



BLPT
BALAI LAYANAN PLATFORM TEKNOLOGI
KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI

**MERDEKA
BELAJAR**

Pembatik

LEVEL 2
IMPLEMENTASI

MODUL 6

Pengelolaan Kelas Terintegrasi TIK dalam Pembelajaran





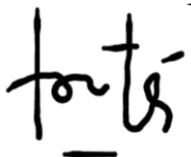
**LEMBAR PENGESAHAN NASKAH *HYPERMEDIA*
PROGRAM BIMTEK PEMBELAJARAN BERBASIS TIK (PEMBATIK)**

JUDUL:

Pengelolaan Kelas Terintegrasi TIK dalam Pembelajaran

SASARAN:

Guru dan Tenaga Kependidikan

PENULIS 1	PENULIS 2	PENGKAJI MODUL
 Ardhi Nurwijaya	 Valentina Dewi A. C. B.	 Tuti Alawiyah

**BALAI LAYANAN PLATFORM TEKNOLOGI
KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
2024**

Kata Sambutan Sekretaris Jenderal Kemendikbudristek

Assalamu'alaikum Warohmatullohi Wabarokatuh

Salam sejahtera bagi kita semua,

Om Swastiastu,

Namo Budhaya,

Salam Kebajikan,

Rahayu.

Puji syukur kita panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmat dan karunia-Nya, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Kemendikbudristek) dapat menyelenggarakan program Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (PembaTIK) Tahun 2024 dengan tema **“Inovasi Pembelajaran Digital sebagai Wujud Implementasi Kurikulum Merdeka”**. Melalui tema ini diharapkan peserta mampu meningkatkan kompetensi TIK dan berinovasi dalam mengimplementasikan kurikulum merdeka dengan mengembangkan pembelajaran digital melalui berbagai platform teknologi Kemendikbudristek, serta berkompetisi dalam menghasilkan karya terbaik sebagai penyelesaian tugas di setiap levelnya.

Program strategis ini merupakan upaya pemerintah untuk memenuhi hak guru agar memiliki kemampuan mendidik dan membelajarkan peserta didik secara profesional. Guru juga dituntut memiliki kompetensi memanfaatkan TIK yang memadai sebagaimana dinyatakan pada Permendiknas Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru yang diaktualisasikan terutama untuk kepentingan pembelajaran (kompetensi pedagogik) dan untuk berkomunikasi dan mengembangkan diri (kompetensi profesional).

Episode Merdeka Belajar yang sudah diluncurkan Kemendikbudristek membawa kita semakin dekat dengan cita-cita luhur Ki Hadjar Dewantara, yaitu Pendidikan yang menuntun bakat, minat dan potensi peserta didik agar mampu mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya sebagai seorang manusia dan sebagai anggota masyarakat. Secara bersama kita telah membuat sejarah baru dengan Gerakan Merdeka Belajar.

Kebijakan Merdeka Belajar dapat terwujud secara optimal yang salah satunya melalui peningkatan infrastruktur serta pemanfaatan teknologi di seluruh satuan pendidikan. Hal ini ditindaklanjuti dengan diresmikannya Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2024 tentang Kurikulum pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah yang menjadi pijakan penetapan Kurikulum Merdeka sebagai Kurikulum Nasional. Kurikulum Merdeka adalah kurikulum yang memberi fleksibilitas dan berfokus pada materi esensial untuk mengembangkan kompetensi peserta didik sebagai pelajar sepanjang hayat yang berkarakter Pancasila.

Dukungan terhadap implementasi Kurikulum Merdeka terus dilakukan. Sejumlah platform digital pendidikan pun telah dikembangkan oleh Kemendikbudristek untuk pengelolaan pendidikan dan pembelajaran sebagai bentuk transformasi digital di bidang pendidikan dan kebudayaan, antara lain:

- Platform Merdeka Mengajar (PMM), merupakan platform edukasi untuk menjadi teman penggerak guru dalam mengajar, belajar dan berkarya, dalam penerapan Kurikulum Merdeka.
- Platform Sumber Daya Sekolah (SDS), merupakan platform yang terdiri dari aplikasi SIPLah, ARKAS, dan TanyaBOS, yang difokuskan pada efisiensi penggunaan sumber daya sekolah, termasuk pengelolaan anggaran.
- Platform Rapor Pendidikan (PRP), yaitu platform berbasis data yang menyajikan hasil asesmen nasional dan data lain mengenai capaian hasil belajar satuan pendidikan ke dalam suatu tampilan terintegrasi.
- Platform Kampus Merdeka, yaitu platform yang menasar pengguna dari kalangan pendidikan tinggi, yang bertujuan untuk mendekatkan perguruan tinggi dengan dunia usaha dan industri, serta mendukung seluruh program Kampus Merdeka.
- Rumah Belajar merupakan platform konten pembelajaran bagi siswa SD, SMP, dan SMA.

Platform Digital Pendidikan ini dikembangkan dengan tujuan mengintegrasikan seluruh layanan pendidikan berbasis digital dengan kompleksitas yang sangat rumit dalam rangka memenuhi dan mengatasi kebutuhan teknologi pelaksanaan program-program prioritas Kemendikbudristek. Selain itu, diharapkan keseluruhan

platform digital pendidikan yang telah dikembangkan ini, tidak berhenti hanya pada pengembangan platform, namun juga memiliki kebermanfaatan yang berkelanjutan, demi mendukung peningkatan kualitas pendidikan di negeri ini.

Pengintegrasian TIK atau digitalisasi dalam proses pembelajaran merupakan suatu keniscayaan. Dari berbagai studi menunjukkan implikasi pengintegrasian TIK dalam pembelajaran memacu pengembangan kemampuan kreativitas dan berpikir tingkat tinggi siswa, mengembangkan keterampilan dalam bidang TIK (*ICT Literacy*), dan untuk meningkatkan efektivitas, efisiensi serta kemenarikan proses pembelajaran. Lebih lanjut, pentingnya penguasaan TIK bagi guru adalah untuk mendukung pelaksanaan tugas utama guru dalam mengelola pembelajaran dan sebagai sarana untuk memperoleh berbagai sumber belajar.

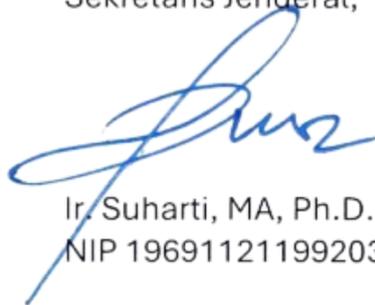
Melalui tema penyelenggaraan PembatIK tahun 2024 ini, guru diharapkan mampu mengembangkan kompetensi TIK melalui berbagai platform layanan sumber belajar digital, berinovasi mengembangkan pembelajaran digital melalui berbagai platform teknologi Kemendikbudristek, dan berkompetisi dalam menghasilkan karya-karya terbaiknya pada setiap level kompetensi. Pada akhir program PembatIK level 4 akan terpilih Duta Teknologi sebagai mitra penggerak komunitas belajar dengan penguasaan terhadap teknologi dan mampu mengakselerasi penguatan ekosistem digital pendidikan untuk keterlaksanaan Merdeka Belajar.

Dalam konteks pembelajaran, Merdeka Belajar memberi semangat perubahan untuk menentukan cara terbaik menerapkan metode dan inovasi pembelajaran sehingga memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik melalui pemanfaatan TIK secara bijak dan optimal.

Saya sampaikan terima kasih dan apresiasi kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam rangka terlaksananya program PembatIK ini. Selamat mengikuti program PembatIK tahun 2024, semoga ikhtiar kita mampu mengakselerasi peningkatan kualitas pendidikan di seluruh Indonesia.

Jakarta, 13 Juni 2024

Sekretaris Jenderal,



Ir. Suharti, MA, Ph.D.

NIP 196911211992032002

Kata Sambutan Direktur Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kemendikbudristek

Assalamu'alaikum Warohmatullohi Wabarokatuh

Salam sejahtera bagi kita semua,

Om Swastiastu,

Namo Budhaya,

Salam Kebajikan,

Rahayu.

Bapak dan Ibu guru yang saya hormati dan banggakan. Puji dan syukur senantiasa kita panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Kuasa atas rahmat dan karunia-Nya, kita senantiasa diberikan kesehatan sehingga tetap semangat mengabdikan dan membangun masa depan pendidikan kita agar lebih baik.

Transformasi pendidikan merupakan keniscayaan. Transformasi yang dinamis akan terjadi seiring dengan perubahan tantangan zaman. Saat ini kita menghadapi percepatan teknologi digital yang melesat begitu cepat. Untuk menghadapi kondisi tersebut, tidak ada pilihan kecuali meningkatkan *competitiveness human capital* kita. Bangsa yang akan *survive*, akan menang dan sukses dalam era seperti ini adalah bangsa yang berpengetahuan dan berketerampilan, memiliki *knowledge and skills* serta yang berkarakter kuat.

Perkembangan kemajuan teknologi digital telah dan akan sangat disruptif bagi siapa saja yang tidak siap termasuk para guru dan siswa. Oleh karena itu dituntut adanya transformasi pendidikan. Transformasi pendidikan merupakan proses pengembangan, pembaruan, dan penyesuaian paradigma pendidikan dengan tuntutan zaman. Dalam transformasi pendidikan ini diperlukan SDM Pendidikan yang unggul. Sumber Daya Manusia Pendidikan (pendidik dan tenaga kependidikan) yang unggul adalah yang mampu menciptakan lingkungan belajar yang inspiratif dan berdaya saing. Guru dan tenaga kependidikan yang kreatif dan inovatif harus mampu menyusun dan menjalankan metode pembelajaran

yang menarik dan menantang bagi peserta didik, sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan efektif.

Integrasi teknologi akan mendukung percepatan transformasi di bidang pendidikan. Integrasi teknologi mampu memfasilitasi pembelajaran secara adaptif dan berbasis data. Tidak hanya itu, hadirnya teknologi menumbuhkan pembelajaran daring yang menawarkan pembelajaran *online* secara massal dengan aneka pilihan platform dan alokasi maupun waktu yang fleksibel yang bisa diakses oleh pemelajar. Teknologi juga mampu menghadirkan *Personalized Learning*, dimana teknologi telah memungkinkan pembelajaran yang menyesuaikan instruksi, konten, dan pengalaman belajar untuk memenuhi kebutuhan, minat, dan kemampuan individu peserta didik secara personal/individual. Pendekatan ini bertujuan untuk beralih dari model pendidikan tradisional yang bersifat satu ukuran untuk semua dan berfokus pada penyediaan jalur pembelajaran yang dipersonalisasi bagi para peserta didik.

Salah satu langkah nyata menjawab kebutuhan transformasi dimaksud adalah kebijakan Merdeka Belajar. Program Merdeka Belajar memiliki misi mewujudkan Indonesia maju yang berdaulat, mandiri, dan berkepribadian melalui terbentuknya profil Pelajar Pancasila. Sehingga proses pembelajaran yang harus dibangun dan dikembangkan adalah proses pembelajaran yang mampu meningkatkan kompetensi pendidik serta menyenangkan dan berorientasi pada siswa. Program ini memberikan semangat perubahan untuk menentukan cara terbaik menerapkan metode dan inovasi pembelajaran bagi peserta didik melalui pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).

Selain itu kebijakan implementasi kurikulum merdeka yang saat ini sudah ditetapkan menjadi kurikulum nasional dengan Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2024 tentang Kurikulum pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah merupakan langkah nyata dalam percepatan transformasi pendidikan. Kurikulum Merdeka memberi fleksibilitas dan berfokus pada materi esensial untuk mengembangkan kompetensi peserta didik sebagai pelajar sepanjang hayat yang berkarakter Pancasila.

Oleh karena itu, untuk mendukung implementasi kurikulum merdeka sebagai kurikulum nasional diperlukan kemampuan Bapak dan Ibu guru dalam mengintegrasikan TIK ke dalam proses pembelajaran. Pengintegrasian TIK dalam pembelajaran ini diperlukan untuk mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa, mengembangkan keterampilan dalam bidang TIK, meningkatkan efektivitas, efisiensi dan kemenarikan proses pembelajaran serta meningkatkan kemampuan siswa menyelesaikan soal- soal dengan penalaran yang lebih baik. Lebih lanjut, Bapak dan Ibu guru dituntut memiliki kompetensi memanfaatkan TIK yang memadai karena harus memenuhi Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru yang diaktualisasikan terutama untuk kepentingan pembelajaran (kompetensi pedagogik) dan untuk berkomunikasi dan mengembangkan diri (kompetensi profesional).

Dalam pengembangan dan pendayagunaan TIK untuk pendidikan dan kebudayaan Kemendikbudristek telah mengembangkan berbagai platform digital pendidikan yang salah satunya Platform Merdeka Mengajar. Platform Merdeka Mengajar hadir sebagai salah satu sarana pendukung untuk membantu guru memahami dan mengimplementasikan Kurikulum Merdeka baik secara mandiri, melalui pelatihan, maupun dari rekan sejawat. Disini tersedia beragam materi dan referensi mengajar. Platform ini juga menjadi sarana guru untuk berbagi praktik baik dalam fitur Bukti Karya.

Agar layanan tersebut dapat dimanfaatkan secara optimal, diperlukan pengembangan kompetensi TIK guru. Salah satunya melalui program PempaTIK 2024. Ajang ini bertujuan membimbing guru untuk mencapai literasi digital sesuai standar nasional, yang mencakup literasi komputer, literasi TIK, literasi informasi, dan literasi media, dan berujung pada implementasi Merdeka Belajar. Harapannya, seluruh guru yang mengikuti program pempaTIK 2024 mampu meningkatkan kompetensi TIK dan berinovasi dalam mengimplementasikan kurikulum merdeka dengan mengembangkan pembelajaran digital melalui berbagai platform teknologi Kemendikbudristek.

Saya sangat bangga dengan semangat guru-guru Indonesia mengikuti Program PembatTIK 2024 yang saya yakini akan meningkatkan kemampuan Bapak dan Ibu guru dalam melakukan inovasi pembelajaran digital untuk mengimplementasikan Kurikulum Merdeka. Hal ini sangat penting demi mewujudkan tujuan mulia mencetak generasi emas Indonesia yang cerdas, kreatif dan inovatif siap dengan segala tantangan sesuai zamannya.

Jakarta, 13 Juni 2024

Direktur Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan



Dr. Nunuk Suryani, M.Pd.
NIP. 196611081990032001

Kata Pengantar

Puji syukur kita panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat dan rahmat-Nya Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Kemendikbudristek) dapat menyelenggarakan Program Pembelajaran Berbasis TIK (PembaTIK) 2024. Program ini telah berjalan sejak tahun 2017 dan terus berinovasi sampai penyelenggaraannya saat ini. Program PembaTIK selalu menjadi program unggulan dalam peningkatan kompetensi TIK guru melalui bimbingan teknis pembelajaran berbasis TIK (Bimtek PembaTIK) yang mengacu pada standar kompetensi TIK guru dari UNESCO. Pengembangan program Bimtek PembaTIK dilakukan dinamis, inovatif dan adaptif terhadap arah kebijakan prioritas Kemendikbudristek serta mendukung percepatan transformasi pendidikan dengan pemanfaatan teknologi.

PembaTIK diselenggarakan berjenjang 4 (empat) level, yaitu level 1-Literasi, level 2-Implementasi, level 3-Kreasi, dan level 4-Berbagi dan Berkolaborasi. Peserta PembaTIK berkolaborasi dan juga berkompetisi menghasilkan karya-karya terbaiknya pada pembelajaran ini. Peserta yang berhasil menyelesaikan PembaTIK sampai level 4 akan memiliki kesempatan untuk mengikuti seleksi Duta Teknologi. Guru-guru ini akan menjadi inspirasi bagi guru-guru di wilayah representatif mereka dalam mengoptimalkan TIK untuk berinovasi mengembangkan pembelajaran di kelasnya. Mereka juga diharapkan dapat menjadi mitra Dinas Pendidikan provinsi, Kabupaten/kota masing-masing dalam menggerakkan pendayagunaan TIK untuk pembelajaran.

Penyelenggaraan PembaTIK 2024 mengusung tema "***Inovasi Pembelajaran Digital sebagai Wujud Implementasi Kurikulum Merdeka***". Tema ini diimplementasikan dalam setiap levelnya. **Level 2 Implementasi** merupakan tahapan yang berfokus pada bagaimana seorang guru memanfaatkan pengetahuan dan keterampilan TIK untuk menciptakan lingkungan belajar dan mengelola pembelajaran mulai dari perancangan pembelajaran terintegrasi TIK, penerapan model pembelajaran dengan memanfaatkan TIK dalam memperoleh berbagai sumber belajar digital dan berkolaborasi dalam meningkatkan kualitas belajar dan hasil belajar. Hasil akhir pada **PembaTIK level 2** adalah guru kompeten dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pelaksanaan

pembelajaran dengan memanfaatkan TIK dalam mendapatkan berbagai sumber belajar digital serta berkolaborasi dalam menciptakan lingkungan belajar dan mengelola pembelajaran yang kreatif, inovatif, berfokus pada siswa dan pengalaman belajar yang bermakna untuk meningkatkan kualitas dan hasil belajar.

Level Implementasi kompetensi PembaTIK 2024 meliputi pemahaman terkait tahapan implementasi pemanfaatan TIK dalam pembelajaran yang dijabarkan dalam tiga (3) modul pembelajaran. Adapun materi **PembaTIK level 2** terdiri atas: (1) Optimalisasi Pemanfaatan TIK dalam Pembelajaran Abad 21; (2) Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Sumber Belajar Digital; (3) Pengelolaan Kelas Terintegrasi TIK dalam pembelajaran.

Pada akhir pembelajaran, peserta diharapkan dapat meningkatkan kompetensi dan menjadi *key person* untuk berbagi praktik baik dalam implementasi pemanfaatan TIK dalam pembelajaran dengan bekal kemampuan:

1. memahami konsep pemanfaatan TIK secara optimal dalam pembelajaran;
2. memahami fungsi-fungsi sumber belajar digital;
3. menyusun rancangan pembelajaran terintegrasi TIK;
4. menerapkan model pembelajaran berbantuan TIK;
5. memahami karakteristik dan potensi TIK dalam membelajarkan dan menciptakan situasi lingkungan belajar;
6. memanfaatkan TIK dalam pengelolaan pembelajaran (data, penilaian, dll);
7. memanfaatkan TIK untuk berkolaborasi dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar.

Akhir kata, saya ucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkolaborasi membantu terlaksananya program PembatTIK ini. Selamat mengikuti program PembatTIK 2024. Semoga ikhtiar kita untuk menjaga nyala api belajar peserta didik dapat terwujud dengan hadirnya berbagai inovasi pembelajaran digital yang menyenangkan oleh guru-guru Indonesia yang telah menunjukkan kemampuannya beradaptasi menghadapi dinamika perubahan lingkungan Pendidikan di era digital ini. ***Selamat berkarya!***

Jakarta, 13 Juni 2024

Kepala Balai Layanan Platform Teknologi



Wibowo Mukti, S.Kom., M.Si.

NIP 198010062003121002

Daftar Isi

Kata Sambutan Sekretaris Jenderal Kemendikbudristek	iii
Kata Sambutan Direktur Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kemendikbudristek	vii
Kata Pengantar	xi
Daftar Isi	xiv
Daftar Gambar	xvi
Daftar Video	xvii
Daftar Tautan	xviii
Peta Materi	xix
Pendahuluan	20
A. Latar Belakang	20
B. Tujuan	21
C. Peta Kompetensi	22
D. Ruang Lingkup Penggunaan Modul	22
E. Saran dan Cara Penggunaan Modul	23
KEGIATAN BELAJAR I	
Lingkungan Belajar dalam Pembelajaran	24
A. Tujuan Belajar	24
B. Indikator Pencapaian Kompetensi	24
C. Uraian Materi	24
D. Rangkuman	42
E. Latihan	43
KEGIATAN BELAJAR II	
Pengelolaan Kelas Terintegrasi TIK untuk Pembelajaran Kolaboratif Berpusat pada Peserta Didik	46
A. Tujuan Belajar	46
B. Indikator Pencapaian Kompetensi	46
C. Uraian Materi	46
D. Rangkuman	60
E. Latihan	60
Tes Akhir Modul 6 Pengelolaan Kelas Terintegrasi TIK dalam Pembelajaran	64
Kunci Jawaban Tes Akhir Modul 6 Pengelolaan Kelas Terintegrasi TIK dalam Pembelajaran	67

Daftar Pustaka68

Daftar Gambar

Gambar 2.1	Pengertian Lingkungan Belajar menurut Para Ahli	25
Gambar 2.2	Contoh Lingkungan Belajar secara Luring	27
Gambar 2.3	Kelebihan dan Kekurangan Lingkungan Belajar secara Luring ...	28
Gambar 2.4	Contoh Lingkungan Belajar secara Daring	29
Gambar 2.5	Kelebihan dan Kekurangan Lingkungan Belajar secara Daring ...	29
Gambar 2.6	Skema Blended Learning	30
Gambar 2.7	Infografis 5 Kunci Utama dalam Penerapan Hybrid Learning	31
Gambar 2.8	Skema LMS	33
Gambar 2.9	Infografis Fitur-Fitur LMS	34
Gambar 2.10	Infografis Kelebihan dan Kekurangan dari LMS	35
Gambar 2.11	Tampilan Antarmuka Microsoft Teams.....	37
Gambar 2.12	Tampilan Program Awan Penggerak.....	39
Gambar 2.13	Tampilan LMS di PMM yang Berbasis Canvas	41
Gambar 3.1	Situasi dalam Pembelajaran	48
Gambar 3.2	Diagram Cone of Learning Edgar Dale (1969).....	49
Gambar 3.3	Tahapan Pembelajaran Kurikulum Merdeka.....	52
Gambar 3.4	Petunjuk Cara Mengakses Ide Pratik di PMM	57
Gambar 3.5	Kejadian Ketika Mencari Inspirasi untuk Mengajar.....	58
Gambar 3.6	Petunjuk Cara Mengakses Bukti Karya	59

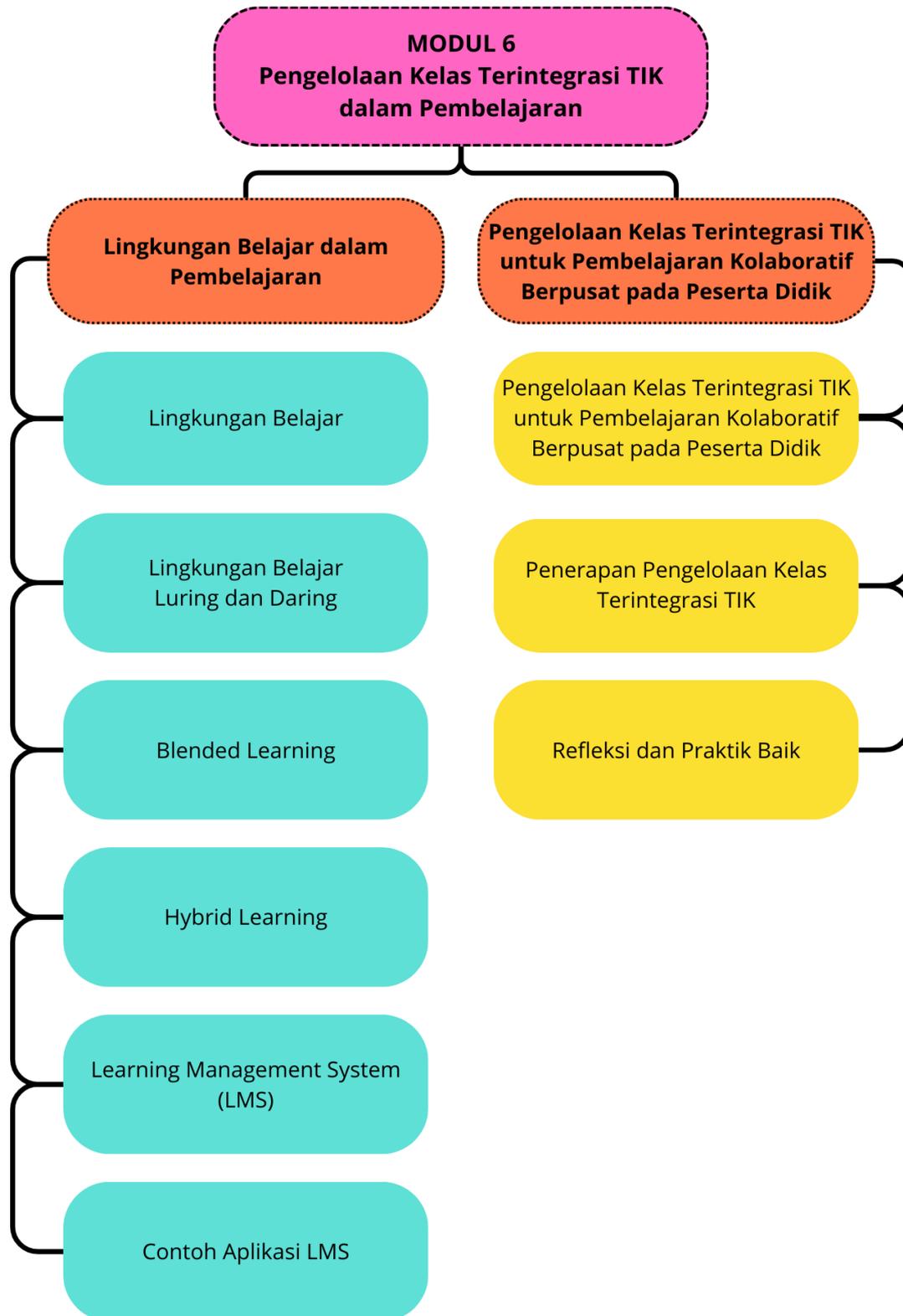
Daftar Video

Video 1.1	Pengantar Modul Modul 6 Pengelolaan Kelas Terintegrasi TIK dalam Pembelajaran	20
Video 2.1	Kecanggihan Pemanfaatan Google Classroom dan Google Lens di Jenjang SMP.....	36
Video 2.2	Cara Membuat Kelas Mata Pelajaran di Microsoft Teams	38
Video 2.3	Tutorial Moodle untuk Guru: Cara Sederhana Menggunakan Moodle	40
Video 3.1	SMART LAGA Strategi Membangun Pembelajaran Tanpa Internet	56
Video 3.2	Praktik Baik Menggunakan Metode STAR.....	60

Daftar Tautan

Tautan 1.1	Pengantar Modul Modul 6 Pengelolaan Kelas Terintegrasi TIK dalam Pembelajaran.....	20
Tautan 2.1	Kecanggihan Pemanfaatan Google Classroom dan Google Lens di Jenjang SMP.....	36
Tautan 2.2	Playlist Video Tutorial Google Classroom	37
Tautan 2.3	Pusat Bantuan Google Classroom	37
Tautan 2.4	Cara Membuat Kelas Mata Pelajaran di Microsoft Teams.....	38
Tautan 2.5	Memulai dengan Microsoft Teams.....	38
Tautan 2.6	Bagaimana Cara Mendapatkan Microsoft Teams?	38
Tautan 2.7	Video Pelatihan Microsoft Teams	38
Tautan 2.8	Tutorial Moodle untuk Guru: Cara Sederhana Menggunakan Moodle	40
Tautan 2.9	Tutorial Moodle Bahasa Indonesia	40
Tautan 2.10	Dokumentasi Bantuan Moodle.....	40
Tautan 2.11	Pusat Informasi LMS Guru.....	41
Tautan 3.1	Jurnal Cone of Learning	49
Tautan 3.2	SMART LAGA Strategi Membangun Pembelajaran Tanpa Internet	56
Tautan 3.3	Jurnal Praktik Baik Menggunakan Metode STAR.....	59
Tautan 3.4	Praktik Baik Menggunakan Metode STAR	60

Peta Materi



Pendahuluan

Halo Peserta PempaTIK 2024, sebelum mempelajari Modul **Pengelolaan Kelas Terintegrasi TIK dalam Pembelajaran** silakan saksikan terlebih dahulu video pengantar pembelajaran modul ini yang dapat diakses pada tautan berikut:



Video 1.1 Pengantar Modul Modul 6 Pengelolaan Kelas Terintegrasi TIK dalam Pembelajaran

Tautan 1.1 [Pengantar Modul 6](#)

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital telah mengubah paradigma pembelajaran, menghadirkan konsep pembelajaran campuran yang semakin umum. Institusi pendidikan kini dapat mengintegrasikan model pembelajaran daring dengan pembelajaran tatap muka secara langsung atau luring, menciptakan pengalaman pembelajaran yang holistik dan terintegrasi. Dalam model pembelajaran campuran, pendidik perlu memahami dan memanfaatkan teknologi digital serta platform pembelajaran daring. Mereka harus dapat menyusun strategi mengajar yang menggabungkan keunggulan pembelajaran daring dengan interaksi tatap muka yang berarti. Ini membutuhkan adaptasi dalam pendekatan mengajar agar tetap relevan dan efektif di era digital.

Melihat perkembangan yang demikian, apakah pendidikan yang dilaksanakan secara daring sudah cukup untuk melakukan pembelajaran yang berkualitas? Tentu, dunia pendidikan juga harus memperhatikan dan tidak mengabaikan pelaksanaan pendidikan tatap muka. Interaksi langsung antara pendidik dan peserta didik tetap penting dalam membentuk hubungan personal, memfasilitasi diskusi yang mendalam, dan memberikan pengalaman belajar yang beragam. Oleh karena itu, dalam konteks pembelajaran campuran, penting untuk menciptakan keseimbangan yang tepat antara pembelajaran daring dan pembelajaran tatap muka.

Peserta PembaTIK 2024, pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) tetap menjadi kunci dalam memfasilitasi pembelajaran campuran. Aplikasi presentasi, video konferensi, *Learning Management System* (LMS), dan berbagai alat bantu pembelajaran digital menjadi penting dalam memperkaya pengalaman pembelajaran.

Modul 6 "Pengelolaan Kelas Terintegrasi TIK dalam Pembelajaran" menjadi instrumen penting dalam membantu para pendidik mengelola pembelajaran campuran. Modul ini tidak hanya memberikan panduan tentang pentingnya integrasi TIK dalam pembelajaran, tetapi juga strategi mengelola kelas terintegrasi TIK yang mencakup baik pembelajaran daring maupun tatap muka. Selain itu, modul ini juga menekankan pembelajaran kolaboratif yang berpusat kepada peserta didik, di mana peserta didik diaktifkan untuk terlibat dalam proses belajar dengan memanfaatkan teknologi. Dengan memahami refleksi pembelajaran serta praktik baik, para pendidik dapat meningkatkan interaksi dan keterlibatan peserta didik, menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis dan mendukung pertumbuhan holistik peserta didik dalam era digital.

B. Tujuan

Materi Kegiatan Belajar 1: Lingkungan Belajar dalam Pembelajaran

Setelah mempelajari dan melakukan aktivitas belajar pada materi 1, peserta diharapkan mampu:

1. Memahami lingkungan belajar
2. Memahami *Learning Management System* (LMS) untuk pembelajaran

Materi Kegiatan Belajar 2: Pengelolaan Kelas Terintegrasi TIK untuk Pembelajaran Kolaboratif Berpusat pada Peserta Didik

Setelah mempelajari dan melakukan aktivitas belajar pada materi 2, peserta diharapkan mampu:

1. Menjelaskan pengelolaan kelas terintegrasi TIK untuk pembelajaran kolaboratif berpusat pada peserta didik
2. Memahami refleksi dan praktik baik dalam pengelolaan kelas terintegrasi TIK untuk pembelajaran kolaboratif berpusat pada peserta didik

C. Peta Kompetensi

Setelah mempelajari Kegiatan Belajar 1, peserta PembaTIK 2024 diharapkan mencapai kompetensi dalam pemahaman lingkungan belajar, baik daring maupun luring. Mereka juga diharapkan memahami konsep *blended learning* dan *hybrid learning*, serta penggunaan *Learning Management System (LMS)* dalam pembelajaran. Sedangkan pada Kegiatan Belajar 2, peserta diharapkan mampu mengelola kelas terintegrasi TIK untuk pembelajaran kolaboratif berpusat pada peserta didik, menerapkan pengelolaan kelas terintegrasi TIK, dan menyusun refleksi dan praktik baik dalam pengelolaan kelas. Dengan mencapai kompetensi ini, peserta siap menghadapi tantangan pengelolaan kelas dengan pendekatan TIK secara efektif dan inovatif.

D. Ruang Lingkup Penggunaan Modul

Modul ini berisi dua kegiatan belajar dengan ruang lingkup materi antara lain:

Kegiatan Belajar 1: Lingkungan Belajar dalam Pembelajaran

1. Pengertian lingkungan belajar
2. Lingkungan belajar secara luring dan daring
3. Pengertian *blended learning*
4. Pengertian *hybrid learning*
5. Pengertian *learning management system (LMS)*
6. Contoh LMS dalam pembelajaran

Kegiatan Belajar 2: Pengelolaan Kelas Terintegrasi TIK untuk Pembelajaran Kolaboratif Berpusat pada Peserta Didik

1. Pengelolaan kelas terintegrasi TIK untuk pembelajaran kolaboratif berpusat pada peserta didik
2. Penerapan pengelolaan kelas terintegrasi TIK
3. Refleksi (*lessons learned*) dan praktik baik (*best practice*)

E. Saran dan Cara Penggunaan Modul

Peserta pembaTIK 2024, bagaimana anda dapat memanfaatkan bahan ajar ini dengan optimal? Anda dapat memperhatikan langkah dan petunjuk penggunaan bahan ajar sebagai berikut:

1. Pahami latar belakang, tujuan pembelajaran, dan ruang lingkup pada masing-masing kegiatan belajar.
2. Pelajari materi dan akses sumber informasi interaktif seperti gambar, *code*, dan video yang tersedia. Bila perlu anda bisa lengkapi dengan catatan.
3. Lakukan aktivitas diskusi dengan rekan sesama peserta, maupun dengan rekan sesama pendidik yang mungkin ada jangkau.
4. Kerjakan tugas yang tersedia sesuai dengan petunjuk pengerjaan.
5. Kerjakan latihan untuk mengukur pengetahuan yang sudah dipelajari.
6. Lakukan evaluasi dan refleksi kegiatan belajar yang sudah dilakukan.
7. Aktif dalam grup diskusi untuk berkomunikasi dengan peserta lain atau tutor.

KEGIATAN BELAJAR I

Lingkungan Belajar dalam Pembelajaran

A. Tujuan Belajar

Tujuan pembelajaran yang diharapkan dari kegiatan belajar 1 ini adalah:

1. Memahami lingkungan belajar
2. Memahami *learning management system* (LMS)

B. Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi yang akan dicapai pada kegiatan belajar 1 adalah:

1. Menjelaskan pengertian lingkungan belajar
2. Menjelaskan lingkungan belajar secara luring dan daring
3. Menjelaskan pengertian *blended learning*
4. Menjelaskan pengertian *hybrid learning*
5. Menjelaskan pengertian *learning management system* (LMS)
6. Menerapkan contoh LMS dalam pembelajaran

C. Uraian Materi

Peserta LombaTIC 2024, dengan memasuki era digital yang semakin maju, keberadaan teknologi pendidikan menjadi sangat penting dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, kita harus mempertimbangkan dengan seksama faktor-faktor seperti kondisi lingkungan belajar dan integrasi teknologi informasi dan komunikasi (TIK) ke dalam kurikulum. Integrasi TIC ini penting untuk meningkatkan standar lingkungan belajar, memfasilitasi interaksi dan kolaborasi yang efisien, serta mengaktualisasikan pembelajaran yang lebih dinamis dan interaktif.

Pada sesi pembelajaran pertama ini, anda akan dibimbing untuk memahami berbagai aspek lingkungan belajar, mulai dari pembelajaran daring hingga luring, pembelajaran *blended* hingga *hybrid*, dan akan diperkenalkan dengan sistem pengelolaan pembelajaran atau *Learning Management System* (LMS), yang akan menjadi alat bantu utama pengelolaan pembelajaran. Mari kita bersama-sama membahas teknologi ini dan membangun pendidikan ke puncak prestasi.

1. Mengenal Lingkungan Belajar

a. Pengertian Lingkungan Belajar

Peserta Pembatik 2024, sebelum kita membahas lebih dalam, marilah kita berbagi pemikiran. Apa yang terlintas dalam benak anda ketika mendengar istilah “Lingkungan Belajar”? Apakah itu sekedar ruang fisik tempat kita menimba ilmu, ataukah sesuatu yang memiliki cakupan lebih luas, seperti sumber daya dan interaksi yang mempengaruhi proses pembelajaran?

Silahkan simak beberapa pendapat ahli berikut ini untuk mengeksplorasi konsep tersebut dengan mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitasnya!



Gambar 2.1 Pengertian Lingkungan Belajar menurut Para Ahli

Selanjutnya berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas, kita dapat mengambil beberapa kesimpulan. Lingkungan belajar merupakan segala hal yang ada di sekitar individu yang dapat mempengaruhi perilakunya, ini meliputi lingkungan fisik dan juga menyangkut aspek sosial. Terciptanya lingkungan belajar yang aman, nyaman dan kondusif akan

membantu peserta didik dalam belajar, mengubah perilaku mereka, menggapai prestasi serta meningkatkan kualitas pendidikan.

DISKUSI



Setelah menyimak pendapat ahli di atas, menurut anda **ada elemen apa saja yang membentuk lingkungan belajar yang aman, nyaman dan kondusif?**

Cobalah juga untuk berdiskusi dengan rekan sejawat, bagaimana menciptakan lingkungan belajar yang diharapkan?

.....

.....

.....

b. Lingkungan Belajar secara Luring dan Daring

Pembelajaran merupakan sebuah proses dinamis yang melibatkan interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber-sumber belajar dalam lingkungan belajar. Proses ini dirancang untuk mengaktifkan dan mendukung mekanisme internal belajar yang terdiri dari berbagai elemen yang saling terkait untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran akan bergantung pada persiapan dan desain lingkungan ini.

Peserta Pembatik 2024, kita mengenal ada dua jenis lingkungan belajar, yaitu luring dan daring. Lingkungan belajar luring tidak memerlukan jaringan internet dan berlangsung melalui interaksi tatap muka, sedangkan lingkungan belajar daring memanfaatkan jaringan internet untuk komunikasi dan proses pembelajaran. Mari kita bahas lebih lanjut tentang bagaimana kedua lingkungan belajar ini dapat dioptimalkan untuk mendukung pendidikan.

1) Lingkungan Belajar secara Luring

Konsep lingkungan belajar secara luar jaringan (luring) merupakan metode pendidikan tanpa ketergantungan pada jaringan internet. Dalam metode ini, kita dapat memanfaatkan berbagai media pembelajaran seperti televisi, radio, modul, bahan cetak, dan benda replika, yang semuanya berperan memperkaya proses belajar. Untuk menciptakan lingkungan belajar yang optimal dalam sistem luring, penting bagi kita untuk menyediakan lingkungan belajar yang optimal, dengan fasilitas dan instruksi yang memadai. Sebagai contoh ketika pembelajaran praktik, keberadaan laboratorium atau bengkel dengan peralatan dan bahan praktikum dapat menunjang pembelajaran lebih efektif.



Gambar 2.2 Contoh Lingkungan Belajar secara Luring

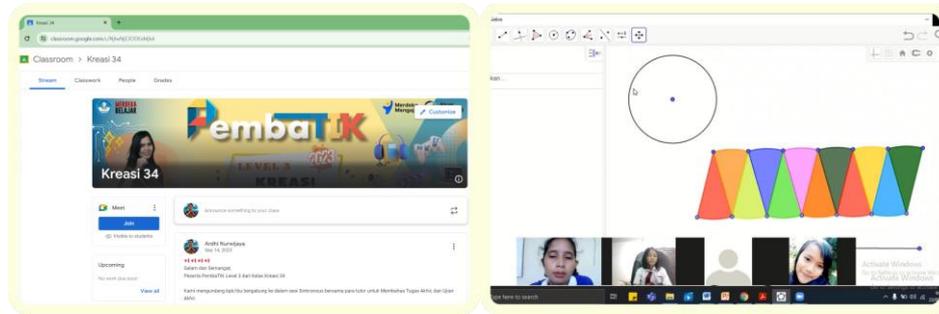
Peserta PembaTIK 2024, selanjutnya penting juga untuk membahas kelebihan dan kekurangan lingkungan belajar secara luring agar memahami bagaimana metode ini dapat mempengaruhi efektivitas pembelajaran serta interaksi sosial antara siswa dan pengajar. Berikut ini adalah kelebihan dan kekurangan lingkungan belajar secara luring:



Gambar 2.3 Kelebihan dan Kekurangan Lingkungan Belajar secara Luring

2) Lingkungan Belajar secara Daring

Peserta PembaTIK 2024, kita memasuki era pembelajaran digital, di mana lingkungan belajar dalam jaringan (daring) menyemarakkan kegiatan edukatif tanpa kebutuhan interaksi tatap muka. Melalui jaringan internet dan *platform* digital yang canggih, kita dapat mengakses beragam materi pelajaran, berkomunikasi, dan melakukan evaluasi secara daring. Pembelajaran daring ini membuka pintu bagi peserta didik untuk mengeksplorasi sumber-sumber pengetahuan yang tidak terbatas dari *database* internet, sekaligus memberikan kesempatan yang lebih luas untuk mengadaptasi teknologi informasi dan komunikasi dalam proses belajar.



Gambar 2.4 Contoh Lingkungan Belajar secara Daring

Selanjutnya, mari kita bahas kelebihan dan kekurangan lingkungan belajar secara daring untuk memahami bagaimana fleksibilitas, aksesibilitas, dan keterlibatan siswa dapat dipengaruhi dalam proses pembelajaran.



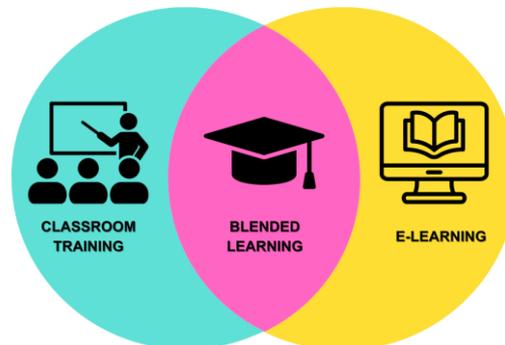
Gambar 2.5 Kelebihan dan Kekurangan Lingkungan Belajar secara Daring

c. *Blended Learning* dan *Hybrid Learning*

1) *Blended Learning*

Blended learning, atau pembelajaran campuran merupakan metode inovatif yang menggabungkan pembelajaran tatap muka di kelas dengan pembelajaran daring. Kata *Blended* dalam bahasa Indonesia

berarti Campuran dan *Learning* berarti Belajar. Metode ini bertujuan untuk meningkatkan pembelajaran mandiri secara aktif oleh peserta didik dan mengurangi waktu belajar secara tatap muka di kelas.



Gambar 2.6 Skema Blended Learning

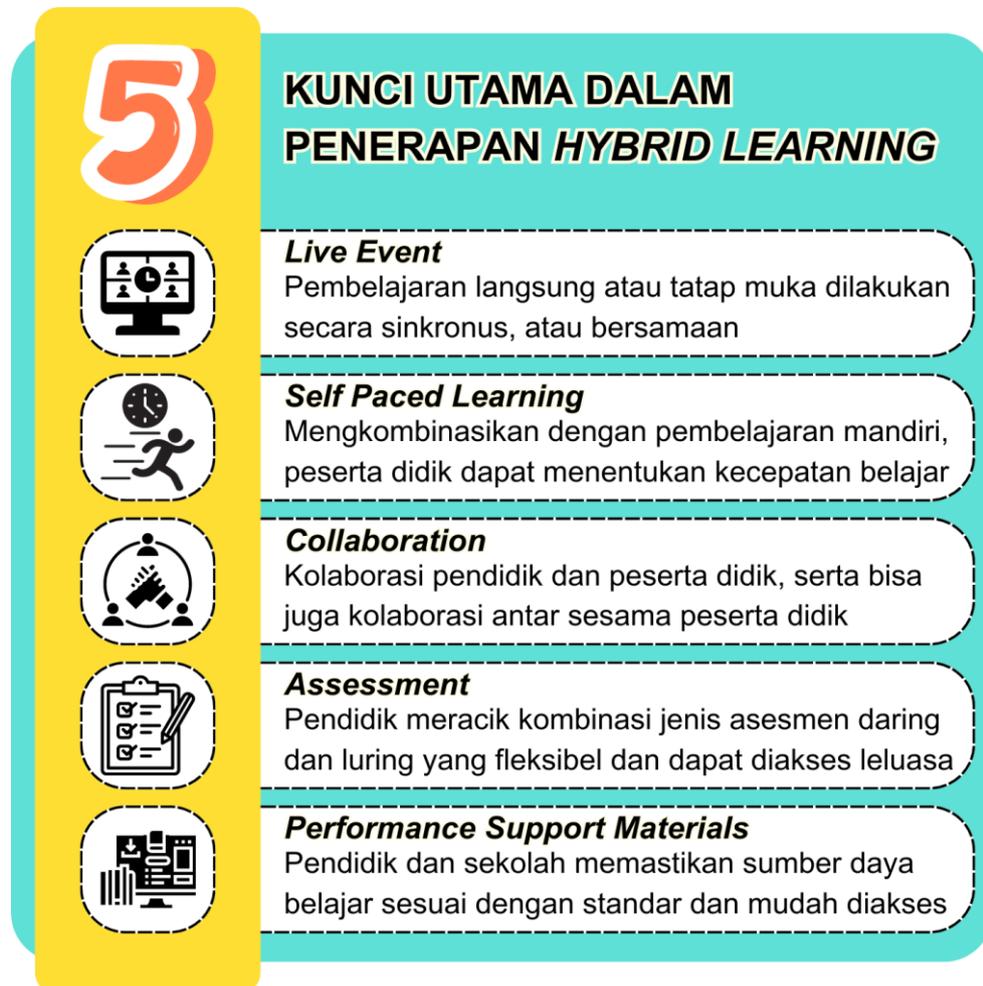
Metode *blended* membekali peserta didik dengan kemandirian dalam mengakses sumber belajar dan meningkatkan keterampilan teknologi mereka. Implementasi *blended learning* memperkaya pembelajaran dengan menyediakan beragam sumber belajar yang mudah diakses. Model ini menggabungkan 3 komponen utama yaitu pembelajaran daring, pembelajaran tatap muka, dan pembelajaran mandiri. Keunggulan *blended learning* terletak pada penciptaan lingkungan belajar yang positif dan interaktif. Peserta didik dapat berinteraksi dengan guru tanpa batasan ruang dan waktu, sehingga membuka peluang belajar yang lebih luas dan fleksibel.

2) Hybrid Learning

Selain metode pembelajaran yang sudah disebutkan di atas, *hybrid learning* juga dapat sebagai alternatif model pembelajaran terkini yang menggabungkan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran jarak jauh. *Hybrid learning* menggunakan pendekatan pendidikan yang menggabungkan pembelajaran daring dengan pengajaran di ruang kelas nyata seperti waktu sekolah tatap muka secara umum.

Skema dan waktu pembelajaran di dalam dan di luar kelas diatur sedemikian rupa agar mendapatkan kelebihan dari masing-masing pembelajaran. Dalam penerapannya, *hybrid learning* menekankan

penerapan teori pembelajaran Keller, Gagne, Bloom, Merrill, Clark, dan Grey. Terdapat 5 kunci utama dalam penerapan *hybrid learning*, yaitu sebagai berikut:



Gambar 2.7 Infografis 5 Kunci Utama dalam Penerapan Hybrid Learning

3) Perbedaan *Blended Learning* dan *Hybrid Learning*

Peserta Pembatik 2024 yang luar biasa, dengan membaca deskripsi di atas apakah anda sudah mengetahui perbedaan pembelajaran *blended* dengan *hybrid*? Untuk lebih jelasnya, pada pembelajaran *hybrid*, guru menyampaikan materi secara bersamaan dalam dua format, yaitu secara daring dan luring. Ini berarti beberapa peserta didik hadir secara fisik di sekolah atau kelas sementara yang lain dapat mengikuti pelajaran dari jarak jauh. Keduanya menerima pengajaran dan interaksi dengan guru. Dengan demikian, *hybrid learning*

merupakan gabungan antara pembelajaran daring dan kelas tradisional yang berlangsung secara bersamaan.

Sementara itu, dalam pembelajaran *blended*, peserta didik berinteraksi langsung dengan guru dan teman sekelas, namun juga menerima materi atau tugas secara daring pada waktu yang berbeda. Hal ini dapat dilakukan melalui platform seperti *e-learning* seperti LMS, *Google Classroom*, *Google Forms*, *Quizizz*, atau dengan menonton video pembelajaran di *YouTube*. Peserta PembaTIK 2024, kurang lebih seperti itu perbedaannya, secara sederhana, *metode hybrid learning* menggabungkan cara penyampaian materi daring dan tatap muka dalam satu pertemuan. Sedangkan metode *blended* menggabungkan metode belajar bersama dan belajar mandiri.

<p>DISKUSI</p> 	<p>Peserta PembaTIK 2024, anda sudah mengenal pembelajaran daring, pembelajaran luring, pembelajaran <i>blended</i>, dan pembelajaran <i>hybrid</i>.</p> <p>Menurut anda, apa model pembelajaran yang ingin anda coba sekarang ini untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas Anda? Jelaskan pendapat anda!</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

2. Learning Management System (LMS)

Peserta PembaTIK 2024, di era digital saat ini, kemajuan teknologi telah mengubah metode pembelajaran secara signifikan. Salah satu alat teknologi yang mendukung pembelajaran adalah Sistem Manajemen Pembelajaran atau juga dikenal dengan *Learning Management System* (LMS). LMS

merupakan sebuah platform pembelajaran yang berbasis teknologi, memungkinkan pembelajaran daring yang fleksibel dan mudah diakses oleh peserta didik. Keterampilan memahami dan menggunakan LMS menjadi semakin penting di dalam dunia pendidikan yang terus berkembang saat ini. Oleh karena itu, selanjutnya mari kita bahas lebih lanjut mengenai LMS ini.

a. Pengertian LMS



Gambar 2.8 Skema LMS

Learning Management System (LMS), atau dapat dikenal sebagai Sistem Manajemen Pembelajaran, adalah perangkat lunak yang digunakan untuk administrasi, dokumentasi, dan pelaporan kegiatan belajar-mengajar secara daring, termasuk *e-learning* dan materi pelatihan. LMS memungkinkan pembuatan dan pengelolaan materi pembelajaran berbasis web serta pengelolaan kegiatan pembelajaran dan hasilnya. LMS sering dijuluki sebagai platform *e-learning* atau Sistem Manajemen Konten Pembelajaran atau *Learning Content Management System* (LCMS). Beberapa contoh LMS yang populer antara lain [Moodle](#), [Schoolology](#), [Canvas](#), [Dokeos](#), [ATutor](#), [Google Classroom](#), dan [Microsoft Teams](#).

b. Fitur LMS yang Mendukung Proses Belajar

Dalam konteks pembelajaran daring, peran fitur-fitur LMS sangat penting dalam meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Beberapa

aspek yang dimiliki oleh LMS, seperti wadah diskusi, alat penilaian, dan manajemen tugas, bertujuan untuk memantau kemajuan belajar serta memberikan umpan balik yang dibutuhkan. Pemahaman terhadap fitur-fitur LMS dan cara optimal penggunaannya dapat menjadi kunci untuk mengoptimalkan proses pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran. Maka dari itu, apa saja fitur-fitur yang umumnya dimiliki oleh LMS? Berikut adalah beberapa fitur inti yang sering ada dalam LMS:

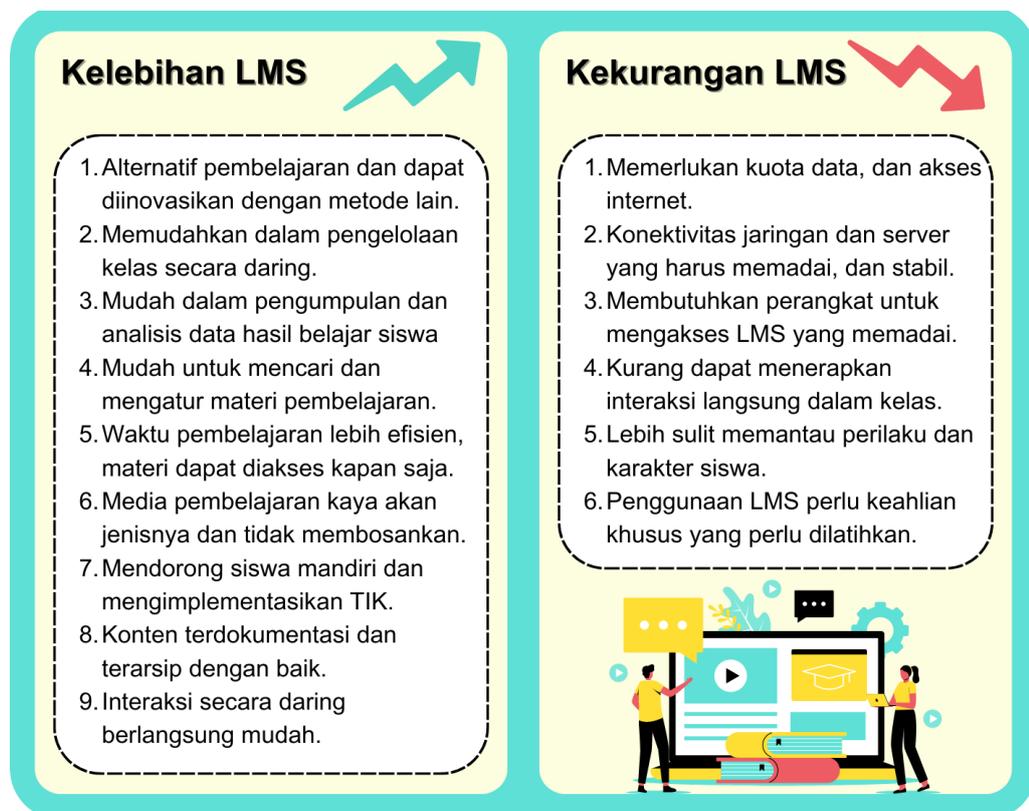


Gambar 2.9 Infografis Fitur-Fitur LMS

c. Kelebihan dan Kekurangan LMS

Peserta Pembatik 2024, LMS telah menjadi solusi teknologi yang inovatif dan sangat bermanfaat untuk mendukung pembelajaran *blended* dan

hybrid. Salah satu keunggulan utamanya adalah kemampuannya dalam menyediakan platform pembelajaran yang terpadu, memungkinkan akses yang mudah terhadap berbagai sumber belajar. Namun, meskipun LMS menawarkan banyak fitur untuk mendukung pembelajaran, tidak dapat dipungkiri bahwa ada juga kelemahan yang perlu diperhatikan. Berikut ini adalah analisis mengenai kelebihan dan kekurangan dari penggunaan LMS:



Gambar 2.10 Infografis Kelebihan dan Kekurangan dari LMS

d. Contoh Aplikasi LMS

1) *Google Classroom*

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi telah meluncurkan akun pembelajaran dengan domain belajar.id, yang dapat diakses oleh peserta didik, pendidik, dan tenaga kependidikan. Akun belajar.id memberikan akses mudah ke layanan pembelajaran berbasis elektronik, termasuk *Google Classroom* sebagai LMS yang memfasilitasi interaksi dan manajemen kelas antara pendidik dan peserta didik. Penggunaan *Google Workspace for Education* juga memungkinkan integrasi dengan aplikasi Google lainnya seperti Drive,

[Gmail](#), [Document](#), [Slide](#), [Form](#) dan [Calendar](#) untuk memudahkan sinkronisasi pembelajaran.

Pengelolaan kelas secara virtual tetap relevan di era pasca-pandemi, karena pembelajaran daring memiliki potensi yang besar untuk dimanfaatkan di masa depan. *Google Classroom* menjadi salah satu solusi terbaik untuk pengelolaan kelas daring, karena kegunaannya yang mudah dipahami dan dapat membantu interaksi antara pendidik dan peserta didik. Untuk mendukung pemahaman dan keterampilan penggunaan *Google Classroom*, peserta PempaTIK 2024 disarankan untuk menonton video webinar yang telah kami sediakan.

The image shows a promotional poster for a webinar. On the left, the title 'Kecanggihan Pemanfaatan Google Classroom dan Google Lens di Jenjang SMP' is displayed in blue and yellow text. The right side of the poster is a blue box containing event details: 'TANGGAL: SENIN | 31 OKTOBER 2022' and 'WAKTU: 18:30 - 19:30 WIB'. It lists three speakers under 'PEMBICARA' and one moderator under 'MODERATOR'. At the bottom, it mentions the event is available on YouTube and lists various educational institutions and organizations as sponsors.

Video 2.1 *Kecanggihan Pemanfaatan Google Classroom dan Google Lens di Jenjang SMP*

Tautan 2.1 [Kecanggihan Pemanfaatan Google Classroom dan Google Lens di Jenjang SMP](#)

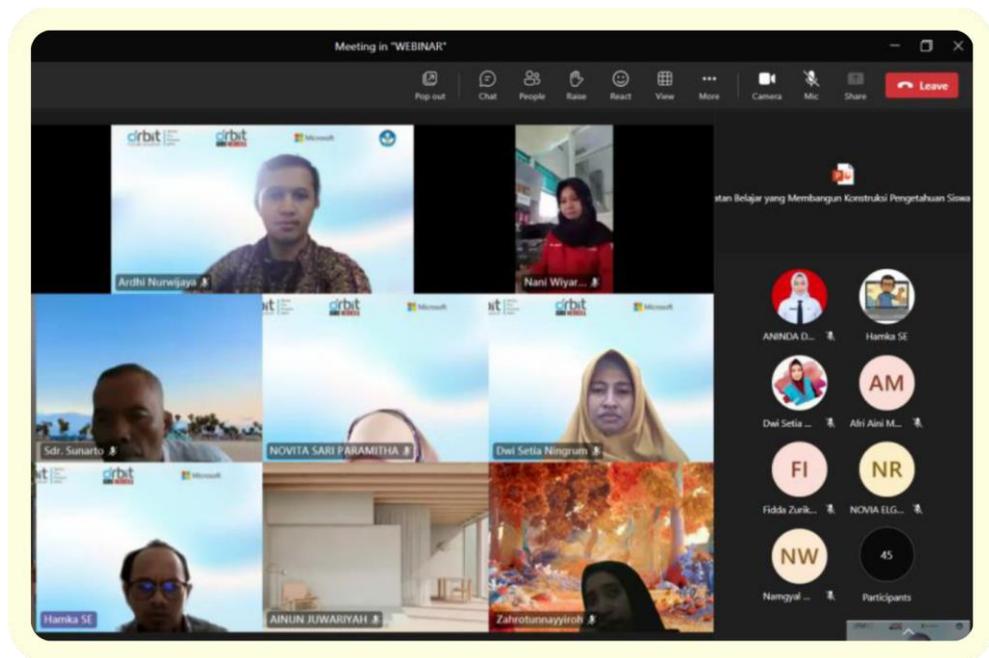
Selanjutnya untuk referensi lebih banyak tentang *Google Classroom*, peserta dapat mengunjungi daftar putar video dan pusat bantuan Google pada tautan berikut ini:

Tautan 2.2 [Playlist Video Tutorial Google Classroom](#)

Tautan 2.3 [Pusat Bantuan Google Classroom](#)

2) Microsoft Teams

Microsoft Teams adalah aplikasi kolaborasi yang mendukung lingkungan kerja *hybrid* dan membantu pendidik mengatur kelas dengan efisien. Fitur seperti konferensi video, obrolan, dan berbagi file memungkinkan interaksi langsung antara pendidik dan peserta didik. Pendidik bisa mengirimkan materi, tugas, dan pemberitahuan, serta memberikan umpan balik instan. Integrasi TIK di Microsoft Teams memungkinkan kurikulum yang lebih fleksibel dan interaktif. Fitur tambahan seperti OneNote dan Forms membantu membuat materi pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.



Gambar 2.11 Tampilan Antarmuka Microsoft Teams

Peserta Pembatik 2024, bagaimanakah cara menggunakan Microsoft Teams untuk Pembelajaran? Silahkan simak video berikut ini:

TUTORIAL

Cara Membuat Kelas Mata Pelajaran di Microsoft Teams



Video 2.2 Cara Membuat Kelas Mata Pelajaran di Microsoft Teams

Tautan 2.4 [Cara Membuat Kelas Mata Pelajaran di Microsoft Teams](#)

Selanjutnya anda dapat mempelajari lebih banyak tentang Microsoft Teams dengan mengunjungi tautan berikut ini:

Tautan 2.5 [Memulai dengan Microsoft Teams](#)

Tautan 2.6 [Bagaimana Cara Mendapatkan Microsoft Teams?](#)

Tautan 2.7 [Video Pelatihan Microsoft Teams](#)

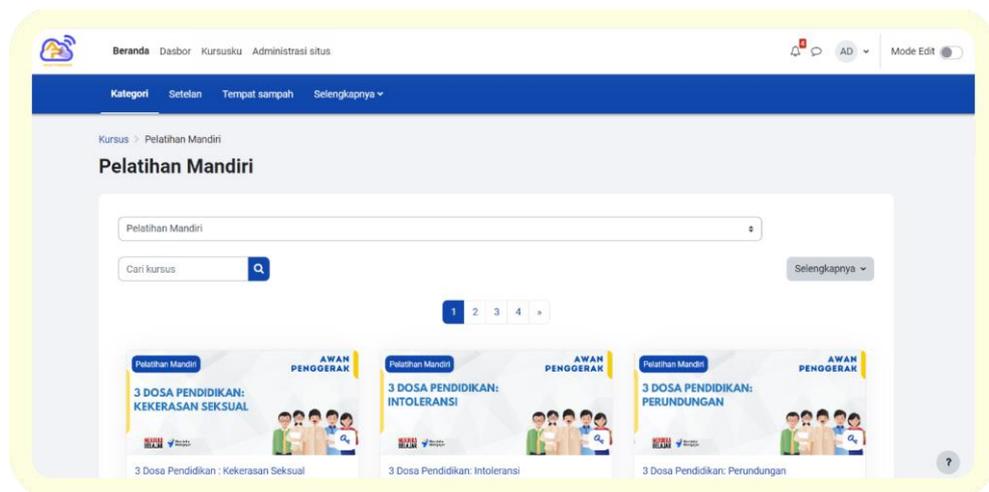
3) Moodle

Moodle, singkatan dari *Modular Object Oriented Dynamic Learning Environment*, adalah sebuah perangkat lunak *e-learning* yang berbasis situs web, digunakan dalam konteks kegiatan belajar-mengajar. Moodle merupakan sebuah *platform open-source* yang dirancang khusus untuk pengelolaan kelas yang terintegrasi dengan teknologi informasi dan komunikasi (TIK).

Moodle memiliki berbagai fitur yang memungkinkan pendidik untuk mengatur dan menyampaikan materi pembelajaran secara daring, termasuk pembuatan kelas, pengunggahan materi dan tugas, serta memberikan umpan balik kepada peserta didik. Selain itu, Moodle juga menyediakan fasilitas forum diskusi, ruang percakapan, dan alat kolaborasi lainnya.

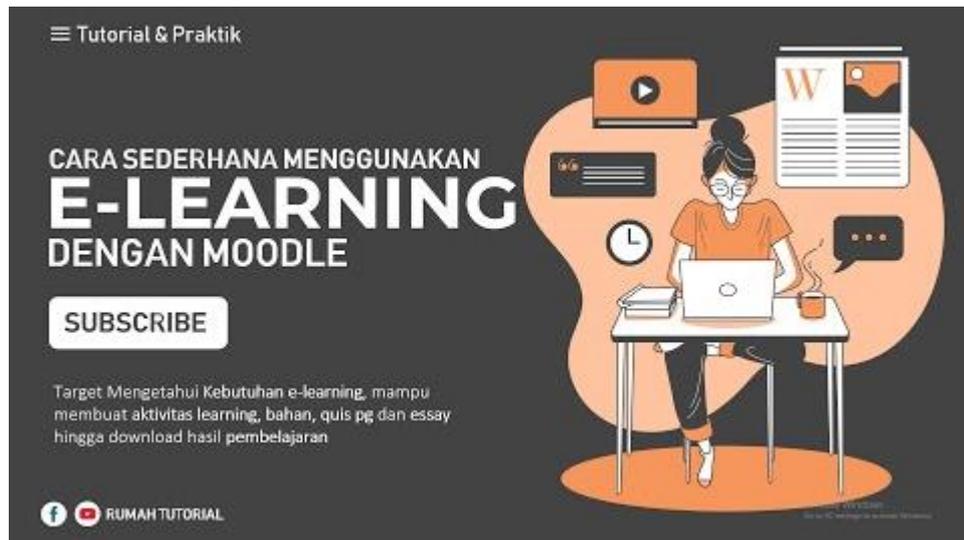
Dalam hal pengelolaan kelas, Moodle menyediakan fitur-fitur seperti pengaturan tugas, penjadwalan, dan sistem penilaian yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan. Dengan dukungan TIK, pendidik dapat memanfaatkan Moodle untuk mengoptimalkan penggunaan teknologi, meningkatkan interaksi, dan mengelola kelas dengan lebih efisien. Moodle selain digunakan secara daring, juga dapat digunakan secara luring. Contoh penggunaan platform moodle secara luring yang sekarang digunakan adalah pada [Awan Penggerak](#).

Awan Penggerak merupakan sebuah sistem berbasis *localhost* atau *server* lokal sehingga dalam pemanfaatannya tidak terhubung jaringan internet. Ekosistem awan penggerak memudahkan pendidik dan tenaga kependidikan untuk mengakses informasi, referensi, serta inspirasi yang ada dalam Platform Merdeka Mengajar (PMM). Awan penggerak menyajikan informasi yang dikemas dalam bentuk buku bacaan elektronik, artikel, video pembelajaran, regulasi, pelatihan mandiri, dan sumber belajar lainnya.



Gambar 2.12 Tampilan Program Awan Penggerak

Peserta PembaTIK 2024, penggunaan Moodle terdiri dari beberapa peran seperti administrator, pendidik, peserta didik hingga orang tua. Berikut ini kami sampaikan video tutorial khususnya sebagai pendidik.



Video 2.3 Tutorial Moodle untuk Guru: Cara Sederhana Menggunakan Moodle

Tautan 2.8 [Tutorial Moodle untuk Guru: Cara Sederhana Menggunakan Moodle](#)

Selanjutnya untuk dapat mempelajari lebih banyak tentang Moodle, anda dapat belajar mandiri dengan mengunjungi tautan berikut ini:

Tautan 2.9 [Tutorial Moodle Bahasa Indonesia](#)

Tautan 2.10 [Dokumentasi Bantuan Moodle](#)

4) Canvas

Canvas, sebuah LMS yang terkenal dan inovatif, digunakan di bidang pendidikan untuk mengelola dan menyampaikan pembelajaran melalui platform daring. Dengan reputasi antarmuka yang mudah dipahami dan beragam fitur yang canggih, Canvas memfasilitasi pendidik dalam membuat dan mengatur kursus online dengan simpel, termasuk mengunggah materi, menetapkan tugas, dan mengelola interaksi antara pendidik dan peserta didik.

Platform Canvas ini juga menyediakan alat penilaian yang dapat disesuaikan dan fitur kolaborasi seperti forum diskusi serta ruang obrolan. Berkat integrasi yang mulus dengan berbagai aplikasi dan layanan lainnya, Canvas memberikan pengalaman pembelajaran yang dinamis dan adaptif bagi pengguna di segala tingkat pendidikan.

Peserta PembaTIK 2024, penggunaan LMS Canvas sekarang ini cukup luas digunakan mulai dari perorangan pendidik, satuan pendidikan, hingga di tingkat universitas. Platform Canvas ini juga digunakan sebagai LMS utama di fitur LMS Platform Merdeka Mengajar. Untuk bisa masuk di LMS PMM, seorang pendidik sekarang ini harus terdaftar sebagai peserta pelatihan.



Gambar 2.13 Tampilan LMS di PMM yang Berbasis Canvas

Lebih lanjut, anda dapat memahami LMS di PMM melalui tautan yang kami sediakan sebagai berikut:

Tautan 2.11 [Pusat Informasi LMS Guru](#)

DISKUSI



Peserta PembaTIK 2024, anda sudah mengenal beberapa LMS di atas. Sekarang apabila anda diminta untuk memanfaatkan LMS dalam pembelajaran, maka **LMS apa yang akan anda gunakan? Mengapa anda memilih LMS tersebut?**

D. Rangkuman

Berikut ini adalah beberapa poin rangkuman dari kegiatan belajar 1 di modul 6:

1. **Belajar** merupakan perubahan tingkah laku akibat adanya interaksi antara individu dan lingkungan.
2. **Pembelajaran** adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.
3. **Lingkungan belajar** adalah segala sesuatu yang ada di sekitar individu yang dapat mempengaruhi tingkah lakunya.
4. **Lingkungan belajar dalam pembelajaran daring** (dalam jaringan) merupakan lingkungan yang mendukung pembelajaran tanpa melakukan tatap muka, dengan memanfaatkan konektivitas atau jaringan internet dan platform teknologi yang mendukung.
5. **Lingkungan belajar dalam pembelajaran secara luring** (luar jaringan) diartikan bahwa lingkungan belajar dengan media yang mana tidak menggunakan jaringan internet.
6. **Blended learning** merupakan metode pembelajaran jarak jauh yang menggabungkan pembelajaran tatap muka di kelas dan pembelajaran daring untuk meningkatkan pembelajaran mandiri secara aktif oleh peserta didik dan mengurangi jumlah waktu tatap muka di kelas.
7. **Hybrid learning** merupakan pendekatan model pendidikan yang menggabungkan pembelajaran daring dengan pengajaran di ruang kelas nyata seperti waktu sekolah tatap muka pada umumnya.
8. **Learning Management System (LMS)** adalah suatu perangkat lunak atau software untuk keperluan administrasi, dokumentasi, laporan sebuah kegiatan, kegiatan belajar mengajar, kegiatan secara daring, e-learning serta materi-materi pelatihan.
9. **Google Classroom** merupakan salah satu dari Google Workspace for Education yang dapat memudahkan pendidik dan peserta didik dalam berinteraksi secara fleksibel, termasuk di dalamnya melakukan manajemen kelas (membagikan materi kelas, tugas, kuis, nilai, dan diskusi).
10. **Microsoft Teams** adalah aplikasi kolaborasi yang dibuat untuk pekerjaan hybrid sehingga anda dan tim tetap mendapatkan informasi, tertata, dan terhubung, semuanya di satu tempat.

11. **Moodle** adalah platform open-source yang dirancang khusus untuk pengelolaan kelas terintegrasi dengan TIK dengan menyediakan pendidik, pelajar, dan administrator dengan satu sistem yang aman, dan terintegrasi.
12. **Canvas** merupakan LMS yang mempermudah pengelolaan dan penyampaian pembelajaran daring dengan fitur canggih, integrasi aplikasi, dan pengalaman pembelajaran dinamis bagi pengguna di segala tingkat pendidikan.

E. Latihan

Kerjakan soal di bawah ini dengan memilih salah satu jawaban yang benar!

1. Pengertian belajar menurut Prof. Oemar Hamalik adalah ...
 - a. mengembangkan kemampuan kreativitas, sosial, emosional
 - b. proses menyampaikan pengetahuan dari pendidik kepada peserta didik
 - c. menerima instruksi dari seseorang yang lebih berpengalaman
 - d. usaha untuk mencapai nilai tinggi dan prestasi dari tugas dan ujian
 - e. perubahan tingkah laku akibat adanya interaksi individu dan lingkungan
2. Lingkungan belajar mengandung arti ...
 - a. hal yang dapat mempengaruhi perubahan tingkah laku peserta didik
 - b. segala hal di sekitar peserta didik yang mempengaruhi tingkah laku
 - c. semua yang ada di sekeliling individu yang menimbulkan interaksi
 - d. lingkungan untuk belajar dalam keluarga, sekolah dan masyarakat
 - e. lingkungan aman yang berperan dalam proses transfer informasi
3. Dampak positif dari penggunaan model pembelajaran yang memanfaatkan lingkungan belajar daring dalam proses pembelajarannya adalah ...
 - a. memperluas akses peserta didik terhadap sumber belajar
 - b. meningkatkan interaksi sosial antara pendidik dan peserta didik
 - c. mengurangi fleksibilitas dalam penyampaian materi pembelajaran
 - d. menyebabkan ketergantungan peserta didik pada teknologi
 - e. membatasi kemampuan peserta didik dalam berkolaborasi dan diskusi

4. Model pembelajaran blended terdiri dari 3 komponen utama yaitu ...
 - a. pembelajaran luring, pembelajaran campuran, pembelajaran inovatif
 - b. pembelajaran luring, pembelajaran jarak jauh, pembelajaran kreatif
 - c. pembelajaran daring, pembelajaran tatap muka, pembelajaran mandiri
 - d. pembelajaran daring, pembelajaran luring, pembelajaran campuran
 - e. pembelajaran daring, pembelajaran tidak langsung, pembelajaran aktif

5. Seorang guru menyampaikan pembelajaran kepada peserta didik. Namun ada peserta didik yang tidak dapat menghadiri kelas secara langsung karena sedang sakit atau izin. Peserta didik tersebut tetap bergabung ke dalam kelas melalui layanan streaming. Di sesi diskusi, guru turut memberikan kesempatan yang sama kepada semua peserta didik menyampaikan pertanyaan mereka. Contoh tersebut merupakan penerapan model pembelajaran ...
 - a. Daring
 - b. Luring
 - c. *Blended*
 - d. *Hybrid*
 - e. *Mix*

6. Fitur-fitur LMS dalam pendukung proses belajar daring antara lain
 - a. Berita, Kelas Daring, Kuis dan Ujian Daring, Ruang Diskusi, Laporan
 - b. Game, Kelas Daring, Kuis dan Ujian Daring, Ruang Diskusi, Laporan
 - c. *User Friendly*, Pendaftaran Daring, Kelas Daring, Ruang Diskusi, Laporan
 - d. *User Friendly*, Kelas Daring, Kuis dan Ujian Daring, *Meeting*, *Chatting*
 - e. *User Friendly*, Kelas Daring, Kuis dan Ujian Daring, *Chatting*, Laporan

7. Berikut ini yang bukan merupakan kelebihan LMS adalah
 - a. Pendidik mudah untuk mengumpulkan dan menganalisis data hasil belajar peserta didik dengan waktu yang lebih singkat
 - b. Waktu pembelajaran jadi lebih efisien karena pembelajaran daring dapat diakses di mana saja dan kapan saja
 - c. Peserta didik dapat lebih mudah dipantau perkembangan karakter dan perilaku mereka dalam proses pembelajaran

- d. Guru terbantu dalam mengelola tugas, umpan balik, dan mengawasi kemajuan peserta didik dalam proses belajar
 - e. Peserta didik terdorong untuk melakukan pembelajaran secara mandiri dan mengimplementasikan TIK
8. Berikut ini merupakan contoh *Learning Management System*, kecuali...
- a. Zoom
 - b. *Classroom*
 - c. Canvas
 - d. Moodle
 - e. Teams
9. Apa saja fitur yang tersedia di *Google Classroom*?
- a. Alat analisis data untuk mengevaluasi kemajuan peserta didik
 - b. Kemampuan untuk mengelola keuangan sekolah
 - c. Fasilitas pemesanan ruang kelas dan peralatan pembelajaran
 - d. Sarana untuk menjalankan simulasi laboratorium virtual
 - e. Pengaturan tugas, materi, pengumuman dan forum diskusi
10. Berikut ini adalah cara mengakses LMS yang kurang tepat yaitu ...
- a. LMS PMM: <https://lms.guru.kemdikbud.go.id/>
 - b. Microsoft Teams: <https://www.microsoft.com/id-id/microsoft-teams/login>
 - c. Google Classroom: <https://classroom.google.com/>
 - d. Canvas: <https://www.instructure.com/canvas/login>
 - e. Moodle: <https://moodle.net/>

KEGIATAN BELAJAR II

Pengelolaan Kelas Terintegrasi TIK untuk Pembelajaran Kolaboratif Berpusat pada Peserta Didik

A. Tujuan Belajar

Tujuan pembelajaran yang diharapkan dari kegiatan belajar 2 ini adalah:

1. Menjelaskan pengelolaan kelas terintegrasi TIK untuk pembelajaran kolaboratif berpusat pada peserta didik
2. Memahami refleksi dan praktik baik dalam pengelolaan kelas terintegrasi TIK untuk pembelajaran kolaboratif berpusat pada peserta didik

B. Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi yang akan dicapai pada kegiatan belajar 2 adalah:

1. Menjelaskan penerapan pengelolaan kelas terintegrasi TIK untuk pembelajaran kolaboratif berpusat pada peserta didik
2. Menyusun refleksi dan praktik baik dalam pengelolaan kelas terintegrasi TIK

C. Uraian Materi

Peserta PembatIK 2024, salah satu tantangan yang dihadapi sebagai pendidik saat ini adalah fokus peserta didik yang tidak bertahan lama. Dalam pembelajaran fokus peserta didik biasanya hanya di 5-10 menit awal dan setelah itu keadaan kelas sudah tidak kondusif lagi. Pendidik harus menggunakan kreativitas untuk merencanakan pembelajaran yang sesuai agar peserta didik termotivasi untuk belajar.

Bagaimana dengan peserta didik saat ini? Generasi peserta didik saat ini terdiri dari generasi Z (kelahiran 1995-2010) dan generasi Alpha (kelahiran setelah 2010). Kedua generasi ini memiliki karakteristik akrab dengan gawai, *multitasking*, banyak berkomunikasi dengan orang lain secara luas melalui media daring, berpikir terbuka, senang hal yang praktis, dan kritis. Sejak lahir, generasi ini sudah akrab dengan teknologi. Mereka juga dapat melakukan hal bersamaan seperti mendengarkan musik, membuka sosial media, sekaligus bercengkrama dengan teman.

Generasi pendidik saat ini berbeda dengan generasi Z dan generasi Alpha. Apakah Anda pernah mengalami kejadian di mana peserta didik lebih mahir menggunakan teknologi? Pendidik saat ini harus cepat beradaptasi dengan perkembangan literasi digital agar mampu mengajar sesuai dengan zamannya seperti salah satu pemikiran Ki Hajar Dewantara mengenai kodrat zaman.

Kondisi dan karakteristik peserta didik generasi saat ini, menyebabkan pembelajaran tidak bisa lepas dari teknologi. Pendidik diharapkan mampu mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran serta merencanakan pembelajaran yang tepat dalam penggunaan teknologi. Hal ini agar siswa lebih termotivasi dalam belajar dan dapat memiliki kemampuan yang diharapkan untuk menghadapi kehidupan di era masyarakat cerdas 5.0.

Peserta PembataTIK 2024, pada kegiatan belajar 2, Anda akan mempelajari tentang pengelolaan kelas yang mengintegrasikan TIK dalam lingkungan belajar. Selain itu, Anda akan belajar terkait refleksi dan praktik baik pendidik dalam pengelolaan kelas. Semoga dengan mempelajari modul ini dapat menambah wawasan dan menginspirasi Anda.

1. Pengelolaan Kelas Terintegrasi TIK untuk Pembelajaran Kolaboratif Berpusat pada Peserta Didik

Peserta PembataTIK 2024, coba Anda bayangkan situasi Bu Gendhis berikut ini:



Gambar 3.1 Situasi dalam Pembelajaran

Setelah menyimak situasi di atas, refleksikan pertanyaan berikut:

- 1) Bagaimana pendapat Anda mengenai pembelajaran yang dilakukan Bu Gendhis?
- 2) Bagaimana menurut Anda solusi untuk permasalahan Bu Gendhis?
- 3) Pernahkah Anda mengalami situasi di atas? Apa yang Anda lakukan?

Perhatikan diagram *Cone of Learning* oleh Edgar Dale berikut ini.

Cone of Learning



Gambar 3.2 Diagram Cone of Learning Edgar Dale (1969)

Diagram di atas menunjukkan pentingnya pengalaman belajar peserta didik. Edgar Dale menggambarkan seberapa banyak informasi dapat diserap dan diingat oleh seseorang dalam belajar. Semakin peserta didik mengalami pengalaman belajar secara langsung, mereka akan lebih mudah mengingat dan menyerap informasi tersebut. Artinya, pembelajaran Kurikulum Merdeka yang berpusat pada peserta didik akan membantu peserta didik dalam pengalaman belajarnya. Berikut salah satu referensi mengenai *cone of learning* yang dapat Anda pelajari.

Tautan 3.1 [Jurnal Cone of Learning](#)

Kembali ke permasalahan Bu Gendhis, pembelajaran yang ia lakukan berada di puncak piramida yang berarti hanya dapat terserap sedikit dan siswa akan mudah lupa. Peserta didik tidak punya pengalaman langsung dalam belajar, hanya melalui bacaan yang mungkin juga tidak peserta didik pahami apa maksudnya.

Bagaimana cara agar guru dapat melakukan pengelolaan kelas yang berpusat pada peserta didik? Mari kita mulai dengan memahami apa itu pengelolaan kelas dan memahami apa peran TIK dalam pengelolaan kelas dalam kurikulum merdeka.

Pengelolaan kelas adalah segala usaha yang diarahkan untuk mewujudkan suasana pembelajaran yang efektif dan menyenangkan serta dapat memotivasi peserta didik untuk belajar dengan baik sesuai dengan kemampuan (Ahmad, 2024). Pengelolaan kelas merupakan upaya guru untuk mempersiapkan pembelajaran, mulai dari perencanaan, bahan ajar, sarana dan prasarana, melakukan pembelajaran yang efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berhubungan dengan generasi peserta didik saat ini, teknologi menjadi hal yang sangat berkaitan dengan keseharian mereka. Pengelolaan kelas terintegrasi TIK menjadi salah satu pilihan yang dapat dilakukan untuk memberikan pengalaman belajar langsung pada siswa. Pengintegrasian TIK dalam pembelajaran bertujuan untuk mengembangkan keterampilan TIK, membangun kecakapan berpikir kritis, melatih kerja sama dan kolaborasi, memecahkan masalah dan melatih komunikasi efektif. Integrasi TIK dalam pembelajaran memberikan pengalaman langsung kepada siswa dalam belajar.

Sebagai pendidik, tentu saja tidak serta merta semua pembelajaran diintegrasikan dengan TIK. Anda dapat melakukan identifikasi kebutuhan pada setiap pembelajaran. Bisa atau tidak diintegrasikan dengan TIK. Bila diintegrasikan maka platform apa yang akan digunakan, digunakan pada saat apa, apakah peserta didik atau pendidik yang akan menggunakannya, dan lain sebagainya.

Integrasi TIK dalam pembelajaran membutuhkan kreativitas Anda sebagai pendidik. Bukan seberapa canggih teknologi yang Anda gunakan di kelas, namun fokusnya ada pada seberapa aktif peserta didik Anda terlibat dalam pembelajaran. Teknologi digunakan sebagai jembatan yang bisa menghubungkan perbedaan generasi antara pendidik dan peserta didik. Dengan memberikan hal yang peserta didik sukai, mereka akan merasa lebih senang dan nyaman dalam pembelajaran.

Bagaimana mengintegrasikan TIK secara efektif dan efisien dalam pembelajaran? Anda dapat mencari metode pembelajaran yang berorientasi

pada peserta didik. Ada beberapa metode yang disarankan untuk membangun keterampilan masyarakat abad 21 dengan memanfaatkan TIK sebagai pendukungnya. Beberapa metode tersebut adalah (1) *Resources-based learning*; (2) *Case/problem-based learning*; (3) *Simulation-based learning*; (4) *Collaborative-based learning*. Bagaimanakah karakteristik dari metode-metode tersebut? Silahkan pahami melalui **referensi** berikut:

- 1) [Resource-based learning](#)
- 2) [Case/problem-based learning](#)
- 3) [Simulation-based learning](#)
- 4) [Collaborative-based learning](#)

Setelah memahami karakteristik dari metode pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, Anda dapat mengidentifikasi dan merencanakan pembelajaran yang mengintegrasikan TIK secara tepat dan efisien. Seperti apakah pembelajaran Anda selama ini? Apakah Anda pernah mengintegrasikan TIK dalam pembelajaran?

Peserta PembaTIK 2024, Integrasi TIK dalam pembelajaran perlu direncanakan secara matang. Anda tidak perlu terburu-buru dan berlomba-lomba untuk menggunakan teknologi dalam semua pembelajaran serta memilih teknologi yang paling canggih. Hal penting yang perlu Anda ingat adalah ciptakan kondisi dan lingkungan belajar yang aman dan menyenangkan untuk peserta didik dan tentu untuk Anda sebagai pendidik.

Pengelolaan Kelas dalam Implementasi Kurikulum Merdeka menurut Standar Proses ([Permendikbudristek Nomor 16 Tahun 2022 tentang Standar Proses pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar dan Jenjang Pendidikan Menengah](#)) ada beberapa tahapan yang dilakukan sebagai berikut:



Gambar 3.3 Tahapan Pembelajaran Kurikulum Merdeka

Dari tahapan di atas, menggunakan sumber daya TIK dalam pembelajaran memerlukan perencanaan matang agar pelaksanaan pembelajaran dapat memenuhi standar tersebut. Hendaknya Anda merencanakan pengelolaan kelas terintegrasi TIK sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, dan memberikan ruang untuk prakarsa, kreativitas, dan kemandirian.

Peserta Pembatik 2024, selain melibatkan interaksi antara guru dan peserta didik, pengelolaan kelas juga berkaitan dengan pengelolaan peralatan dan konten pembelajaran. Pengelolaan ini meliputi penyiapan dan pengaturan perangkat TIK yang digunakan dalam pembelajaran. Apa saja perlengkapan TIK yang pernah Anda gunakan dalam pembelajaran?

Pengelolaan konten pembelajaran termasuk penyusunan materi yang terstruktur, bahan referensi yang relevan penggunaan aplikasi (*platform*) pembelajaran yang sesuai, serta variasi sumber belajar siswa menjadi hal yang penting dalam pengelolaan kelas.

Dengan mengelola kelas termasuk konten dan peralatan secara efektif, pendidik dapat menciptakan lingkungan belajar yang terarah, nyaman, dan aman untuk peserta didik sehingga diharapkan setiap siswa mampu mencapai tujuan pembelajaran dengan baik.

Bagaimana Peserta LombaTik 2024, apakah Anda sudah mendapat gambaran bagaimana mengintegrasikan TIK dalam pembelajaran? Berikut terdapat beberapa tips yang dapat Anda terapkan dalam pengelolaan kelas terintegrasi TIK:

- a) Pendidik perlu mengembangkan kompetensinya terutama dalam pengelolaan kelas dan TIK. Anda dapat mengikuti pelatihan atau *workshop* yang dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan dalam penggunaan teknologi. Anda bisa mencari pelatihan dan webinar yang sesuai di Platform Merdeka Mengajar.
- b) Pendidik perlu fleksibel dan siap mengadaptasi perubahan teknologi yang terjadi.
- c) Cobalah melibatkan peserta didik dalam pemilihan dan penggunaan TIK. Mereka akan memberikan ide-ide yang terkadang tak terduga. Selain itu, peserta didik akan lebih merasa bertanggung jawab atas pilihan mereka.
- d) Umpan balik, refleksi, dan evaluasi, perlu dilakukan di setiap proses pembelajaran. Lakukan perbaikan apabila dibutuhkan.
- e) Kolaborasi dengan rekan guru dan pihak terkait dapat membantu Anda untuk mengatasi permasalahan dalam penggunaan alat TIK.
- f) Saling berbagi dengan rekan guru dalam komunitas belajar. Adaptasi pembelajaran yang mereka lakukan dan sesuaikan dengan kebutuhan peserta didik Anda.

2. Penerapan Pengelolaan Kelas Terintegrasi TIK

Peserta LombaTik 2024, apakah Anda masih kebingungan bagaimana merencanakan dan menerapkan pembelajaran terintegrasi TIK di sekolah Anda?

Sebagai tahap awal Anda dapat mengidentifikasi sumber daya yang Anda miliki di sekolah, baik sumber daya manusia, sarana dan prasarana, kondisi dan keadaan sekolah, serta karakteristik siswa Anda. Berikut lembar kerja

yang dapat Anda gunakan untuk membantu menganalisis situasi dan kondisi sekolah tempat Anda mengajar.

LEMBAR IDENTIFIKASI

Mata Pelajaran :
 Kelas/Semester :
 Materi :
 Indikator :

Identifikasi	Hasil Identifikasi
Keterampilan awal yang dimiliki peserta didik	
Fasilitas Laboratorium TIK atau Laboratorium Komputer, mencakup setidaknya: Rasio jumlah peserta didik dengan perangkat komputer Ketersediaan jaringan internet Fasilitas laboratorium yang masih dapat digunakan Lainnya ...	
Aktivitas belajar yang dapat dilakukan dengan memanfaatkan laboratorium TIK	
Dukungan sumber daya manusia (pendidik, rekan sejawat, tenaga kependidikan) dalam mengoptimalkan pemanfaatan Laboratorium TIK	

Setelah melakukan identifikasi pada lingkungan belajar Anda berikut langkah-langkah pengelolaan kelas terintegrasi TIK untuk pembelajaran kolaboratif berpusat pada peserta didik:

- 1) Identifikasi situasi awal lingkungan belajar (pada tabel di atas).
- 2) Apabila pendidik belum terlalu menguasai TIK maka perlu meningkatkan kompetensi profesional penggunaan TIK dalam pembelajaran.
- 3) Pemilihan platform pembelajaran yang sesuai. Kemendikbudristek telah meluncurkan platform-platform yang dapat Anda gunakan dalam pembelajaran misalnya Platform Merdeka Mengajar. Selain itu, Kemendikbudristek juga bekerja sama dengan berbagai macam platform yang mendukung dalam pembelajaran. Salah satunya kerja sama dengan *Google for Education* meluncurkan akun belajar.id yang digunakan sebagai *single sign on* dalam berbagai platform. Selain itu terdapat beberapa platform lain seperti *Canva for Education*, *Quizizz*, *Microsoft 365*, dll.
- 4) Anda dapat menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis proyek atau model pembelajaran lain yang memfokuskan pada kolaborasi siswa.
- 5) Anda perlu meminta umpan balik siswa atas pembelajaran yang dilakukan, melakukan refleksi, dan evaluasi terutama dalam penggunaan TIK dan kolaborasi siswa.
- 6) Berikan motivasi dan apresiasi atas kemajuan siswa dalam pembelajaran. Terutama saat mereka mampu berkolaborasi dengan baik dan aktif dalam pembelajaran.

Bagaimana bila Anda tidak memiliki sarana dan prasarana yang mendukung dalam pengelolaan kelas terintegrasi TIK? Misalnya tidak ada laptop/komputer, proyektor, tidak tersedia jaringan internet. Apa yang akan Anda lakukan agar tetap bisa mengintegrasikan TIK dalam pembelajaran?

Peserta PembaTIK 2024, pendidik saat ini diharapkan dapat memiliki keterampilan 4C (*communication, collaboration, critical thinking and problem solving, creativity and innovation*). Oleh karena itu, gunakan kreativitas Anda dalam menghadapi permasalahan yang terjadi. Berikut salah satu cerita inspiratif dari seorang pendidik di daerah *blank spot* yang tetap berusaha mengenalkan teknologi kepada siswanya.



Video 3.1 *SMART LAGA Strategi Membangun Pembelajaran Tanpa Internet*
Tautan 3.2 [SMART LAGA Strategi Membangun Pembelajaran Tanpa Internet](#)

3. Refleksi (*Lessons Learned*) dan Praktik Baik (*Best Practice*)

a. Refleksi (Lesson Learned)

Peserta PembaTIK 2024, pernahkah Anda melakukan refleksi dalam pembelajaran? Refleksi pembelajaran digunakan untuk meninjau secara rinci proses pembelajaran yang telah dilakukan.

Menurut Harrington (Rais, 2019), sikap reflektif memiliki tiga komponen utama, yaitu 1) *open mindedness* atau keterbukaan sebagai refleksi mengenai apa yang diketahui, 2) *responsibility* atau tanggung jawab, sebagai sikap moral dan komitmen profesional berkaitan dengan dampak pembelajaran pada pembelajar, pembelajaran, dan orang lain, dan 3) *whole heartedness* atau kesungguhan dalam bertindak dan melaksanakan tugas.

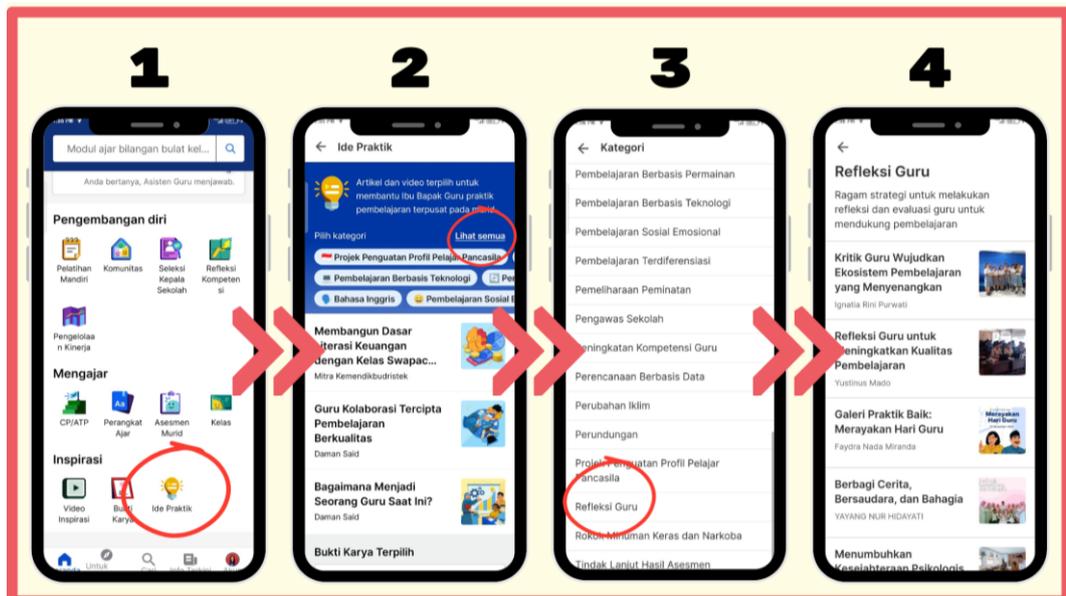
Refleksi pembelajaran sendiri dapat dilakukan oleh peserta didik. Peserta didik bisa menjadi sadar dengan proses berpikir mereka sendiri dan menjadi terbuka terhadap orang lain. Apabila peserta didik mengalami proses refleksi, mereka dapat mengevaluasi “bagaimana” dan “mengapa” pembelajaran berlangsung serta memahami tindakan yang perlu diambil setelah pembelajaran selesai.

Dengan menjalankan refleksi secara konsisten baik peserta didik maupun pendidik akan mendapatkan berbagai dampak positif, antara lain:

- 1) Memahami dan mengetahui maksud dari apa yang telah dipelajari
- 2) Bisa mengerti apa yang dilakukan
- 3) Paham apa yang harus dilakukan selanjutnya
- 4) Mengerti budaya belajar yang ada di
- 5) Mengetahui proses pembelajaran

Peserta pembatik 2024, bagaimanakah caranya anda melakukan refleksi? Di Platform Merdeka Mengajar (PMM) telah disediakan topik pelatihan mandiri yang khusus membahas tentang Refleksi Diri. Anda dapat mempelajarinya secara mandiri.

Anda juga dapat mencari ide pelaksanaan refleksi dari menu ide praktik di Platform Merdeka Mengajar (PMM). Di menu ini sangat beragam ide praktik yang sudah dilakukan oleh guru di seluruh Indonesia yang bisa menjadi sumber inspirasi Anda dalam melakukan refleksi di kelas. Berikut adalah petunjuk cara mengakses ide praktik dengan topik refleksi guru di Platform Merdeka Mengajar (PMM).



Gambar 3.4 Petunjuk Cara Mengakses Ide Pratik di PMM

b. Praktik Baik (*Best Practice*)

Peserta LombaTik 2024, praktik baik merupakan pendekatan yang paling efisien dan efektif dalam menyelesaikan suatu tugas. Pendekatan ini didasarkan pada prosedur yang telah terbukti berhasil dan dapat diulang. Praktik baik juga terbukti memberikan hasil terbaik bagi banyak orang dalam jangka waktu yang signifikan.

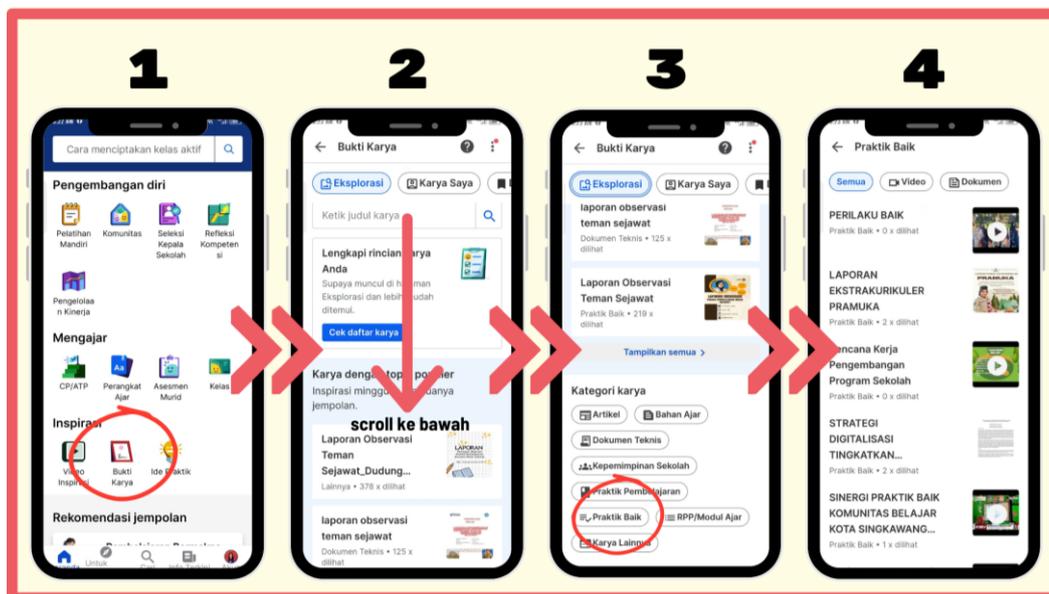
Praktik baik pembelajaran juga dapat melibatkan penilaian formatif dan sumatif yang komprehensif serta refleksi terhadap hasil pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pengajaran.

Peserta LombaTik 2024, pernahkah anda menemui kejadian berikut ini ketika sedang mencari inspirasi untuk mengajar?



Gambar 3.5 Kejadian Ketika Mencari Inspirasi untuk Mengajar

Peserta LombaTik 2024, jawaban keresahan dalam ilustrasi di atas terdapat pada Platform Merdeka Mengajar. Anda dapat mengakses Praktik Baik dari pendidik di seluruh Indonesia melalui menu Ide Praktik yang telah dibahas sebelumnya. Selain itu, Anda juga dapat mengaksesnya melalui menu Bukti Karya sebagai berikut.

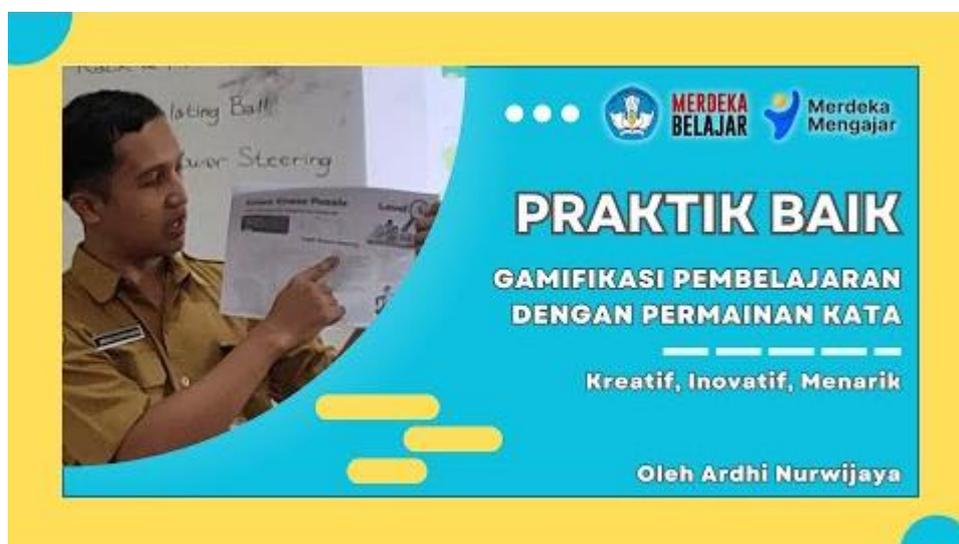


Gambar 3.6 Petunjuk Cara Mengakses Bukti Karya

Peserta PembaTIK 2024, selain mencari inspirasi mengenai praktik baik, Anda juga bisa membuat praktik baik Anda sendiri. Salah satu metodenya adalah dengan menggunakan metode STAR (Situasi, Tantangan, Aksi, Refleksi Hasil Dan Dampak). Berikut adalah referensi jurnal praktik baik menggunakan metode STAR.

Tautan 3.3 [Jurnal Praktik Baik Menggunakan Metode STAR](#)

Berikut salah satu video praktik baik menggunakan metode STAR.



Video 3.2 *Praktik Baik Menggunakan Metode STAR*
Tautan 3.4 [Praktik Baik Menggunakan Metode STAR](#)

D. Rangkuman

1. **Pengelolaan kelas** merupakan upaya guru untuk mempersiapkan pembelajaran, mulai dari perencanaan, bahan ajar, sarana dan prasarana, melakukan pembelajaran yang efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran.
2. **Pengintegrasian TIK** dalam pembelajaran bertujuan untuk mengembangkan keterampilan TIK, membangun kecakapan berpikir kritis, melatih kerja sama dan kolaborasi, memecahkan masalah dan melatih komunikasi efektif.
3. **Fokus pengelolaan kelas terintegrasi TIK dalam pembelajaran** adalah seberapa banyak siswa dapat terlibat langsung dalam proses belajar.
4. **Pengelolaan kelas dalam implementasi kurikulum merdeka** mempunyai 3 tahap yaitu perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan penilaian proses pembelajaran.
5. Pengelolaan kelas terintegrasi TIK berkaitan dengan **pengelolaan konten dan peralatan pembelajaran.**
6. **Pengelolaan kelas yang baik** akan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga proses belajar dapat berjalan dengan baik, dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.
7. **Refleksi pembelajaran** digunakan untuk meninjau secara rinci proses pembelajaran yang telah dilakukan.
8. **Praktik baik** merupakan pendekatan yang paling efisien dan efektif dalam menyelesaikan suatu tugas. Pendekatan ini didasarkan pada prosedur yang telah terbukti berhasil dan dapat diulang.

E. Latihan

1. Dalam menghadapi kebutuhan di abad ke-21, kita membutuhkan beberapa kemampuan. Di bawah ini yang bukan merupakan kemampuan yang kita butuhkan di abad 21 adalah
 - a. kemampuan TIK
 - b. kemampuan berpikir kritis

- c. kemampuan numerasi
 - d. kemampuan berkomunikasi
 - e. kemampuan kolaborasi
2. Ibu Mirna adalah seorang guru yang ingin mencoba mengintegrasikan TIK dalam pembelajaran. Faktor-faktor yang perlu diperhatikan Bu Mirna ketika akan melakukan integrasi TIK dalam pembelajaran adalah
- a. teknologi terkini, perencanaan pembelajaran, dan minat peserta didik
 - b. karakter peserta didik, tujuan pembelajaran, dan lingkungan belajar
 - c. keaktifan peserta didik, tujuan pembelajaran, dan kondisi sekolah
 - d. kondisi sekolah, kemampuan pendidik, dan kelengkapan fasilitas
 - e. lingkungan belajar, kemampuan pendidik, dan teknologi terbaru
3. Bapak Ardi mengajak siswanya untuk mengamati saluran air di depan sekolah. Saluran air tersebut dipenuhi oleh sampah. Bapak Ardi kemudian mengajak siswanya untuk mencari solusi terkait permasalahan tersebut. Bapak Ardi sedang menggunakan metode
- a. *Simulation based learning*
 - b. *Case/problem based learning*
 - c. *Product based learning*
 - d. *Resources based learning*
 - e. *Collaborative based learning*
4. Dalam Permendikbudristek Nomor 16 Tahun 2022 proses pembelajaran melalui beberapa tahapan, seperti
- a. pengembangan, pelaksanaan, dan asesmen pembelajaran
 - b. penentuan, perlakuan, dan penilaian proses pembelajaran
 - c. perencanaan, praktik baik, dan refleksi pembelajaran
 - d. perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian proses pembelajaran
 - e. perancangan, praktik baik, dan evaluasi pembelajaran
5. Langkah pertama yang harus dilakukan dalam pengelolaan kelas terintegrasi TIK untuk pembelajaran kolaboratif adalah
- a. memilih platform pembelajaran yang sesuai
 - b. mengidentifikasi situasi awal lingkungan belajar

- c. meminta umpan balik siswa
 - d. meningkatkan kompetensi profesional penggunaan TIK
 - e. memberikan motivasi dan apresiasi
6. Jika seorang pendidik belum menguasai TIK, langkah yang perlu dilakukan adalah
- a. membeli perangkat teknologi baru
 - b. meningkatkan kompetensi profesional penggunaan TIK dalam pembelajaran
 - c. mengabaikan penggunaan TIK
 - d. menggunakan metode pembelajaran tradisional
 - e. mengandalkan siswa untuk mengoperasikan TIK
7. Dalam situasi di mana tidak ada sarana dan prasarana yang mendukung seperti laptop/komputer dan jaringan internet, seorang pendidik sebaiknya
- a. tidak menggunakan TIK sama sekali
 - b. menyuruh siswa belajar mandiri di rumah
 - c. menggunakan kreativitas untuk tetap mengenalkan teknologi kepada siswa
 - d. berhenti mengajar hingga sarana tersedia
 - e. mengajukan protes kepada pihak sekolah
8. Kesungguhan dalam bertindak dan melaksanakan tugas merupakan salah satu dari komponen utama refleksi yaitu
- a. *wholeheartedness*
 - b. *open mindedness*
 - c. *responsibility*
 - d. *problem solving*
 - e. *consistency*
9. Pendidik yang konsisten menjalankan refleksi akan mendapatkan berbagai dampak positif, berikut ini yang bukan merupakan dampak baik refleksi adalah
- a. memahami maksud dari apa yang telah dipelajari

- b. dapat mengerti apa yang dilakukan
 - c. paham apa yang harus dilakukan selanjutnya
 - d. mengetahui budaya belajar yang ada di kelas
 - e. dapat meluluskan kemampuan peserta didik
10. Berikut ini pernyataan yang paling tepat terkait best practice, adalah
- a. pendekatan yang didasarkan pada perencanaan terbaik
 - b. pendekatan paling efisien dan efektif dalam menyelesaikan suatu tugas
 - c. praktik pembelajaran tidak perlu melibatkan asesmen pembelajaran
 - d. praktik baik selalu melibatkan penggunaan teknologi yang canggih
 - e. praktik baik dicapai menggunakan metode pembelajaran hybrid

Tes Akhir Modul 6

Pengelolaan Kelas Terintegrasi TIK dalam Pembelajaran

10 Soal

1. Lingkungan belajar mengandung arti ...
 - a. segala hal di sekitar peserta didik yang mempengaruhi tingkah laku
 - b. semua yang ada di sekeliling individu yang menimbulkan komunikasi
 - c. lingkungan untuk belajar dalam keluarga, sekolah dan masyarakat
 - d. hal yang dapat mempengaruhi perubahan sifat peserta didik
 - e. lingkungan aman yang berperan dalam proses transfer informasi

2. Dampak positif dari penggunaan model pembelajaran yang memanfaatkan lingkungan belajar daring dalam proses pembelajarannya adalah ...
 - a. mengurangi fleksibilitas dalam penyampaian materi pembelajaran
 - b. meningkatkan interaksi sosial antara pendidik dan peserta didik
 - c. membatasi kemampuan peserta didik dalam berkolaborasi dan diskusi
 - d. menyebabkan ketergantungan peserta didik pada teknologi
 - e. memperluas akses peserta didik terhadap sumber belajar

3. Kelemahan lingkungan belajar luring adalah ...
 - a. Umpan balik langsung
 - b. Kontrol kelas langsung
 - c. Biaya tinggi untuk fasilitas
 - d. Konteks sosial yang kaya
 - e. Terbuka akan praktik langsung

4. Mengkombinasikan dengan pembelajaran mandiri peserta didik dapat menentukan kecepatan belajarnya masing-masing. Ini merupakan kunci utama dalam penerapan *hybrid learning*, yaitu ...
 - a. *Live event*
 - b. *Self paced learning*
 - c. *Collaboration*
 - d. *Assessment*
 - e. *Performance Support Materials*

5. Berikut ini merupakan contoh *Learning Management System*, kecuali...
- Schoology
 - Canvas
 - Quizizz
 - Google Classroom
 - Microsoft Teams
6. Pengelolaan kelas terintegrasi TIK dalam pembelajaran penting bagi generasi peserta didik saat ini karena
- untuk menggantikan peran guru dalam pembelajaran
 - untuk meningkatkan keterampilan TIK dan membangun kecakapan berpikir kritis
 - untuk membuat peserta didik lebih bergantung pada teknologi
 - untuk mengurangi interaksi sosial di kelas
 - untuk mengurangi biaya pendidikan
7. Langkah pertama yang harus dilakukan dalam pengelolaan kelas terintegrasi TIK untuk pembelajaran kolaboratif adalah
- memilih platform pembelajaran yang sesuai
 - melakukan refleksi pembelajaran
 - memberikan motivasi dan apresiasi kepada siswa
 - mengidentifikasi situasi awal lingkungan belajar
 - menggunakan pendekatan berbasis proyek
8. Pendekatan pembelajaran yang memfokuskan pada kolaborasi siswa adalah
- pembelajaran individual
 - pembelajaran berbasis proyek
 - pembelajaran konvensional
 - pembelajaran daring penuh
 - pembelajaran visual

9. Pendekatan Praktik Baik (*Best Practice*) dalam pembelajaran melibatkan
 - a. penilaian sumatif saja
 - b. prosedur yang belum terbukti berhasil
 - c. penilaian formatif dan sumatif komprehensif
 - d. metode pengajaran yang konvensional
 - e. fokus pada hasil akhir

10. Menurut Harrington, komponen utama dalam sikap reflektif yang harus dimiliki pendidik meliputi
 - a. keterbukaan, tanggung jawab, dan kesungguhan
 - b. kreativitas, inovasi, dan kolaborasi
 - c. kritis, kolaboratif, dan inovatif
 - d. motivasi, apresiasi, dan refleksi
 - e. pengetahuan, keterampilan, dan sikap

Kunci Jawaban Tes Akhir Modul 6

Pengelolaan Kelas Terintegrasi TIK dalam Pembelajaran

1. a. segala hal di sekitar peserta didik yang mempengaruhi tingkah laku
2. e. memperluas akses peserta didik terhadap sumber belajar
3. c. Biaya tinggi untuk fasilitas
4. b. *Self paced learning*
5. c. Quizizz
6. b. untuk meningkatkan kemampuan TIK dan membangun kecakapan berpikir kritis
7. d. mengidentifikasi situasi awal lingkungan belajar
8. b. pembelajaran berbasis proyek
9. c. penilaian formatif dan sumatif komprehensif
10. a. keterbukaan, tanggung jawab, dan kesungguhan

Daftar Pustaka

Hamalik, Oemar. Proses Belajar Mengajar. Jakarta: Bumi Aksara, 2010.

Kemenag. (2023, Agustus 4). Kegiatan Belajar 4 Karakteristik Generasi Z dan Alpha dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. Retrieved April 14, 2024, from https://cendikia.kemenag.go.id/storage/uploads/file_path/file_04-08-2023_64cc8f174edcf.pdf

Mariyana, Rita dkk. Pengelolaan Lingkungan Belajar. Jakarta: Kencana Media Group, 2010.

Pusvyta, S. (2019). Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale dan Keragaman Gaya Belajar untuk Memilih Media yang Tepat dalam Pembelajaran. Mudir (Jurnal Manajemen Pendidikan). ISSN 2657-2230

Redhana, I Wayan. Blended Learning, Menjawab Tantangan Revolusi Industri 4.0. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Kimia. ISBN: 978-602-60306-5-8, 2018.

Slameto. Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya. Bandung: PT Sinar Baru Algensindo, 2010.