web diterbitkan sebagai posting pada halaman web publik biasanya dapat diakses oleh semua pengguna internet sesuai dengan topik dan tujuan pengguna.

KEKURANGAN E-LEARNING DAN BLOG

Menurut Nursalam (2008: 140) adalah:

a. Kurangnya interaksi antara guru dan siswa atau antara siswa itu sendiri.

b. Kecenderungan mengabaikan aspek akademik dan menjadikan aspek pertumbuhan komersial.

c. Proses belajar mengajar cenderung mengarah pada pelatihan daripada pendidikan.

d. Peran berubah yang awalnya menguasai pembelajaran konvensional.

e. Dituntut untuk mengetahui teknik-teknik pembelajaran menggunakan ICT (Informasi, Komunikasi, dan Teknologi).

f. Tidak semua fasilitas internet yang tersedia

g. Kurangnya sumber daya manusia yang mengendalikan internet.

h. Kurangnya penguasaan dalam bahasa komputer. Peserta didik bisa frustrasi jika tidak dapat mengakses grafik, gambar, dan video karena peralatan yang tidak memadai.

j. Peserta didik merasa terisolasi.

KEUNTUNGAN E-LEARNING DAN BLOG

L. Tjokro (2009: 187), berpendapat E-learning memiliki banyak kelebihan, yaitu:

a. Lebih mudah menggunakan fasilitas multimedia dalam bentuk gambar, teks, animasi, suara, dan video.

b. Jauh lebih efektif dalam biaya, tidak membutuhkan instruktur, tidak membutuhkan audiens, bisa di mana saja dan kapan saja.

c. Jauh lebih kompak, tidak banyak kelas formalitas, langsung pada subjek, sesuai kebutuhan.

d. Tersedia 24 jam / hari - 7 hari / minggu, bahwa penguasaan materi tergantung pada semangat dan daya serap siswa, dapat dipantau, dapat diuji dengan E-test.

Triluqman (2007) menyarankan beberapa keberuntungan E-Learning yaitu:

a. Ketersediaan fasilitas guru dan siswa dapat berkomunikasi dengan mudah melalui fasilitas internet.

b. Pendidik dan peserta didik dapat menggunakan bahan ajar atau pembelajaran yang terstruktur dan terjadwal.

c. Peserta didik dapat mempelajari bahan ajar kapan dan di mana saja

d. Jika siswa membutuhkan informasi tambahan yang berkaitan dengan materi yang telah ia pelajari, ia dapat mengakses di Internet.

e. Mengubah peran peserta didik yang pasif menjadi aktif.

f. Relatif lebih efisien.

Keuntungan menggunakan blog di e-learning:

a. Tingkatkan kompetensi dan kualitas seorang guru, dengan blog, guru dapat menulis apa pun tentang kegiatan di sekolah.

b. Jadilah cermin evaluasi diri. Karena tulisan-tulisan tersebut juga dikomentari oleh banyak orang dengan sudut pandang yang berbeda, sehingga komentar dapat digunakan untuk belajar memahami karakter orang dan perspektif seseorang dalam mengatasi suatu masalah.

c. Blog dapat digunakan sebagai media pembelajaran karena bahan ajar akan disediakan di sekolah yang nampak sebagai halaman web.

d. Setiap tujuan yang berhasil didokumentasikan, diberikan penghargaan dalam bentuk umpan balik, pengakuan, pujian dan bahkan kritik terhadap apa yang berhasil mereka dokumentasikan.

e. Ganti kelas terbatas waktu dan ruang fisik, sehingga proses pembelajaran dapat dilakukan dengan lebih fleksibel.

f. Cara efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa. Para siswa kemudian dapat melakukan blog-walking ke blog dan kegiatan belajar dapat menjadi lebih menyenangkan

KEUNGGULAN PELAKSANAAN E-LEARNING

Pranoto, dkk (2009: 309) adalah:

a. Penggunaan e-learning dapat meningkatkan kemampuan pemahaman siswa tentang materi.

b. Meningkatkan partisipasi aktif siswa

c. Meningkatkan kemampuan siswa dalam belajar mandiri

d. Meningkatkan kualitas materi dan pelatihan guru

e. Meningkatkan kemampuan menampilkan informasi menggunakan peralatan teknologi informasi

Smaratungga (2009) mengatakan

Siswa→e-learning untuk mengembangkan fleksibilitas belajar, artinya dapat mengakses materi setiap waktu dan terus menerus. Dapat berkomunikasi dengan instruktur mereka setiap saat

Guru

a. lebih mudah melakukan penyelesaian materi yang menjadi tanggung jawabnya sesuai dengan pembaruan teknologi.

b. Dapat menambah ilmunya karena banyak waktu istirahat.

c. Dapat mengontrol aktivitas siswa.

d. Dapat memeriksa apakah siswa telah latihan setelah mempelajari suatu topik

e. Memeriksa jawaban siswa dan membiarkan mereka tahu hasilnya.

A. W. Bates (Bates, 1995) dan K. Wulf (Wulf, 1996), menggunakan blog sebagai media dalam e-learning adalah:

a. Meningkatkan standar interaksi pembelajaran antara siswa dan guru

b. Siswa yang pemalu memiliki peluang untuk bertanya atau menyatakan tanpa merasa tertekan dengan teman sekelas mereka. (Loftus, 2001).

c. Materi yang dikemas secara elektronik dapat diakses oleh siswa dari internet, mereka dapat berinteraksi dengan sumber ini di mana saja dan kapan saja. (Dowling, 2002).

d. Dengan fleksibilitas waktu dan tempat, jumlah siswa yang dapat dijangkau oleh aktivitas e-learning mungkin lebih tinggi dan lebih luas.

e. Membantu menyelesaikan materi. Fasilitas yang tersedia dalam teknologi dan perangkat lunak lain dapat mempermudah pengembangan

CARA MELAKSANAKAN BLOG SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN E-LEARNING

Ada beberapa cara digunakan guru dan siswa dalam menggunakan blog sebagai media pembelajaran untuk menciptakan variasi belajar siswa. Metode ini berfokus pada peran guru sebagai fasilitator pembelajaran, aktif dalam mencari informasi dari banyak sumber, dan peran siswa sebagai pembelajar. Oleh karena itu, ada beberapa cara dalam menggunakan blog untuk meningkatkan kualitas guru dan siswa:

a. Memperkenalkan blog ke guru

Belajar menggunakan blog sebagai media e-learning untuk diterapkan di sekolah. Guru harus memiliki akun blog untuk dapat menggunakan fasilitas di dalam blog, Mengikuti seminar atau lokakarya membuat dan menggunakan blog, sehingga guru akan memiliki akun sendiri yang terdiri dari materi yang dapat diunduh oleh siswa dan semua orang.

b. Guru dan siswa menggunakan blog

Fasilitas internet dapat digunakan sebaik mungkin untuk diterapkan. Karena mereka memiliki banyak waktu dan dapat menangani blog dengan baik.

Keuntungannya siswa memiliki semangat yang lebih dalam saat bersaing di antara rekan mereka. Tidak hanya siswa yang berkompetisi, tetapi guru juga bersaing dengan teman-teman mereka. Guru akan menemukan blog temannya yang lain kemudian dia dapat belajar dari blog tersebut untuk membuatnya lebih baik. Siswa dan guru juga dapat berkomunikasi secara tidak langsung menggunakan kotak komentar. Setiap materi yang ditampilkan di kelas diunggah oleh guru, sehingga siswa mungkin dapat mengunduhnya setiap saat untuk belajar. Selain itu, beberapa latihan atau tugas dapat diupload supaya siswa mudah mengakses. Oleh karena itu, pembelajaran akan menjadi lebih menarik, menarik, maksimal, dan mudah dipahami karena sesuai dengan kemampuan rata-rata siswa.

Well, here are given some ways to lead you making your blogspot account:

1. Open link on blogger.com dan Fill all columns inside the blogger, by fulfilling on :
   a. Your first and last name; Email address; Password for twice; Year/month/date of birth
   b. Sex; Phone number (it can be whether filled or not, but it is recommended to be filled for anticipating some troubles later); Email for anticipating as the phone number does
   c. Fill the verification number; Give a "check" to ensure that you are agree to the blog's rules
2. Click on the button "next step" or take your profile picture first before going to your main blog
3. You have had a blogger account, but you have not had a blogspot account, so click on button "return to blogger"
4. Click on the button "continue to blogger" to make your own blogspot address. You can find it on the top left to make a new blog by clicking "new blog"
5. If you have suited with your blogspot address, click on "create blog" button

Pengertian, Manfaat, Fitur-Fiturnya Wajib Diketahui

Semakin berkembangnya teknologi informasi yang didukung dengan kehadiran internet dengan memiliki dampak positif, diantaranya dimudahkannya proses belajar mengajar antara mahasiswa dengan dosen. Berbagai macam website, aplikasi, dan bahkan media sosial dibuat untuk tujuan ini. Salah satunya adalah Edmodo, sebuah jaringan sosial yang terbukti sangat membantu jutaan guru dan murid dalam melakukan proses belajar mengajar.

Edmodo memiliki manfaat yang sangat luas sebagai jaringan sosial antara guru dan murid yang dapat dipantau pula oleh orang tua. Apalagi didukung dengan berbagai fitur canggih yang membuat proses belajar mengajar lebih efektif, efisien, dan terorganisir, seperti misalnya fitur polling, gradebook, quiz, file and links, library, assignment, award badge, dan parent code.

Pengertian Edmodo

Edmodo pertama kali dikembangkan pada akhir tahun 2008 oleh Nic Borg dan Jeff O'hara dan Edmodo merupakan program e-learning yang menerapkan sistem pembelajaran yang mudah, efisien sekaligus lebih menyenangkan. Edmodo menjadi salah satu jaringan sosial yang paling cepat berkembang di tahun 2011 awal, terbukti dengan adanya sekitar 1 juta pengguna di dalamnya. Hanya beberapa bulan kemudian, pengguna bertambah menjadi 7 juta orang dan akhirnya pada tahun 2015, terdapat 50 juta pengguna Edmodo yang berasal dari berbagai belahan dunia.

Edmodo dirancang untuk membuat siswa bersemangat belajar di lingkungan yang lebih akrab. Guru dapat melanjutkan diskusi kelas online, memberikan polling untuk memeriksa pemahaman siswa, dan lencana penghargaan kepada siswa secara individual berdasarkan kinerja atau perilaku, memudahkan untuk melacak kemajuan siswa. Semua nilai dan rencana belajar ditugaskan atau diberikan melalui Edmodo disimpan dan mudah diakses. Guru bisa mendapatkan masukan dari ruang kelas melalui interaksi siswa untuk kuis, tugas, dan posting diskusi yang menangkap pemahaman, kebingungan, atau kesulitan siswa. Edmodo menyediakan cara yang aman dan mudah untuk membangun kelas virtual berdasarkan pembagian kelas layaknya di sekolah. Desain tampilan yang dimiliki Edmodo hampir sama dengan desain tampilan Facebook, dapat mengirim nilai, tugas, maupun kuis untuk siswa/ mahasiswa dengan mudah, proses belajar mengajar antara murid dan guru yang semakin dimudahkan, dapat saling berdiskusi dengan guru-guru lainnya yang berada di belahan dunia lain, berbagi pengalaman mengajar. Dalam penggunaan Edmodo, terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan seperti kode khusus untuk setiap kelas/ grup. Jika siswa ingin bergabung pada suatu grup, maka siswa terlebih dahulu mengetahui kode khusus grup tersebut.

Artikel Terkait:

- Cara mudah membuat akun email di gmail dan yahoo
- Cara main COC di PC atau laptop dengan mudah
- Cara menghapus akun instagram sementara atau permanen
- Pengertian dan fungsi HTML yang perlu diketahui

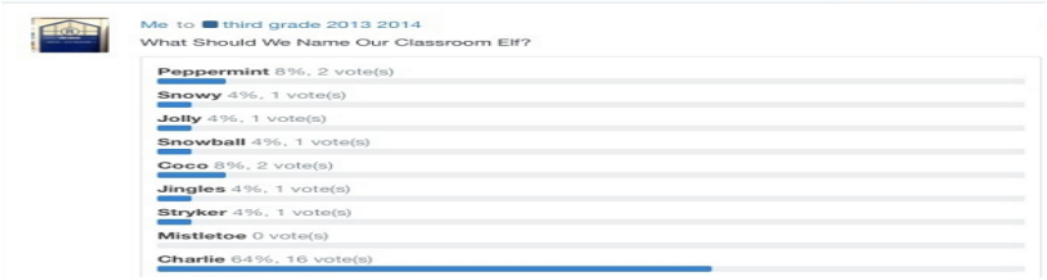
Manfaat Edmodo untuk Pembelajaran

1. Merupakan wahana komunikasi dan diskusi yang efiesien untuk para guru dan murid.
2. Siswa satu dengan siswa lainnya dapat dengan mudah berinteraksi dan berdiskusi dengan pantauan langsung dari gurunya.
3. Mempermudah komunikasi antara guru, murid sekaligus orang tua murid.
4. Sebagai sarana yang tepat untuk ujian maupun quiz.
5. Guru dapat memberikan bahan ajar seperti pertanyaan, foto, video pembelajaran kepada murid dengan mudah, murid juga dapat mengunduh bahan ajar tersebut
6. Orang tua murid dapat memantau kegiatan belajar anaknya dengan mudah.
7. Mempermudah guru dalam memberikan soal dari mana saja dan kapan saja.

Fitur-Fitur yang Terdapat pada Edmodo

Terdapat banyak sekali fitur-fitur yang ditawarkan Edmodo untuk menunjang proses pembelajaran. Berikut fitur-fitur yang terdapat pada Edmodo:

1. Polling



Polling merupakan salah satu fitur yang dapat di gunakan oleh guru, biasanya di gunakan oleh guru untuk mengetahui tanggapan siswa mengenai hal tertentu. Fitur ini merupakan cara yang baik untuk mendapatkan feedback mengenai sebuah event yang baru saja terjadi. Tugas Polling dapat digunakan untuk membuat para murid memahami makna ilmu yang baru dipelajari. Untuk menggunakan fitur polling, lakukan langkah-langkah berikut:

a. Pada halaman grup yang Anda miliki, klik "*Poll*" di toolbar bagian atas.

b. Ketik pertanyaan yang akan dijadikan polling pada bagian kotak "*Question*".
c. Ketik pilihan jawaban yang ingin Anda berikan untuk dipilih murid pada kotak "*Answer*". Jika ada lebih banyak jawaban untuk dipilih, Anda tinggal menambah jawaban tambahan dengan meng-klik "*Add* Answer".
d. Ketik nama murid, guru, atau grup tujuan yang Anda ingin menjawab polling tersebut.
e. Anda bisa memilih untuk "Send Now" (jika ingin dikirimkan saat itu juga) atau "Send *Later*" (jika ingin dikirimkan nanti pada waktu tertentu (besok, besok lusa, dll), atau istilahnya dijadwalkan).

2. Gradebook

Fitur gradebook mirip seperti catatan nilai siswa. Dengan fitur ini, guru dapat memberi nilai kepada siswa secara manual maupun otomatis. Fitur ini juga memungkinkan seorang guru untuk memanajemen penilaian hasil belajar dari seluruh siswa.

Penilaian tersebut juga dapat diexport menjadi file. Pada fitur Gradebook, guru memegang akses penuh pada fitur ini sedangkan siswa hanya dapat melihat rekapan nilai dalam bentuk grafik dan penilaian langsung. Fitur gradebook sangat membantu untuk membuat catatan nilai yang terorganisir dengan cepat. Guru dapat dengan mudah menambahkan periode penilaian pada Progress Book, menambahkan tugas dan nilai menggunakan komputer, dan kemudian memantau nilai-nilai dari tiap murid dengan mudah. Data yang terorganisir juga membuat guru lebih mudah memantau progress tiap-tiap murid, kemajuannya dalam proses belajar, serta peringkat murid di sebuah kelas.

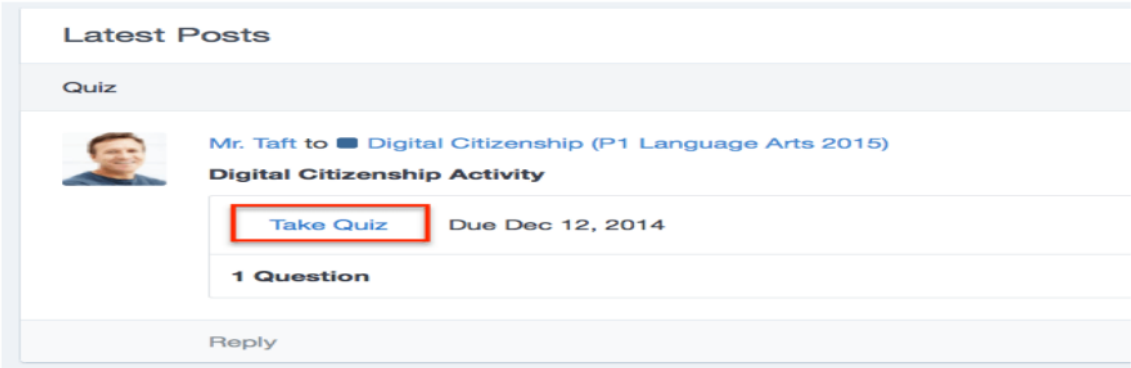
3. File and Links

Fitur ini berfungsi untuk mengirimkan note dengan lampiran file dan link. Biasanya file tersebut ber-ekstensi .doc, .ppt, .xls, .pdf. Sewaktu-waktu, ketika menjelaskan sesuatu, terkadang guru membutuhkan tambahan materi seperti gambar agar murid dapat lebih memahami pelajaran yang diberikan. Disinilah gunanya fitur File dan Links yang ada pada Edmodo. Hanya dalam

waktu singkat, guru dapat mengunggah gambar, video, teks, atau apapun yang menurutnya dapat meningkatkan rasa keingintahuan murid ketika belajar.

Jika suatu tambahan materi tersebut sudah tersimpan di dalam komputer, maka guru dapat menggunakan fitur file untuk mengunggahnya agar dapat dilihat murid. Sementara jika tambahan materi tersebut masih berada di dalam website tertentu dan ukurannya cukup besar untuk diunduh, guru dapat memberikan link yang dapat diakses siswa untuk memahami suatu pelajaran.

4. Quiz



Fitur Quiz hanya dapat dibuat oleh guru, sedangkan siswa tidak mempunyai akses untuk membuat quiz. Mereka hanya bisa mengerjakan soal quiz yang diberikan oleh guru. Quiz digunakan oleh guru untuk memberikan evaluasi online kepada siswa berupa pilihan ganda, isian singkat maupun soal uraian, quiz pun terasa lebih mengikuti perkembangan zaman, karena guru dapat membuat sebuah quiz dengan menyisipkan gambar atau bahkan video sebagai bahan pelengkap pertanyaan quiz. Guru juga dapat menyimpan pertanyaan quiz dalam Library pada edmodo, sehingga di kemudian hari dapat digunakan lagi di kelas selanjutnya. Setelah mengerjakan quiz, murid pun dapat mengetahui hasilnya dengan cepat dan dapat melakukan *Retake quiz* jika dirasa nilainya masih kurang.

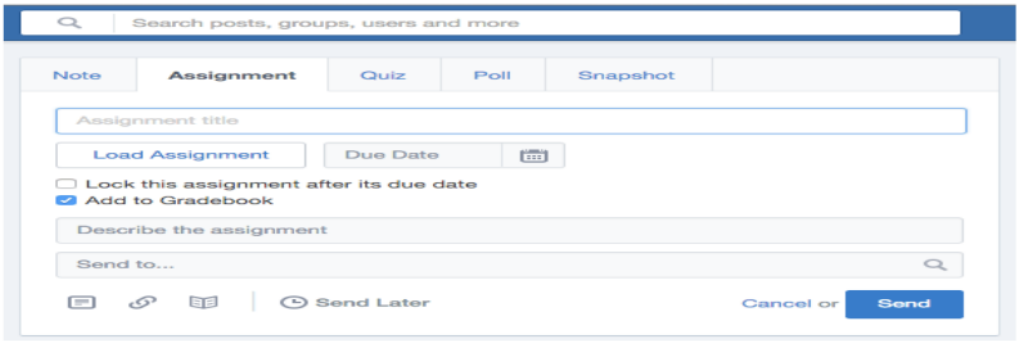
5. Library

Guru dapat mengunggah bahan ajar seperti materi, presentasi, gambar, video, sumber referensi, dan berfungsi sebagai wadah untuk menampung berbagai file dan link yang dimiliki oleh guru maupun murid, sangat berguna untuk para guru yang kewalahan memiliki ratusan file di komputer sekolah, yang berguna sebagai materi pembelajaran. Library Edmodo menyediakan kapasitas tanpa batas yang membuat setiap guru mampu menyimpan, mengurutkan, membagi, dan mengorganisir berbagai macam dokumen hanya dalam satu akun, juga dapat diakses dimanapun dan dibagikan dengan guru-guru lainnya.

6. Assignment

Fitur ini digunakan oleh guru untuk memberikan tugas kepada murid secara online. Kelebihan dari fitur ini yaitu dilengkapi dengan waktu deadline, fitur attach file yang memungkinkan siswa untuk mengirimkan tugas secara langsung kepada guru dalam bentuk file document (pdf, doc, xls, ppt), dan juga tombol "*Turn in*" pada kiriman assignment yang berfungsi menandai bahwa siswa telah menyelesaikan tugas mereka, juga dapat lebih dimudahkan perannya. Assignment atau tugas yang sebelumnya pernah diberikan pada murid di periode sebelumnya, bisa kembali diberikan pada murid di periode berikutnya.

Tugas untuk murid ini bisa disimpan di Library untuk digunakan kembali di masa depan, sehingga tidak terbuang atau tercecer begitu saja. Sesama guru juga dapat saling berbagi materi tugas yang diberikan pada murid sehingga tugas lebih bervariasi.



7. Award Badge

Untuk memberikan suatu penghargaan kepada siswa atau grup, biasanya guru menggunakan fitur award badges ini. Badge yang diberikan tentunya akan menunjukkan track record positif murid. Guru dapat dengan mudah menyediakan badge untuk murid-murid berprestasi yang telah mengerjakan quiz dan tugas lainnya dengan hasil sangat baik.

Badge ini juga dapat menjadi motivasi bagi murid untuk mengerjakan berbagai tugas dengan baik. Adanya penghargaan membuat seseorang lebih bersemangat untuk mengerjakan sesuatu. Guru pun dapat mengatur juga untuk memberikan badge untuk beberapa murid sekaligus. Sayangnya, badge hanya dapat diberikan dari guru oleh murid, tidak untuk sesama guru lainnya. Walaupun begitu, beberapa Badge Edmodo diberikan otomatis kepada guru, misalnya jika guru tersebut adalah guru pertama dari suatu sekolah yang bergabung dengan Edmodo.

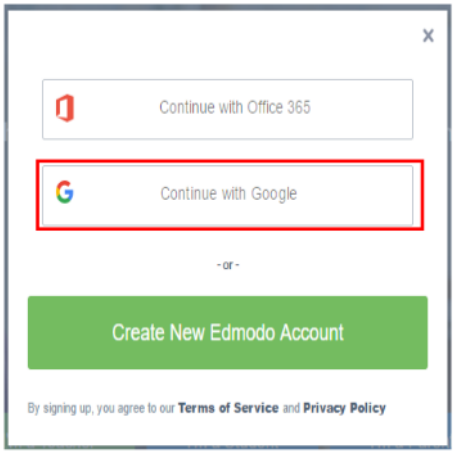
8. Parent Code

Setiap kali seorang murid membuat akun student di Edmodo, murid tersebut otomatis juga akan mendapatkan sebuah Parent Code unik yang dapat digunakan oleh orang tuanya untuk juga membuat akun khusus orang tua. Setiap orang tua hanya membutuhkan satu *Parent Account*, yang dapat memantau semua grup yang diikuti oleh murid. Jika sepasang orang tua memiliki lebih dari satu anak, orang tua tersebut hanya membutuhkan satu buah akun yang dapat memantau proses belajar semua anaknya hanya dari satu akun tersebut.

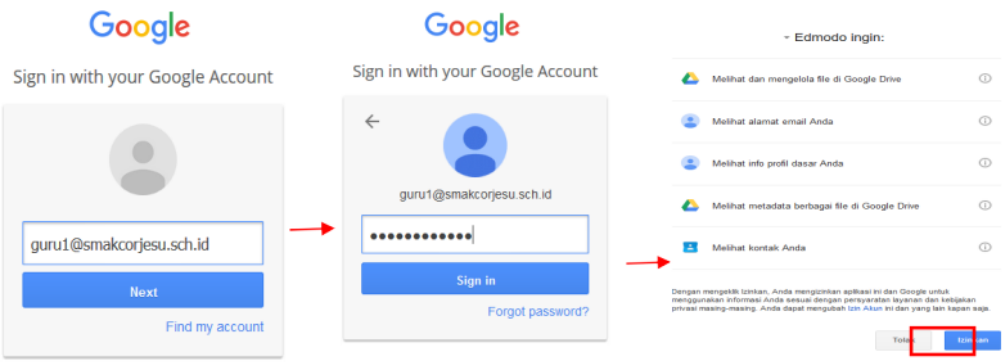
Dengan fitur ini, orang tua murid dapat memantau aktifitas belajar yang dilakukan anak-anak mereka. Untuk mendapatkan kode tersebut, orang tua murid dapat mendapatkannya dengan mengklik nama kelas/ grup anaknya di Edmodo atau dapat memperolehnya langsung dari guru.

SIGN UP EDMODO

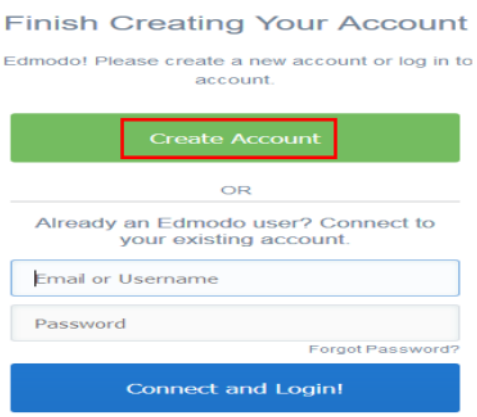
1. Buka www.edmodo.com di browser Anda. Terdapat 3 pilihan keanggotaan. Pilih **I'm a Teacher**. Pilih **Lanjutkan dengan Google**.

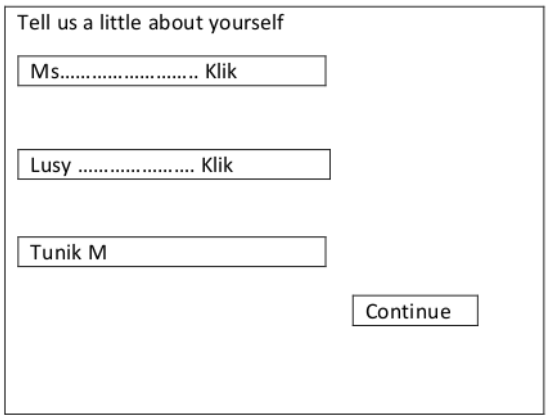


2. Isi dengan akun GAfE Anda. Pilih **Next**. Masukkan password Anda. Pilih **Sign in**. Edmodo akan meminta izin akses ke Drive Anda. Klik **Izinkan**.

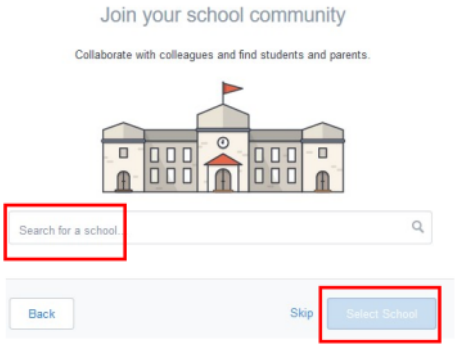


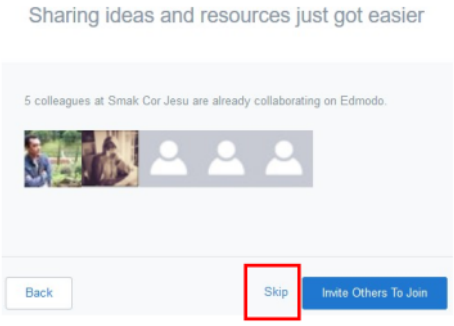
3. Pilih **Create Account**. Isi kolom yang disediakan dengan panggilan Anda, nama awal, dan nama akhir. Jika sudah, klik **Continue**.



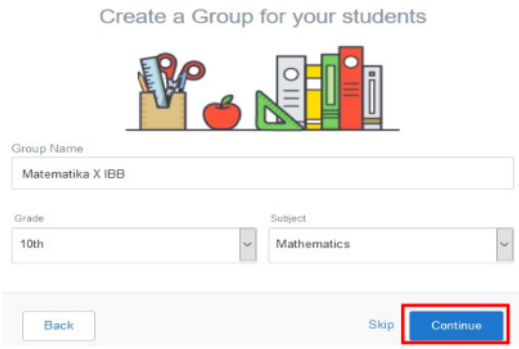


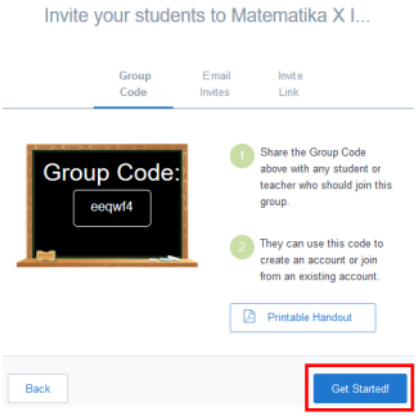
4. Masukkan nama sekolah Anda, …….SMAN 5. Pilih **Select School.** Pilih **Skip**.





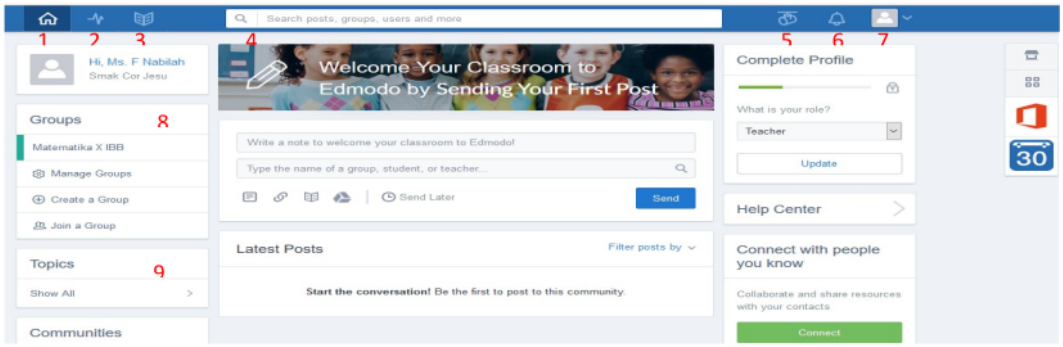
5. Buat kelas pertama Anda. Isi **Group Name** dengan nama kelas Anda. Pilih **Grade** dengan tingkatan kelas. **Pilih Subject** sesuai mata pelajaran yang Anda ampu. Jika sudah, klik **Continue**. Klik **Get Started**. Kelas Pertama siap





Pengenalan Dashboard

Home

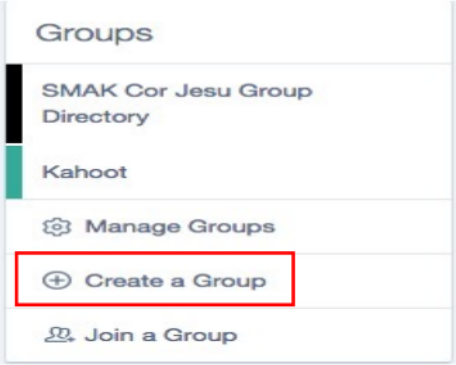


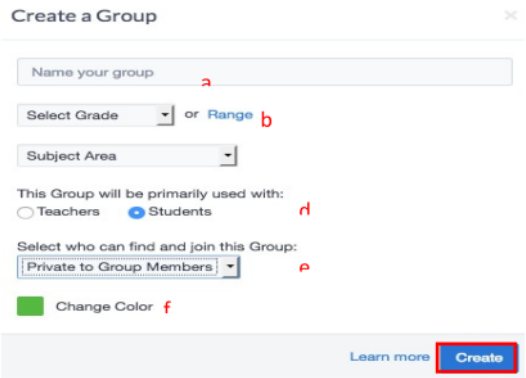
1. Home berguna untuk kembali ke halaman utama. Menampilkan time line.
2. Progress adala fitur untuk memantau kemajuan siswa dalam mengerjakan tugas.
3. Library adalah tempat segala materi belajar dan kuis Anda disimpan.
4. Search adalah fitur untuk mencari hal yang berkaitan dengan postingan, grup, dan pengguna.
5. Spotlight adalah aplikasi tambahan Edmodo. Ada yang berbayar, ada yang gratis.
6. Notification adalah tempat segala pemberitahuan terbaru tentang aktivitas kelas yang Anda kelola.
7. Account adalah tempat pengaturan akun guru. Anda dapat mengatur foto profil, ubah password, dan lain---lain.
8. Groups adalah tempat segala grup dikelola dan ditampilkan.
9. Topics adalah fasilitas dari Edmodo yang memungkinkan kita untuk mengikuti satu topik tertentu.

Membuat Kelas Baru

Sebenarnya di Edmodo tidak dikenal namanya kelas. Edmodo menyebutnya dengan Group. Cara untuk membuat grup baru, sebagai berikut:

1. Di bagian dashboard sebelah kiri, **Groups**, pilih **Create a group**. Isi form yang diminta. Jika sudah, klik **Create**.

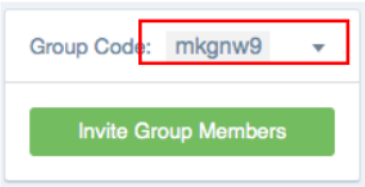




Nama grup Anda

a. Kelas
b. Mata pelajaran
c. Tujuan grup, apakah ditujukan untuk guru ataukah untuk murid?
d. Fitur untuk mengatur siapa yang dapat menemukan dan bergabung dengan grup
e. Warna dapat diubah, untuk membedakan dengan kelas yang lainnya.

2. Jika berhasil, Edmodo akan menampilkan kode grup Anda. Silahkan bagikan kode grup tersebut pada siswa. Siswa yang tidak mempunyai kode kelas, tidak dapat bergabung. Jika tidak ada kode kelas yang muncul, silahkan masuk ke kelas tersebut, lihat di bagian kanan atas, kode kelas ditampilkan di situ.



Posting di Kelas

Edmodo memberikan berbagai fasilitas untuk membudahkan guru membuat konten.

Beberapa fasilitas tersebut:

Note

Note berguna bagi guru untuk berbagi catatan dengan siswa. Guru dapat memberikan pengumuman dan catatan kecil terkait materi pelajaran. Ketika membuat Note, guru dapat juga memberi lampiran berupa link, file yang diunggah dari komputer, atau file dari Drive.

Cara membuat Note:

1. Pilih kelas. Daftar kelas tertampil di dashboard sebelah kiri. Klik kelas tersebut. Misal, saya ingin membuat Note di kelas BK XI IPA 1, maka saya klik kelas t.

2. Akan muncul dashboard kelas.

a. Pilih **Note**.

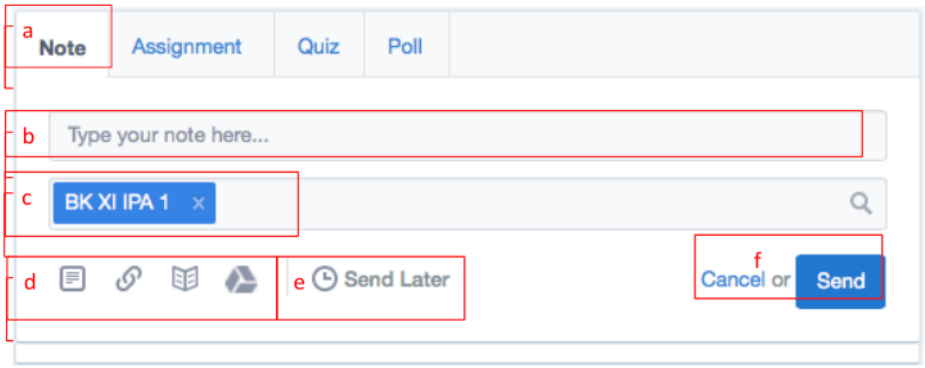
b. Ketikkan catatan atau pengumuman yang ingin Anda buat.

c. Jika ingin membuat pengumuman ke beberapa kelas sekaligus, silahkan tambahkan kelasnya.

d. Anda dapat melampirkan file atau link.

e. Klik **Send Later** jika Anda ingin menjadwalkan note tersebut untuk tanggal dan jam tertentu

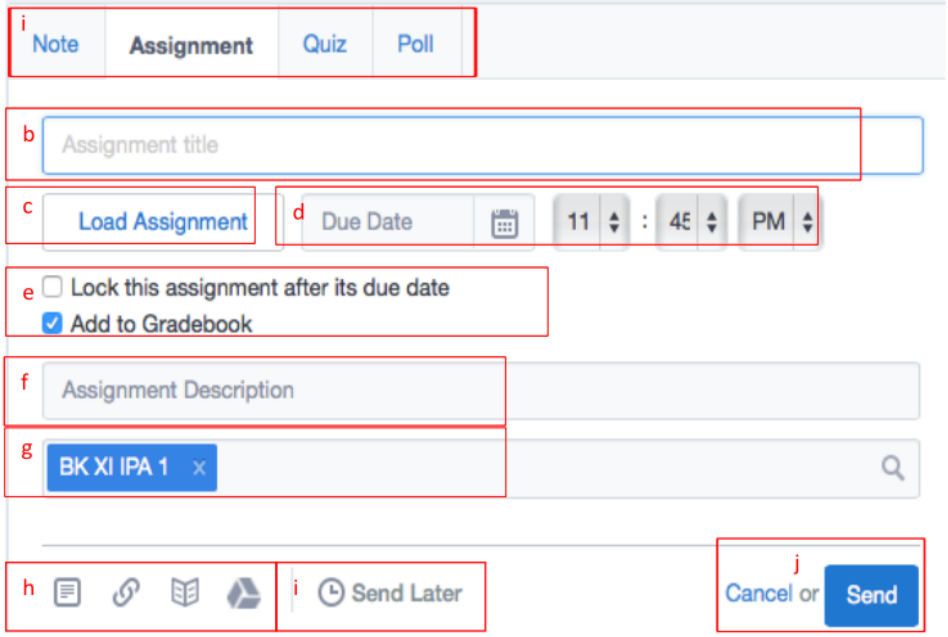
f. Klik **Send** untuk mengirim.



Assignment

Assignment adalah fasilitas untuk memberi tugas pada siswa. Assignment dapat diatur kapan batas terakhir siswa mengumpulkannya.

1. Pilih kelas. Daftar kelas tertampil di dashboard sebelah kiri. Klik kelas tersebut. Misal, saya ingin membuat Note di kelas BK XI IPA 1, maka saya klik kelas tersebut. Klik



a. Klik Assignment.
b. Beri judul tugas yang ingin dibagikan pada siswa.
c. Jika sebelumnya Anda telah mempunyai tugas yang telah diposting di kelas lain, Anda dapt menggunakannya kembali melalui fasilitas ini.
d. Anda dapat menentukan tanggal dan jam pengumpulan tugas siswa.
e. Pada bagian ini, Anda dapat menentukan apakah siswa tetap dapat mengumpulkan jawaban meski masa pengumpulan tugas telah lewat. Jika iya, centang **Lock thiss assigment after its due date**. Selain itu, Anda dapat juga memilih, apakah nilai ini akn masuk buku penilaian atau tidak. Jika iya, maka centang **Add to Grade book**.

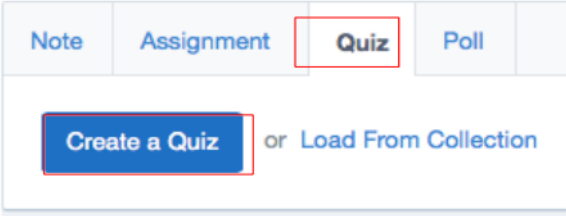
Quiz

Quiz adalah fasilitas yang disediakan oleh Edmodo untuk membuat berbagai soal dan pertanyaan untk siswa. Terdapat 5 jenis soal yang disediakan, yaitu pilihan ganda, Benar salah, jawaban pendek, mengisi titik-titik, dan mencocokkan. Dalam satu Quiz, dapat berisi berbagai jenis soal. Misal no 1-5 Guru ingin multiple choice, 6-10 soal benar salah.

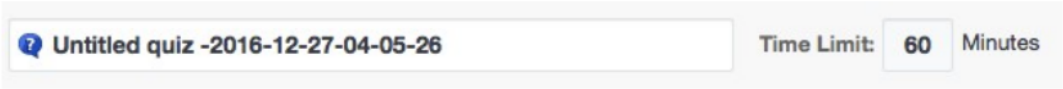
Jika Anda pernah membuat satu Quiz, maka Quiz tersebut akan otomatis tersimpan dan dapat digunakan di kelas lainnya.

Cara membuat Quiz:

1. Buka dashboard Edmodo Anda. Pilih **Quiz**. Pilih **Create a Quiz**.

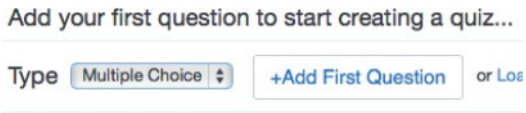


2. Beri judul Quiz. Ganti tulisan Untitled Quiz dengan judul Quiz Anda. Tentukan berapa lama waktu pengerjaannya.

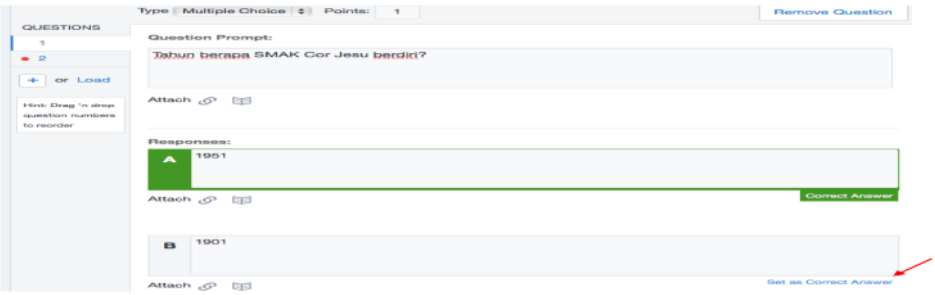


Multiple Choice

1. Pilih **Multiple Choice**. Klik **Add First Question**.

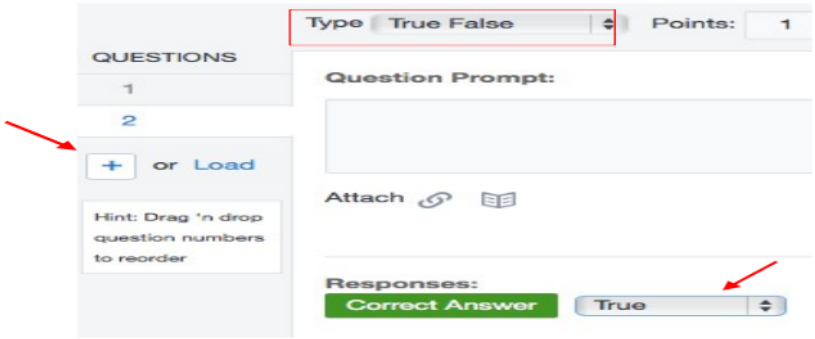


2. Pertanyaan di kolom Question Prompt. Isikan pilihannya di kolom responses. Anda dapat mengubah jawaban benar dengan cara klik set as correct answer.



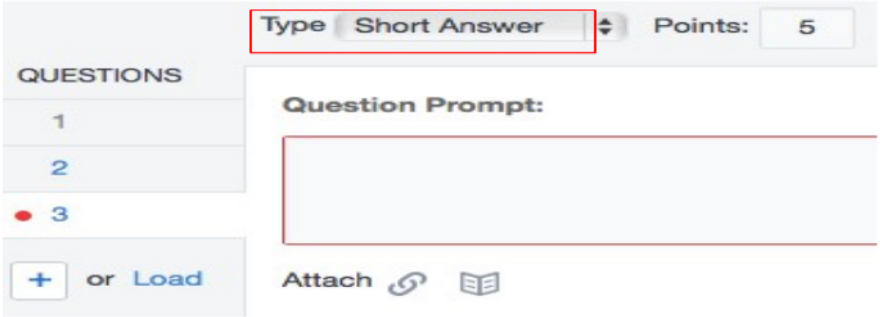
True False

Untuk menambahkan soal true false, klik tanda tambah di sebelah kiri atas. Jika sudah menjadi nomor 2, maka pilih tipe soal menjadi **True False**. Isi pertanyaan di kolom yang disediakan. Pada bagian response, pilih jawaban yang benar, true atau false.



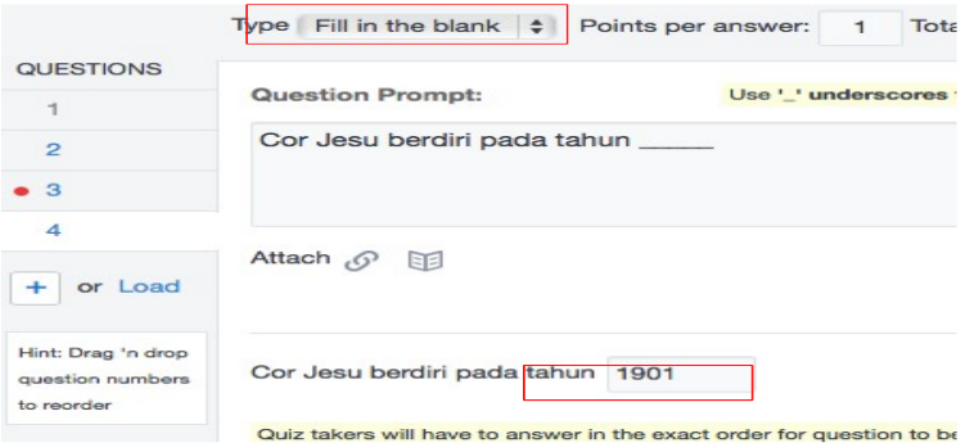
Short Answer

Untuk menambahkan soal short answer, klik tanda tambah di sebelah kiri atas. Jika sudah menjadi nomor 3, maka pilih tipe soal menjadi **Short Answer**. Isi pertanyaan di kolom yang disediakan. Untuk penilaian, dibutuhkan moderasi guru utnuk mengetahui benar salahnya jawaban siswa.



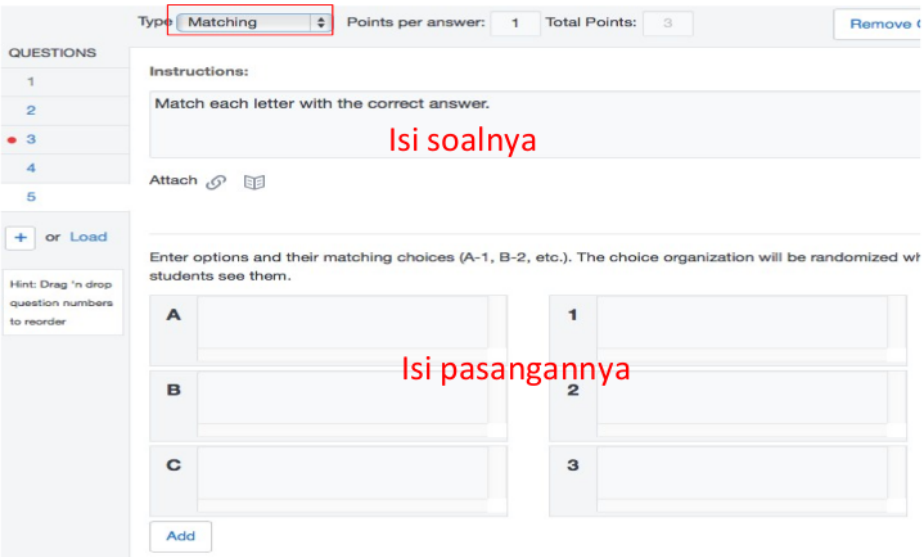
Fill in the Blank

Tambahkan soal dengan cara klik tanda tambah di bagian samping kiri. Pilih tipe soal Fill in the Blank. Buat soal di kolom yang telah disesiakan. Untuk titik-titik dalam soal, gunakan tanda underscores (_). Di bawah soal, isikan jawaban yang tepat. Nantinya jawaban siswa yang dinilai harus identik dengan jawaban guru.



Matching

Matching adalah tipe soal mencocokkan. Tambahkan soal, pilih tipe soal Matching. Isikan jawaban sesuai dengan pasangannya. Tidak perlu bingung mengacak pasangan jawaban. Edmodo akan otomatis melakukannya.

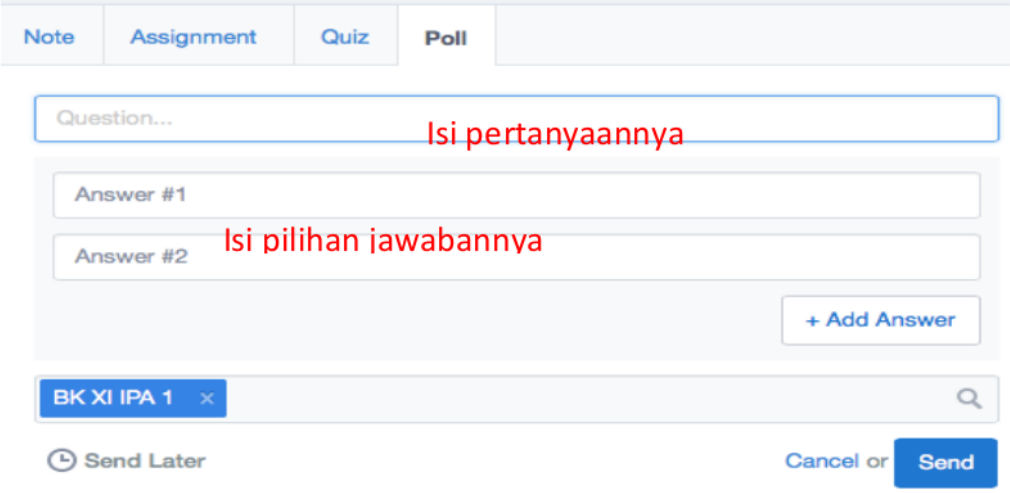


Poll

Poll adalah fasilitas yang disediakan Edmodo untuk survey. Dengan fasilitas ini, guru dapat melakukan jajak pendapat dengan siswa dan mengetahui hasilnya secara langsung. Meski fitur ini cukup membantu, sayangnya fitur ini hanya dapat memuat satu pertanyaan saja sekali survey.

Cara melakukannya cukup mudah:

1. Pilih Kelas tujuan. Klik Poll.



2. Sama seperti mengirimkan Note, dalam Poll Anda dapat juga melakukan penjadwalan atau mengirm secara langsung.

Kemajuan Siswa

Anda dapat melihat kemajuan dan nilai siswa secara langsung berdasar tugas-tugas yang telah Anda berikan. Caranya cukup mudah.

1. Pilih kelas tujuan. Di dashboard kiri atas, ada pilih simbol grafik. Edmodo akan menampilkan kemajuan masing-masing siswa berdasarkan tugas yang telah mereka kerjakan. Jika ingin mengunduh dalam bentuk Excel, klik export di bagian kanan atas.

Demikian tutorial Edmodo untuk Guru. Apabila ada kesulitan atau pertanyaan, silahkan kirim email ke lusytm_fbs@uwks.ac.id. Terima kasih dan selamat mencoba!

Definisi Goesmart

Menurut Neza (2011) Goesmart adalah social media pendidikan bagi pelajar, guru, orang tua dan alumni yang berbasis web multimedia yang bersifat interaktif, komunikatif dan informatif yang bertujuan untuk mewujudkan generasi cerdas bagi bangsa Indonesia. Guru mengupload materi pelajaran ke situs goesmart dan murid bisa mempelajarinya sebagai materi tambahan selain yang didapat dari sekolah. Selain itu, murid dan guru juga berinteraksi langsung melalui forum diskusi, ada yang menyeleksi materi yang di upload oleh para guru sehingga materi tersebut sesuai dan pantas dipelajari oleh para murid, Neza (2011).

Kekurangan Goesmart

1. Dengan e-learning, diperlukan SDM guru yang mumpuni dalam hal teknologi.
2. Tidak bisa berdiskusi secara tatap muka. Membutuhkan koneksi internet.

Kelebihan

1. Gratis, cara mendaftar yang sangat mudah. Fitur - fitur yang terdapat pada goesmart sangat lengkap. Banyak materi dan juga soal-soal latihan.
2. Bisa melakukan banyak diskusi dengan banyak teman yang lain.

Manfaat Goesmart bagi siswa

1. Menghemat pembelajaran dari segi waktu. tidak perlu lagi mencatat pelajaran yang dituliskan guru pada papan tulis seperti pada zaman dulu. Siswa dapat meng-copy pelajaran yang guru berikan melalui media flashdis.
2. Menghemat pembelajaran dari segi biaya**.** Siswa tidak lagi diharuskan mempunyai buku pelajaran, karena buku-buku pegangan itu bisa diperoleh dengan mengunggah buku sekolah elektronik yang ada.
3. Pembelajaran membuat siswa aktif**.** Siswa yang didampingi orangtua menjadi lebih aktif untuk mencari sendiri buku pelajaran yang dibutuhkan, mengerjakan tugas sekolah seperti kliping dengan bantuan internet.
4. Pembelajaran menjadi menyenangkan**.** Siswa tidak lagi jenuh belajar di kelas dengan selalu duduk manis.
5. Sarana berkumpulnya kembali teman-teman semasa sekolah.

Manfaat bagi guru

1. Guru tidak perlu menuliskan materi pada papan tulis karena materi sudah tersedia dalam media pembelajaran goesmart.
2. Guru cukup membuka laptop atau netbooknya ketika mengajar di kelas dan tidak perlu lagi membawa sejumlah buku pelajaran.
3. Memantau kegiatan belajar para siswa.

D. Bagaimana Cara menggunakan Goesmart?

- Klik www.goesmart.com, maka akan keluar tampilan awal dari **goesmart**.. Langsung saja klik "Daftar Sekarang"

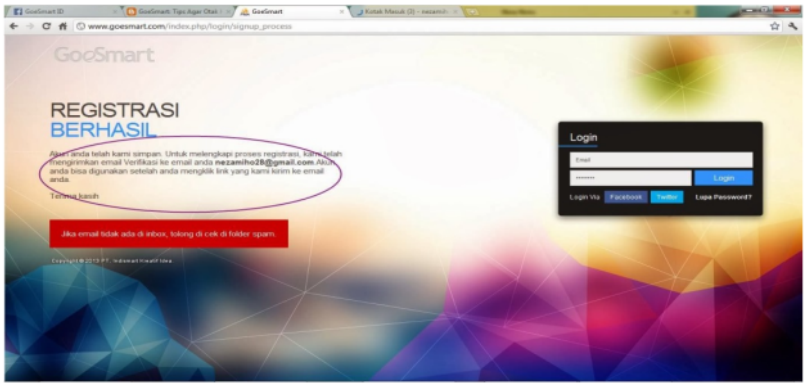
Tampilan awal goesmart

- Isi kolom pendaftaran nama, email, password akun goesmart kamu, tanggal lahir, gender dan status kamu. lalu klik "Daftar".

Tampilan identitas goesmart

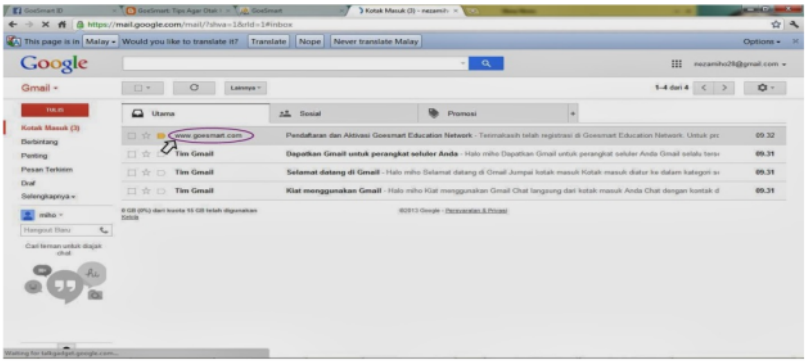
- Maka akan tampil layar, selanjutnya buka email anda untuk dapat memverifikasi akun goesmart anda..

Tampilan verifikasi goesmart



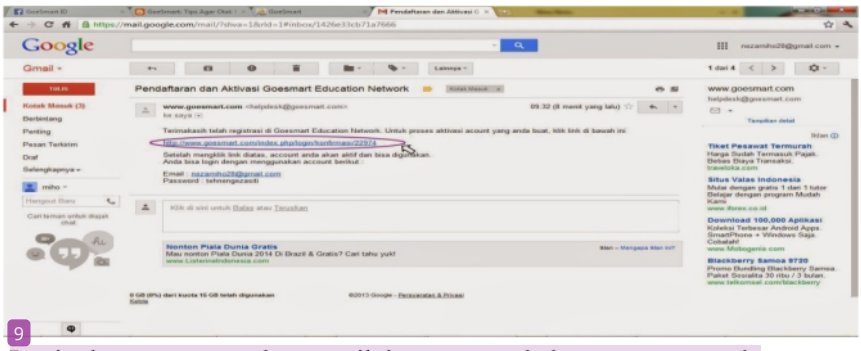
- Buka email goesmart, apabila di inbox pesan anda tidak kunjung masuk email baru dari goesmart, coba cek di spam email anda..

Tampilan pesan goesmart



- Klik link nya dan secara otomatis anda sudah memiliki akun goesmart

Tampilan menu goesmart



9

- Login dengan memasukan email dan password akun goesmart anda.

Tampilan login goesmart

E- LEARNING USING HOT POTATOES

DEFINITION of Hot Potatoes

1.1. Definisi Kentang Hot

Hot Potatoes diciptakan oleh tim Penelitian dan Pengembangan di Universitas Humaniora Computing and Media Centre. Aspek komersial perangkat lunak ditangani oleh Half-Baked Software Inc. Hot Potatoes sudah ada sejak Oktober 2009. Hot Potatoes pertama kali dirilis pada versi 2.0 pada September 1998, pada konferensi Euro CALL di Leuven, Belgia.

Paket perangkat lunak Hot Kentang ada 6 aplikasi yang dapat membuat latihan untuk World Wide Web: J-Cloze, J-Cross, J-Match, J-Mix, J-Quiz dan The Masher, yang akan mengkompilasi semua latihan Hot Potatoes ke dalam satu unit.

Hot Potatoes adalah Computing and Media Center yang biasanya digunakan untuk membuat kuis interaktif dalam format HTML. Kita hanya perlu memasukkan pertanyaan, kunci jawaban dan umpan balik program membuat halaman web.

JQuiz

Aplikasi ini mengembangkan kuis jawaban singkat. Di sini, pelajar mengetik jawabannya di bidang teks dan menerima umpan balik dari komputer. Seperti bagian sebelumnya, maksimum empat jawaban yang benar tersedia, dengan asumsi bahwa guru telah memasukkannya. Di sini, menurut ulasan Cazaux, Holmes dan Arneil, yang merupakan salah satu pembuat utama program, tidak menyetujui antarmuka "satu klik kanan / salah" (Holmes & Arneil, 1999). Oleh karena itu, mereka mengembangkan fasilitas dalam program untuk memberikan umpan balik yang lebih luas bagi pengguna. Setelah itu, komputer menunjukkan bagian mana dari jawaban Anda yang benar, yang pada gilirannya melibatkan siswa dengan lebih efektif. Ini sangat berguna untuk mengujikan percobaan dan Kombinasi JQuiz dan JBC dalam versi sebelumnya. Dengan JQuiz yang bisa kita buat:

(1) Multiple Choice Questions dengan jumlah item yang dapat diatur sendiri.

(2) Pertanyaan Jawaban Singkat yang menyediakan kotak teks sebagai soal mengetik jawaban.

(3) Kombinasi pertanyaan pilihan ganda dan isian pendek yaitu hal yang harus dijawab dengan mengisi kotak teks, tetapi jika jawaban pertama salah maka opsi jawaban muncul.

(4) Pertanyaan multi-pilih yaitu, pertanyaan dengan lebih dari satu pilihan jawaban.

Jmix

Program ini membuat latihan kalimat campur aduk yang bisa dibuat dengan kertas dan gunting. Nilai plus program ini adalah bahwa para guru dapat memasukkan berbagai kombinasi jawaban yang berbeda, oleh karena itu, pembelajar tidak menemui saran yang benar yang tidak diterima oleh komputer. Sangat cocok untuk belajar bahasa Inggris, yaitu membuat kuis dalam bentuk kata-kata dan kalimat acak. Ini seperti membangun kata-kata menggunakan huruf-huruf lokasi yang tidak teratur (contoh: t c a diatur ke dalam kata-kata kucing). Untuk mengatur kata-kata Anda dapat mengklik huruf dalam urutan menggambar dan menulis surat.

Jcross

Program ini dapat menghasilkan teka-teki silang berukuran kecil dengan ukuran 20x20 huruf. Petunjuk dapat dimasukkan baik dalam bentuk kata atau dalam bentuk gambar. Hanya dengan memasukkan jawaban secara berurutan dan mengklik "manage grid" maka kita telah menjadi masalah bentuk TTS, cukup masukkan "clue" ke setiap jawaban.

Jmatch

Bagian ini menghasilkan latihan daftar dan pencocokan. Misalnya, menghubungkan negara dan ibu kota atau awal dan akhir dari kalimat dan menempatkan kata keterangan frekuensi dalam urutan yang benar. Dari namanya dapat diprediksi bahwa menu ini adalah membuat pertanyaan yang sesuai. Masukkan kata-kata di sisi kiri-kanan dan program akan secara otomatis mengacak urutan ketika kita beri perintah "membuat halaman web".

Jcloze

Aplikasi ini menciptakan latihan mengisi celah. Pada bagian ini, java-script mencari bagian-bagian jawaban yang benar, tetapi hanya satu jawaban yang benar untuk setiap celah yang diterima dan umpan balik tidak mencakup banyak detail di bagian ini. Untuk membuatnya kita harus menyertakan kalimat atau paragraf lengkap. Tandai bagian yang akan dikosongkan.

Cara membuat kuis akan dibahas satu persatu

- The Masher adalah fasilitas untuk menggabungkan berbagai kuis yang telah kami buat. Untuk fasilitas ini hanya bisa menggabungkan tiga quiz. Demikian juga, jika kita akan

membuat kuis dengan tujuan komersial wajib membayar, tetapi lisensi perangkat lunak pembayaran yang luar biasa digunakan untuk kegiatan sosial.

- Menurut perangkat lunak, Masher, merupakan fitur paling berguna dari program ini, adalah alat yang dirancang untuk membantu pengguna dengan situs yang lebih besar yang berisi banyak latihan. Aplikasi utama dari fitur ini adalah mengumpulkan sejumlah besar latihan Hot Potatoes dalam satu format tes. Selain itu, warna dapat diatur sesuai keinginan Anda dan Anda juga dapat tombol navigasi mana yang ditampilkan di layar. Lebih lanjut, menambahkan bahwa untuk pelajar, judul dan instruksi terus ditampilkan. Dimungkinkan untuk memilikinya dalam bahasa pertama atau kedua. Warna teks serta font dan ukurannya juga dapat diubah dari halaman utama. Program ini memungkinkan pengguna untuk menyertakan gambar jika diperlukan. Dan pengaturan menawarkan informasi yang cukup kepada siswa yang berarti tidak ada perubahan dalam pengaturan yang diperlukan. Ulasan yang tersedia dari berbagai bagian dan aplikasi dari program ini hampir semuanya sangat mirip, seragam dan obyektif. Mereka semua sesuai dengan apa yang telah diterbitkan di situs web resmi perangkat lunak Hot Potatoes dengan variasi yang tidak signifikan.

Keuntungan:

- Menggunakan perangkat lunak ini adalah gratis dapat diakses di mana saja setelah diunduh, sehingga pengajar dapat mulai membuat kegiatan. Lebih jauh lagi, ini memberikan variasi pada guru, membuat siswa lebih termotivasi karena pelajarannya tidak berulang, juga tidak semata-mata berdasarkan pena dan kertas tradisional. Selain itu, dengan menggunakan kegiatan seperti yang dapat dibuat oleh Hot Potatoes, siswa menjadi lebih mandiri dalam pembelajaran mereka.
- Memfasilitasi guru latihan dengan minimal menggunakan aplikasi ini. Guru tidak perlu stres untuk menghasilkan satu bagian latihan untuk siswa.
- Latihan yang telah dihasilkan oleh kentang panas bersifat interaktif karena guru dapat memasukkan suara dan gambar untuk menarik minat siswa dalam menyelesaikan tugas.
- Interaktivitas dari latihan memotivasi para siswa untuk bertindak secara independen dan membantu mereka dalam menjaga tingkat motivasi mereka tinggi. Peserta didik juga akan memiliki kontrol lebih dalam melakukan tugas-tugas daripada latihan di mana satu kata dapat menjadi penghalang untuk memahami karena jenis latihan ini menyediakan alat untuk mengatasi kesulitan
- Hot Potatoes gratis digunakan dan dapat diakses di mana saja setelah diunduh, sehingga guru dapat mulai membuat kegiatan.

- Kentang Hot memberikan variasi pada guru, membuat siswa lebih termotivasi karena pelajarannya tidak berulang

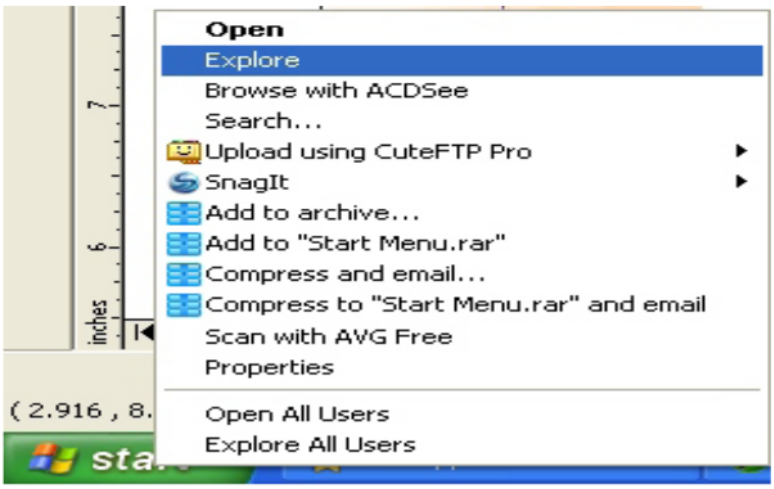
Kekurangan

- Memiliki interaksi terbatas antara pembelajar, guru dan komputer itu sendiri. Ini terlalu sering merupakan pendekatan "klik-dan-pergi", yang dapat berarti bahwa siswa tidak diberikan scaffolding atau dukungan yang cukup dalam proses pembelajaran. Kedua, ini menciptakan siswa untuk mengoperasikan strategi koreksi biner dimana para siswa menggunakan asumsi 'Jika X salah, maka Y harus menjadi jawaban'. Hot Potatoes hanya bisa digunakan sebagai alat belajar mandiri atau self assessment, tetapi tidak memiliki manfaat sebagai alat pengujian.
- Kelihatannya seperti perangkat lunak lama. Karena Teknologi telah maju, mungkin ada lebih banyak aktivitas digital yang dapat dibuat oleh seorang guru untuk mempromosikan pembelajaran melalui teknologi. Butuh waktu membuat kegiatan dan membuat sesuatu yang cukup menarik bagi siswa untuk ingin melakukan. Dengan berbagai buku teks yang dihias indah yang ditawarkan hari ini dengan cipratan warna di seluruh sepertinya program ini membawa siswa kembali ke waktu ke buku teks hitam dan putih dengan grafis terbatas
- Ini memiliki interaksi yang terbatas antara pelajar, guru dan komputer itu sendiri. Ini merupakan pendekatan "klik-dan-pergi", yang berarti bahwa siswa tidak diberikan scaffolding atau dukungan yang cukup dalam proses pembelajaran.
- Ini menciptakan kecenderungan para siswa untuk mengoperasikan strategi koreksi biner dimana para siswa menggunakan asumsi 'Jika X salah, maka Y harus menjadi jawaban'.
- Hot Potatoes hanya bisa digunakan sebagai alat belajar mandiri atau self-assessment, tetapi tidak memiliki manfaat sebagai alat pengujian.
- Mungkin ada lebih banyak aktivitas digital yang dapat dibuat oleh seorang guru untuk mempromosikan pembelajaran melalui teknologi.
- Cukup memakan waktu membuat kegiatan dan membuat sesuatu yang cukup menarik bagi siswa untuk ingin lakukan. Dengan berbagai buku teks yang dihias indah yang ditawarkan hari ini dengan cipratan warna di seluruh tampaknya like this program is taking students back in time to a black and white textbook with limited graphics (though the block colors can be changed and images can be added).

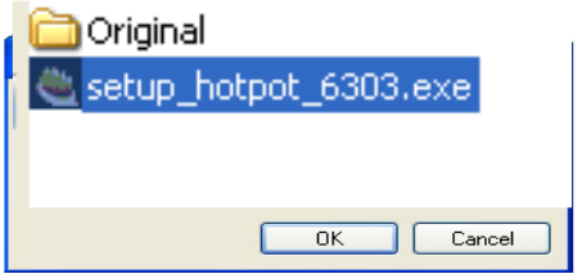
How to Use Hot Potates

Download Hot Potatoes Application.

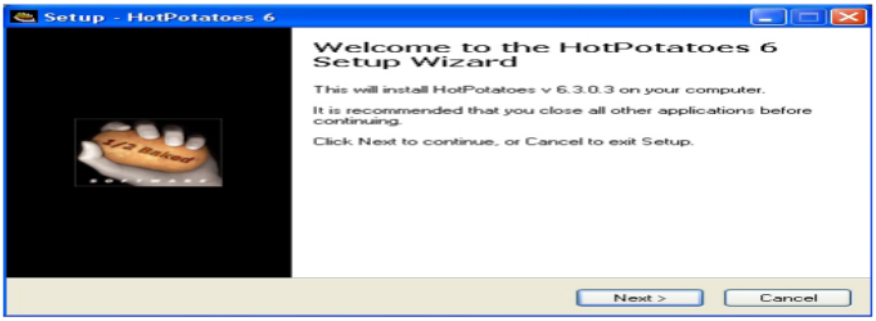
Right-click on the Start button> Explore



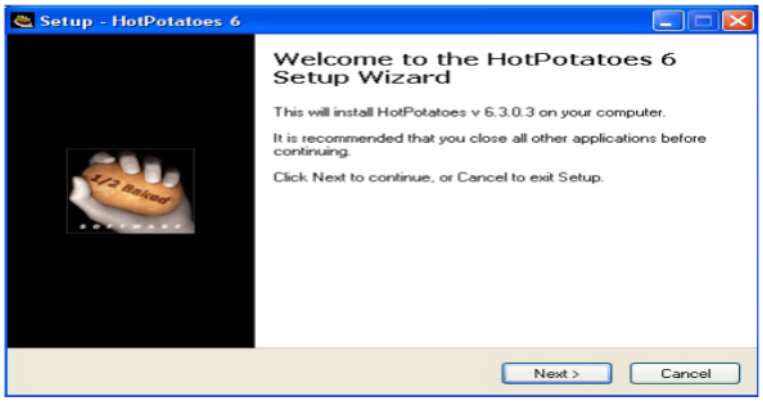
- Tampil pilihan bahasa, pilih bahasa yang digunakan. Jika sudah dipilih klik ok



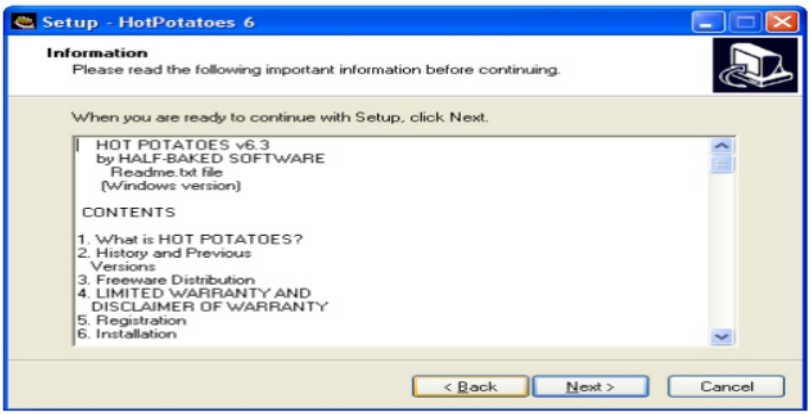
- • Pada layar, selamat datang di hotpotatoes 6 ... klik next.



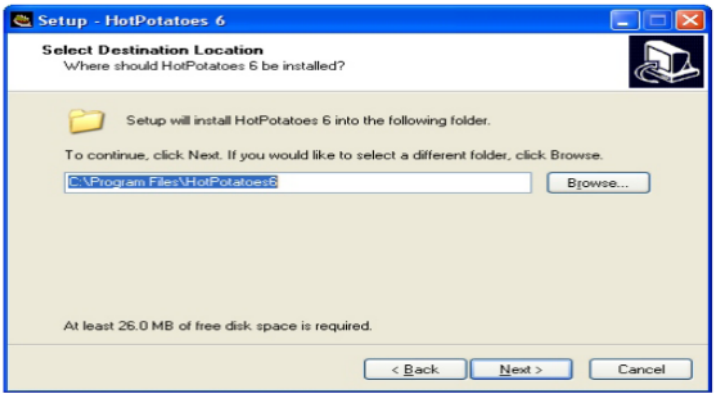
Centang bagian yang saya setujui lalu klik next.



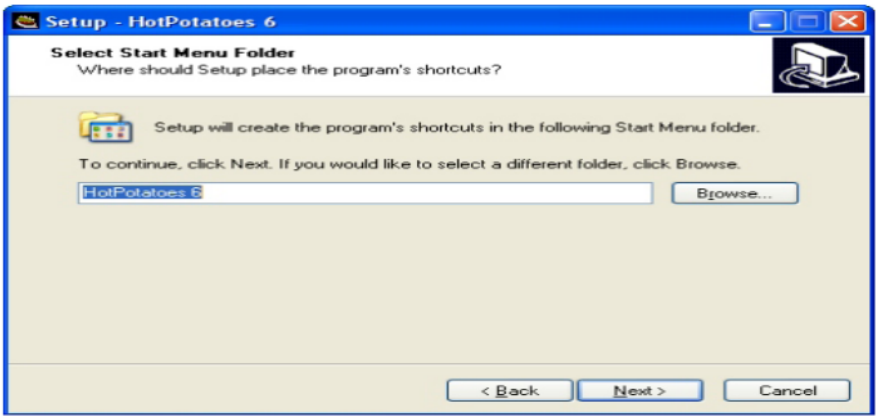
- Informasi selanjutnya tentang alat apa yang akan dipasang di komputer pengguna. Klik tombol Berikutnya



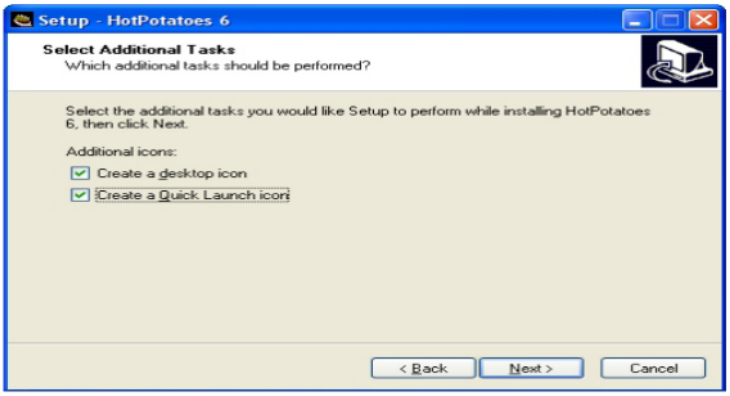
- Then the hot potato of information which the software will be installed. Klik instal masukkan ke File C: \ Program Files \ HotPotatoes6. Langsung Klik.



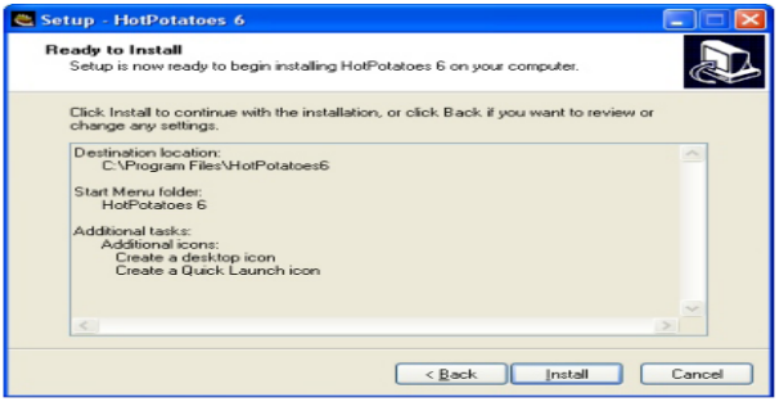
- On the next screen click Next (Select start menu folder).

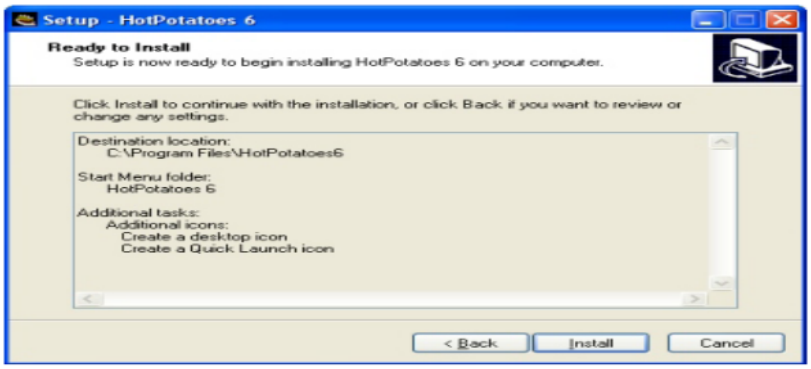


Pilih bagian Tugas Tambahan, pengguna dapat menambahkan pintasan di desktop. Centang bagian kedua. Kemudian klik Berikutnya

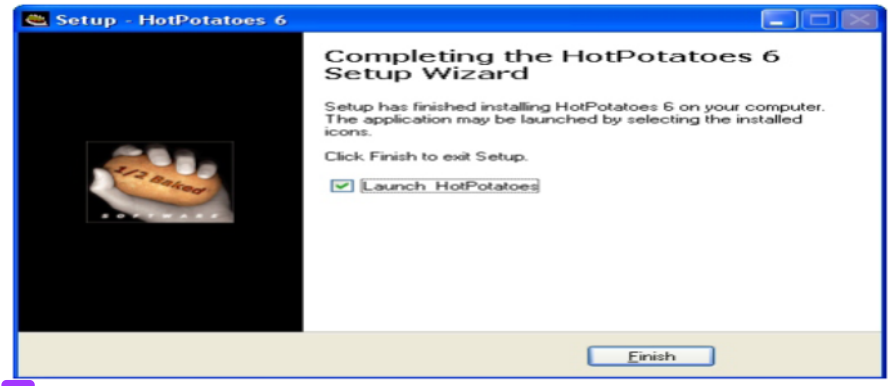


- The final step, click Install. Wait until the process is complete.



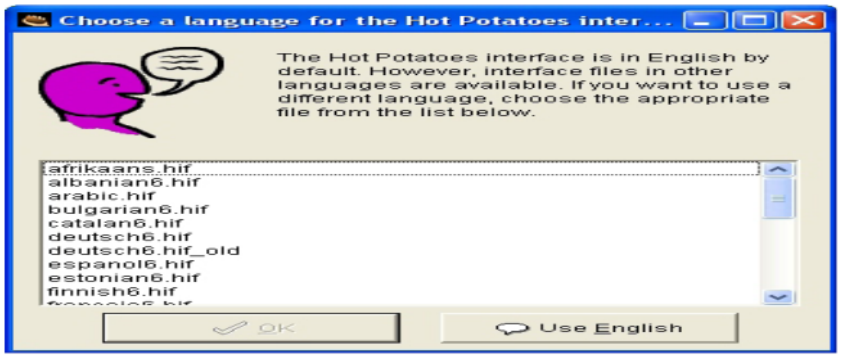


A confirmation dialog box will appear that the installation has selesai.klik

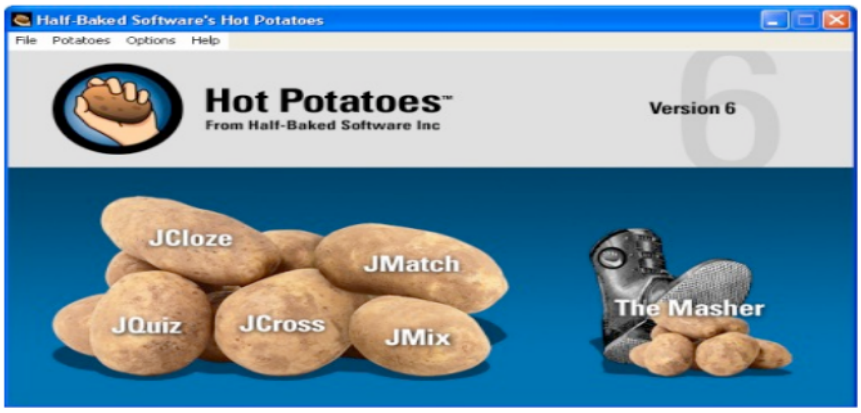


15

Tampilan awal setelah proses instalasi adalah pemilihan bahasa; pengaturan bahasa adalah bahasa Inggris. Klik pada Use Engliah



- The final appearance as below.



I. PROCEDURES OF HOT POTATOES

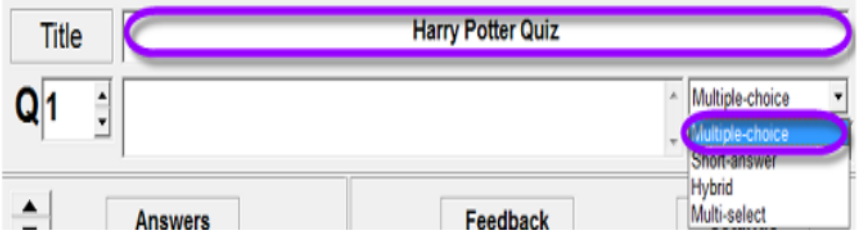
1.1. Creating Quizzes

Jquiz

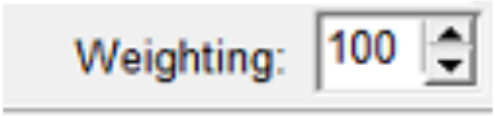
In this section you will learn how to create multiple choice and multiple select quizzes in Hot Potatoes.

1. Click on the potato labeled JQuiz.

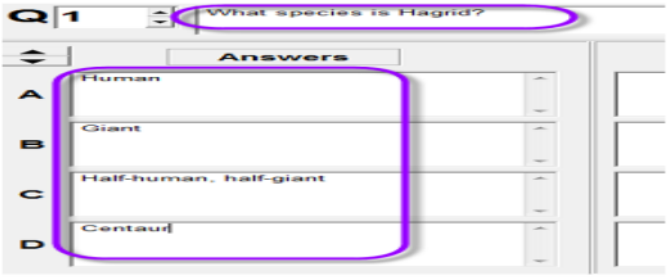
Kotak dialog mungkin muncul, menanyakan apakah Anda ingin memulai dalam mode pemula. Klik "Tidak," bahkan jika ini adalah pertama kalinya Anda menggunakan Hot Potatoes. Di kotak “Judul”, ketik nama kuis. Kemudian klik menu drop-down langsung di sebelah kanan kotak Q (n) dan pilih salah satu pilihan ganda atau banyak yang benar.



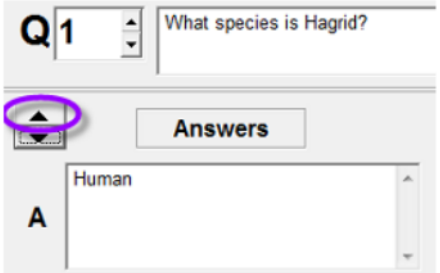
Di kotak berlabel "pembobotan," Anda dapat membiarkannya di "100", yang akan semua pertanyaan sebagai sama nilainya



2. Type your question in the Q (n) box. Then type the possible answers in the A, B, C, and D boxes. It is not required, but if you wish to add feedback for each answer, you can do so in the corresponding boxes next to each answer.



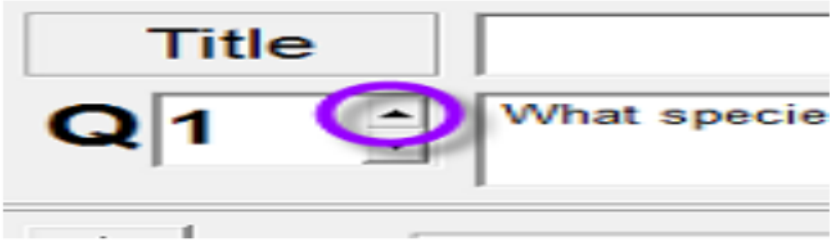
Note: you cannot have less than four possible answers, but you can add more answers. To do so, click the up-arrow above the A.



To the right of the feedback column, you can choose the correct answer(s).

To add your next question, click the up-arrow next to the Q (n) column.

Repeat step 3 until all questions are created.



3. Refer to the sections on saving, changing the settings on, and publishing your quizzes in Hot Potatoes for PC.

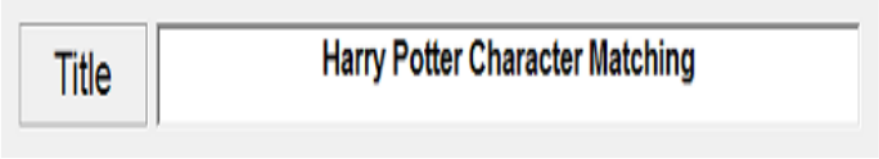
a. Jmatch

In this section you will learn how to create matching activities in Hot Potatoes.

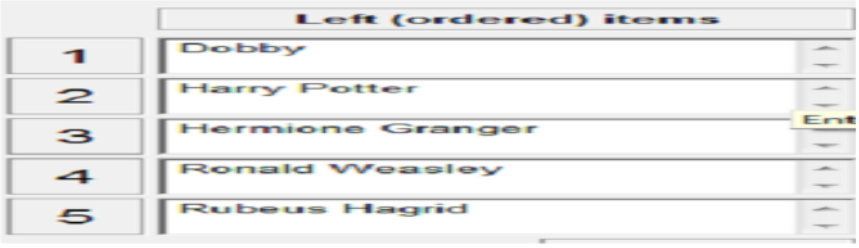
1. Click the potato labeled "JMatch."

A dialog box may come up, asking if you want to start in beginner mode. Click "No," even if this is your first time with Hot Potatoes.

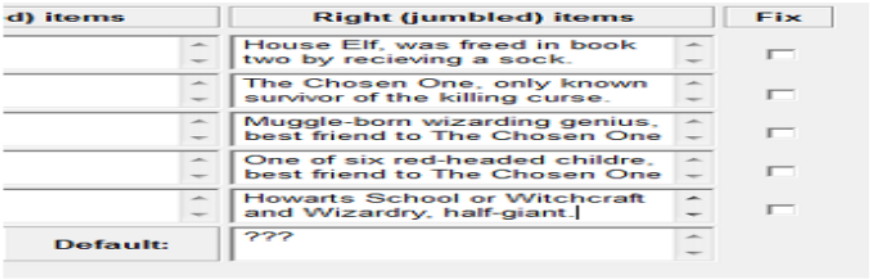
2. In the "Title" box, type your quiz title.



a. In the left column, you will put the fixed items. These will be the items that your students cannot change.



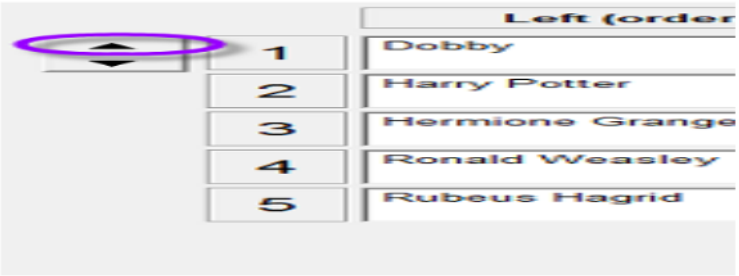
b. In the right column, you will put the items that your students have to choose from. Type the answers next to their match.



NOTE: Do not check the boxes next to the right column. This will make all answers appear next to their matches, defeating the purpose of the exercise.

ALSO NOTE: Leave the "Default value in the right column" with the "???". If anything else is in that box, it will change all your answers to whatever you put there.

c. To add more lines of matching, click the up-arrow next to the left column.



NOTE: If there are more than five lines of matching, it will go off-screen for the students with some types of matching exercises. This can be problematic for students trying to do the exercise.

3. Refer to the sections on saving, changing the settings on, and publishing your quizzes in Hot Potatoes for PC.

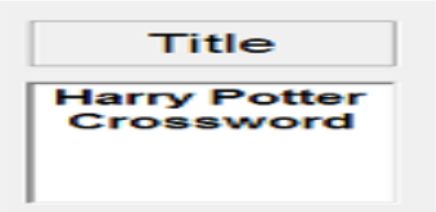
b. Jcross

In this section you will learn how to create a crossword puzzle activity using Hot Potatoes.

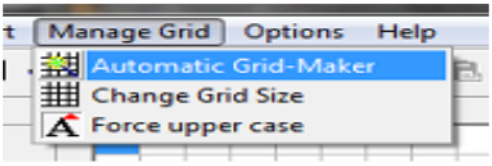
1. Click the potato labeled "JCross"

A dialog box may come up, asking if you want to start in beginner mode. Click "No," even if this is your first time with Hot Potatoes.

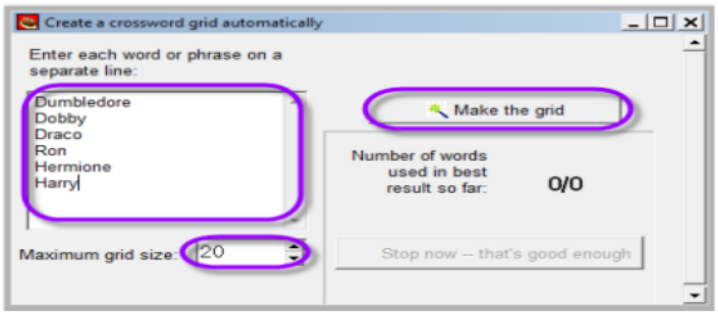
2. Give the crossword a title in the "Title" box.

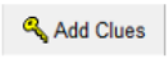


3. Click “Manage Grid,” then “Automatic Grid-Maker.”

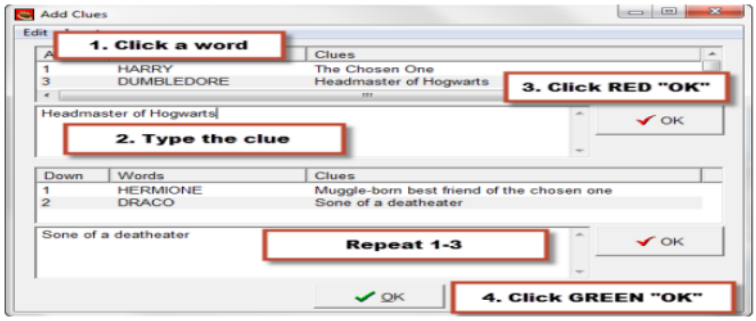


4. Masukkan setiap kata pada baris terpisah di kotak yang ditunjuk. Dalam kotak "Ukuran kotak maksimum", pastikan masukkan angka yang setidaknya menggandakan kata terpanjang Anda, lebih lama jika Anda memiliki banyak kata-kata panjang. Ini akan menjamin Anda akan memiliki cukup ruang untuk semua kata-kata Anda. Klik "Buat Grid."



5. Click “Add Clues.” 

6. Klik setiap kata, lalu tambahkan petunjuk di kotak di bawahnya. CATATAN: Pastikan kata yang benar disorot saat mengetik. Klik tombol merah "OK" setelah setiap petunjuk, dan tombol hijau "OK" ketika selesai dengan semua petunjuk.



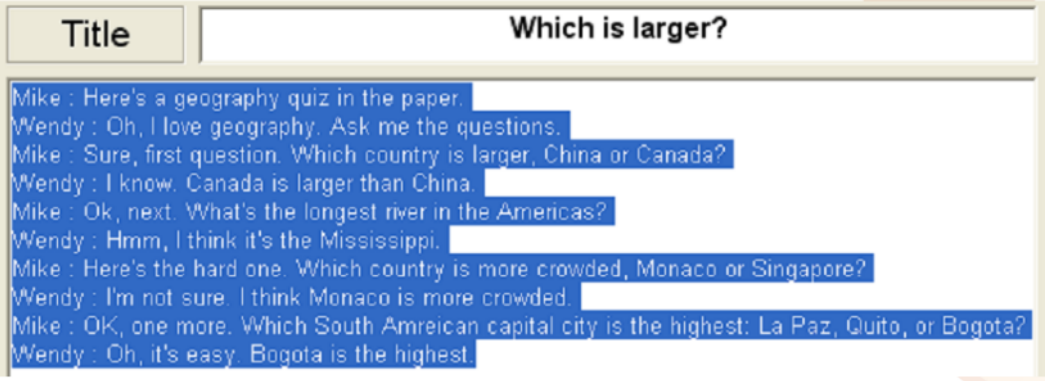
7. Lihat bagian menyimpan, mengubah pengaturan, dan menerbitkan kuis Anda dalam Hot Potatoes untuk PC.c.

Jcloze→ digunakan untuk membuat esai. Para siswa mengisi kotak yang disediakan untuk masalah ini. Berikut adalah pandangan utama tentang Cloze.

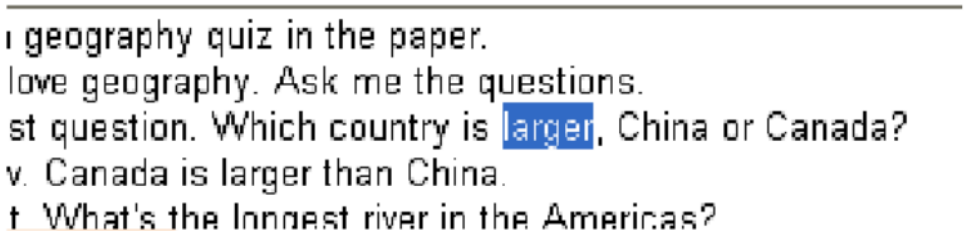
Steps to create questions:

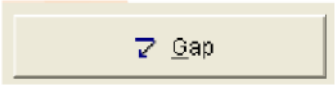
- Fill in the title "Which is Larger?"

- Then type in the text box about as show below.

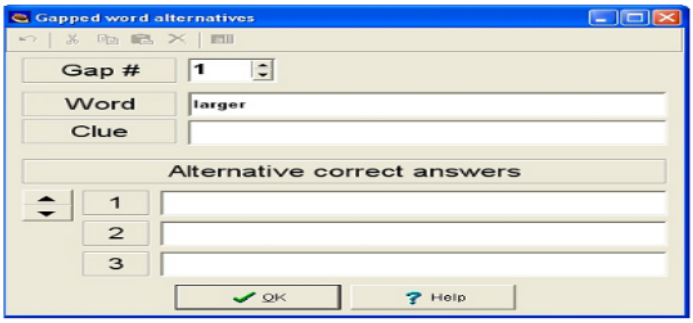


- To mark the part that will be given gap. Block the word that will a question.



Click on the gap. 

Then, the dialog box will appear as below.



Information :

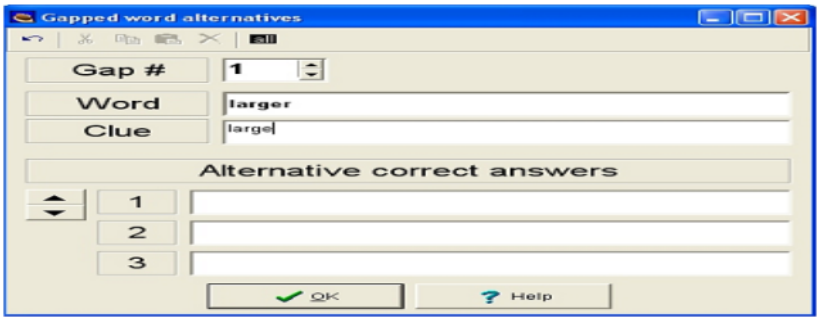
- Gap #: Number from question box

- Word: Answer questions

- Clue: Aid to facilitate understanding of the matter.

- Alternative Correct Answers: Alternative answer other questions

Here is an example of filling.



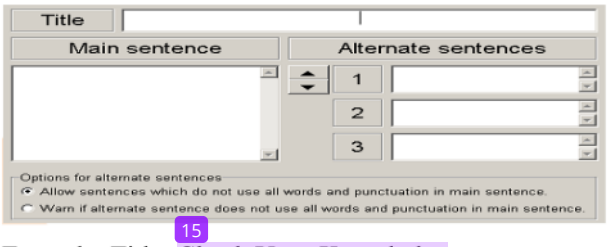
Click ok.

- The results were as follows:

Mike : Here's *a* geography quiz in *the* paper.
Wendy : *Oh*, I love geography. *Ask* me the questions.
Mike : Sure, first *question*. Which country is *larger*, China or Canada?
Wendy : I know. *Canada* is larger than *China*.
Mike : Ok, *next*. What's the longest *river* in the Americas?
Wendy : Hmm, I *think* it's the Mississippi.
Mike : Here's the *hard* one. Which country *is* more crowded, Monaco *or* Singapore?
Wendy : *I*'m not sure. I *think* Monaco is more *crowded*.
Mike : OK, *one* more. Which South *Amreican* capital city is *the* highest: La Paz, *Quito*, or Bogota?
Wendy : *Oh*, it's easy. *Bogota* is the highest.

c. Jmix

Jmix adalah bentuk materi dengan mengatur kata-kata menjadi kalimat yang benar. Ini adalah penampilan Jmix:



Enter the Title: Check Your Knowledge

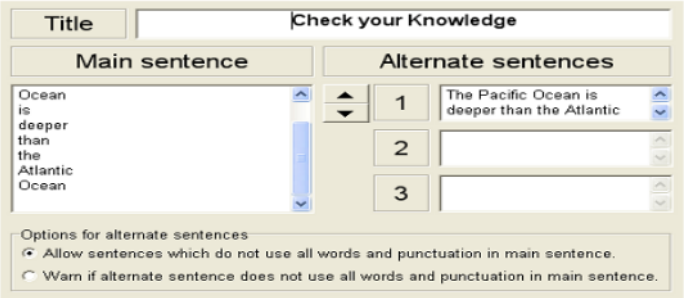
Main sentence:

- The, - Pacific, - Ocean, - Is, - Deeper, - Than, - The, - Atlantic, - Ocean

Alternate Sentence:

- The Pacific Ocean is deeper than the Atlantic Ocean

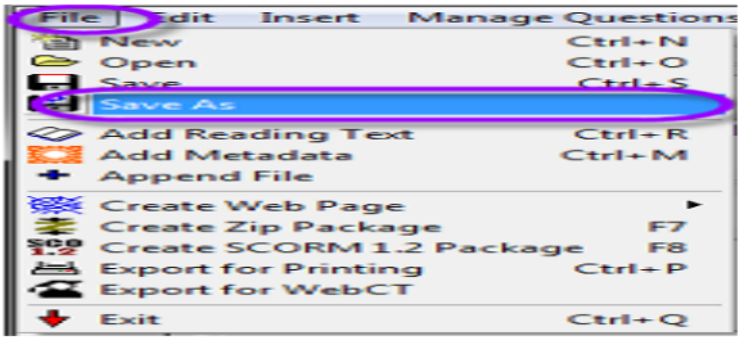
Here is an example of the contents.



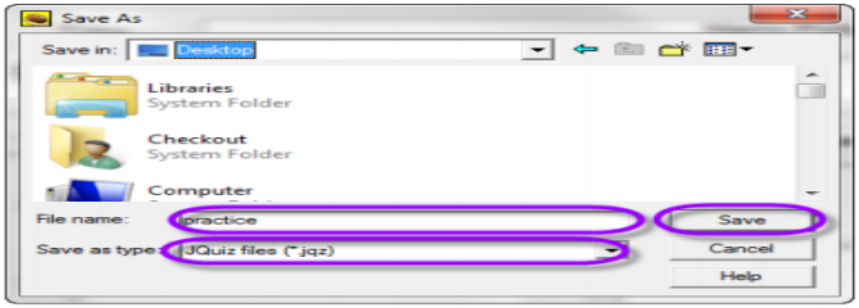
The display on the website is like the picture below:

1.2.Saving

1. To save the quiz, click “File,” then “Save as…”

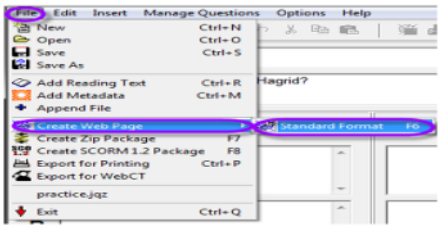


2. Give it a name with no spaces, make sure it is set to .jqz (JQuiz), .jmt (JMatch), .jcl (JCloze), .jcw (JCross), or .jmx (JMix) file format, then click "Save."



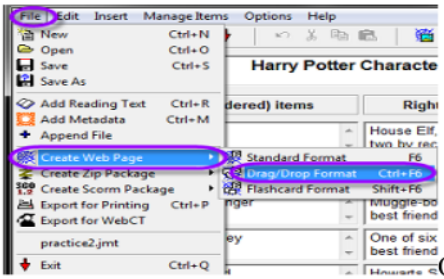
1.3.Publishing

1. To publish the quiz, either click "File," "Create Web Page," and "Standard Format;" or click the button that looks like a spider web with a 6 on it.



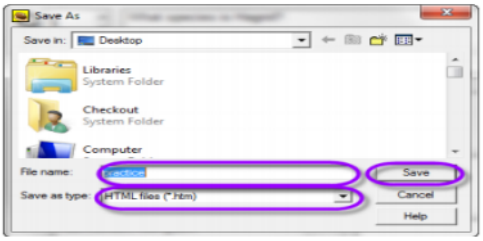
OR

CATATAN: Jika Anda melakukan kuis JMatch, Anda memiliki opsi lain. Opsi di atas memberi Anda jenis kuis pencocokan mundur. Untuk membuat kuis pencocokan drag-and-drop, Anda dapat: klik "File," "Create Web Page," dan "Drag / Drop Format" atau Anda dapat mengklik tombol yang tampak seperti spider web dengan "6" dan sebuah kotak di atasnya.

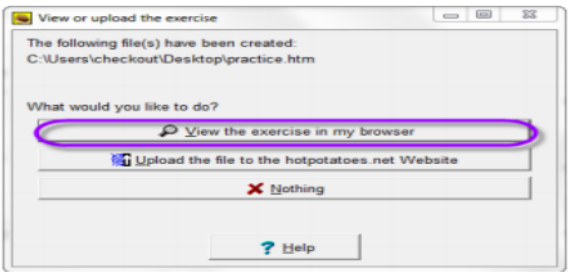


OR

2. Save it as the same name as before, no spaces, except this time the file format should be either .htm or .html. Click "Save."



3. Click "View the exercise in my browser."



You should see a preview of your quiz now, and you're finished!

Quipper School

Quipper School merupakan layanan e-learning gratis yang di ciptakan untuk mempermudah tugas dan menghemat waktu para guru, khususnya pada pemberian tugas / latihan soal, bahkan ujian. Quipper School berkomitmen untuk membantu guru agar dapat bekerja seefektif mungkin, dengan menyediakan teknologi yang dapat digunakan di dalam maupun di luar kelas. Dengan kata lain, pengguna tidak akan dikenakan biaya sepeser pun dalam menggunakan layanan ini

Manfaat bagi guru

- Memantau kegiatan belajar para siswa (nilai tugas / PR siswa), Melihat analisa data/grafik perkembangan siswa, Melihat analisa topik mana yang sudah atau belum dikuasai oleh siswa
- Mengirimkan pesan pribadi / menanggapi pertanyaan siswa, Membuat pengumuman untuk siswa, Mencetak (print) hasil nilai siswa

Manfaat bagi siswa

-Siswa memiliki pengalaman baru dalam belajar menggunakan teknologi, Siswa tidak akan bosan dengan tampilan yang diberikan oleh Quipper School

-Meringankan dan mempermudah pekerjaan siswa dalam menjawab pertanyaan, Siswa tidak merasa kesulitan karena Quipper School sudah memuat materi

Bagaimana Cara Menggunakan Quipper School?

Quipper School terdiri dari dua bagian: Link untuk guru dan siswa. Halaman ini memberikan informasi cara platform tersebut bergabung dan menciptakan layanan yang menakjubkan

LINK untuk Guru

Quipper School Link adalah tempat dimana guru dapat mengelola konten, memberikan tugas dan juga mengikuti perkembangan siswa, baik secara individu maupun bersama dengan rekan guru lain. (Q-Link untuk guru https://link.quipperschool.com/id)

Langkah-langkah sebagai berikut:

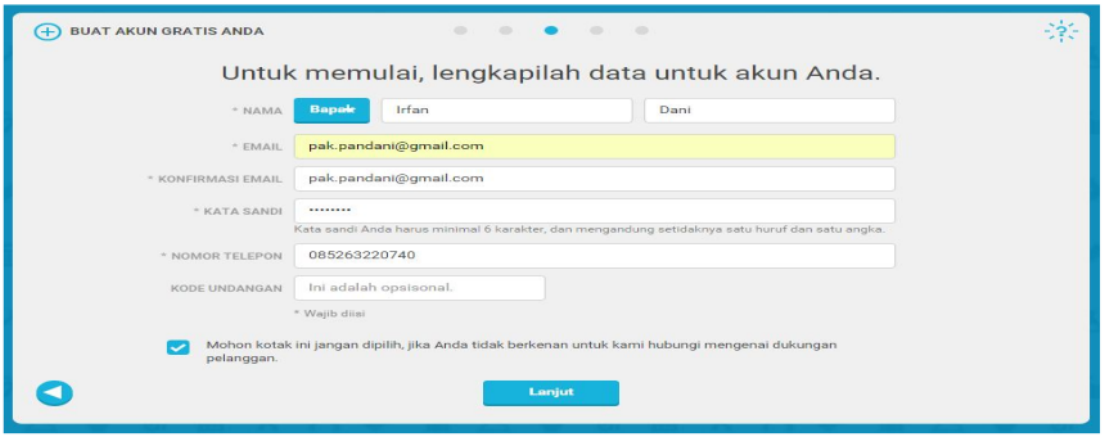
Silahkan klik link berikut ini DAFTAR

Setelah anda masuk silahkan klik tombol "DAFTAR SEKARANG" seperti gambar dibawah ini:

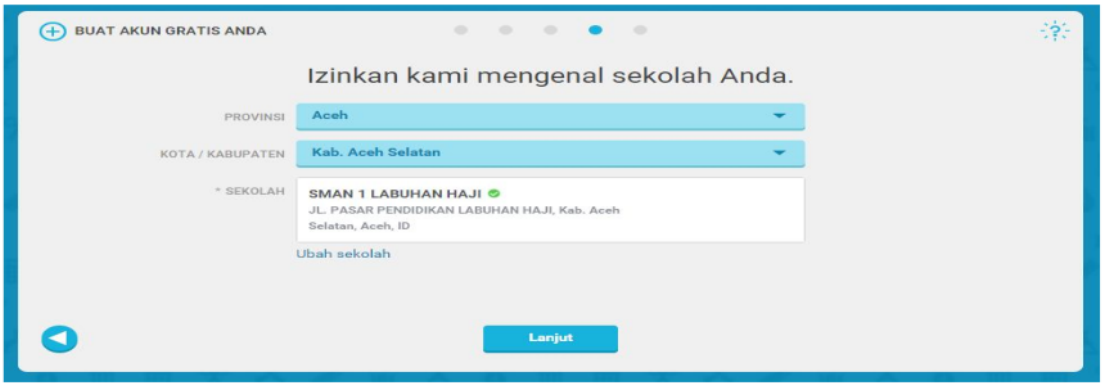
Berikutnya, klik Mulai

Langkah berikutnya klik "Lewati Langkah ini"

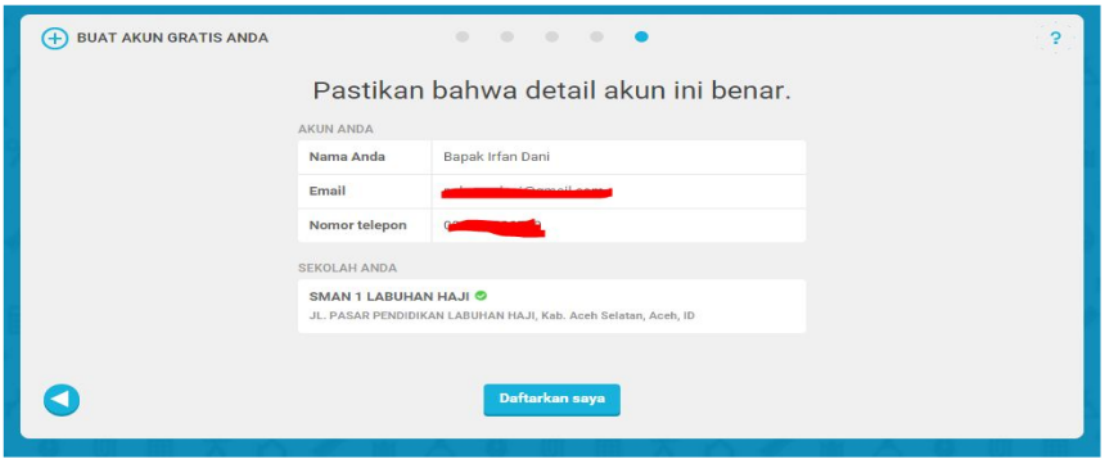
Selanjutnya isi formulir



Selanjutnya pilih provinsi, Kabupaten/kota, dan Nama Sekolah

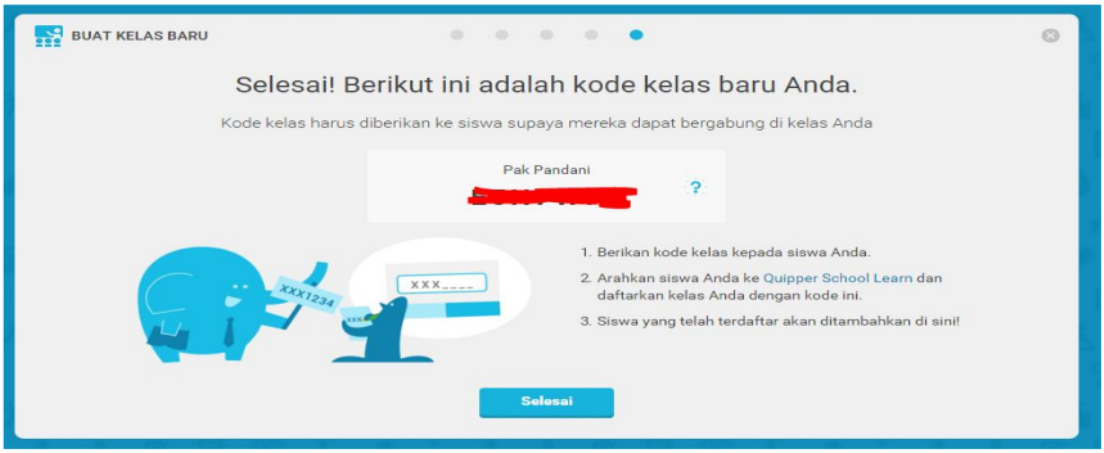


Detail akun dan kemudian klik "Daftarkan Saya"



Anda telah berhasil membuat akun, sekrang silahkan coba memulai! dan klik Mulai

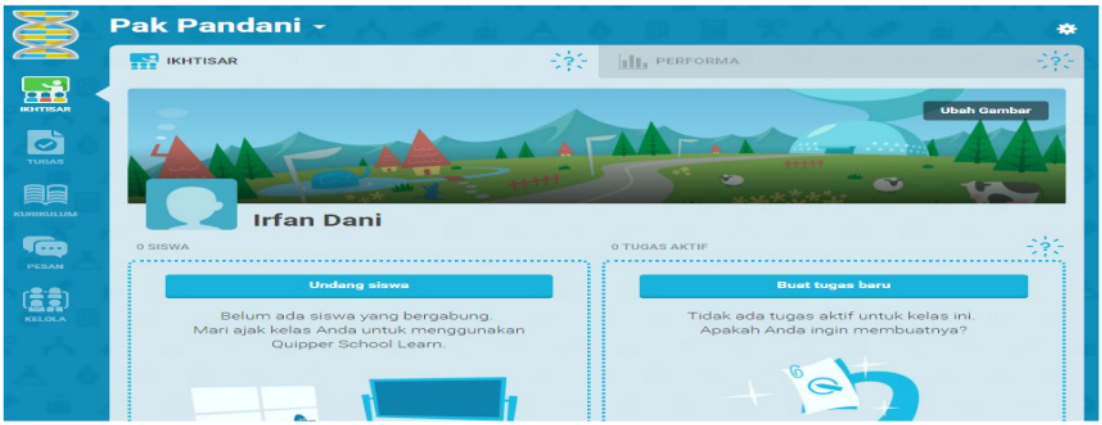
Beri nama kelas: Tentukan Bidang studi atau kelas dan simpan Kode Kelas



Kode kelas harus diberikan ke siswa supaya mereka dapat bergabung di kelas Anda

dan simpan Kode Kelas; Berikan kode kelas kepada siswa Anda; Arahkan siswa Anda ke Quipper School Learn dan daftarkan kelas Anda dengan kode ini.

Learn untuk Siswa



Siswa yang telah terdaftar akan ditambahkan di sini : Quipper School Learn adalah tempat dimana siswa belajar, memperbaiki dan menjawab soal-soal menggunakan metode efektif yang membuat belajar jadi semakin menyenangkan. (Q-Learn untuk siswa https://learn.quipperschool.com/signup)

Langkah – langkah sbb:

Masuk ke alamat ini : www.quipperschool.com akan muncul menu seperti berikut ini dan klik "portal siswa

Keluar halaman seperti ini, Klik bagian "Buat akun Quipper"

Tuliskan NAMA mu sesuai identitas dan lengkap (Tidak meng klik "Daftar lewat Facebook")

Tuliskan juga e-mail kamu agar bila kamu lupa user name kamu masih bisa dapat bantuan lewat e-mail. Jika tidak punya e-mail maka lanjutkan saja pada proses berikutnya.

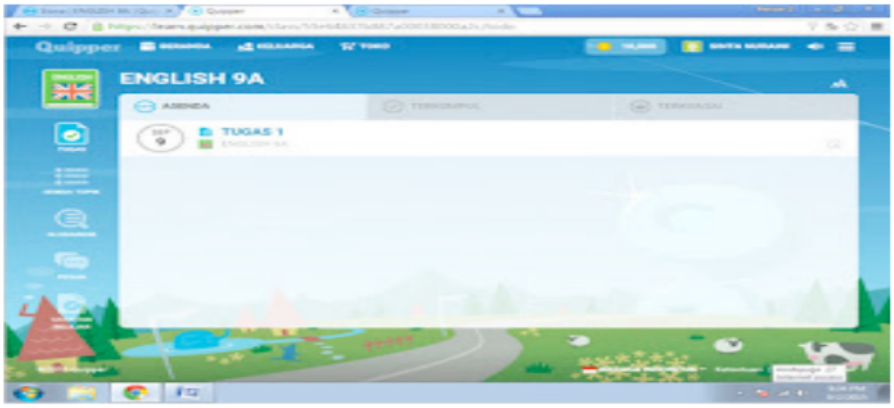
Tuliskan Nama Pengguna (User Name) dengan huruf kecil. NAma pengguna bisa berbeda dengan nama yang didaftarkan. Sebaiknya nama pengguna tidak berbeda jauh dengan nama yang di daftar secara lengkap tadi. Nama pengguna akan selalu diminta untuk setiap kali masuk akun quipper seperti nama pada setiap kali masuk Facebook.

Kemudian tulis Password dari User Name tadi, masih dengan huruf kecil juga dan kombinasi angka misalnya password “pejuang66”. Dan Catat baik-baik jangan sampe lupa User Name (Nama Pengguna dan Password) di buku agar apabila lupa mudah dicari kembali. Dari contoh dibawah ini nama pengguna masih sama dengan Nama yang didaftarkan, hanya ditambah strip.

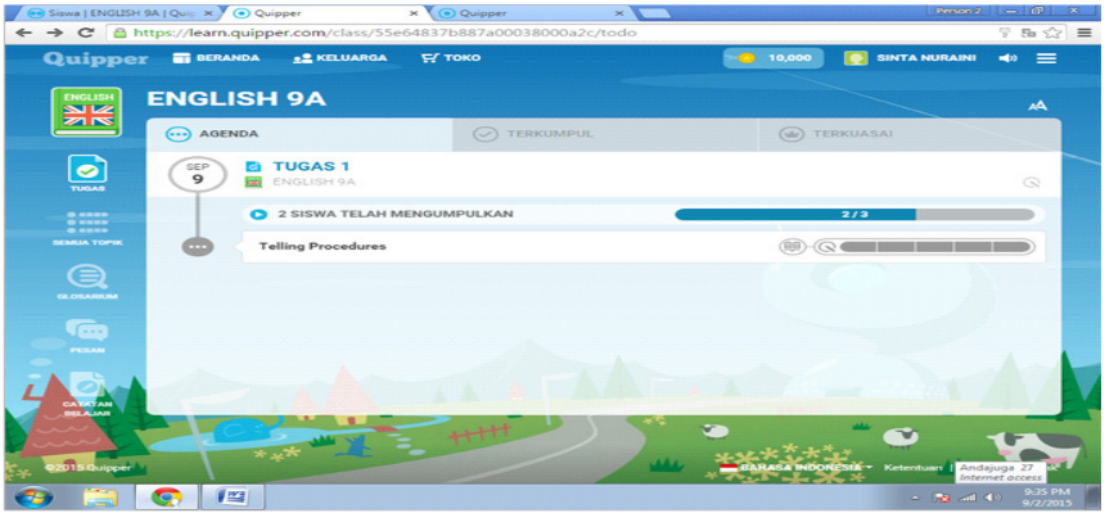
Jika Telah berhasil memasukan NAma Pengguna dan Password maka muncul menu seperti dibawah ini. Ini berarti kamu berhasil bergabung. Klik selesai

Kemudian kamu diminta memasukan KODE pelajaran yang telah diberikan oleh masin-masing guru atau pelajaran.

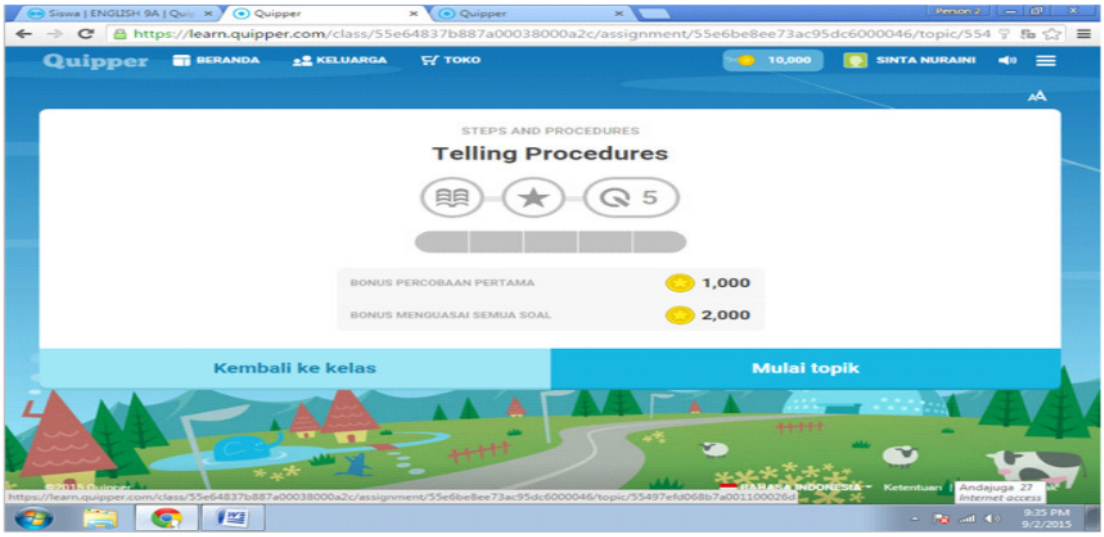
Jika sudah memasukan KODE pelajaran maka kamu akan dinyatakan tergabung dalam sebuah kelompok mata pelajaran seperti terlihat pada gambar berikut. Silahkan gabung dalam Mata Pelajaran….. Kerjakan Tugas/Ulangan dengan klik "Tugas" seperti gambar berikut.



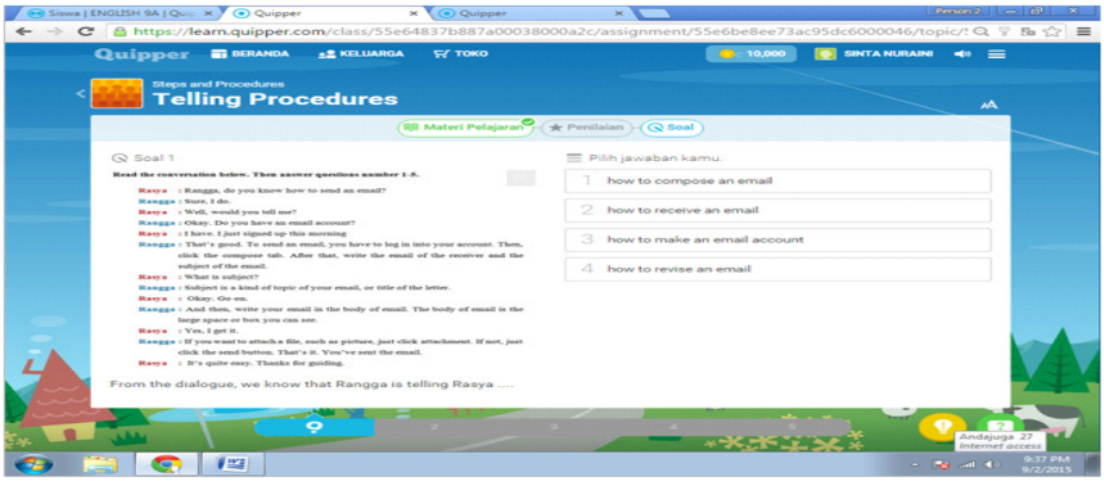
Klik lagi materi tugas /ulangan dibawah kata "…SISWA TELAH MENGUMPULKAN" sampai ditampilkan menu seperti pada gambar berikutnya.

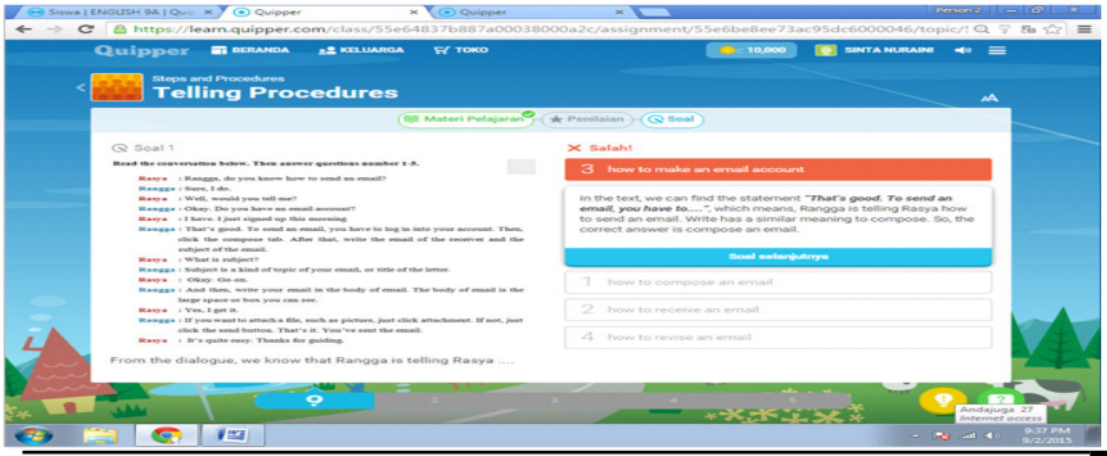


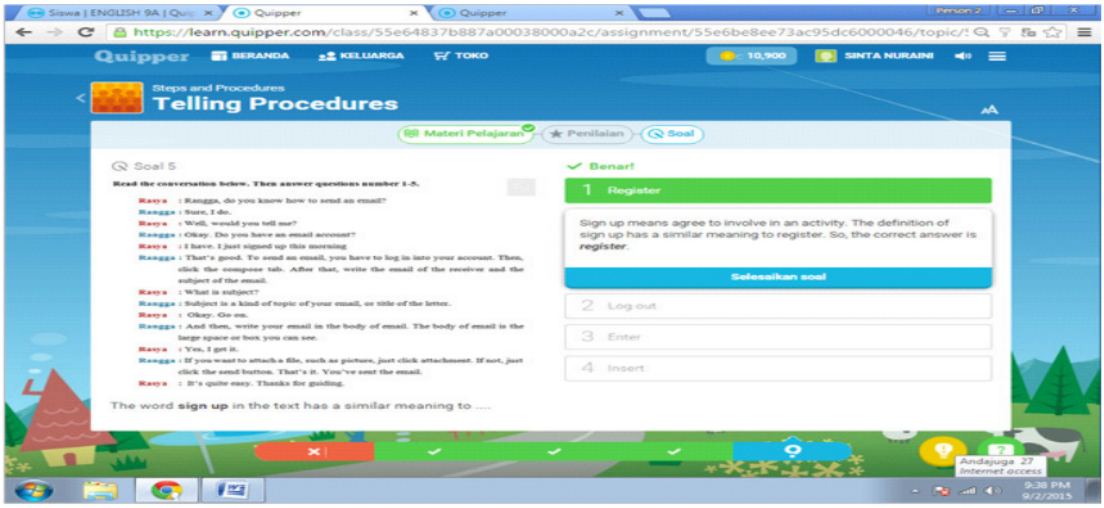
Mulailah mengerjakan tugas kamu dengan klik "Mulai Topik"



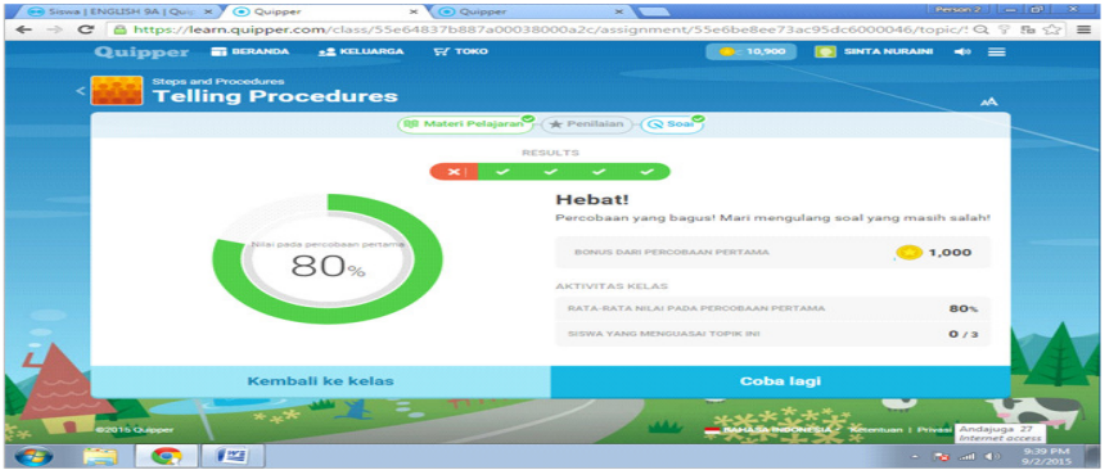
Klik "Soal" dan selesaikan pengerjaan soal sampai selesai.



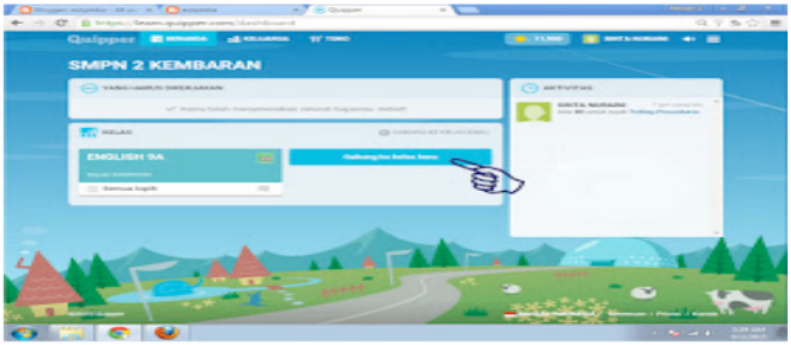




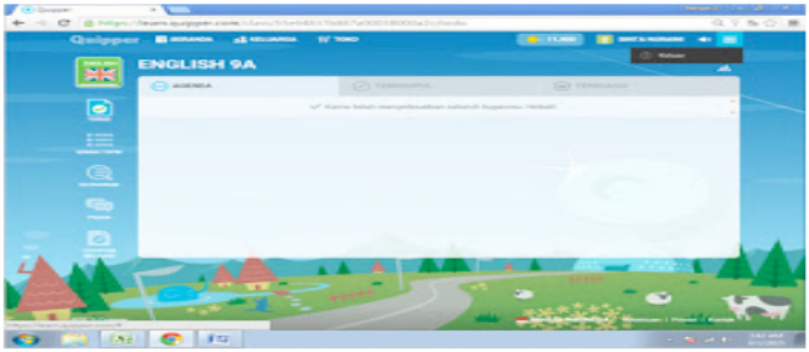
Jika sudah selesai mengerjakan kamu akan mendapat pernyataan seperti dibawah ini dan nilai yang berhasilu kumpulkan. Setelah selesai klik "Kembali ke Kelas"



Dan jangan lupa keluar dari dari quipper setelah semua tugas-tugas atau ulangan selesai dikerjakan semua.



Bila kamu ingin mengerjakan tugas-tugas yang lain pada hari yang lain maka alamat yang yang harus dituju adalah www.learn.quipper.com



Bila kamu akan bergabung dengan pelajaran yang lain dengan materi pelajaran yang berbeda maka kamu harus menambahkan kode pelajaran yang lain yang diberikan oleh guru yang lain dengan cara seperti gbr dibawah ini dan selanjutnya ikuti langkah-langkah sebagaimana sebelumnya

Tidak perlu membuat akun baru lagi, hanya memasukkan kode saja yang diberikan dari guru/mata pelajaran lain.

Kelebihan Quipper School

1. Gratis pada Layanan dan konten yang tersedia saat ini
2. Quipper School menyediakan materi pelajaran dan soal untuk mata pelajaran. Semua isi materi dibuat berdasarkan arahan dari tenaga pengajar berpengalaman di seluruh dunia.
3. Layanan ini memiliki ribuan topik untuk mata semua pelajaran , Menawarkan analisis data yang berharga, yang memberikan gambaran yang jelas tentang pencapaian siswa.
4. Dapat mengakses “Quipper School” dimana saja, baik melalui koneksi WiFi maupun 3G saat Anda sedang berpergian. Dengan demikian, para siswa dapat belajar dimana saja dengan mudah, Menghemat waktu dalam hal penugasan dan penilaian.

5. "Quipper School" dapat menampung hingga 60 siswa dan Anda dapat membuat kelas sebanyak yang Anda butuhkan.
6. Siswa dapat menggunakan layanan ini melalui perangkat apapun. Mereka dapat terhubung melalui PC, tablet, maupun smartphone. Dengan demikian, mereka dapat belajar di kelas ataupun di rumah, Tersedia help center yang memudahkan anda dalam memahami setiap seluk beluk quipper. Menghemat waktu dalam hal penugasan dan penilaian

Kelemahan

1. Guru tidak dapat menambahkan materi secara bebas menurut kreativitasnya sendiri.
2. Guru tidak dapat memantau siswa apakah ia sedang bekerja sama atau memang bekerja sendiri.
3. Tidak bisa berdiskusi tatap muka dan pesan suara, Membutuhkan koneksi internet.
4. Jawaban Quipper School bisa di hack.

Definition of WizIQ

WizIQ adalah platform berbasis web untuk semua orang yang ingin mengajar dan belajar langsung, online. Guru dan siswa menggunakan WizIQ membuat dan berbagi konten dan tes pendidikan online, dan untuk terhubung dengan orang yang memiliki minat subjek yang sama. Siapa pun dapat bergabung dengan WizIQ. WizIQ GRATIS . Masukkan informasi penting login Anda (alamat email, kata sandi) dan nama untuk memulai dengan akun di WizIQ. Di kelas virtual dengan semua manfaat digital di ujung jari Anda, Anda dapat berinteraksi secara online menggunakan, Gambar, presentasi PowerPoint dan dokumen. Selalu berbagi audio dan videoLive chat meningkatkan interaksi di antara peserta

Keistimewaannya memiliki kontrol penuh atas kelas seperti di real- kelas. Semua kelas di WizIQ direkam secara otomatis sehingga Anda dapat mengunjungi kembali dan bahkan mencari topik tertentu kapan saja sesuai keinginan Anda. Di WizIQ, Anda dapat memasukkan minat subjek Anda dan menemukan siapa saja di WizIQ yang memiliki minat yang sama dengan Anda. Mulai kontak dengan anggota di sekitar Anda untuk bertukar pengetahuan, konten, dan untuk saling membantu mencapai tujuan bersama seperti mempersiapkan ujian atau tugas. Anda dapat membuat konten Anda semi permanen, mudah ditempatkan di blog, dan dapat disematkan sebagai objek dan tautan.

Keamanan & Privasi

WizIQ sangat serius tentang keselamatan dan privasi anggota. Setiap hari kami memantau semua aktivitas di WizIQ memastikan keselamatan anggota kami. Lebih lanjut, tidak ada bagian dari informasi pribadi Anda yang disalahgunakan atau diberikan kepada orang atau bisnis apa pun untuk tujuan komersial apa pun. Anda memiliki kontrol penuh atas privasi Anda melalui pengaturan kontak Anda.

Kerugian dari WizIQ

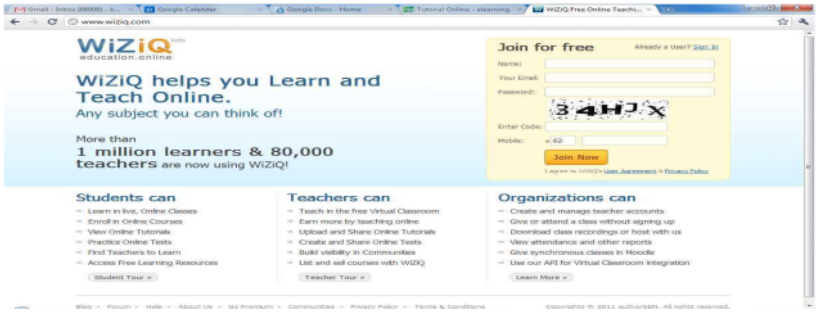
- Gunakan koneksi data internet yang lebih besar, karena WizIQ menggunakan media yang lebih besar dan menggunakan Panggilan antara siswa dan guru menggunakan banyak koneksi data.
- Harus membayar, cukup gratis selama sebulan. WizIQ memberikan 1 bulan untuk percobaan bagi anggota baru untuk mencoba bagaimana menggunakan belajar menggunakan WizIQ, tetapi sampai 1 bulan Anda harus membayar kelas berikutnya
- Biaya kelas berikutnya mahal. Harga yang diminta setiap guru berbeda-beda, tetapi dengan baik blended mereka minta bayaran mahal untuk setiap mengajar di kelas.

Keuntungan dari WizIQ

- WizIQ memberikan kelas privat untuk anggota sehingga mereka dapat lebih fokus untuk belajar dengan guru. Guru berpengalaman dan berdedikasi. Dipilih sebelum mengajar di WizIQ
- Aplikasi segera dapat dibuka di browser web. Anda dapat membuka program WizIQ di browser web Anda, jadi Anda tidak perlu mengunduh aplikasi untuk menggunakannya.
- Dapat digunakan di mana saja dan digunakan di berbagai peralatan pintar. WizIQ dapat terbuka untuk semua peralatan pintar seperti smartphone, tablet, Iphone, laptop, computer.
- Kelas dapat diatur dengan kesepakatan antara guru dan siswa. Jika dapat belajar hari ini Anda dapat mengubah ke hari berikutnya atau minggu dengan persetujuan dari siswa dan guru lain

The Benefit of WizIQ

Dapat menjadi media pembelajaran, Siswa yang kurang paham pelajaran materi, dapat menggunakan WizIQ untuk mempelajari materi pelajaran. Karena setiap guru memiliki pikiran yang berbeda dan cara mengajar. Jadi, siswa dapat memperoleh pengetahuan dengan belajar dengan orang lain.Bagaimana cara menggunakan WiziQ?• Pertama, Anda dapat mengunduh WizIQ di PlayStore atau APPStore, atau Anda dapat membuka di browser web Anda dengan mengetik www.wiziq.com. Tunggu hingga membuka gambar seperti di samping

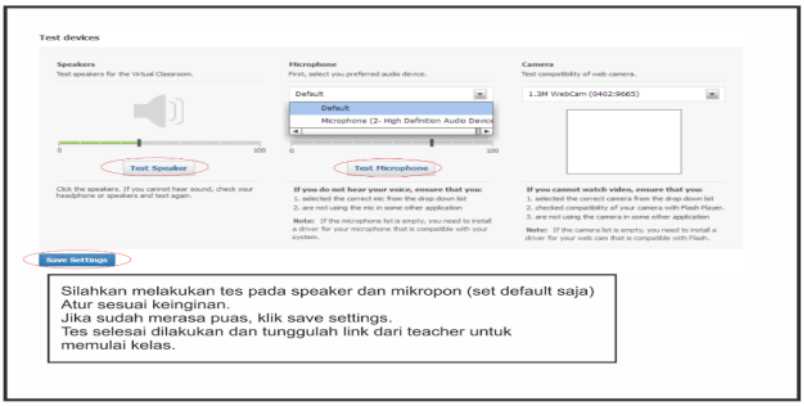


Setelah buat AKUN, Tulis nama, email, dan password many more.

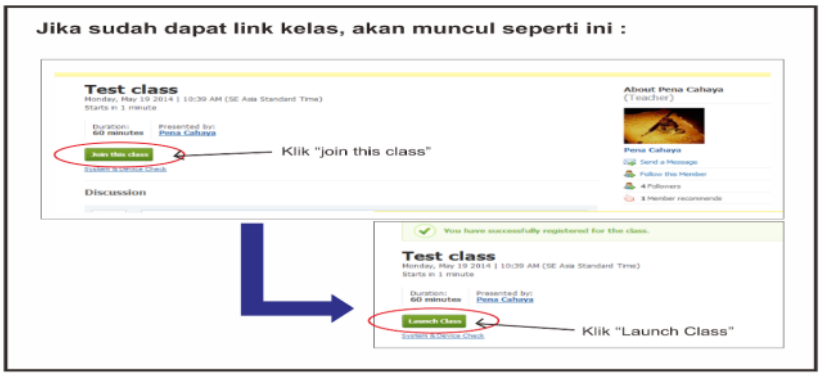
Lalu Ketik biodata dan verifikasi ACCOUNT dari email dari WizIQ pada account anda

Jika sudah yakin daftar pada account, coba jawa pertanyaan2 yang diberikan oleh gurunya

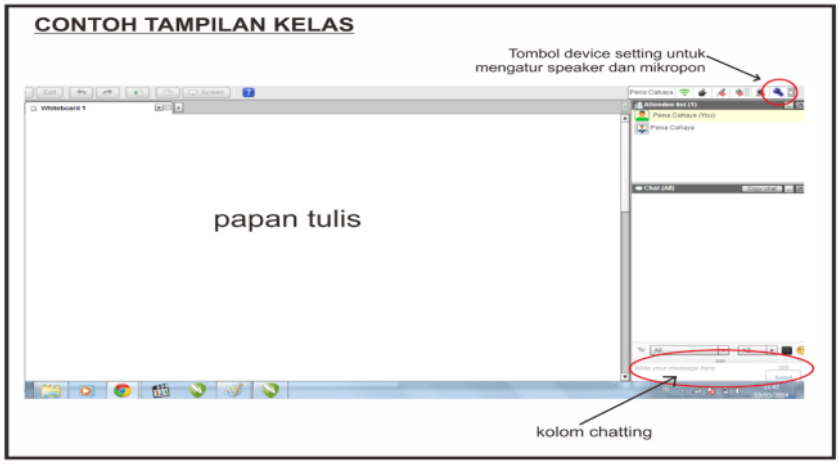
Diatur media tsb sebelum mengerjakan tugas-tugas secara online pada kelas tersebut dengan intercome, skype



Jika ingin bergabung dengan kelas skype sebelum siswa mengambil kelas tersebut dengan minta KODE kelas yang akan diikuti.



CONTOH kelas online: FACE CALL.



Definisi Prezi

Prezi adalah perangkat lunak presentasi berbasis cloud yang didasarkan pada perangkat lunak sebagai model layanan. Produk ini menggunakan antarmuka pengguna zooming (ZUI), yang memungkinkan pengguna untuk memperbesar dan memperkecil media presentasi mereka, Ini dapat digunakan oleh guru dan siswa untuk berkolaborasi dalam presentasi dengan banyak pengguna yang dapat mengakses dan mengedit presentasi yang sama, dan untuk memungkinkan siswa membangun dan menyajikan pengetahuan mereka dalam gaya belajar yang berbeda. Produk ini juga digunakan dalam e-learning.

Keuntungan dari Prezi

1) Mematahkan Cetakan

Prezi bukanlah alat presentasi berbasis slide biasa Anda. Anda mulai dengan kanvas kosong dan dapat menambahkan dan memanipulasi konten di mana saja di halaman. Tidak ada yang namanya linear, metode slide-by-slide display (kecuali Anda mendesainnya seperti itu, tentu saja). Pecahkan cetakan dan hadir dengan cara yang unik. Bahkan memungkinkan Anda mengimpor presentasi PowerPoint yang ada untuk konversi!

2) Gratis dan Berbasis Web

Prezi benar-benar gratis. Dibandingkan dengan PowerPoint, yang merupakan aplikasi berbayar dan tidak dapat diakses di mana-mana, Prezi menyediakan akses dari semua komputer yang mendukung web. Siswa dapat dengan mudah membuat akun Gratis di Prezi menggunakan akun Facebook mereka juga. Pastikan Anda menggunakan sumber daya web gratis jika Anda mengharapkan mereka menyelesaikan tugas di rumah.

3) Tautkan Teks dan Gambar ke Gerakan

Salah satu aspek favorit saya Prezi adalah kemampuan untuk memiliki gerakan benar-benar menjadi bagian dari presentasi. Anda dapat membuat Prezi memperbesar dan menampilkan contoh dari citra yang Anda diskusikan. Gerakan ini terkait dengan istilah dan contoh, membuat tautan visual untuk para siswa.

4) Tepat untuk Semua Usia

Perangkat lunak berbasis web dirancang dengan semua usia dalam pikiran. Alat desain berbasis ikon yang sederhana memastikan bahwa semua kelompok usia akan berhasil dalam

menciptakan dan menyajikan kreasi baru dan Prezi tentu saja membuatnya lebih mudah dengan desain antarmuka mereka yang sederhana.

5) Menunjukkan kepada Siswa Anda cara "Terbaru" dengan Teknologi, Kedengarannya sangat sederhana tetapi siswa benar-benar memperhatikan alat pengajaran yang Anda gunakan. Lebih sering dengan menggunakan teknologi baru, siswa akan menghargai Anda karena mencoba sesuatu yang baru.

Kekurangan dari Prezi

1) Dapat Menyebabkan Kurang percaya.

Beberapa keluhan tentang Prezi adalah ketika mendesain presentasi Anda. Membuat gerakan sederhana dari satu area layar ke area berikutnya akan menghilangkan efek dari gerakan lintas layar.

2) Lebih dari Kurva Belajar

Anda dapat dengan mudah memasukkan Prezi sebagai opsi di antara alat presentasi. Ini memberi siswa pilihan untuk mengajar sendiri tetapi tidak mengharuskan mereka untuk mempelajari sesuatu yang baru untuk menyelesaikan tugas mereka.

3) Berbasis Web

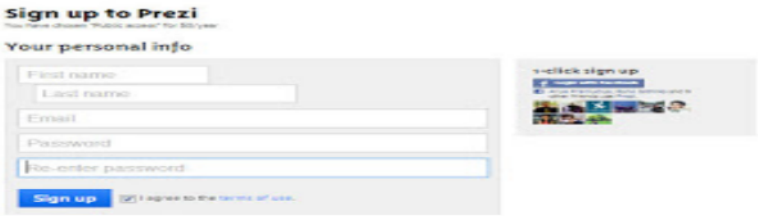
Jika Anda memiliki akses internet nirkabel terbatas, atau jika koneksi internet tidak dapat diandalkan, alat berbasis web dapat menjadi lebih merepotkan. Satu hal yang menyenangkan yang Prezi izinkan adalah mengekspor presentasi Anda yang sudah selesai, membuatnya dapat dilihat secara offline. Ini direkomendasikan bagi yang mengandalkan Prezi untuk presentasi karena dapat digunakan jika internet Anda gagal.

Manfaat dari Prezi

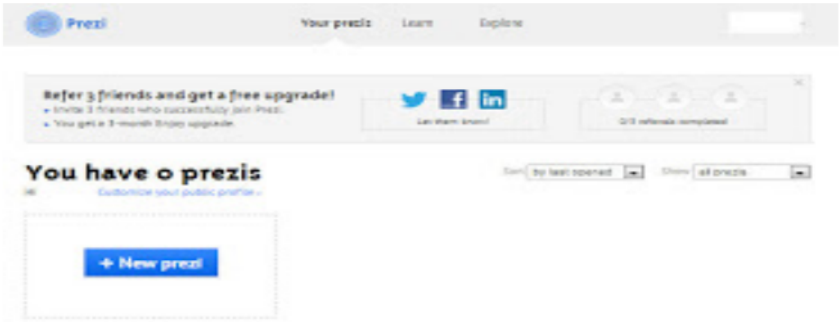
a. Ini yang membuat presentasi apapun dan sangat interaktif, Mudah digunakan dan membuat belajar menyenangkan dan memberikan pendekatan dan format yang berbeda untuk presentasi.
b. Anak-anak dapat bekerja secara individual dan mengembangkan keterampilan mereka sendiri dalam TIK. Ini termasuk keterampilan dalam menggunakan font, mengimpor gambar dan video serta memanipulasi gambar, bentuk, dan teks. Ini dapat digunakan untuk laporan kembali dari perjalanan sekolah, termasuk gambar dan video.
c. Siswa memiliki akses ke semua Prezi. Tidak ada cara untuk mengendalikan apa yang mereka lihat. Ini adalah alat yang sangat berguna untuk memberi manfaat bagi guru di dalam kelas serta metode yang berbeda untuk mendidik anak dan mendukung pembelajaran mereka. Ini adalah sumber daya berharga yang tidak memiliki batasan topik dan akan menguntungkan pembelajaran.

Cara menggunakan Prezi?

Daftar di Prezi (tautan untuk mendaftar ada di bagian bawah halaman beranda Prezi) Anda dapat memilih jenis akun yang ingin Anda miliki. Memilih jenis akun di Prezi Prezi memiliki beberapa tipe, masing-masing memiliki harga dan fitur berbeda: publik **Public→**(Free, the presentation cannot restrict access, has a standard function, and has a capacity of 100MB) **Enjoy→**(Paid 59 dollars per year, the presentation may be to restrict access can eliminate Prezi logo on the slide, get help fast, and 500MB capacity) **-Pro→**(Pay 159 dollars per year, may use the offline features of Prezi, a presentation can restrict access, can eliminate Prezi logo on the slide, get help fast, and 2GB capacity) In this example, I chose the public account. After that you are asked to fill out the standard information such as name, email, and password (password).

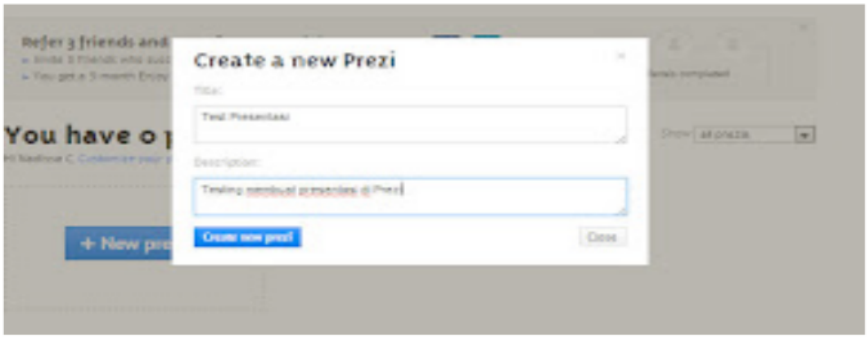


If you have successfully signed up or log in to your account Prezi, you will go to your



account page Prezi

- Click the button to "+ New Prezi" to begin making presentations. Small page will appear and you can fill in the title and description of your presentation here.



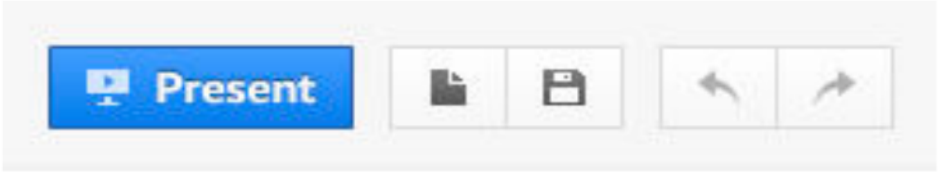
- After that will come the page to choose a basic theme (template) presentation. Some theme features 3D where the look and flow of the presentation will look more vivid.

For this example, I chose the theme "Free Fall 3D".

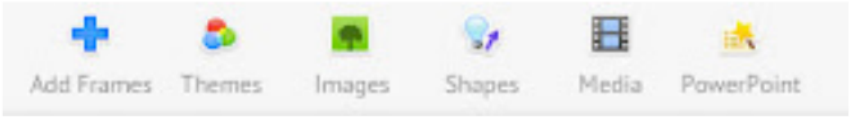
- After selecting a theme, you will go to the presentation creation.
  a. At the top of the screen there is a toolbar to access features slide-making support.
  On the left side of the screen are the order of slides and slide the pointer being accessed.
  The middle part of the screen is the work area where you can fill your presentation slides.

-

Toolbar is provided is divided into 3 parts.



- Toolbar located at the top left of the screen consists of
  - A button to start the presentation,
  - A button to create a new presentation,
  - A button to save the presentation, and
  - 2 buttons to cancel or repeat the last step of the manufacturing slide.



- Toolbar that sits to the middle of the screen consists of
  - A button to add a slide,
  - A button to change the color theme of the presentation,
  - A button to add an image,
  - A button to add the forms that have been available,
  - A button to add media (such as video, from the local computer or from Youtube),
  - A button to add slides from PowerPoint.

- Toolbar that sits to the right of the screen consists of
  - A button to invite others to access / view presentations,
  - A button to print the presentation into a .pdf document,
  - Buttons to adjust the presentation and turn the feature on the keyboard combination
  - Button help using Prezi
  - The finish button to access the presentation
- Prezi provide figures as a guide groove / slide show sequence.

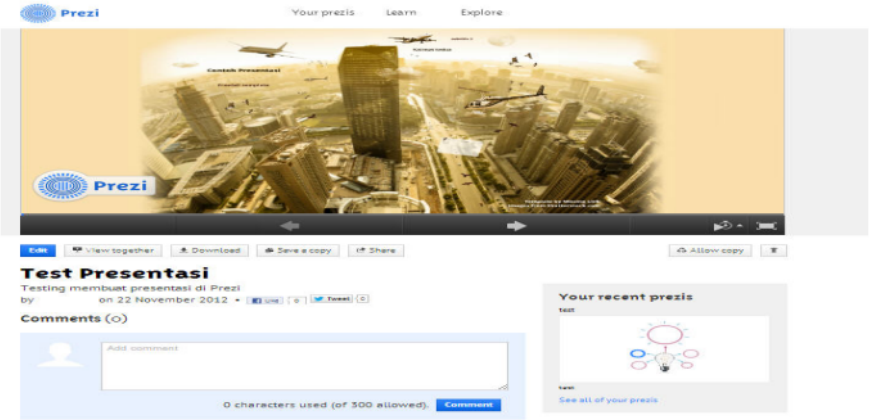
  To change each slide, you can click the desired serial number, and the screen will automatically focus on that slide.

- Control of the slide that is being done quite easily. Simply by using the scrolling feature on your mouse, slide will appear larger (zoom in) or smaller (zoom out).
- If you move the cursor by pressing and holding the left button of your mouse (drag), the slide will move in the direction of the cursor. In addition there are also several keyboard combinations that can be used to facilitate the work slide.
- You can also add, change, or delete an existing image on the slide. View to change the picture is also quite unique with features like control wheel that controls the changes made.

- You can change the flow of the course of the presentation by clicking twice (double click) the slide number. The course of the slide can be adjusted by changing the direction of the line of the slide groove.

- Animation for each object can also be added by clicking the asterisk is on the right slide number.

- Upon completion of making a presentation, you can see the work you like on the page like the example below.



- You can choose from the following features:
  - Share presentations,
  - Duplicate files,
  - Save the file to your computer (files stored on a computer cannot be changed except for the Pro account users)
  - Choose the rule whether files can be duplicated by others,
  - Remove your presentation

Definisi Moodle

Moodle adalah CMS (Course Management System), yang merupakan paket perangkat lunak yang membantu guru untuk merancang dan membuat program profesional mereka sendiri tanpa memulai dari awal itu tetapi hanya menggunakan perangkat lunak yang dibuat Martin Dougiamas. Moodle mendukung eksplorasi dan interaksi lebih banyak antara siswa dan juga guru. Dengan aplikasi ini, kita dapat membangun sistem dengan proses e-learning atau pembelajaran jarak jauh. Guru / siswa dapat berinteraksi satu sama lain dengan ini, Guru dapat memberikan siswa kuis kepada siswa mereka bahkan mereka tidak bertemu secara langsung. Selain itu, siswa juga dapat menyerahkan tugas mereka menggunakan aplikasi ini. Guru juga bisa mengajukan pertanyaan mulai semester pertengahan, semester akhir atau kuis dengan mudah menggunakan aplikasi ini.

Manfaat menggunakan Moodle

- Learning Management System (LMS) untuk mengelola konten sebagai pendukung pelaksanaan Penilaian Online

(1) Meningkatkan tingkat interaksi pembelajaran antara siswa dan guru,

(2) Memungkinkan interaksi belajar di mana saja dan kapan saja,

(3) Untuk menjangkau siswa dalam cakupan, serta

(4) Memfasilitasi peningkatan dan penyimpanan bahan belajar.

Unsur-unsur yang digunakan untuk membangun sistem e-learning dikelompokkan menjadi tiga hal: perangkat keras (perangkat keras), perangkat lunak (perangkat lunak), dan sumber daya manusia dalam TIK sering disebut brain-ware.

1. Mengadopsi konsep pedagogi konstruksi sosial, yang termasuk kolaborasi, belajar berdasarkan aktivitas (pembelajaran berbasis aktivitas), refleksi kritis
2. Mampu mengakomodasi model 100% kelas online serta pelengkap kelas konvensional (tatap muka belajar).

3. Menggunakan antarmuka pengguna sederhana, ringan, dan efisien, dan kompatibel dengan hampir semua browser web.
4. Subjek dapat ditargetkan untuk siswa tertentu, kelompok tertentu, atau ke publik (tamu).
5. Subyek dapat dikategorikan dan dicari menggunakan alat mesin pencari untuk memudahkan pencarian topik / materi tertentu.
6. Memiliki fasilitas editing tanpa coding untuk memudahkan guru / manager dalam melakukan mengeditan materi, berita, pengumuman, dan sebagainya.

Keunggulan Moodle

1. Sistem jaringan dan keamanan dapat diatur sendiri
2. Akses ruang dapat dibatasi sesuai jaringan yang dibuat
3. Sistem pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan (karena bersifat open source)
4. Fitur menyelesaikan proses pembelajaran jarak jauh
5. Proses kustomisasi relatif mudah

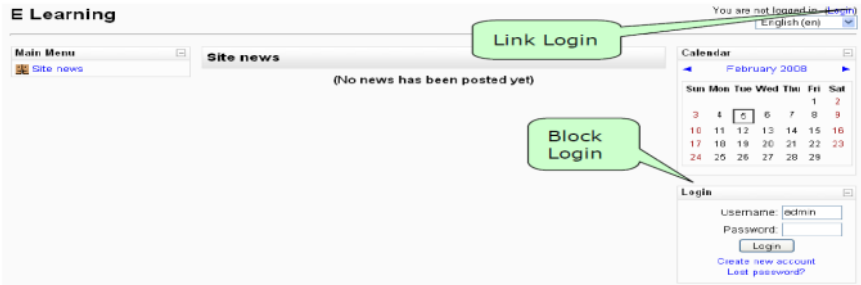
   Fitur ini sangat menarik dan sengaja dirancang untuk memudahkan para guru / dosen tidak aktif yang membuat konten menarik dan fleksibel.

Kerugian Moodle

1. Pertemuan tersebut kurang kebutuhan pengguna yang disebabkan oleh desain aplikasi web yang buruk sehingga pembelajaran tidak sesuai dengan kebutuhan pengguna, misalnya, tidak user friendly, tidak dapat diandalkan dan proses tidak jelas.
2. Pengguna tidak mengetahui dan mengetahui dengan baik sistem yang digunakan menyebabkan lemahnya sosialisasi sistem (panduan pengguna) / Kebutuhan ahli untuk membangun sistem e-learningnya
3. Waktu akses lambat karena bandwidth rendah dan desain bahan yang buruk yang memiliki ukuran file besar (karena elemen audio, video).
4. Membutuhkan biaya lebih
5. Membutuhkan perangkat keras khusus
6. Harus menginstal aplikasi tertentu.

STEPS USING MOODLE

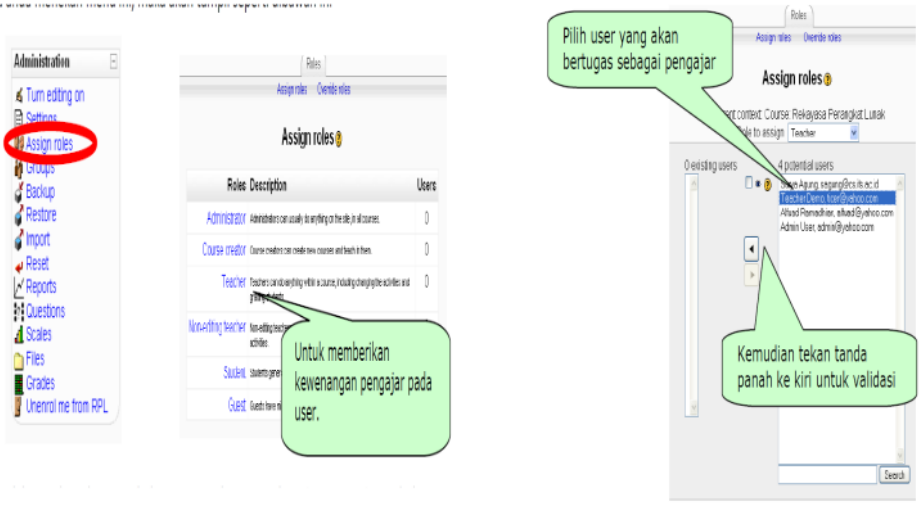
1. **Log in:** Ada beberapa cara untuk LOG IN Moodle Aplikasi. 1. Klik LOG IN di bawahatau di sebelah kanan pojok monitor.



Akan tampak gambar seperti di atas setelah Anda klik masuk. Di sisi kiri adalah tag jika Anda sudah memiliki moodle akun. Di sisi kanan adalah buat akun baru jika Anda tidak memilikinya.

2. **Tentukan Rol**.

Moodle menggunakan peran otoritas dalam aplikasi ini. Anda memberikan peran "Guru" untuk diri Anda sendiri, bagaimana Anda menggunakan Moodle sebagai bagian dari pembelajaran,.



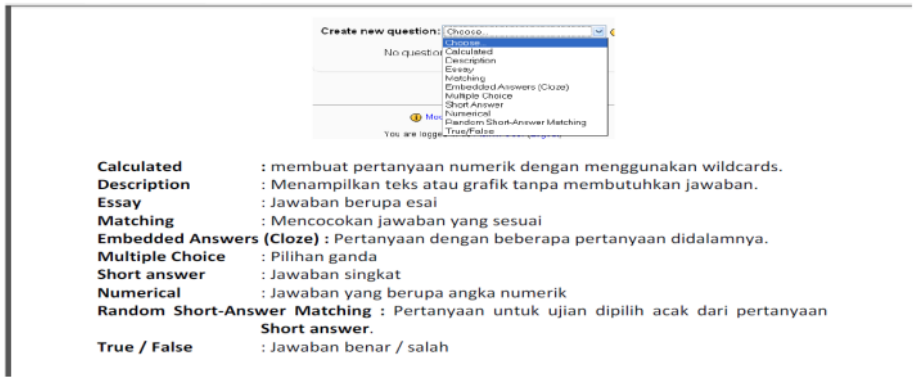
3. Groups

Ketika Klik menu ini, gambar tampak seperti ini

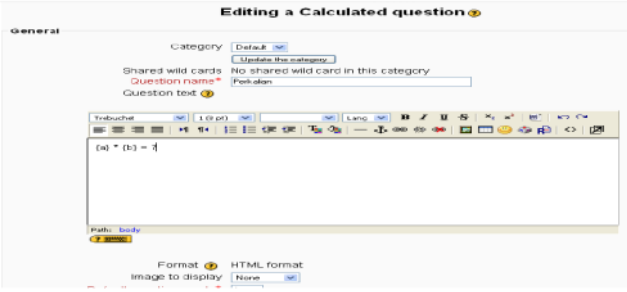
Fungsi kelompok ini dibagi 2 kelompok. Sebagai contoh jika guru dan siswa memberi tugas dapat menggunakan aplikasi menu moodle ini.

4. QUESTIONS

Menu ini dapat diguunakan untuk UTS dan UAS.



Calculated : membuat pertanyaan numerik dengan menggunakan wildcards.
Description : Menampilkan teks atau grafik tanpa membutuhkan jawaban.
Essay : Jawaban berupa esai
Matching : Mencocokan jawaban yang sesuai
Embedded Answers (Cloze) : Pertanyaan dengan beberapa pertanyaan didalamnya.
Multiple Choice : Pilihan ganda
Short answer : Jawaban singkat
Numerical : Jawaban yang berupa angka numerik
Random Short-Answer Matching : Pertanyaan untuk ujian dipilih acak dari pertanyaan **Short answer**.
True / False : Jawaban benar / salah

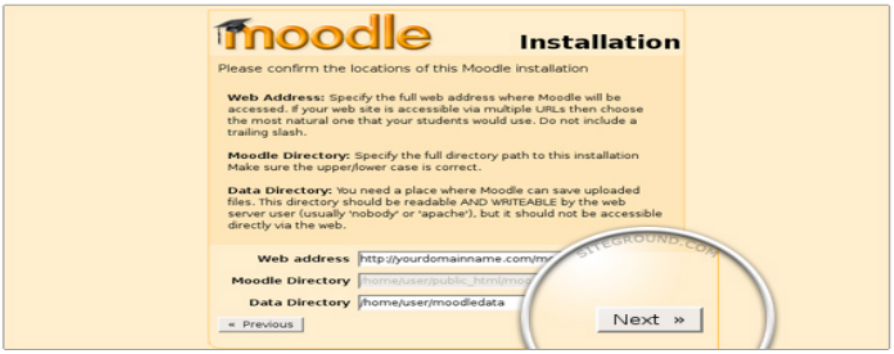


Bagaimana cara menggunakan Moodle secara manual

1. Perlu mengunduh paket instalasi Moodle stabil terbaru dari: http://download.moodle.org/
2. Silakan unggah paket di bawah direktori public_html Anda, yang merupakan yang utama untuk konten situs web. Jika Anda memutuskan untuk menggunakan skrip dalam subdirektori dari yang utama, letakkan di sana.
3. Anda dapat mengunggah paket Moodle melalui cPanel -> File Manager atau menggunakan klien FTP.

Setelah ini Anda perlu membuat database baru dan menambahkan pengguna ke dalamnya. Anda dapat memeriksa tutorial MySQL komprehensif kami untuk mempelajari cara membuat basis data dan menambahkan pengguna ke dalamnya. Setelah database dibuat dan paket diunggah, silakan ekstrak arsip Moodle melalui cPanel -> File Manager. Untuk kebutuhan tutorial ini kita akan berasumsi bahwa Anda akan menginstal perangkat lunak Moodle di subfolder/moodle. Harap navigasikan ke URL berikut: http://yourdomainname.com/moodle/install.php. Pilih bahasa untuk instalasi dan klik pada tombol [Next]. Script akan melihat konfigurasi server di lain langkah install Moodle. You do not need to change anything.

- In this window you need to enter the details of the database, which you have already created (Database, User, Password).
- Note, that the names of the database and the user are prefixed with "username_" where username is your cPanel login name.

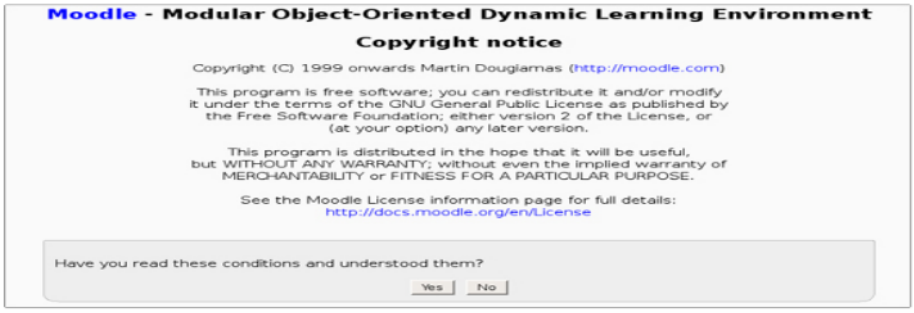


Do not forget to type in the password of the MySQL user and note that it is case-sensitive.

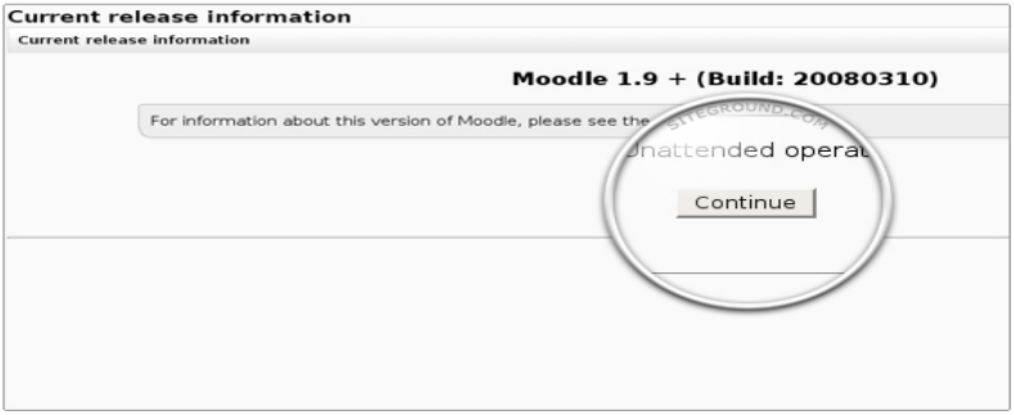
- On the next step the server configuration is checked again.

Here you need to click on the Next button in order to install the script with the default English language

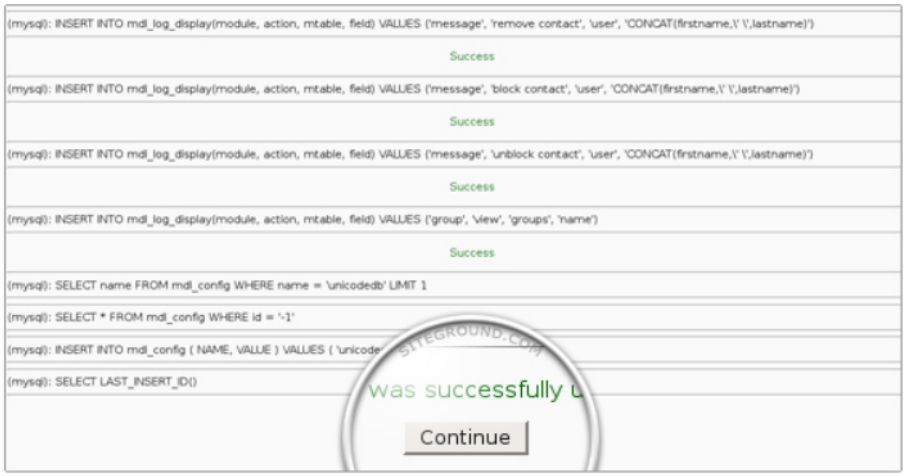
- The next window informs you that the configuration is completed. Click on the [Continue] button.



- Here you should confirm that you agree with the Moodle's Terms of Servic
- This window contains a link to the release information of the current Moodle version. Click on the [Continue] button to proceed.

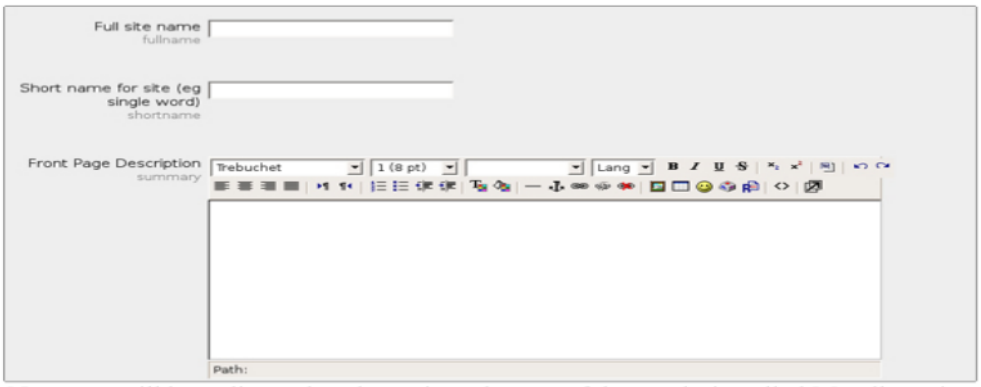


- At this point the Moodle database will be populated. There will be several similar screens with MySQL queries. If there are any problems, you will be notified by the script. Otherwise you can click on the [Continue] button to proceed.

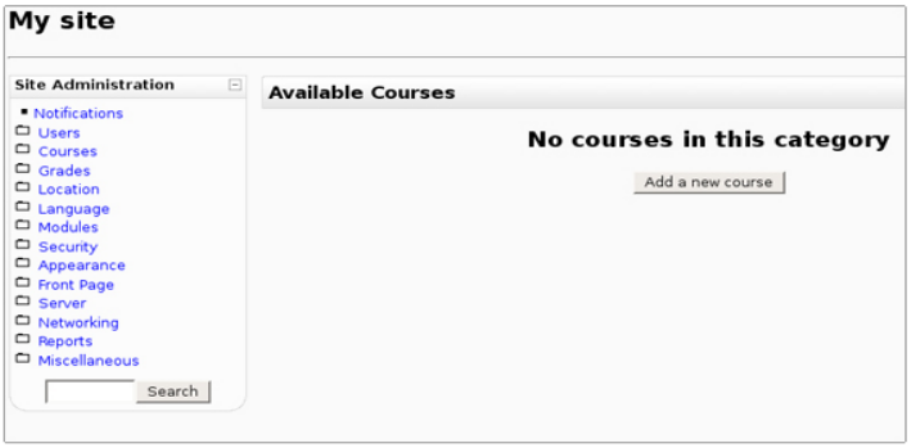


Once the database content installation is completed, you will be forwarded to a new window, where you should enter the administrator details. Click on the [Update]Profile button when you are ready.

- In the following screen you can enter the site name and the corresponding description.



- Now you will be redirected to the main web page of the newly installed Moodle script.



MEMPERKENALKAN UNTUK GURU dan SISWA

Moodle bukan hanya aplikasi untuk membantu program pembelajaran (learning) juga sebagai program untuk merancang. Memperkenalkan ini kepada guru dengan mengubah sistem pendidikan. Kita harus membuat guru lebih paham menggunakan Moodle.

Kursus untuk Guru

Moodle adalah perangkat lunak atau aplikasi yang mudah digunakan tetapi jika Anda sudah siap memahaminya. Moodle sulit untuk memulai jika Anda mempelajarinya sendiri. Untuk meningkatkan pemahaman membuat dan merancang lebih efektif dan menarik bagi siswa.

Kami membutuhkan internet untuk memfasilitasi guru untuk mengajar siswa tentang E-Learning. Jika fasilitator tidak berjalan dengan baik maka proses pembelajaran juga akan tertunda karenanya. Jadi, kita butuh fasilitas yang bagus untuk menggunakan Moodle.

Apresiasi

Apresiasi diperlukan bagi para guru untuk meningkatkan kepercayaan diri mereka ketika mereka mencoba membuat dan menciptakan cara baru untuk mengajar siswa mereka. Penghargaan semacam ini dapat berasal dari lingkungan mereka. Siswa menjadi aspek yang sangat penting dalam E Learning ini.

Kesimpulan

Dilihat dari manfaat dan juga fitur-fiturnya, edmodo merupakan pilihan yang sangat tepat untuk digunakan sebagai media pembelajaran online. Selain itu, Edmodo juga mempermudah kegiatan balajar mengajar antara guru dan murid. Dari segi guru, murid, maupun orang tua, semua pihak dapat diuntungkan dengan kehadiran Edmodo.

Guru menjadi lebih mudah memberikan materi pada murid. Pengarsipan berbagai dokumen yang diperlukan untuk mengajar pun lebih terorganisir, juga materi pengajaran yang lebih luas karena dapat berbagi dengan guru-guru lainnya. Guru juga lebih mudah untuk memantau perkembangan tiap murid. Sementara itu, dari sisi murid, belajar jadi tidak monoton duduk di kelas dan mendengarkan guru menjelaskan saja.

Murid jadi lebih memahami pelajaran dengan adanya tambahan-tambahan ilustrasi dari file atau link yang diberikan guru. Murid pun bisa jadi lebih termotivasi dengan pemberian badge sebagai tanda penghargaan. Begitu halnya dengan orangtua yang lebih mudah memantau anaknya belajar, melihat hasil anaknya belajar yang dirangkum dalam gradebook, sehingga dapat memotivasi buah hatinya ketika dibutuhkan

Dra. Lusy Tunik Muharlisiani, M. Pd

Dilahirkan di Surabaya, Tgl 20 Desember 1960, Sekolah di SDN Kapas Krampung Wetan III Surabaya dan Tahun 1970 Melanjutkan ke SMPN 9 Surabaya dan lulus Tahun 1975, Langsung Tahun 1975-1979. Sekolah di SMAN 5 Surabaya yang ditempuh 3,5 Tahun karena Kurikulum berubah, yang pada awalnya Pembelajaran Semester Berakhir pada Bulan Desember menjadi berubah dan ditambah wakunya 6 Bulan menjadi Bulan Juni. Maka Awal Pembelajaran dimulai Bulan Juli. Melanjutkan S 1 ke IKIP Negeri Surabaya yang sekarang berubah nama menjadi UNESA-Universitas Negeri Surabaya Pada Bidang studi Pendidikan Bahasa Inggris Tahun 1979-1984. Pada Tahun 1986 mengikuti TEST Pegawai Negeri Sipil di Kopertis Wilayah VII, Pada Tahun 1987 diangkat menjadi PNS. Sebagai seorang Dosen dituntut Pendidikan minim harus S2, maka dengan susah payah melanjutkan S2 Tahun 2003-2005 di UNIPA - Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, karena suami terdahulu tidak mendukung, tidak memperbolehkan dan tidak memberi ijin melanjutkan kuliah di Jenjang S 2 dengan mencuri-curi waktu dan memberi alasan mengajar padahal kami lagi belajar di S2. Alhamdulillah berhasil LULUS dengan CUMLAUDE IP 3,69. Pada Tahun 2006, Kami pindah Homebase ke Universitas WIjaya Kusuma Surabaya, Mulai Tahun 2013 Teman-teman Dosen di FBS selalu berbagi menulis akhirnya tergerak hati, maka mulai Tahun 2014 – sampai sekarang kami selalu dapat HIBAH Penelitian dari DIKTI dan baru Tahun 2017 Dapet Hibah Pengabdian Kepada Masyarakat.

Sinta Author ID	: 257133
Researcher ID	: H-5172-2017
Researcher ID	: J-1304-2018
URL	: http://www.researcherid.com/rid/H-5172-2017
ORCID	: http://orcid.org/0000-0001-9147-4321
Scopus Author ID	: 57200990240
Scopus ID	:14524932700
Google Scholar ID	: FOSyDU8AAAAJ

TUTORIAL PEMBELAJARAN E-LEARNING BERBASIS BLENDED LEARNING

ORIGINALITY REPORT

12%	12%	1%	2%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	id.scribd.com Internet Source	2%
2	file.upi.edu Internet Source	1%
3	pak.pandani.web.id Internet Source	1%
4	dimasalfiky.blogspot.com Internet Source	1%
5	repository.uinsu.ac.id Internet Source	1%
6	galihdians.wordpress.com Internet Source	1%
7	pkm.uika-bogor.ac.id Internet Source	1%
8	www.scribd.com Internet Source	1%
9	yanta18.blogspot.com Internet Source	1%

10	nnppermata.wordpress.com Internet Source	1 %
11	liaamelia.home.blog Internet Source	1 %
12	friskajulianatampubolon34.blogspot.com Internet Source	1 %
13	www.coursehero.com Internet Source	1 %
14	Submitted to Universitas Trunojoyo Student Paper	1 %
15	pt.scribd.com Internet Source	1 %
16	sahuri-spunk.blogspot.com Internet Source	1 %

Exclude quotes	Off	Exclude matches	< 1%
Exclude bibliography	Off		