Ujian Tengah Semester (UTS)

Ujian Tengah Semester (UTS) yang penugasan berbentuk soal yang harus diselesaikan dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Pengertian tentang desain pembelajaran berbasis digital

Pengertian pembelajaran digital meliputi aspek perangkat keras (infrastruktur) berupa seperangkat komputer yang saling berhubungan satu sama lain dan memiliki kemampuan untuk mengirimkan data, baik berupa teks, pesan, grafis, video maupun audio. Dengan kemampuan ini pembelajaran digital dapat diartikan sebagai suatu jaringan komputer yang saling terkoneksi dengan jaringan komputer lainnya ke seluruh penjuru dunia. Pembelajaran digital merupakan sebuah bentuk teknologi informasi yang diterapkan di bidang pendidikan dalam bentuk dunia maya atau bisa juga disebut pembelajaran E-learning. Istilah pembelajaran digital lebih tepat ditujukan sebagai usaha untuk membuat sebuah transformasi proses pembelajaran yang ada di sekolah atau perguruan tinggi ke dalam bentuk digital yang dijembatani oleh teknologi Internet. Pembelajaran digital dapat pula diartikan sebagai proses pembelajaran yang dilalui melalui network (jaringan komputer), yang biasanya lewat internet atau intranet. Dengan adanya fasilitas internet, pembelajaran digital tidak terus menerus bergantung pada pengajar, karena akses informasi (knowledge) lebih luas dan lengkap, sehingga pembelajar dapat belajar kapan saja dan dimana saja. Pembelajaran digital merupakan suatu sistem yang dapat memfasilitasi pembelajar agar mampu belajar dengan lebih luas, lebih banyak, dan bervariasi. Materi pembelajaran yang dipelajari lebih bervariasi, tidak hanya dalam bentuk verbal, melainkan lebih bervariasi seperti teks, visual, audio, dan gerak.

2. Kelebihan dan kekurangan antara pembelajaran secara offline dan secara online :

1. Belajar offline

a. Kelebihan Belajar offline

1. Interaksi sosial yang lebih langsung: Pembelajaran offline memungkinkan interaksi langsung antara siswa dan guru. Hal ini dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih kolaboratif dan memperkuat hubungan antar siswa.
2. Konsentrasi yang lebih baik:Di kelas offline, siswa cenderung lebih fokus karena tidak ada gangguan, seperti ketika siswa belajar di rumah atau di kafe. Mereka dapat sepenuhnya membenamkan diri dalam proses pembelajaran, berpartisipasi langsung dalam diskusi, memecahkan masalah, daripada hanya mendengarkan ceramah dan melakukan hal lain di sela-sela waktu, seperti memeriksa email, mengakses media sosial, dan sejenisnya.
3. Pengalaman langsung: Beberapa mata pelajaran membutuhkan pengalaman langsung yang tidak dapat diperoleh sepenuhnya melalui pembelajaran online. Misalnya, dalam mata

pelajaran seperti sains atau seni, siswa perlu melakukan eksperimen atau kegiatan langsung di bawah bimbingan guru.

4. Pengawasan yang lebih intensif: Dalam pengaturan kelas offline, guru dapat mengawasi setiap siswa secara lebih intensif. Mereka dapat secara langsung memantau kemajuan siswa, mengidentifikasi kesulitan, dan memberikan bantuan yang diperlukan secara individual.
5. Pengembangan Sosial : Membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial melalui interaksi langsung dengan teman sebaya.

b. Kekurangan Belajar offline

1. Aksesibilitas yang terbatas: Pembelajaran otonom dibatasi oleh lokasi geografis dan jadwal yang telah diatur sebelumnya. Hal ini dapat menjadi kendala bagi mereka yang tinggal di daerah terpencil atau memiliki mobilitas yang terbatas.
2. Sumber daya yang terbatas: Pembelajaran off-line sering kali dibatasi oleh sumber daya fisik seperti buku pelajaran atau peralatan belajar. Beberapa sekolah atau lembaga mungkin tidak memiliki sumber daya yang cukup untuk menyediakan pengalaman belajar yang kaya dan bervariasi.
3. Biaya tambahan: Pembelajaran off-line sering kali melibatkan biaya tambahan seperti transportasi, materi pembelajaran fisik, atau biaya hidup. Hal ini dapat menjadi beban tambahan bagi siswa atau keluarga mereka
4. Keterbatasan fleksibilitas: Pembelajaran secara luring melibatkan keterikatan pada jadwal dan aturan yang telah ditentukan sebelumnya. Siswa harus hadir di kelas pada waktu-waktu tertentu dan mengikuti program yang telah ditentukan, yang dapat mengurangi fleksibilitas dalam mengatur waktu mereka.
5. Risiko Penyebaran Penyakit: Berpotensi menyebarkan penyakit, terutama dalam kondisi pandemi atau flu musiman.

2. Pembelajaran online

a. Kelebihan Belajar Online

1. Aksesibilitas: Belajar online memberikan aksesibilitas yang lebih besar. Kamu dapat mengakses materi pembelajaran dari mana saja, selama memiliki koneksi internet. Ini sangat menguntungkan bagi mereka yang tinggal di daerah terpencil atau memiliki mobilitas terbatas.
2. Fleksibilitas Waktu: Belajar online memungkinkan kamu untuk mengatur jadwal pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan ketersediaan waktu kamu. Kamu dapat mengakses materi kapan pun yang sesuai dengan jadwal kamu, baik itu pagi, siang, atau malam hari.
3. Akses ke Informasi Terbaru: Melalui platform pembelajaran online, kamu dapat mengakses sumber daya pembelajaran terbaru dan mutakhir. Video pembelajaran, e-book, artikel, dan sumber daya digital lainnya terus diperbarui, sehingga kamu dapat memperoleh informasi

terkini dalam bidang yang kamu pelajari.

4. Interaksi dan Kolaborasi Global: Belajar online memungkinkan kamu untuk terhubung dengan siswa dan pengajar dari seluruh dunia. Kamu dapat berinteraksi, berdiskusi, dan berkolaborasi dengan individu dari berbagai latar belakang budaya dan pendidikan. Hal ini membuka peluang untuk mendapatkan wawasan yang lebih luas dan pemahaman yang mendalam.
5. Penguasaan Teknologi : Membantu siswa menguasai teknologi, yang merupakan keterampilan penting di era digital.

b. Kekurangan Belajar Online

1. Distraksi Digital: Belajar online rentan terhadap distraksi digital, seperti media sosial, email, atau hal-hal lain di internet. Kurangnya pengawasan fisik dapat membuat siswa tergoda untuk beralih ke hal-hal yang tidak berhubungan dengan pembelajaran, sehingga mengurangi fokus dan efektivitas belajar.
2. Kurangnya Interaksi Sosial Langsung: Belajar online dapat mengurangi interaksi sosial langsung antara siswa dan pengajar. Belajar dalam lingkungan kelas offline memungkinkan siswa untuk berinteraksi secara langsung, bertanya pertanyaan secara langsung, dan membangun hubungan interpersonal yang kuat.
3. Keterbatasan Akses Fisik: Beberapa subjek memerlukan pengalaman praktis yang sulit dicapai dalam lingkungan online. Misalnya, pelajaran fisik atau laboratorium sains memerlukan akses ke fasilitas fisik dan peralatan khusus yang mungkin tidak tersedia secara online.
4. Kendala Teknis: Belajar online dapat menghadapi kendala teknis, seperti masalah koneksi internet yang tidak stabil, gangguan platform pembelajaran, atau masalah teknis lainnya. Hal ini dapat mengganggu kelancaran pembelajaran dan menyebabkan frustrasi bagi siswa.
5. Tantangan Disiplin Diri: Siswa harus memiliki disiplin tinggi karena mudah terganggu saat belajar di rumah.

3. Pengertian dari :

a. Belajar

Belajar adalah proses perubahan dalam pengetahuan, keterampilan, sikap, atau perilaku seseorang melalui pengalaman atau latihan. Proses ini terjadi melalui pemahaman, pengamatan, dan pengulangan terhadap sesuatu yang baru.

b. Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam lingkungan belajar. Proses ini bertujuan untuk mencapai tujuan pendidikan, di mana pendidik memfasilitasi dan mengarahkan kegiatan belajar siswa.

c. Desain Pembelajaran

Desain pembelajaran adalah proses perencanaan dan pengembangan strategi, metode, dan materi yang akan digunakan dalam kegiatan belajar-mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Desain ini mencakup penentuan tujuan, pemilihan media, dan evaluasi hasil pembelajaran.

d. Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam adalah proses pembelajaran dan pengajaran yang bertujuan untuk membentuk individu yang memahami, mengamalkan, dan mengembangkan ajaran Islam. Pendidikan ini meliputi berbagai aspek keimanan, ibadah, akhlak, dan ilmu pengetahuan yang berlandaskan nilai-nilai agama Islam.

e. Metode Sinkronus

Metode sinkronus adalah metode pembelajaran di mana siswa dan pendidik berinteraksi secara langsung dan waktu yang sama, baik secara online (seperti kelas virtual) maupun offline (tatap muka). Contohnya adalah video conference atau live chat.

f. Metode Asinkronus

Metode asinkronus adalah metode pembelajaran di mana siswa dan pendidik tidak perlu berinteraksi pada waktu yang sama. Siswa dapat mengakses materi atau tugas kapan saja sesuai dengan waktu mereka sendiri, misalnya melalui modul online, rekaman video, atau forum diskusi.

g. Blended

Blended adalah metode pembelajaran yang menggabungkan antara pembelajaran tatap muka (offline) dan pembelajaran online. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk belajar secara fleksibel, mengakses materi secara online, dan tetap mendapatkan interaksi langsung dengan pendidik.

h. Hybrid

Hybrid adalah metode pembelajaran yang menggabungkan berbagai model pembelajaran, baik sinkronus dan asinkronus, serta online dan offline, untuk menciptakan pengalaman belajar yang fleksibel

4. Macam-macam desain pembelajaran :

a) Desain Pembelajaran Berbasis Proyek (Project-Based Learning)

Desain ini menempatkan siswa sebagai pusat proses pembelajaran dengan mengerjakan proyek nyata yang relevan dengan materi pembelajaran. Tujuannya melatih kemampuan pemecahan masalah, kreativitas, kolaborasi, dan keterampilan berpikir kritis.

b) Desain Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem-Based Learning)

Siswa dihadapkan pada masalah nyata yang membutuhkan analisis dan pemecahan melalui kerja

kelompok atau individu. Tujuannya mendorong pemahaman mendalam dan kemampuan memecahkan masalah secara sistematis.

c) Desain Pembelajaran Eksperiensial (Experiential Learning)

Desain ini berfokus pada pembelajaran melalui pengalaman langsung, seperti eksperimen atau simulasi. Tujuannya mengembangkan pemahaman yang lebih kuat melalui pengalaman praktis.

d) Desain Pembelajaran Kolaboratif (Collaborative Learning)

Pembelajaran yang melibatkan kerja sama antara siswa untuk menyelesaikan tugas atau memahami materi, biasanya dalam kelompok. Tujuannya mengembangkan keterampilan sosial, komunikasi, dan kemampuan bekerja dalam tim.

e) Desain Pembelajaran Berbasis Inquiry (Inquiry-Based Learning)

Pembelajaran yang mendorong siswa untuk mengajukan pertanyaan, melakukan investigasi, dan menemukan jawaban sendiri. Tujuannya mengembangkan rasa ingin tahu, kemampuan berpikir kritis, dan kemampuan penelitian.

f) Desain Pembelajaran Adaptif (Adaptive Learning)

Pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan, gaya, atau kemampuan individu siswa melalui penggunaan teknologi. Tujuannya memberikan pembelajaran yang dipersonalisasi sehingga siswa dapat belajar sesuai dengan kemampuan mereka.

g) Desain Pembelajaran Berbasis Kompetensi (Competency-Based Learning)

Desain yang menekankan pada pencapaian kompetensi tertentu, di mana siswa baru bisa lanjut ke materi berikutnya setelah kompetensi dipenuhi. Tujuannya memastikan bahwa siswa menguasai keterampilan atau pengetahuan tertentu sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya..

h) Desain Pembelajaran Berbasis Teknologi (Technology-Based Learning)

Desain yang memanfaatkan teknologi sebagai media utama untuk menyampaikan materi, seperti video, e-learning, atau aplikasi pembelajaran. Tujuanya meningkatkan keterampilan teknologi dan memberikan fleksibilitas waktu serta tempat belajar.

i) Desain Pembelajaran Berbasis Konstruktivisme (Constructivist Learning Design)

Berfokus pada pembelajaran di mana siswa membangun pemahaman mereka sendiri melalui pengalaman dan refleksi. Tujuannya mendorong siswa untuk memahami konsep dengan membangun pengetahuan dari pengalaman pribadi