p-ISSN: 2721-9143, e-ISSN: 2720-9903

JURNAL DIMENSI MATEMATIKA

Volume 05 Nomor 02, Desember 2022, halaman 509-524

Tersedia Daring pada *https://ejurnalunsam.id/index.php/JDM*

PENERAPAN MODEL *BLENDED LEARNING* BERBASIS PLATFORM ALEF EDUCATION PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA

Herawati
MTsN 9 Aceh Timur, Kementrian Agama Kabupaten Aceh Timur,
email: herawati.langsa@gmail.com

ABSTRAK

Pada abad ini, proses pembelajaran konvensional di kelas telah kehilangan daya tariknya. Hal ini terjadi karena sebagian siswa meyakini bahwa dengan semakin tersedianya teknologi, maka proses dapat dilakukan secara online *(e-learning).* Agar dapat beradaptasi dengan perkembangan teknologi tanpa harus meninggalkan pembelajaran tatap muka, maka harus ada strategi penyelenggaraan pembelajaran, penyampaian pengajaran dan kualitas pengajaran yang tepat yaitu *blended learning*. *Blended learning* merupakan model pembelajaran yang menggabungkan keunggulan pembelajaran tatap muka dan *e-learning*. Melalui *blended learning*, interaksi dan komunikasi antara siswa dengan guru dapat di jalankan dengan dua arah, untuk mendukung pembelajaran *blended learning* di perlukan media online yang mendukung dan salah satu media online pembelajaran matematika adalah Platform *Alef* dari perusahaan *Alef Education* yang berpusat di Abu Dhabi, Uni Emirat Arab. Platform ini dapat dipergunakan siswa Indonesia berkat Kerjasama Kementrian Agama Republik Indonesia dengan pemerintah Uni Emirat Arab. Platform *Alef* dapat dipadukan dengan model pembelajaran *blended learning* karena dapat digunakan secara tatap muka dan juga secara daring *(e-Learning*). Tujuan penulisan artikel kajian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penerapan model pembelajaran *blended learning* dengan Platform *Alef Education*. Metode yang digunakan merupakan metode deskriptif dengan studi yang mengaitkan kajian dari berbagai literatur. Pada akhirnya, diharapkan kajian ini dapat dimanfaatkan dalam pengembangan pembelajaran matematika.

Kata Kunci : *Blended Learning,* Platform *Alef,* Pembelajaran Matematika.

ABSTRACT

In this century, the conventional learning process in the classroom has lost its appeal. This happens because some students believe that with the increasing availability of technology, the process can be carried out online (e-learning). In order to adapt to technological developments without having to abandon face-to-face learning, there must be a strategy for implementing learning, delivering teaching and the right quality of teaching, namely blended learning. Blended learning is a learning model that combines the advantages of face-to-face learning and e-learning. Through blended learning, interaction and communication between students and teachers can be run in two directions, to support blended learning it is necessary to have a supportive online media and one of the online media for mathematics learning is the alef Platform from the Alef Education company based in Abu Dhabi, United Arab Emirates. This Platform can be used by Indonesian students thanks to the Cooperation of the Ministry of Religion of the Republic of Indonesia with the government of the United Arab Emirates. The Alef Platform can be combined with a blended learning model because it can be used face-to-face and also online (e-Learning). The purpose of writing this study article is to find out how to apply the blended learning model with the Alef Education Platform. The method used is a descriptive method with studies that link studies from various literature. In the end, it is hoped that this study can be used in the development of mathematics learning.

p-ISSN: 2721-9143, e-ISSN: 2720-9903

***Keyword**: Blended learning, Alef Platform, Mathematics learning*

Pendahuluan

Pendidikan selalu hidup di dunia yang terus berubah dengan kemajuan teknologi informasi. Jika dunia pendidikan tidak mengikuti era tersebut, maka akan ketinggalan zaman dan tidak sejalan dengan kemajuan milenium kedua. Generasi muda masa kini yang memiliki ciri khas atau karakteristik unik yang membuat mereka berbeda dengan generasi sebelumnya, jika komunitas pendidikan tidak berusaha untuk memahami karakteristik unik dari peserta didik ini dan merancang model pembelajaran yang sesuai, maka proses pembelajaran tidak akan berhasil maksimal dan sempurna. Proses pembelajaran yang sering dijumpai di ruang kelas biasanya menggunakan pembelajaran tatap muka membuat sebagian siswa merasa bosan dan jenuh. Hal ini menyebabkan kurangnya minat belajar siswa terutama pada pelajaran matematika yang menurut siswa sangat menjengkelkan karena bergelut dengan angka angka. Hal ini menyebabkan hasil yang tidak sesuai yang diharapkan oleh guru dan siswa. Untuk mengatasi hal tersebut, pendidik harus dapat menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman, teknologi dan juga karakteristik siswa, salah satu teknologi yang sesuai untuk pembelajaran seperti teknologi dalam jaringan atau E-Learning. Namun, proses pembelajaran jika hanya menggunakan teknologi saja mustahil untuk benar-benar sukses. Hal ini karena setiap siswa belajar secara berbeda, menurut Bobby De Porter dan Mike Hernacki (Nikmawati, 2014), ada tiga jenis gaya belajar, yaitu gaya belajar visual, gaya belajar auditori, dan gaya belajar kinestetik. Siswa dengan gaya belajar visual dan auditori mungkin berhasil terlibat dalam pembelajaran e-learning, tetapi siswa dengan gaya belajar kinestetik mungkin memiliki sedikit peluang untuk berhasil dalam proses pembelajaran (Surahman & Alfindasari, 2017).

Selain gaya belajar yang berbeda, perlu juga adanya komunikasi antara guru dengan siswa, karena melalui komunikasi, baik siswa maupun guru akan mengetahui sejauh mana hasil yang dicapai dalam proses pembelajaran. (Wena, 2009) mengungkapkan bahwa kelemahan utama pembelajaran *e-learning*, yaitu sangat rendahnya intensitas pertemuan antara siswa dan guru, dan sulitnya bersosialisasi

antar siswa. Oleh karena itu penerapan pembelajaran tatap muka juga penting, namun melihat perkembangan teknologi yang semakin meluas, guru juga harus dapat memanfaatkannya agar dapat melibatkan siswa dalam proses pembelajaran dan mempelajari mata pelajaran matematika. Cara mengatasi masalah tersebut adalah dengan menerapkan *Blended learning*, agar siswa tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran.

Blended learning adalah pembelajaran yang menggabungkan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran online. Pada pembelajaran campuran, yang menggabungkan metode tatap muka dan *e-learning*, memungkinkan keterlibatan siswa yang aktif dan umpan balik siswa (Rahayu & Nuryata, 2010). *Blended Learning* menggabungkan metode pendidikan tradisional (tatap muka) dengan pembelajaran berbasis teknologi.

Model pembelajaran ini merupakan kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses pembelajaran melalui penggunaan media internet. Model pembelajaran *Blended learning* merupakan model pembelajaran yang menitik beratkan pada pembelajaran individu, dimana siswa belajar secara mandiri melalui suatu aplikasi online pada internet. Secara sederhana, *Blended learning* mengacu pada model pembelajaran yang memasukkan unsur-unsur campuran, atau kombinasi dari satu mode pembelajaran dengan mode pembelajaran lainnya. *Blended learning* merupakan salah satu isu pendidikan terkini dalam globalisasi dan perkembangan teknologi.

Selain model pembelajaran yang mendukung, penggunaan berbagai media pembelajaran juga menjadi hal yang menunjang pembelajaran itu sendiri. Dalam hal ini untuk mendukung pembelajaran *Blended Learning* digunakan sebuah aplikasi pembelajaran yaitu Platform *Alef Education* yang berbasis kecerdasan buatan atau *artificial intelligence.*

Sebelumnya, Kementerian Agama (Kemenag) dan Kementerian Pendidikan Alef menandatangani nota kesepahaman pada November tahun lalu untuk mentransformasikan sektor pendidikan Indonesia agar memungkinkan penggunaan teknologi pendidikan canggih yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa. *Geoffrey Aphonso, CEO Alef Education* (Arundati, 2021) mengatakan bahwa *Alef Education* berkomitmen untuk mengubah industri pendidikan global.

Aplikasi Platform *Alef* adalah program pembelajaran digital yang mendukung penggunaan teknologi untuk proses belajar mengajar. Ini bertujuan untuk mengubah metode pengajaran tradisional dan mengubah sekolah menjadi komunitas pembelajaran abad ke-21, memungkinkan sekolah untuk menerapkan model pengajaran yang berpusat pada siswa yang mendukung pembelajaran mandiri dan meningkatkan keterlibatan siswa.

Memahami dari kutipan dari permasalahan diatas, maka penulis akan melakukan kajian Penggunaan Model pembelajaran *Blended learning* berbasis Platform *Alef Education*.

Metode

Pengumpulan data dalam karya tulis ini dilakukan melalui studi literatur dari berbagai literatur, data internet. Data dan fakta disusun dan diolah sehingga informasi yang diperoleh tidak diragukan lagi kebenarannya. Metode penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis interaktif yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman, meliputi (1) reduksi, (2) penyajian data, (3) penarikan kesimpulan dan validasi (Kunandar, 2009)

1. Reduksi data adalah proses pemilihan data, pemfokusan data, penyederhanaan data, pengikhtisaran dan pengubahan bentuk data asli dalam catatan lapangan.
2. Penyajian data, yaitu mengorganisasikan semua hasil reduksi dengan cara menjumlahkan kumpulan informasi yang diperoleh dari hasil reduksi guna memberikan kemungkinan untuk menarik kesimpulan dan mengambil tindakan.
3. Verifikasi penarikan kesimpulan adalah memberikan kesimpulan atas interpretasi dan hasil evaluasi yang disajikan. Kegiatan verifikasi adalah kegiatan menemukan keabsahan kesimpulan untuk menguji kebenaran, kekokohan, dan kesesuaian makna yang ditemukan.

Ketiga alur tersebut merupakan aktivitas yang berinteraksi dalam proses pengumpulan data saat berada di lapangan sebagai proses siklik. Ini dirancang untuk menemukan dan membangun pemahaman tentang alur kerja dan untuk memperoleh data secara akurat, tepat, dan empiris.

p-ISSN: 2721-9143, e-ISSN: 2720-9903

Hasil dan Pembahasan

I. Model pembelajaran *Blended Learning*

Blended learning adalah model yang menggabungkan metode pengajaran tradisional dengan teknologi baru untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif. Misalnya, Semler (Husamah, 2014) berpendapat bahwa konsep *blended learning* adalah menggabungkan keunggulan *e-learning*, keunggulan tatap muka dan praktik.

a. Pengertian *Blended Learning*

Blended learning adalah model yang menggabungkan metode pengajaran tradisional dengan teknologi baru untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif. Seperti yang dikemukakan oleh (Husamah, 2014) bahwa konsep pembelajaran *blended learning* adalah menggabungkan keunggulan *e-learning*, keunggulan tatap muka dan praktik. Sedangkan (Moebs & Weibelzahl, 2014) mendefinisikan *Blended learning* sebagai kombinasi aktivitas pembelajaran online dan tatap muka. Kemudian (Sari, 2016) menyebutkan definisi *blended learning* yang sering disampaikan sebagai pembelajaran yang dipadukan dengan media pembelajaran, pembelajaran yang dipadukan dengan model pembelajaran dan teori pembelajaran, Dan pembelajaran yang menggabungkan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran *online*. Menurut (Driscoll, 2002) definisi *blended learning* mengacu pada empat konsep yang berbeda, yaitu:

1.*Blended learning* adalah pembelajaran yang menggabungkan berbagai teknologi berbasis web untuk mencapai tujuan pendidikan.

2.*Blended learning* merupakan kombinasi dari berbagai pendekatan pembelajaran (misalnya behaviorisme, konstruktivisme, kognitivisme) yang menghasilkan hasil belajar yang optimal dengan atau tanpa teknologi pembelajaran.

3.*Blended learning* juga merupakan kombinasi dari berbagai bentuk teknologi pembelajaran (misalnya kaset video, CD-ROM, pelatihan online, film) dan pembelajaran tatap muka.

4.Blended learning menggabungkan teknologi pembelajaran dengan tugas kerja yang sebenarnya untuk berdampak positif pada pembelajaran dan pekerjaan. (Graham, Allen & Ure, 2005) menyebutkan definisi blended learning yang paling umum dikemukakan, yaitu:

1.Menggabungkan definisi berbagai bentuk media pembelajaran,

2. Definisi yang menggabungkan berbagai metode pembelajaran, teori pembelajaran dan dimensi pengajaran *Face to face learning*

Berdasarkan pengelompokan dan definisi di atas, maka Model blended learning didasarkan pada 3 (tiga) definisi yaitu; pembelajaran tradisional yang dipadukan dengan *e-learning* atau karakteristik *e-learning*. Model *blended learning* merupakan kegiatan pembelajaran yang memadukan antara kegiatan pembelajaran tatap muka dengan kegiatan pembelajaran online baik dari segi teori pembelajaran, metode maupun model pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Konsep *blended learning* merupakan perpaduan antara pembelajaran *online* dan tatap muka, menggunakan media pembelajaran dan teori pembelajaran dalam proses pembelajaran. *Blended learning* adalah perpaduan dua atau lebih strategi atau metode pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang di inginkan. Kami ingin siswa tetap aktif setiap saat dan dapat menemukan cara belajar yang cocok untuk mereka. Guru hanya bertindak sebagai mediator, fasilitator, dan teman dimana menciptakan lingkungan yang memungkinkan untuk konstruksi pengetahuan siswa. *Blended learning* ini akan menyempurnakan model pembelajaran tradisional melalui pengembangan teknologi pendidikan. Berdasarkan pengertian menurut para ahli mengenai *blended learning*, maka *blended learning* mempunyai 3 komponen pembelajaran yang dicampur menjadi satu bentuk pembelajaran. Komponen-komponen itu terdiri dari *online learning*, pembelajaran tatap muka, belajar mandiri. Pembelajaran campuran mengharuskan siswa menggunakan instruksi tatap muka serta instruksi virtual untuk belajar. Dimana model ini menjadi metode populer dalam pengajaran matematika dan sains. Gagasan utama di balik pembelajaran campuran adalah bahwa metode pengajaran tradisional tidak dapat mengimbangi kebutuhan siswa saat ini. Dalam model ini, ada campuran konten *online* serta instruksi kelas. Siswa dapat melengkapi pembelajaran mereka dengan informasi yang ditemukan di internet atau Platform tertentu di dalam kelas secara tatap muka dengan bimbingan dari guru.

b. Kelebihan dan kekurangan Blended learning

Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan, dan

pembelajaran *blended learning* juga demikian adanya. Dengan memahami kelebihan dan kekurangannya, guru akan dapat memutuskan untuk menerapkan model berdasarkan materi yang akan diajarkan kepada siswanya.

Berikut adalah kelebihan dan kekurangan dari pembelajaran Blended Learning.

Kelebihan model pembelajaran blended learning :

1. Hemat lebih banyak waktu dan biaya
2. Belajar lebih efektif dan efisien
3. Belajar tidak dibatasi oleh ruang dan waktu
4. Akses mudah ke materi pembelajaran bagi peserta didik
5. Siswa dapat mempelajari materi online secara gratis
6. Guru dan siswa dapat berdiskusi di luar waktu tatap muka
7. Guru dapat dengan mudah menambahkan topik melalui fasilitas internet
8. Ruang lingkup pembelajaran dan pelatihan dapat diperluas
9. Hasil belajar yang lebih baik

Sedangkan kukurangan Blended learning adalah:

1. Sarana dan prasarana yang tidak mendukung sulit diterapkan
2. Siswa memiliki fasilitas belajar yang beragam
3. Akses internet yang tidak lancar akan menghambat proses belajar
4. Guru harus selalu merancang pelajaran yang menarik untuk pembelajaran *online*

Kekurangan model *blended learning* yang signifikan adalah sarana dan prasana pada instansi Pendidikan yang tidak memadai, seperti perangkat internet dan computer, di daerah yang jauh dari perkotaan terkendala dengan akses jaringan internet yang kurang lancer, akan tetapi hal ini jangan menjadi hambatan dalam penerapan *model blended* learning dan hal ini menjadi tanggung jawab guru dan institusi Pendidikan.

II. Platform Alef Education

a. Asal platform Alef Education

Seperti yang kita ketahui bersama, perkembangan dunia digital telah mengubah cara belajar yang dilakukan di sekolah. Guru dan siswa kembali tertantang dan pendekatan pembelajaran di kelas akan menggunakan pendekatan *blended learning*.

Untuk mendukung keberhasilan *blended learning*, aplikasi Platform *Alef Education* adalah Platform belajar mengajar matematika. Platform ini tidak hanya mendukung pembelajaran jarak jauh, tetapi

juga menjadi platform yang dapat dipergunakan untuk pembelajaran tatap muka. Platform *Alef Education* sendiri didedikasikan untuk pembelajaran matematika bagi siswa SMP/MTs.

Alef Education yang berpusat di Abu Dhabi, Uni Emirat Arab (UAE) dan Kementerian Agama Indonesia menandatangani perjanjian pada November 2020 untuk menggunakan teknologi pendidikan canggih untuk mengubah sector Pendidikan dan memberikan pengalaman belajar yang dipersonalisasi, serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hingga 500.000 siswa Kelas 7 akan memiliki akses ke Platform sejak Juli 2021.

Geoffrey Aphonso, CEO *Alef Education* (Arundati, 2021) mengatakan bahwa *Alef Education* berkomitmen untuk mengubah industri pendidikan global. Masuknya Platform *Alef* ke Indonesia merupakan ekspansi internasional terbesar dan paling strategis mereka hingga saat ini. Sementara itu, Menteri Agama RI Yaqut Cholil Qoumas (Arundati, 2021) mengatakan telah terjadi pergeseran paradigma dalam lanskap pendidikan, terutama akibat pandemi COVID-19. Oleh karena itu, penting untuk dapat meningkatkan standar pendidikan siswa sekaligus melengkapi gaya belajar tradisional dengan solusi pembelajaran digital seperti Platform *Alef.*

b. Fitur fitur pada Platform *Alef* Education

Platform *Alef* dari *Alef Education* menyediakan berbagai fitur yang sangat canggih dengan pengalaman belajar matematika yang disesuaikan, memungkinkan siswa untuk belajar dengan menyenangkan. Materi pembelajaran matematika disajikan melalui video, game dan soal-soal interaktif agar siswa tetap terhibur dan termotivasi untuk belajar.

Melalui Platform *Alef,* para guru akan mendapatkan materi pembelajaran dengan konten yang menarik dan tentunya sesuai dengan standar kurikulum pembelajaran bahasa Indonesia. Semua materi ini dikemas dalam Platform *Alef* yang tentunya mudah diterapkan oleh guru.

Selain konten yang menarik dan interaktif untuk siswa belajar, Platform *Alef* juga menyediakan konten penilaian dan evaluasi yang sangat mumpuni dan disajikan secara otomatis oleh Platform *Alef.* Seperti yang dikemukakan oleh (Tim Alef Education, 2021) dalam laman resminya yaitu: Platform *Alef* dari *Alef Education* punya banyak fitur untuk membantu pembelajaran jarak jauh

p-ISSN: 2721-9143, e-ISSN: 2720-9903

maupun tatap muka menjadi lebih asik. Fitur tersebut sangat bervariasi dan dan lengkap.

Berikut fitur fitur dalam Platform *Alef*:

1. Fitur Tugas.

Guru dapat menambahkan bahan pelajaran dengan membuat tugas untuk siswa melalui Platform *Alef*.

2. Fitur Permainan. Guru dapat membuat permainan kuis seperti *Kahoot!* dan para siswa dapat bergabung dalam waktu yang bersamaan. Hal ini dapat meningkatkan interaksi di kelas dan menstimulasi kreativitas siswa.

3. Fitur Kelompok. Dengan fitur ini, guru dapat mengklasifikasikan siswa sesuai dengan keterampilan yang dimiliki maupun kebutuhan masing-masing siswa, sehingga memudahkan dalam proses pengelolaan siswa

4. Fitur Analitik. Guru dapat menganalisis siswa berdasarkan kompetensi yang dimiliki, sehingga dapat membantu guru dalam memberi dukungan yang sesuai dengan kebutuhan masing-masing siswa.

Berikut adalah pemaparan fitur-fitur pada Platform Alef secara lengkap:

1. Fitur kartu pelajaran yang terdiri dari:

a. Video pembelajaran

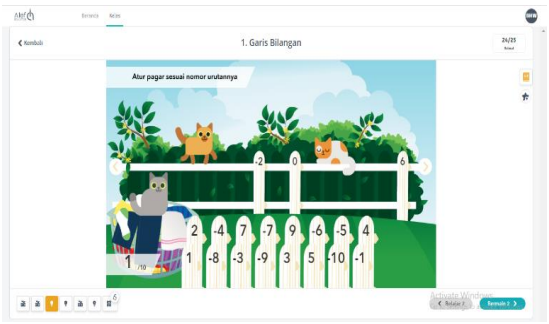
Video pada platform alef disajikan dengan menarik menggunakan gambar dan suara yang interaktif. Perhatikan gambar 1 berikut



Gambar. 1. Fitur Video pembelajaran pada Platform Alef

b. *Game* atau Permainan Matematika

Permainan yang disajikan pada Platform *Alef* disesuaikan dengan materi yang telah di sajikan pada video pembelajaran. *Game* atau permainan sangat menarik, menyenangkan dan mudah dipahami siswa. Perhatikan gambar 2 berikut



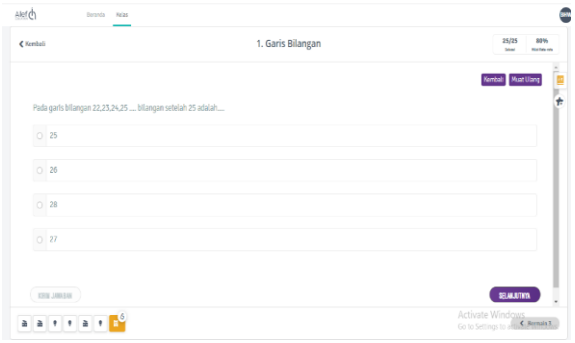
Gambar 2. *Game* atau Permaianan Matematika

c. Tes Pengertianmu

Soal - soal tes pada Platform *Alef* disusun dari level terendah sampai level tertinggi (HOTS), soal yang disajikan permateri antara 5 sampai 10 butir soal, setelah menyelesaikan soal siswa akan langsung

p-ISSN: 2721-9143, e-ISSN: 2720-9903

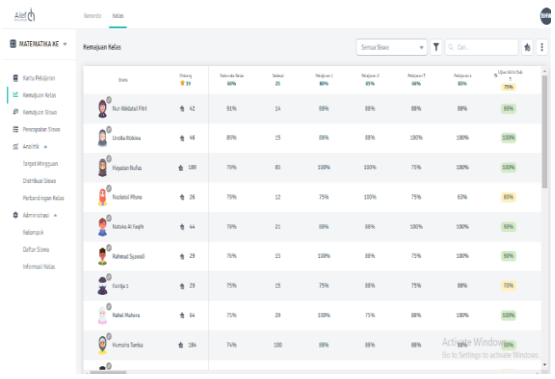
dapat melihat nilai yang diperoleh siswa. Perhatikan gambar 3 berikut



Gambar 3. Soal soal yang disajikan dalam Platform Alef

2. Fitur kemajuan kelas

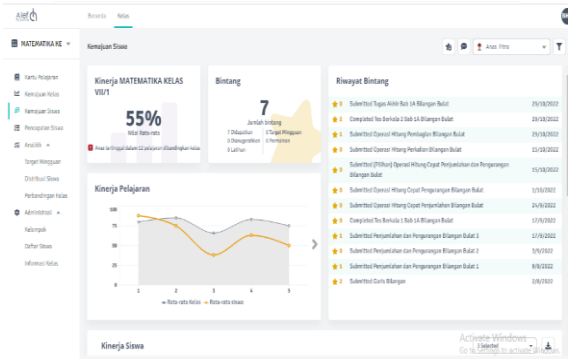
Pada fitur kemajuan kelas guru dapat mengamati nilai siswa disetiap kartu pelajaran dan sejauh mana siswa telah menyelesaikan kartu pelajarannya. Perhatikan gambar 4 berikut



Gambar 4. Fitur kemajuan kelas

3. Fitur Kemajuan Siswa

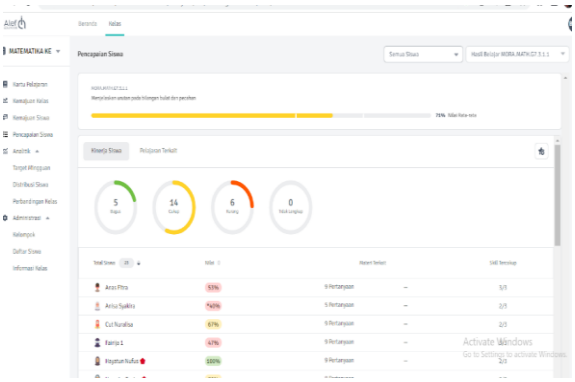
Persentase kemajuan siswa dan bintang yang didapatkan siswa disajikan dalam fitur Kemajuan siswa, pada fitur ini juga guru dapat melihat Riwayat bintang yang diperoleh siswa disetiap kartu pelajaran siswa. Perhatikan gambar 5 berikut



Gambar 5. Fitur kemajuan siswa

4. Fitur Pencapaian siswa

Pada fitur ini guru dapat melihat nilai personal siswa serta rincian soal yang dapat dan tidak diselesaikan siswa. Fitur pencapaian siswa juga dapat dilihat kemajuan siswa yang telah selesai, yang belum selesai dan masih tertinggal dalam pelajaran, sehingga guru dapat memberikan pembinaan pada siswa yang tertinggal dalam pelajaran. Perhatikan gambar 6 berikut



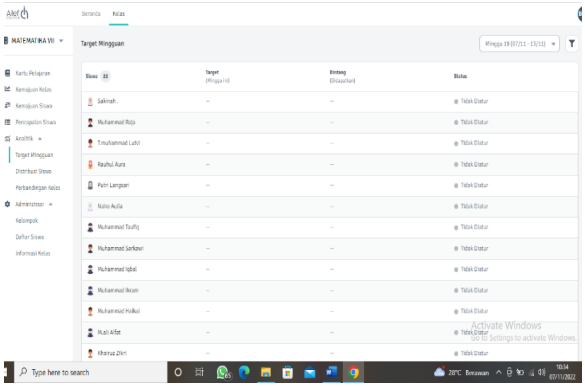
Gambar 6. Fitur Pencapaian siswa

p-ISSN: 2721-9143, e-ISSN: 2720-9903

5. Fitur Analitik, terdiri dari:

a. Target Mingguan

Dalam fitur target mingguan guru dapat mengatur jumlah kartu pelajaran yang harus diselesaikan siswa dalam satu minggu, pengaturan dapat berbeda pada setiap siswa sesuai dengan kemampuan siswa. Perhatikan gambar 7 berikut



Gambar 7. Fitur Target Mingguan

b. Distribusi siswa

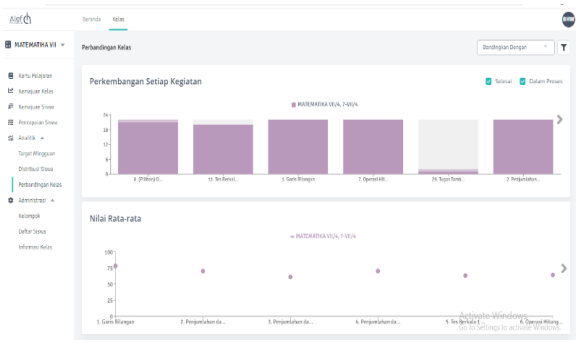
Distribusi siswa di fitur ini disajikan dalam diagram titik, yang terbagi atas siswa yang butuh bimbingan, butuh intervensi, butuh pengayaan dan siswa yang tergolong pada jalur berkembang dengan nilai nilai dan bintang tertinggi. Perhatikan gambar 8.

c. Perbandingan kelas

Pada fitur ini guru dapat mengamati perbandingan pencapaian siswa setiap kelas yang disajikan dalam bentuk diagram batang dan diagram titik. Perhatikan gambar 9.



Gambar 8. Fitur Distribusi Siswa



Gambar 9. Fitur Perbandingan Kelas

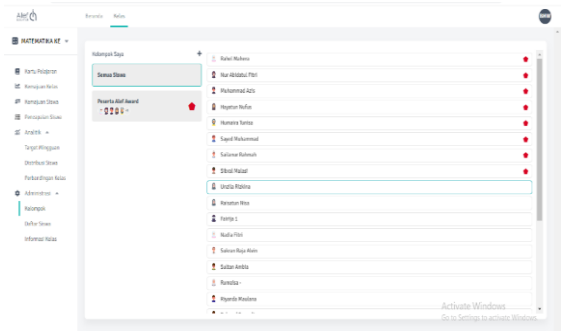
6. Fitur Administrasi, terdiri dari :

Dalam fitur administrasi di bedakan menjadi tiga bagian yaitu bagian kelompok, daftar siswa dan informasi kelas

a. Kelompok

Dalam fitur Kelompok guru dapat membuat kelompok belajar untuk siswa dengan berbagai katagori, misalnya kelompok siswa yang telah mencapai 10 kartu, kelompok siswa yang dipersiapkan untuk kompetisi dan lain lainnya. Perhatikan gambar 10.

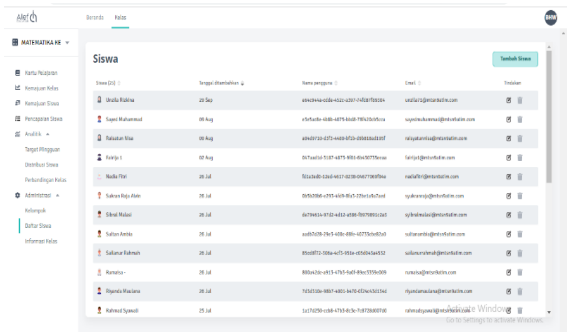
p-ISSN: 2721-9143, e-ISSN: 2720-9903



Gambar 10. Fitur Kelompok

b. Daftar siswa

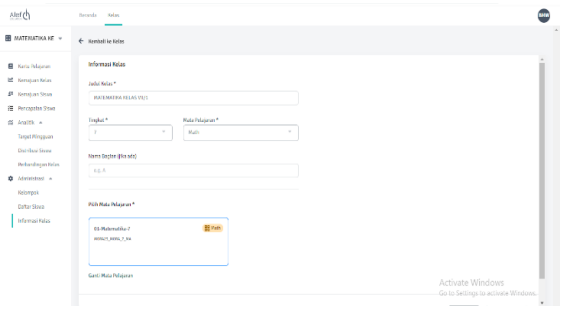
Pada daftar siswa terdapat nama, email Alef siswa dan juga sandi atau password siswa, jika siswa lupa email dan password maka siswa dapat melihat pada fitur daftar siswa. Bila siswa ingin mengganti password juga dapat di ganti oleh guru melalui fitur daftar siswa ini. Perhatikan gambar 11.



Gambar 11. Fitur Daftar Siswa

c. Informasi Kelas

Untuk membuat kelas, merubah nama kelas, mengganti tingkat kelas, mengganti guru pembimbing dapat dikerjakan melalui fitur Informasi kelas. Perhatikan gambar 12.



Gambar 12. Fitur Informasi Kelas

III. Langkah-Langkah Pembelajaran Blended Learning melalui Platform Alef pada Pembelajaran Matematika

Platform *Alef* dapat dipadukan dengan model pembelajaran *Blended Learning*, karena Platform *alef* dapat dilaksanakan secara tatap muka di sekolah melalui jaringan internet (Daring) menggunakan perangkat computer atau Android, Seperti yang dikatakan oleh (Wilkinson & Lancaster, 2014) bahwa ketika sebagian besar penduduk memiliki perangkat pintar atau laptop, pendidik harus memberikan kesempatan belajar menggunakan perangkat tersebut untuk merangsang keinginan siswa untuk belajar. Guru sebagai pendidik harus menguasai teknologi untuk menunjang pembelajaran dikelas dengan Langkah Langkah yang terstruktur dengan baik dan benar.

Ada beberapa langkah yang harus dipelajari dan pahami sebelum mulai

menerapkan pendekatan blended learning. Tujuannya agar pembelajaran model ini berjalan dengan lancar sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal. Langkah – Langkah tersebut adalah:

1. Sekolah harus menentukan urgensi penerapan pendekatan pembelajaran gabungan. Kemudian mengumpulkan data terkait sarana dan prasarana yang dibutuhkan.
2. Gunakan pendekatan blended learning untuk merancang seperti apa pembelajaran teknologi itu nantinya. Ini termasuk platform apa yang akan Anda gunakan untuk mendukung pembelajaran asinkron atau asinkron. Anda juga harus memilih aplikasi apa yang akan digunakan untuk mendukung metode pembelajaran di kelas ketika siswa berhalangan hadir di sekolah karena kondisi tertentu, seperti pandemi Covid-19.
3. Sekolah harus mengkomunikasikan kebijakan mereka kepada orang tua dan siswa. Hal ini penting karena masih banyak orang yang masih awam dengan blended learning. Kemudian dalam pelaksanaannya blended learning ini tidak hanya membutuhkan persiapan guru dan sarana prasarana, tetapi juga persiapan orang tua dan siswa itu sendiri.

Selain itu, seringkali sekolah melakukan simulasi terlebih dahulu. Tujuannya agar bisa mendapatkan gambaran kasar apa yang menjadi kendala siswa sehingga bisa menjadi bahan penilaian dan kemudian dicarikan solusinya. Pembelajaran blended learning dengan Platform *Alef* sangat mudah diterapkan pada siswa, baik secara tatap muka atau daring. Pada pembelajaran dengan tatap muka, guru membimbing siswa secara langsung dengan menggunakan laptop atau perangkat handphone siswa. Adapun Langkah – Langkah penerapan *Model Blended Learning* dengan Platform *Alef* adalah sebagai berikut:

1. Langkah pertama adalah guru membuat akun Alef Guru, tapi terlebih dahulu guru harus mempunyai kode akses yang dapat diminta kode akses di alef.co.id atau *Alef Success Coach*
2. Setelah guru mendapat kode akses, buka idn.alefed.com, pilih “Buat Akun Baru”
3. Masukkan kode akses yang di dapatkan dari *Alef Success Coach*
4. Cek dahulu kotak informasi di sebelah kanan, apakah informasi tersebut sudah benar atau tidak
5. Isi kolom informasi yang kosong

6. Kemudian Buat sandi, pastikan mencatat sandi agar tidak lupa
7. Setelah semua informasi diisi lengkap, klik “Buat akun”
8. Akan muncul informasi bahwa sudah terdaftar dan sudah bisa login di Platform *Alef*
9. Kemudian guru dapat membuat kelas siswa melalaui fitur Informasi kelas
10. Setelah terbentuk kelas Alef online, guru membagikan link kelas kepada siswa melalui grup Whatsapp
11. Kemudian siswa dapat membuat akun alef melalui link yang telah dibagikan guru.

Pada pembuatan akun siswa guru dapat membimbing secara langsung atau tatap muka agar lebih mempermudah siswa yang belum mengenal Platform *Alef*. Pada pembelajaran secara tatap muka, pembelajaran melalui Platform *Alef* dapat di pantau dan dibimbing langsung oleh guru dikelas melalui jaringan internet menggunakan perangkat komputer atau Android, sedangkan untuk pembelajaran di rumah siswa juga dapat menggunakan Platform *Alef* secara mandiri, karena materi yang disajikan melalui video dan game permainan sangat mudah di pahami siswa dan pembelajaran akan sangat menyenangkan bagi siswa karena bersifat Gasing, seperti yang dikemukakan oleh Geoffrey (Yandri, 2022) “ Pada Mata pelajaran Matematika digital *Alef* telah sejalan dengan standar kurikulum di Indonesia dengan menggunakan metode GASING (Gampang, Asyik, dan Menyenangkan) untuk mendukung prestasi siswa madrasah khususnya”. Produk unggulan *Alef Education, Alef* Platform, juga mendukung penilaian dan pengelolaan siswa dengan mendukung pengajar dengan konten yang menyenangkan dan interaktif yang disesuaikan dengan kurikulum. Seperti pada laman resmi (*Alef Education*, 2021) Platform *Alef Education* milik Alef, sebagai salah satu pendukung keberhasilan pembelajaran matematika kelas 7 di SMP/MTs, memiliki banyak manfaat, antara lain:

1.Mudah digunakan, sehingga dapat mendukung kegiatan pengajaran baik tatap muka maupun jarak jauh (online).

2.Buatlah video yang menarik untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

3.Terdapat dashboard real-time yang membantu memantau perkembangan setiap siswa di kelas.

4.Terdapat lebih dari 150 pelajaran yang menarik, interaktif dan terstruktur sesuai dengan standar kurikulum Indonesia.

5. Menyediakan pertanyaan dan jawaban siap pakai untuk membantu guru mempersiapkan ujian tengah semester, final, dan kuis.

6. Dengan sistem penilaian otomatis, menghemat waktu evaluasi guru.

7. Adanya kegiatan ekstra dan permainan untuk menunjang kegiatan mengajar dan membuat siswa tetap tertarik.

Kesimpulan

Pembelajaran Matematika melalui model pembelajaran blanded learning berbasis Platform *Alef* sangat mudah diterapkan pada siswa, karena Platform *Alef* dapat digunakan secara tatap muka dan juga secara daring melalui jaringan Internet. Platform *Alef* dapat digunakan untuk belajar tatap muka dikelas dengan menggunakan perangkat labtop atau pun androit, siswa juga bisa menggunakan Platform *Alef* untuk belajar di rumah, karena Platform *Alef* bersifat *Online.*

Daftar Pustaka

Arundati, S. (2021). Alef Platform, Platform Berbasis AI untuk Siswa Madrasah Belajar Matematika. Diakses pada 26 Juli 2021,dari https://www.cloudcomputing.id/berita/alef-platform-ai-untuk-belajar-matematika

Driscoll, M. (2002). *Blended learning: Let's get beyond the hype. E-learning, 1*(4), 1-4.

Education, Alef. (2021). Fitur Lengkap Platform Alef Dari Alef Education Untuk Pembelajaran Campuran. Diakses pada 2 November 2021, https://alef.co.id/fitur-lengkap-platform-alef-dari-alef-education-untuk-pembelajaran-campuran/

Graham,C.,Allen,S.,&Ure,D. (2005). *Benefits And Challenges of Blended Learning En vironments.* In M. Khosrow Pour (Ed.). Encyclopedia of information science and technology I-V. Hershey, PA: Idea Group Inc.

Husamah. (2014). Pembelajaran bauran (blended learning) Terampil Memadukan Keunggulan Pembelajaran Face-To-Face, *E-learning* Offline-*Online*, dan Mobile Learning. Jakarta: Prestasi Pustaka.

Kunandar. (2009). Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses dalam Sertifikasi Guru. Jakarta: Rajawali Pers

Nikmawati, I. S. (2014). Korelasi Gaya Belajar Siswa Kelas VII dengan Hasil Belajar Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Sekolah Mepnengah Pertama (SMP) Islam Durenan Trenggalek.

Rahayu & Nuryata. (2010). Media Pembelajaran. Jakarta: Gramedia.

Sari, M. (2016). Blended learning, model pembelajaran abad ke-21 di perguruan tinggi. *Ta'dib*, *17*(2), 126-136.

Surahman, E., & Alfindasari, D. (2017). Developing adaptive mobile

learning with the principle of coherence Mayer on biology subjects of high school to support the open and distance education. In *3rd International Conference on Education and Training (ICET 2017). Atlantis Press*.

Wena, M. (2009). Strategi pembelajaran inovatif kontemporer. *Jakarta: Bumi Aksara*.

Wilkinson, R. & Lancaster, T. (2014). Meningkatkan motivasi siswa menggunakan teknologi dalam disiplin STEM. *Akademi Pendidikan Tinggi*,.

Yandri, D.D (2022). Alef Education perpanjang kerja sama pembelajaran digital gratis dengan Kementerian Agama RI. Diakses pada 9 Agustus 2022, dari *https://tirto.id/alef-education-perpanjang-program-belajar-digital-dengan-kemenag-guXw*