Selly_Madela_Br_Ginting_NIM_0305202127_PMM4_Artikel.docx

by

Submission date: 19-Dec-2021 09:32PM (UTC+0700)

Submission ID: 1733693569

File name: Selly_Madela_Br_Ginting_NIM_0305202127_PMM4_Artikel.docx (28.65K)

Word count: 4556

Character count: 30303

Menerapkan Pembelajaran Campuran dalam Kursus Algoritma dan Pemrograman untuk Meningkatkan Kemandirian Siswa

Selly Madela Br Ginting (0305202127)

Program Studi Pendidikan Matematika

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Jl. William Iskandar

Pasar V, Medan Estate

ABSTRAK

Pelajaran ini akan menunjukkan kepada Anda cara menggunakan Google Classroom untuk menerapkan pembelajaran campuran dan meningkatkan kemandirian siswa. Metode survei dengan deskripsi kuantitatif. Partisipan dalam penelitian ini berjumlah 126 mahasiswa semester ganjil tahun 2020. Peralatan penelitian menggunakan angket skala likert. Dengan menerapkan blended learning berdasarkan hasil penelitian ini, siswa dapat belajar lebih mandiri. Hasil untuk masing-masing indikator meliputi independensi 81,23% dan keyakinan 74,98%. 80,41% perilaku disiplin, 79,52% tanggung jawab. Perilaku terjadi secara spontan pada 80% dan 76%. Latihan 79,72% pengendalian diri. Berdasarkan hasil tersebut, blended learning berpotensi menjadi alternatif pendidikan yang cocok untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa. Kata kunci: *blended learning, Google Classroom, pembelajaran mandiri.*

Abstract

Executive Summary This composition describes how to use Blended Literacy and Google Classroom to promote pupil independence. A descriptive quantitative check system was used. Actors in the check were 126 scholars from the 2020 semester. The Likert Scale check was used as a check tool. The results show that scholars were suitable to learn more singly through the perpetration of amalgamated literacy. Each index of independence from others is 81, 23, 74, 98 confident, 80, 41

show disciplined geste, 79, 52 are responsible 80. 76. Has its own action, 79. 72 exercise tone- control. Grounded on the results, amalgamated literacy can be a good volition learning model for adding pupil learning independence.

Pendahuluan

Meskipun ini baik untuk siswa, ada beberapa kegunaan yang bisa difikirkan ketika menerapkan model literasi komposit ini (Abroto et; Herliandry et navy (AL).), 2020). Misalnya, memfasilitasi akses siswa dan akses ke modul pendidikan, meningkatkan kualitas pendidikan, dan mengurangi biaya kuliah. Literasi campuran memungkinkan fakultas untuk memposting modul pendidikan, kuis, tugas, dan sumber daya lainnya secara online, memungkinkan siswa untuk mengaksesnya dari PC, laptop, atau smartphone yang terhubung ke internet. Adanya aplikasi pendidikan yang memungkinkan atau mengaksesnya melalui smartphone dalam proses pendidikan. Cara sempurna untuk mengintegrasikan pendidikan tatap muka dan online melalui pendidikan campuran. Literasi campuran dapat mengungkap masalah di bidang studi yang tidak dapat memperhitungkan karakteristik siswa yang berbeda

Pendidikan gabungan memberi siswa lebih banyak fleksibilitas dalam kerangka waktu mereka, memungkinkan mereka untuk belajar lebih banyak dan meningkatkan keterampilan belajar mereka dengan kecepatan mereka sendiri. Literasi campuran sekarang sangat efisien di akademi besar karena memfasilitasi inovasi dalam proses pendidikan. Dengan diperkenalkannya pendidikan online secara keseluruhan, pendidikan majemuk tidak menyalip semua pelatihan tatap muka. Literasi campuran hanya mendukung dan mengeksekusi data yang tidak disediakan oleh kelas. Blended Learning adalah proses yang mengintegrasikan kegiatan pembelajaran di kelas dan online.

Pendidikan adalah kombinasi dari pendidikan online, aktivitas pribadi yang direncanakan, dan aplikasi langsung di dunia nyata. Literasi campuran adalah campuran dari 4.444 bidang pembelajaran daerah..

Pendahuluan

Pertumbuhan teknologi komunikasi dan data dengan cepat mengubah model dan pola pendidikan di dunia pembelajaran. Secara khusus, pertumbuhan teknologi proses pembelajaran dan pelatihan menggunakan drive PC (Dakhi et al., 2020; Maiti & Bidinger, 1981; Ningtiyas & Surjanti, 2021). Perkembangan teknologi akan membawa manfaat yang signifikan bagi kehidupan sehari-hari, khususnya dalam dunia pembelajaran. Misalnya, penggunaan komputer pribadi sebagai media pendidikan alternatif. Aplikasi media pembelajaran interaktif ini dirancang untuk meningkatkan pengetahuan siswa tentang mobil dalam hal penjelasan dan implementasi melalui pengenalan mesin mobil. Dunia pembelajaran tentunya membutuhkan suatu sistem untuk membantu guru dalam memberikan materi pembelajaran selama proses pembelajaran (Diana et al., 2020; Nopitasari et al., 2021; Wardaniet. Navy (AL), 2018).

Secara umum, penggunaan teknologi dan data dalam pembelajaran sangat bergantung pada praktik mengajar guru di kelas. Namun, penggunaan teknologi dan data sangat penting untuk proses pendidikan, karena pandemi Covid 19 saat ini tidak dapat mengisolasi semua orang dari pekerjaan di luar rumah. Oleh karena itu, diperlukan implementasi literasi terpadu untuk menggantikan metode pembelajaran yang dicoba dan diuji sebelum pandemi. Diperlukan implementasi literasi yang terintegrasi untuk menggantikan metode pembelajaran yang biasa dicoba dan diuji sebelum pandemi.

Literasi Campuran

berkisar dari aplikasi komunikasi seperti WhatsApp, drone dan Facebook hingga program pendidikan berbasis web seperti Edmodo, Zenius, Quipper dan Zenler, dan Google Classroom. Literasi campuran lebih dari sekedar pertukaran pengalaman, tetapi peningkatan integrasi pendidikan online saat ini merupakan salah satu masalah

Bagian dari e-learning digunakan untuk mengidentifikasi perhatian siswa, merefleksikan diri mereka sendiri, mencapai hasil kelas, dan melakukan pendidikan online (Pratiwi et Navy (AL), 2020). ..

Mahasiswa membutuhkan komunikasi lisan dan tulisan, kerjasama tim yang baik, kreativitas yang baik, keterampilan penelitian, dan keterampilan pemecahan masalah untuk mengatasi masalah global saat ini agar dapat bersaing dan sukses di masa depan (Bibi, 2015). Fandianta dan Marine (AL). , 2013; Gawise and Marine (AL), 2021. Oleh karena itu, siswa diminta untuk menerapkan pengetahuannya pada berbagai tugas. Siswa, di sisi lain, biasanya dapat memecahkan masalah tertentu dengan baik, tetapi gagal ketika area masalah sedikit berubah. Hal ini menunjukkan bahwa siswa sedang menghadapi tantangan belajar.

Kemandirian dalam belajar disebut sebagai kegiatan belajar yang selanjutnya didasarkan atas kemauan, potensi, dan tanggung jawab belajar sendiri (Ningtyas & Surjanti, 2021). Agar mahasiswa mampu mengelola dan melatih diri secara mandiri, mereka harus mandiri melalui penelitiannya. Bukan hanya itu, tetapi dalam mengembangkan keterampilan dan pilihan belajar sesuka hati. Hal tersebut merupakan ciri dari kedewasaan pemilik pembelajaran dan harus dihadirkan oleh siswa sebagai pelajar. Sifat belajar setiap siswa tampak menjadi dirinya sendiri ketika melakukan perubahan pada proses belajarnya yang bertanggung jawab dan wajib. Belajar mandiri ditunjukkan dengan bekerja sendiri, bertanggung jawab atas tindakan sendiri, bekerja jujur, mengungkapkan masalah yang muncul, bekerja sendiri, dan percaya diri menghargai waktu (Rifky, 2020). Rudi dkk ., 2020).

Metode Ilmu Komputer Berdasarkan pengamatan beberapa mahasiswa Ketua UPIYPTK Padang, data dikumpulkan ketika semua siswa tidak mandiri. Hal ini terjadi dalam kasus-kasus berikut: B. Siswa yang terus meminta petunjuk guru tentang kegiatan dan tugas kelas, siswa yang masih membutuhkan teman sekelas, Siswa sering menipu pekerjaan temannya, sehingga hasilnya sama untuk banyak tugas. Jika instruktur tidak dapat menghadiri kelas, atau jika Anda ingin belajar di game atau kafetaria, saya ingin mengikuti kegiatan kuliah. Dilihat dari fenomena di atas, kemandirian siswa belum berkembang secara maksimal. Jika Anda tidak menciptakan suasana yang tidak terduga, Anda akan mempengaruhi siswa Anda dan mencoba

menjadi siswa yang mandiri. Diharapkan dapat meningkat dengan memaksimalkan posisi siswa dalam melakukan kegiatan pendidikan, termasuk setiap tahapannya. Karena minimnya interaksi dan pengawasan oleh para praktisi pemberani sehingga tidak bisa langsung mengontrol kegiatan pendidikannya, maka pendidikan di masa pandemi ini harus belajar mandiri terlebih dahulu (Hatmo, 2021; Untari & Millatus).`adiyyah, 2020). Peserta berani dan akan berusaha mengatur kegiatan belajarnya selama dapat meningkatkan hasil belajarnya sampai belajar mandiri. Pendidikan yang berani dapat memberikan keleluasaan dalam pemanfaatan kegiatan pendidikan dan meningkatkan kemandirian dan motivasi siswa dalam belajar (Ningtiyas & Surjanti, 2021). Siswa dengan kemandirian belajar cocok ketika mereka tidak dapat mencapai sarjana yang baik. Sebaliknya, siswa dengan kemandirian belajar yang kurang akan memiliki hasil belajar yang lebih rendah. Ditingkatkan oleh penelitian oleh Armin & . Berdasarkan penjelasan di atas, tujuan dari aplikasi ini adalah untuk menjelaskan kemandirian siswa melalui penerapan kombinasi baca/tulis dengan dukungan Google Classroom. Penjelasan kemandirian belajar ada enam penanda kemandirian belajar, yaitu

- .. (A) Mandiri dari orang lain,
- (B) Percaya diri,
- .. (C) Bertindak disiplin dan
- .. (D) Memiliki rasa tanggung jawab.
- .. (E) Sukarela pergi,
- .. (F) Latihan pengendalian diri.

Metode yang diteliti

Metode deskriptif kuantitatif digunakan dalam penelitian ini. 126 mahasiswa UPI YPTK Padang Program Penelitian Ilmu Komputer berpartisipasi dalam penelitian ini dan mengambil mata kuliah algoritma dan pemrograman. Kami mengumpulkan informasi menggunakan kuesioner 30 pernyataan menggunakan skala Likert. Analisis deskriptif kuantitatif berupa perkiraan hasil dari informasi yang dikumpulkan. Langkah pertama adalah menghitung skor untuk setiap penanda. Kemudian hitung persentase respon dari masing-masing penanda.

Persyaratan skala persentase yang digunakan untuk membuat hasil survei tercantum

PEMBAHASAN

Temuan dan Pembahasan UPI YPTK Padang menggunakan aplikasi Google Classroom Tool for Blended Pembelajaran, yang dikembangkan sebagai bagian dari proses pendidikan Program Penelitian Metodologi Informatika. Di bawah ini adalah sintaks untuk menggunakan Google Classroom.

- 1) Akses Google.com Dan ke kelas Google.
 - 2) Pastikan Anda terdaftar untuk Google Apps for Education. Buka kursus dan buat catatan untuk akun Google Classroom Anda . Google.com. Pilih untuk menjadi guru atau siswa sebelum memulai atau menghadiri kelas.
 - 3) Jika Anda adalah direktur Google Apps, buka Akses Kelas untuk mengaktifkan atau menonaktifkan layanan.
 - 4) Siswa dapat ditambahkan langsung dari instruktur atau dengan berbagi kode dengan kelas. Ini adalah nama lengkap pemilik (nama panggilan / nama samaran) yang digunakan oleh instruktur kelas (sekolah) yang sebenarnya.
 - 5) Saat Anda mendistribusikan tugas orang atau membuat dialog forum di taman tugas atau dialog, semua modul kelas secara otomatis ditempatkan di brosur Google Drive.
 - 6) Selain berbagi pekerjaan rumah, profesor dapat menggunakan taman untuk memposting posting dan data tentang subjek yang ingin dipelajari siswa di kelas yang sebenarnya. Siswa dapat mengajukan pertanyaan tentang data yang diberikan oleh pengajar atau siswa lain di kelas.
 - 7) Task Park memungkinkan siswa untuk melacak semua tugas yang akan datang dan memulai hanya dengan satu klik.
- Pengajar dapat dengan mudah melihat siapa yang belum menyelesaikan tugas dan langsung membagikan masukan dan nilai. Berdasarkan analisis informasi, kemandirian belajar siswa selama blended learning terkait dengan enam penanda kemandirian belajar dengan memperoleh poin dari perhitungan penanda sebagai berikut: Saya dapat menjelaskan.

Berdasarkan hasil analisis informasi, jumlah dari 126 tanggapan siswa diperoleh sebagai hasil dari campuran pembelajaran pada siswa otonomi dalam Algoritma dan Pemrograman belajar sayakursus. Dia adalah orang yang sangat positif. Sedangkan untuk tipe positif dan kurang

Pelajaran ini akan menunjukkan kepada Anda cara menggunakan Google Classroom untuk menerapkan pembelajaran campuran dan meningkatkan kemandirian siswa. Metode survei dengan deskripsi kuantitatif. Partisipan dalam penelitian ini berjumlah 126 mahasiswa semester ganjil tahun 2020. Peralatan penelitian menggunakan angket skala likert. Dengan menerapkan blended learning berdasarkan hasil penelitian ini, siswa dapat belajar lebih mandiri. Hasil untuk masing-masing indikator meliputi independensi 81,23% dan keyakinan 74,98%. 80,41% perilaku disiplin, 79,52% tanggung jawab. Perilaku terjadi secara spontan pada 80% dan 76%. Latihan 79,72% pengendalian diri. Berdasarkan hasil tersebut, blended learning berpotensi menjadi alternatif pendidikan yang cocok untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa. Meskipun ini baik untuk siswa, ada beberapa manfaat lain yang dapat dipertimbangkan ketika menerapkan model literasi komposit ini (Abroto et al., 2021; Bibi & Jati, 2015; Herliandry et al., 2020). Misalnya, memfasilitasi akses siswa dan akses ke modul pendidikan, meningkatkan kualitas pendidikan, dan mengurangi biaya kuliah.

Literasi campuran memungkinkan fakultas untuk memposting modul pendidikan, kuis, tugas, dan sumber daya lainnya secara online, memungkinkan siswa untuk mengaksesnya dari PC, laptop, atau smartphone yang terhubung ke internet. Adanya aplikasi pendidikan yang memungkinkan atau mengaksesnya melalui smartphone dalam proses pendidikan. Cara sempurna untuk mengintegrasikan pendidikan tatap muka dan online melalui pendidikan campuran. Literasi campuran dapat mengungkap masalah di bidang studi yang tidak dapat memperhitungkan karakteristik siswa yang berbeda (Diana et al., 2020; Fandianta et al., 2013).

Pendidikan gabungan memberi siswa lebih banyak fleksibilitas dalam kerangka waktu mereka, memungkinkan mereka untuk belajar lebih banyak ¹ dan meningkatkan keterampilan belajar mereka dengan kecepatan mereka sendiri. Literasi campuran sekarang sangat efisien di akademi besar karena memfasilitasi inovasi dalam proses pendidikan. Dengan diperkenalkannya pendidikan online secara keseluruhan, pendidikan majemuk tidak menyalip semua pelatihan tatap muka. Literasi campuran ¹ hanya mendukung dan mengeksekusi data yang tidak disediakan oleh kelas. Blended Learning adalah proses yang mengintegrasikan kegiatan pembelajaran di kelas dan online. Pendidikan adalah kombinasi dari pendidikan online, aktivitas pribadi yang direncanakan, dan aplikasi langsung di dunia nyata. Literasi campuran adalah campuran dari 4.444 bidang pembelajaran tradisional dan elektronik. Hasil penelitian terkait menunjukkan bahwa siswa yang tidak mengikuti konteks pendidikan literasi terpadu memiliki pengalaman yang berbeda (Wardani et al., 2018). Sebuah pendidikan yang kompleks yang ⁵ dapat digunakan untuk mengatasi ketidakmampuan belajar siswa.

¹ Pertumbuhan teknologi komunikasi dan data dengan cepat mengubah model dan pola pendidikan dalam dunia pembelajaran. Secara khusus, pertumbuhan teknologi proses pembelajaran dan pelatihan menggunakan drive PC (Dakhi et al., 2020; Maiti & Bidinger, 1981; Ningtiyas & Surjanti, 2021). pertumbuhan dari Teknologi membawa manfaat yang luar biasa bagi kehidupan sehari-hari terutama dalam dunia pembelajaran. Misalnya, menggunakan PC sebagai media pendidikan alternatif. Aplikasi media pendidikan interaktif ini dirancang untuk memperluas pengetahuan siswa tentang mobil dalam hal deskripsi dan implementasi melalui pengenalan mesin mobil. Dunia pembelajaran tentunya membutuhkan suatu sistem untuk mendukung guru dalam memberikan materi pembelajaran selama proses pembelajaran berlangsung (Diana et al., 2020; Nopitasari et al., 2021; Wardani et al., 2018).

Secara umum, penggunaan teknologi dan data dalam pembelajaran sangat tergantung pada praktik pendidikan yang digunakan oleh pendidik di dalam kelas. Namun, penggunaan teknologi dan data sangat penting untuk proses pendidikan, karena pandemi

Covid19 saat ini tidak memungkinkan semua orang diisolasi dari pekerjaan di luar rumah. Oleh karena itu, diperlukan implementasi literasi yang terintegrasi untuk menggantikan metode pembelajaran yang biasa dicoba dan diuji sebelum pandemi.

¹ Pertumbuhan teknologi komunikasi dan data dengan cepat mengubah model dan pola pendidikan di dunia pembelajaran. Secara khusus, pertumbuhan teknologi proses pembelajaran dan pelatihan menggunakan drive PC (Dakhi et al., 2020; Maiti & Bidinger, 1981; Ningtiyas & Surjanti, 2021). Perkembangan teknologi akan membawa manfaat yang signifikan bagi kehidupan sehari-hari, khususnya dalam dunia pembelajaran. Misalnya, penggunaan komputer pribadi sebagai media pendidikan alternatif. Aplikasi media pembelajaran interaktif ini dirancang untuk meningkatkan pengetahuan siswa tentang mobil dalam hal penjelasan dan implementasi melalui pengenalan mesin mobil. Dunia pembelajaran tentunya membutuhkan suatu sistem untuk membantu guru dalam memberikan materi pembelajaran selama proses pembelajaran (Diana et navy (AL)., 2020; Nopitasari et navy (AL)., 2021; Wardaniet. Navy (AL)., 2018).

Metode Ilmu Komputer Berdasarkan pengamatan beberapa mahasiswa Ketua UPIYPTK Padang, data dikumpulkan ketika semua siswa tidak mandiri. Hal ini terjadi dalam kasus-kasus berikut: B. Siswa yang terus meminta petunjuk guru tentang kegiatan dan tugas kelas, siswa yang masih membutuhkan teman sekelas, teman di kelas lain, Mahasiswa Teknik Informatika UPI YPTK Padang dan Pemrograman I memiliki persentase kemandirian belajar yang sama dengan indikator kemandirian dari orang lain. BISA Adalah penting ¹³ bahwa sebagian besar siswa yang berpartisipasi dalam ¹ penelitian ini tidak bergantung pada rekan-rekan mereka dan orangutan lainnya. Sangat positif. Persentase kemandirian siswa dari belajar untuk ukuran kepercayaan diri. Mungkin penting bagi sebagian besar siswa yang mengambil kelas literasi untuk memiliki kepercayaan diri yang positif. Siswa akan percaya diri dalam melakukan tugasnya tanpa mencuri pekerjaan orang lain.

The indicators of disciplined behavior are the same. Importantly, most students who use literacy learning as a subject are very positive. Execute when collecting tasks at the right time. There is a sense of responsibility in the indicators. It is important that most of the students who take classes with us have a very positive sense of responsibility. Visible responsibility is a form of student enthusiasm to formally complete tasks, time discipline, and assignments. index based on the amount of initiative. From this we can conclude that the majority of students who take literacy classes and take positive action are very positive. Students can finally process their writing. Also, as an indicator of self-control. It can be important that most students taking literacy classes are very positive about self-control. This can be seen in the form of a student's attitude of looking for a source and enthusiastically asking about the task, or a task based on the consequences of the individual student's intellectual development. Research has shown and established that using complex learning in Google Classroom has a positive impact on student independence. This is consistent with previous studies in which knowledge pools proved to be very useful for learning, which is reflected in the impact of pooled knowledge on student learning autonomy and has increased significantly. (Diana et al., 2020). Salah satu pemanfaatan teknologi informasi adalah penerapan mixed knowledge yang dapat mengajarkan siswa untuk belajar sendiri (Pratiwidkk., 2020; Rini Ekayati, 2018).

Dalam pembelajaran literasi kompleks, terdapat banyak sumber belajar yang perlu diakses siswa. Sumber belajar ini tidak terbatas pada sumber daya pendidikan yang dimiliki semata-mata oleh guru. Manfaat kesederhanaan pembelajaran online didukung oleh platform mulai dari diskusi hingga kehadiran virtual (Bibi & Jati, 2015; Fandianta et al., 2013; Pratiwi et al., 2020). Oleh karena itu, pembelajaran dengan Amalgamation Literacy dapat menjadi alternatif pembelajaran dalam rangka meningkatkan kemandirian belajar siswa. Batasan kegiatan pembelajaran dalam penelitian ini adalah sinyal atau koneksi internet yang tidak terduga. Perlunya mengatasi keterbatasan kualitas layanan koneksi internet untuk belajar dengan berani. Pembelajaran campuran dapat membuat proses pembelajaran lebih menarik bagi siswa dengan mengaktifkan pembelajaran interaktif dan membuat pembelajaran lebih efektif. Pembelajaran yang menggabungkan keterampilan literasi adalah kompatibel dan mendukung

Banyak aspek yang akan memengaruhi evolusi pembelajaran di masa depan, termasuk data atas pesatnya pertumbuhan teknologi dan persaingan yang semakin meningkat dalam mencari pekerjaan yang dibutuhkan serta mengidentifikasi perkembangan teknologi baru yang memerlukan peningkatan kapasitas. .. Dalam konteks ini, bidang pembelajaran dan pendidikan harus diuji secara berkala dan harus ada proses yang tidak pernah berakhir (a process that ending now). Pembelajaran dan pendidikan berbasis keterampilan sebagai contoh hasil penjualan yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan pendidikan. Pengembangan bidang pembelajaran diatur dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, Pasal 3 Sistem Pembelajaran Nasional (Sisdiknas), dimana pembelajaran nasional meningkatkan keterampilan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang berharga di dalamnya. Memainkan peran. Ketuhanan Yang Maha Esa, bertakwa, berkepribadian mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, demokratis, dan warga negara dari negara yang bertanggung jawab. Memperoleh pentingnya sistem pembelajaran nasional merupakan kewajiban berdasarkan pesan moral menyelenggarakan pembelajaran dan memajukan cita-cita perjuangan dalam peradaban negara Indonesia. Pembelajaran kejuruan adalah pembelajaran yang merupakan bagian dari sistem pembelajaran nasional dan melibatkan persiapan orang untuk bekerja dan memodifikasi keterampilan tenaga kerja. Pendidikan kejuruan bertujuan untuk mempersiapkan pendidikan kejuruan yang memiliki keterampilan dan pengetahuan untuk memenuhi tuntutan pasar kerja dan meningkatkan kemampuan untuk menerima dan beradaptasi dengan pertumbuhan teknologi. Dalam proses pembelajaran yang disampaikan kepada siswa, yang dimaksud dengan kemampuan dan keterampilan, kemampuan bekerja, perilaku mandiri, keefektifan, dan kemauan untuk memenuhi kebutuhan hidup. Tujuan Program Pembelajaran Teknologi Data dan PCST KIP PGRI Pontianak adalah sama. Artinya, menciptakan lulusan yang menghasilkan tenaga terdidik dan terampil yang memiliki keterampilan yang dibutuhkan di dunia kerja pada bidang pembelajaran yang relevan dan memiliki pengetahuan yang luas tentang perkembangannya. dunia. Keberhasilan salah satunya ditentukan oleh keberhasilan proses belajar mengajar.

Teknologi dan Komputer Program kompetensi yang harus dimiliki oleh mahasiswa yang mempelajari data adalah pemahaman tentang algoritma dan mata kuliah pemrograman. Mata kuliah Algoritma dan Pemrograman merupakan salah satu mata kuliah prasyarat pada Program Riset Teknologi dan PC STKIPP GRI Pontianak. siswa. Algoritma menemukan langkah-langkah untuk memecahkan masalah yang ditempatkan secara sistematis berdasarkan masalah yang harus dipecahkan. Dalam bidang komputer pribadi, algoritma dibutuhkan untuk menyelesaikan berbagai masalah tanpa algoritma yang dirancang dengan baik hingga proses pemrograman tidak diinginkan, rusak, atau lambat laun tidak efektif. Selain itu, pengetahuan pemrograman memerlukan keterampilan berpikir seperti analisis, desain, pemikiran analog, penilaian, dan pemikiran (Hadjerrouit, 2007, hal. 286).

Pencapaian kemampuan siswa dalam proses pendidikan menggunakan model pendekatan pendidikan. Model pendidikan yang selama ini dicoba dan diuji adalah model pembelajaran tradisional. Dalam model ini, penyanyi sering disebut sebagai "literasi yang berpusat pada guru sekolah", menghadirkan instruktur sebagai aktor / subjek dan siswa sebagai objek. Selain pertumbuhan teknologi yang ada, adopsi penggunaan internet untuk pendidikan termasuk kalangan elit. E-literature atau internet memungkinkan untuk memadukan metode pengajaran dan teknologi sebagai fasilitas pembelajaran. Definisi e-learning ini adalah proses pembelajaran yang efisien yang dihasilkan dari kombinasi pengiriman modul digital, yang terdiri dari dukungan dan layanan dalam pembelajaran (Barbaradkk)

Mendefinisikan campuran e-learning dan pendidikan tatap muka. Dengan kata lain, definisikan di dalam kelas sebagai berikut: Keaksaraan campuran adalah kombinasi dari dua model pengajaran yang berbeda secara historis dan kemampuan sistem pembelajaran tradisional dan pendidikan dari sistem pembelajaran yang sukses. Bagian sentral dari teknologi berbantuan komputer ini terkait dengan pembelajaran. Instruktur menggunakan teknologi PC untuk mengakses data internet, materi teks, dan modul kuliah mahasiswa yang disediakan. Beberapa guru mengizinkan siswa untuk berkomunikasi satu sama lain menggunakan teknologi komunikasi asinkron dan

kolaboratif. Komunikasi asinkron didefinisikan sebagai instruksi atau komunikasi yang berlangsung di lokasi yang berbeda pada waktu yang berbeda (Fenton & Watkins, 2010, p.233). Komunikasi perbatasan didefinisikan sebagai pendidikan atau komunikasi real-time, di mana siswa dan instruktur hadir pada waktu yang sama dan dapat dimulai dari lokasi yang berbeda (Fenton & Watkins, 2010, p.240).

Beberapa penelitian telah menunjukkan bahwa tingkat keberhasilan bervariasi menurut disiplin, tetapi menggabungkan keterampilan literasi dapat meningkatkan hasil belajar dengan cara yang sama seperti siswa belajar secara tradisional (Heinze, 2008, p. 35). Oleh karena itu, tidak mengherankan jika banyak sekolah dan akademi besar bereksperimen dengan model pengetahuan campuran. Hal ini didukung oleh komentar Graham (2006, hal.7), yang mengatakan, "Saya cukup yakin bahwa akan ada kecenderungan meningkat menuju sistem keaksaraan yang kompleks." Namun, jika keberhasilan jaringan literasi tidak ditentukan secara otomatis, aspek utama keberhasilan pengetahuan jaringan adalah ² pedagogi, dan desain pelajaran terkait dengan cara terbaik untuk menggunakan perangkat teknis seperti: Perlu dicatat bahwa. Interaksi antar siswa adalah cara untuk memotivasi siswa dan mengelola modul terbaik di kelas. Berkomunikasi melalui Internet, bukan tatap muka. Implementasi Blended Learning dapat mengambil data melalui Internet, membagi perhatian siswa menjadi belajar mandiri. Prosedur ini sangat efektif serta memungkinkan siswa untuk mengambil kuliah langsung dengan instruktur di dalam kelas. Anda dapat mengakses modul yang disediakan secara online dimanapun Anda berada. Pembelajaran lengkap dapat sangat membantu dalam meningkatkan partisipasi mahasiswa dalam perkuliahan yang sedang berlangsung, karena mahasiswa perlu secara aktif mengeksplorasi pertumbuhan yang terjadi di kampus. Perubahan perilaku yang dihasilkan dari proses pembelajaran adalah ekspresi dari perubahan sikap, asumsi, atau kombinasi keseluruhan, dan kualitas pembelajaran ditentukan oleh pengalaman mengatasi lingkungan (Winataputra, 2008, hlm.5).

Inti dari motivasi belajar adalah mendorong peserta didik baik secara internal maupun eksternal untuk mengalami perubahan perilaku yang mempengaruhi keberhasilan belajar. Motivasi itu sendiri membantu untuk belajar dan menjelaskan sikap orang terhadap belajar.

Peran berarti, antara lain, memotivasi belajar, memperkuat kegiatan, dan memastikan bahwa tujuan pembelajaran jelas. Tujuan pendidikan adalah membantu peserta didik memperoleh pengalaman sehingga pengetahuan, keterampilan, nilai atau norma secara positif dan kuantitatif menyesuaikan dan mengubah sikap (Uno, 2013, hlm.27). Proses pembelajaran mata kuliah (STKIP) PGRI Pontianac, Algoritma dan Pemrograman, berdasarkan Program Penelitian Pembelajaran Teknologi Data dan observasi proses belajar mengajar di PC keguruan dan pembelajaran IPA, merupakan angka yang tetap tradisional di kalangan guru dan siswa. Penggunaan pola, ujian tulis dan kedatangan siswa di kelas masih menjadi faktor penentu keberhasilan pendidikan. Partisipasi siswa relatif, interaksi kurang dinamis dengan interaksi siswa yang kurang dinamis dalam proses pendidikan, sebagian besar siswa hanya meniru apa yang mereka lakukan. Mahasiswa cenderung kurang memperhatikan mata kuliah algoritma dan pemrograman. Siswa juga tampak kurang memiliki motivasi belajar ketika mendalami proses pendidikan dan pembelajaran.

Kesimpulan

Sebuah algoritma pemrograman adalah penempatan atau urutan langkah-langkah logis tertentu yang digunakan untuk memecahkan masalah. Dalam hal ini, algoritma harus mengikuti urutan logis tertentu agar tidak melewatkan langkah-langkahnya. Interpretasi lain dari algoritma pemrograman adalah urutan atau langkah untuk memecahkan masalah pemrograman PC secara logis dan sistematis. Sebuah algoritma pemrograman adalah urutan atau langkah yang secara logis dan sistematis memecahkan masalah pemrograman PC. Dalam praktiknya, Anda dapat membangun algoritme multi-sesi seperti algoritme bahasa alami, kodeemu, dan diagram alur. Algoritma adalah istilah untuk “algoritma” yang berasal dari seorang matematikawan muslim bernama Ibnu Kharazmi. Dia hidup di abad ke-19. Selama perkembangannya, ide-ide yang harus dia pecahkan dengan jelas dan logis digunakan sebagai teknik algoritmik dalam matematika proses kerja berbantuan komputer.

Algoritma adalah serangkaian langkah logis untuk memecahkan masalah yang ditempatkan secara sistematis. Ini adalah proses yang terintegrasi. Atau cara khusus untuk memecahkan masalah nyata. Algoritme dibuat selangkah demi selangkah secara tertulis, satu per satu, untuk mengakhiri masalah. Algoritma pemrograman adalah

langkah-langkah yang ditulis secara berurutan untuk memecahkan masalah yang ada dalam pemrograman komputer. Tujuan dari pemrograman adalah untuk memungkinkan Anda melakukan perhitungan dan melakukan apapun yang Anda inginkan ketika Anda menulis sebuah program. Oleh karena itu, pemrograman membutuhkan pengetahuan tentang algoritma. Kata pemrograman berasal dari kata program. Ini berarti sekumpulan instruksi yang dibuat untuk melakukan fungsi tertentu di komputer Anda.

Pemrograman adalah semua aktivitas yang Anda perlukan untuk memprogram di komputer Anda. Sebuah program harus ada agar komputer berfungsi sebagai komputer. Bahasa pemrograman memiliki beberapa karakteristik. 1. Bersiaplah dengan tata bahasa dan aturan khusus saat menulis perintah, struktur program, deklarasi, dan menggunakan penerjemah.

2. Ada perpustakaan interupsi untuk menerjemahkan perintah yang dimasukkan,

3.3. Penggunaan penerjemah, yaitu juru bahasa atau compiler, untuk menerjemahkan sintaks pemrograman ke dalam bahasa mesin komputer.

Pemrograman algoritma sederhana adalah langkah pertama sebelum menulis program. Masalah yang dipecahkan oleh pemrograman komputer terkait dengan perhitungan matematis. Dengan menggunakan algoritma untuk menyelesaikan masalah pemrograman, siswa dapat lebih memahami konsep algoritma pemrograman sehingga tidak membuat banyak kesalahan saat menulis program komputer. Pemrograman adalah proses yang digunakan untuk mengimplementasikan suatu algoritma dengan menggunakan bahasa yang sudah ada dalam sistem pemrograman (Budi, 2000: 21).

Daftar Referensi

- Abroto, Maemonah & Ayu, NP (2021). Pengaruh metode blended learning terhadap motivasi siswa sekolah dasar dan peningkatan hasil belajar. *Jurnal Edukatif Ilmu Pendidikan*, 3 (5), 1993-2000. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.703>
- Armin & Abrial, A. (2015). Implementasi blended learning dan e-learning di Institut Teknologi Negeri Balikpapan. *Jurnal Sains Terapan*, 1 (1), 48-53. <http://jurnal.poltekba.ac.id/index.php/jst/issue/view/7>
- Bibi, S. (2015). Efektivitas penggunaan algoritma blended learning dan mata pelajaran pemrograman. *Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains*, 4 (2), 274-286.
- Bibi, S. , & Jati, H. (2015) Efektivitas model blended learning untuk pelajaran algoritmik dan pemrograman. *Jurnal Pendidikan dan Pelatihan Kejuruan*, 5 (1), 74-87.
- Dakhi, O., Jama, J., Irfan, D., Ambiyar & Ishak. (2020). Blended Learning Sebuah model pembelajaran untuk universitas di abad ke-21. *Jurnal Internasional Ilmu Multi*, 1 (7), 17-23.
- Diana, PZ, Wirawati, D. & Rosalia, S. (2020). Blended learning untuk merancang pembelajaran mandiri. *Jurnal Paragraf Bahasa, Sastra, dan Pengajaran*, 9 (1), 16-22. <https://doi.org/10.35194/alinea.v9i1.763>
- Fandianta, Sanjaya, GY, & Widyandana. (2018). Meningkatkan pengetahuan siswa dengan memberikan keleluasaan belajar melalui metode pencampuran yang sedang dipelajari. *Jurnal Pendidikan Kedokteran Indonesia*, 2 (2), 1-8.
- Gawise, Tarno, dan Lestari, Ayu, A. (2021). Efektivitas pembelajaran model flipped classroom selama pandemi Covid19 terhadap hasil belajar di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pendidikan*, 3 (1), 246-254.
- Hatmo, SHD (2021). Dampak Covid19 pandemi pada efektivitas pembelajaran jarak jauh online. *Jurnal Scholaria Pendidikan dan Kebudayaan*, 11 (2), 115-122.
- Herliandry, LD, Nurhasanah, N., Suban, ME, & Kuswanto, H. (2020). Belajar dengan Pandemi Covid 19. *Jurnal Teknologi Pendidikan JTP*, 22 (1), 65-70. <https://doi.org/10.21009/jtp.v22i1.15286>

- Maiti & Bidinger. (2020). Die Auswirkungen der Covid19-Pandemie auf die Implementationierung von Online-Lernen di Grundschulen. Jurnal Pemodelan Informasi dan Kimia, 53 (9).
- Ningtiyas, PW, & Surjanti, J. (2021). Dampak self-regulation learning dan self efficacy terhadap hasil belajar ekonomi siswa pada pembelajaran online di era Covid 19. JURNAL PENDIDIKAN DER BILDUNGSWISSENSCHAFTEN, 3 (4), 1660-1668. <https://doi.org/10.31004/Edukatif.V3i4.630>
- Nopitasari, E., Rahmawati, FP, &. (2021). Peningkatan hasil belajar matematika dengan model pembelajaran blended learning berbasis blog untuk siswa sekolah dasar. Jurnal Pendidikan Sains ..., 3 (5), 1935-1941. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/artikel/tampilan/699>
- Pratiwi, NLPA, Wahyuni, DS, and Sugihartini, N. (2020). Efektivitas Pembelajaran Media Dengan model pembelajaran campuran pada mata kuliah manajemen sistem komputer. KARMAPATI, 9 (2), 149-159. Kunci rif. (2020). Strategi Guru Mengembangkan Pembelajaran Mandiri Siswa Sekolah Dasar, Jurnal Pendidikan Ilmu Pendidikan, 2 (1), 85-92.
- Linier Kayati. (2018). Implementasi Edmodo atas teknik blended learning berbasis aplikasi. Jurnal Edutech, 4 (2), 50-56. Rudi, R., Suryadi, D. & Rosjanuardi, R. (2020) Pengakuan guru sebagai elemen penting dalam desain studi desain didaktik Membentuk komunitas pembelajaran profesional bagi guru sekolah di Indonesia. European Online Journal of Natural dan Pengetahuan Sosial , 9 (3), 642-654. <http://www.european-science.com>
- Ini Sugi. (2017). Metode penelitian kualitatif dan kuantitatif. alfabet. Untari, AD, dan Millatus sa'adiyyah, A. (2020). Tindakan literasi campuran mengaburkan Google Classroom Generasi Z. LA GEOGRAFIA, 19 (1), 1-15. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200303.039>

ORIGINALITY REPORT

33%
SIMILARITY INDEX

32%
INTERNET SOURCES

24%
PUBLICATIONS

5%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	edukatif.org Internet Source	22%
2	journal.ikipgriptk.ac.id Internet Source	4%
3	sukeratayasa.wordpress.com Internet Source	1%
4	Submitted to Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta Student Paper	1%
5	Billy Hendrik, Mardhiah Masril, Firdaus Firdaus. "Meningkatkan Kemandirian Belajar Mahasiswa Melalui Penerapan Blended Learning pada Mata Kuliah Algoritma dan Pemrograman I", EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN, 2021 Publication	1%
6	www.ngopot.com Internet Source	1%
7	www.jurnal.umuslim.ac.id Internet Source	1%

8	zulletin.com Internet Source	<1 %
9	jurnal.uinsu.ac.id Internet Source	<1 %
10	www.foreximf.com Internet Source	<1 %
11	sevima.com Internet Source	<1 %
12	zombiedoc.com Internet Source	<1 %
13	ejournal.mandalanursa.org Internet Source	<1 %
14	radarsemarang.jawapos.com Internet Source	<1 %
15	www.simonmurd.com Internet Source	<1 %
16	123dok.com Internet Source	<1 %
17	es.scribd.com Internet Source	<1 %
18	www.scribd.com Internet Source	<1 %
19	Lee. Encyclopedia of School Psychology Publication	<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On