

CRITIKAL JURNAL RIVIEW (CJR)

**EFEKTIVITAS BLENDED LEARNING DALAM INOVASI PENDIDIKAN
ERA INDUSTRI 4.0 PADA MATA KULIAH TEORI TES KLASIK**

**PERAN INOVASI PENDIDIKAN PADA PEMBELAJARAN BERBASIS
TEKNOLOGI DIGITAL**



*Disusun Sebagai Salah Satu Tugas Terstruktur Yang Diwajibkan
Dalam Mengikuti Perkuliahan Inovasi Pendidikan*

DOSEN PENGAMPU:

Oda Kinata Banurea, M. Pd

Di susun oleh :

Mely Suryani Siregar (0307203122)

**MANAJEMEN PENDIDIKAN ISLAM
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS NEGRI SUMATRA UTARA
TAHUN 2023**

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kehadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas limpahan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan critical journal reiview yang di review ini dengan lancar. Penulisan critical journal reiview ini bertujuan untuk memenuhi salah satu tugas yang diberikan oleh bapak Oda Kinata Banurea, M. Pd

Tak lupa penyusun ucapkan terima kasih kepada bapak Oda Kinata Banurea, M. Pd. Atas bimbingan dan arahan dalam penulisan critical journal reiview ini. Juga kepada rekan-rekan yang telah mendukung sehingga dapat di selesaikannya critical journal reiview ini.

Saya berharap semoga critical journal review ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan baik untuk penulis maupun kepada masyarakat lain. Saya menyadari masih banyak kekurangan dan kesalahan pada critical journal review ini. Untuk itu saya berharap pembaca berkenan memberikan kritik sekaligus saran yang membangun kepada saya agar kami mampu Memperbaiki yang lebih baik.

Medan, 22 Mei 2023

Mely Siregar

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	ii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Rasionalisasi Pentingnya CJR.....	1
B. Tujuan Penulis	1
C. Identitas Jurnal	1
D. Identitas Jurnal	1
BAB II RINGKASAN ISI JURNAL	3
A. Jurnal Pertama.....	3
B. Jurnal Kedua	5
BAB III ANALISIS JURNAL.....	10
A. Pembahasan Isi Jurnal	10
B. Kekurangan Dan Kelebihan Isi Jurnal	11
BAB IV PENUTUP	12
A. Kesimpulan	12
B. Rekomendasi	12
DAFTAR PUSTAKA.....	13

BAB I

PENDAHULUAN

A. RASIONALISASI PENTINGNYA CJR

Critical Journal Review (CJR) merupakan suatu hal yang penting bagi mahasiswa karena mempermudah dalam membahas inti hasil penelitian yang telah ada. Terdapat beberapa dengan pemahaman yang sudah dibaca dari jurnal tersebut.

Langkah penting dalam mereview sebuah jurnal, yaitu mengemukakan bagian pendahuluan, mengemukakan bagian diskusi, mengemukakan bagian kesimpulan. Hal-hal yang perlu ditampilkan dalam Critical Journal Review, yaitu mengungkapkan beberapa landasan teori yang digunakan oleh peneliti sebagai acuan dalam penelitiannya dan tujuan apa yang ingin dicapai; mengambil hasil dari penelitian yang telah dilakukan dengan memberikan deskripsi secara singkat, jelas, dan padat; serta menyimpulkan isi dari jurnal.

B. TUJUAN PENULIS

1. CJR ini berguna agar kita bisa mengetahui apa saja
2. Agar mengetahui apa saja
3. Menyelesaikan tugas mata kuliah

C. MANFAAT CJR

1. Membantu semua kalangan dalam mengetahui inti dari hasil penelitian yang terdapat dalam suatu jurnal.
 2. Menjadi bahan evaluasi dalam pembuatan suatu jurnal di penerbitan
- Berikutnya

D. IDENTITAS JURNAL

Identitas jurnal yang akan saya review adalah

• JURNAL PERTAMA

1. Judul Jurnal : EFEKTIVITAS BLENDED LEARNING DALAM INOVASI PENDIDIKAN ERA INDUSTRI 4.0 PADA MATA KULIAH TEORI TES KLASIK
2. Pengarang Jurnal : Risky Setiawan, Djemari Mardapi, Afis Pratama,
3. Tahun Terbit : Oktober 2019
4. Kota Terbit : Semarang
5. Volume : 6 no 2
6. Halaman : 149

7. Nomor ISSN : 2407-0963
2460-7177

• **JURNAL KEDUA**

1. Judul Jurnal : Peran Inovasi Pendidikan pada Pembelajaran Berbasis
Teknologi Digital
2. Pengarang Jurnal : Dewi Ambarwati, Dewi Ambarwati, Hana Arsyiadanti
3. Tahun Terbit : Oktober 2021
4. Kota Terbit : Yogyakarta
5. Volume : 8 no 2
6. Halaman : 174
7. Nomor ISSN : 2407-0963
2460-7177

BAB II

RINGKASAN JURNAL

A. JURNAL PERTAMA

Pendahuluan

Sistem pembelajaran dalam jaringan memiliki manfaat yang tinggi dalam bidang perkembangan teknologi terutama pada media pembelajaran dan sarana teknologi informasi (IT). Kebutuhan dalam perluasan pendidikan di dunia mendorong perkembangan pendidikan jarak jauh (distance learning) yang mampu untuk mengatasi keterbatasan ruang dan waktu bagi penggunaannya. Hal ini juga memberikan solusi bagi pendidikan untuk mengatasi kendala biaya dalam perspektif sosial ekonomi di masyarakat Indonesia. Sesuai dengan sejarah Sistem Pembelajaran Daring (SPADA) Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan Dirjen Dikti yang sudah diawali pada tahun 2014 silam dengan perguruan tinggi di Indonesia dan pada tahun 2017 baru mencapai 51 perguruan tinggi penyelenggara, hal ini tentu dianggap miris dengan jumlah perguruan tinggi di Indonesia sebanyak 3.225.

Secara spesifik, Popkova, Ragulina dan Bogoviz, (2018) menjelaskan bahwa revolusi industri 4.0 merupakan kecenderungan terkait dengan "digitalisasi" ekonomi dan masyarakat, termasuk pengembangan layanan pintar, data pintar, teknologi cloud, jaringan digital, ilmu digital, pendidikan digital, dan lingkungan digital untuk hidup. Sementara itu World Economic Forum atau WEF (Gleason, 2018) yang menjelaskan bahwa sepuluh keterampilan teratas yang akan dibutuhkan dalam urutan prioritas oleh pengusaha pada tahun 2020 adalah penyelesaian masalah yang kompleks, pemikiran kritis, kreativitas, manajemen sumber daya manusia, koordinasi dengan orang lain, kecerdasan emosi, penilaian dan pengambilan keputusan, orientasi layanan, negosiasi, dan fleksibilitas kognitif.

Hasil Dan Pembahasan

Dalam pengembangan dan pelaksanaan pembelajaran mata kuliah teori tes klasik dengan blended learning berbasis Learning Management System (LMS) Be Smart, terdapat beberapa kegiatan yang harus dilaksanakan. Need Assessment (Analisis Kebutuhan), analisis kebutuhan menjadi hal penting dalam dalam proses pengembangan sistem pembelajaran daring (blended learning) pada mata kuliah teori

tes klasik, adapun analisis kebutuhan sudah dijabarkan pada pembahasan sebelumnya. Planing (perencanaan), sistem pembelajaran daring pada mata kuliah teori tes klasik direncanakan akan diselenggarakan pada semester Genap Tahun ajaran 2018/2019. Pada tahap ini dirumuskan tim pelaksana sekaligus anggota yang bertanggungjawab, adapun tim yang bertanggungjawab sudah dijabarkan pada pembahasan sebelumnya.

Developing (Pembuatan dan Pengembangan)

Pada tahap ini sudah mulai dibuat media dan sumber belajar dan semua administrasi yang berkaitan dengan pembelajaran sistem daring. Pada tahap ini pula e-learning sudah mulai dibangun, adapun portal e-learning yang digunakan ialah <https://besmart.uny.ac.id/v2>. Tampilan mata kuliah teori tes klasik blended learning pada Be-Smart yang telah dirancang dapat dilihat di alamat: <http://besmart.uny.ac.id/v2/course/view.php?id=2876>

Impelemntation

Pada tahap ini perkuliahan sudah dimulai, dan media pendukung berupa materi kuliah, video tutorial, lembar tugas dan soal, maupun instrument evaluasi sudah ditanam pada alamat portal <http://besmart.uny.ac.id/v2/> dan dapat diakses dan dimanfaatkan sepenuhnya oleh mahasiswa. Pada tahap ini juga dosen melakukan pembelajaran dengan sistem online dan dengan tatap muka (blended learning).

Adapun luaran dari tahapan kegiatan yang dilakukan dalam pembelajaran blended learning ini antara lain: 1.) Tahap analisis, tahap analisis kebutuhan mahasiswa pascasarjana yang memiliki karakteristik melek teknologi (terbiasa dengan teknologi, gadget, laptop, smartphone). Karakteristik mahasiswa S2 yang keseluruhannya adalah fresh graduate menjadikan variasi pembelajaran harus dibuat secara daring dan online, sehingga penerapan active learning dan online learning dapat dilakukan secara maksimal; dan 2.) Tahap perancangan, tahap perancangan memiliki output yaitu mendesain rumah atau course (mata kuliah yang akan didarangkan). Langkah selanjutnya adalah mendesain RPS pada mata kuliah teori tes klasik berbasis blended learning dengan kompilasi delapan kali pertemuan lewat online dan delapan kali pertemuan adalah tatap muka

Aktivitas dalam Tahap Implementasi

Pelaksanaan pembelajaran pada sistem daring menggunakan pendekatan konstruktivistik berbasis kooperatif learning. Tiap pertemuan dilakukan kegiatan yang terdiri dari: 1) Presentasi; 2) Diskusi; 3) Quiz; dan 4) Penugasan. Presentasi dilakukan berdasarkan dari bahan materi yang diberikan oleh dosen dengan suplemen buku dan

jurnal hasil penelitian serta slide PowerPoint. Setelah itu siswa melakukan eksplorasi dan menyusun materi. Setelah itu presentasi direkam dan diunggah ke dalam Youtube untuk dibagikan ke siswa lain yang mengikuti pembelajaran. Tahap selanjutnya adalah siswa yang lain menanggapi dan mengkonfirmasi. Tahap terakhir adalah penugasan dari materi yang telah dibahas dalam jaringan tersebut.

Kesimpulan

Pembelajaran blended learning merupakan pembelajaran berbasis active learning yang sangat baik untuk diimplementasikan pada pendidikan tinggi atau universitas. Dengan kriteria utama yang harus dilakukan yaitu; 1) kesiapan fasilitas sistem dan perencanaan yang matang; 2) pengembangan konten yang lengkap dan menarik; dan 3) monitoring dan evaluasi secara rutin pada proses pembelajaran.

Pembelajaran blended learning pada mata kuliah teori tes klasik yang dilaksanakan pada satu semester memiliki kelebihan yaitu penyiapan materi dan relevansi materi yang disajikan sangat baik. Akan tetapi, masih memiliki kelemahan yaitu implementasi pembelajaran aktif masih belum maksimal disebabkan masih adanya proses adaptasi dari dosen dan mahasiswa karena sebelumnya belum pernah dilakukan perkuliahan berbasis blended learning. Oleh karenanya, kedepan saran yang diberikan peneliti dalam perbaikan mutu adalah dengan melakukan pelatihan lebih banyak kepada mahasiswa dan dosen dalam pemaksimalan proses pembelajaran daring.

B. JURNAL KEDUA

Pendahuluan

Pendidikan tidak lepas dari sebuah inovasi, keduanya saling berkaitan. Inovasi pendidikan dapat diartikan sebagai sesuatu hal yang baru bagi seseorang atau sekelompok orang yang bertujuan untuk mencapai tujuan tertentu atau memecahkan masalah (Rusdiana, 2014, p.25). Inovasi pendidikan diharapkan dapat memberikan dampak baik bagi masyarakat untuk mengembangkan keterampilan dalam bidang ekonomi, sosial, dan bidang lainnya. Pemikiran yang kritis, kreatif, imajinatif, kekuatan subjek, dan kecerdasan emosional menjadi kunci keberhasilan inovasi. Untuk berinovasi diperlukan sebuah strategi. Beberapa negara sudah menyadari akan perlunya sebuah strategi untuk meningkatkan inovasi yang berkontribusi dalam dunia pendidikan, contohnya yaitu strategi yang digunakan Negara Hongaria yang disebut Hungarian National Education Sector Innovation System.

Kemajuan teknologi harus diimbangi dengan sumber daya manusia yang terampil saat menggunakan teknologi tersebut. Memberdayakan setiap individu dengan keterampilan yang relevan di dunia digital dapat menjadi kunci untuk berpartisipasi dalam kehidupan ekonomi, sosial, dan budaya negara mereka sekarang dan di masa depan. Saat ini memasuki era revolusi industri dimana perkembangan teknologi mengalami kemajuan yang sangat pesat sebagai gerbang datangnya revolusi industry. Pesatnya perkembangan teknologi membawa perubahan besar di bidang kehidupan termasuk dalam pendidikan. Pengembangan teknologi digital berpengaruh terhadap perubahan sistem pendidikan, yang mana sistem pendidikan zaman dahulu hanya berpaku terhadap buku dan terpaku pada hafalan-hafalan yang terlalu monoton. Sehingga pembelajaran terlihat membosankan bagi siswa. Pembelajaran banyak berpusat pada guru. Pembelajaran saat ini dapat memanfaatkan teknologi sehingga penggunaan indra siswa dapat dilakukan secara menyeluruh, pembelajaran dapat mengakomodir beragam kemampuan belajar siswa sehingga hasil belajar juga akan ikut meningkat.

Hasil dan Pembahasan

Inovasi Pendidikan

Inovasi adalah proses kebaruan dalam segala bidang pembangunan suatu bangsa. Inovasi merupakan pengembangan pengetahuan untuk menciptakan atau memperbaiki proses atau sistem yang baru secara signifikan. Inovasi juga berkaitan dengan modernisasi, dimana modernisasi dapat terwujud dari kemunculan inovasi pada masyarakat, baik di bidang ekonomi, politik, pendidikan, kesehatan, dan ilmu pengetahuan serta teknologi. Inovasi adalah suatu ide, kejadian, barang, atau metode yang baru bagi seseorang atau sekelompok orang. Proses inovasi pendidikan dapat diartikan sebagai serangkaian kegiatan yang dilakukan seseorang atau sekelompok orang dengan adanya inovasi dan menerapkan inovasi pendidikan tersebut. Inovasi merupakan suatu proses yang akan terus terjadi karena melibatkan beberapa faktor yang berasal dari dalam diri manusia atau dari luar diri manusia. Faktor dari dalam diri manusia berkaitan dengan keinginan dan kebutuhan untuk meningkatkan potensi yang dimiliki dan memenuhi kebutuhan hidupnya. Faktor dari luar diri manusia berkaitan dengan perubahan yang terjadi pada lingkungan manusia. Interaksi kedua faktor tersebut menyebabkan adanya inovasi yang terus berlangsung. Pendidikan menjadi sarana untuk membentuk manusia menjadi pribadi yang siap dengan tantangan zaman, sehingga pendidikan harus dapat mengakomodir perubahan zaman.

Dunia pendidikan memerlukan inovasi untuk terus berkembang dan dapat mengikuti perkembangan bidang lainnya. Inovasi dalam dunia pendidikan harus terukur dan terus meningkat pada level yang lebih baik. Untuk mencapai hal itu diperlukan. Strategi inovasi pendidikan terdiri dari empat macam, yaitu strategi fasilitas, strategi pendidikan, strategi bujukan, dan strategi paksaan. Penentuan suatu strategi harus berdasarkan kebutuhan yang ada karena strategi memegang peran penting untuk menentukan efektivitas inovasi yang ada. Strategi inovasi dalam pendidikan harus dapat mengimplementasikan penggunaan teknologi yang cerdas dan pemanfaatan potensi yang ada untuk mewujudkan proses pembelajaran dan praktik pembelajaran yang lebih baik. Strategi inovasi yang kuat harus didukung dengan model prioritas pemerintah yang berkaitan dengan mengidentifikasi agen utama perubahan dan pendukungnya, memahami kebijakan stakeholder, meminimalisir masalah yang ada, dan menyusun serta menggunakan pendekatan yang efektif agar dapat mengukur dan pengembangan inovasi dapat berjalan dengan baik dan maksimal. Kebijakan yang berkaitan dengan pendidikan mampu mewadahi banyak potensi yang ada, karena kebijakan pendidikan menjadi salah satu strategi inovasi pendidikan. Keberhasilan inovasi pendidikan membutuhkan dukungan dan bantuan pemangku kepentingan, seperti masyarakat, swasta, dan pemerintah. fondasi berupa sistem yang kuat dan efisien. Inovasi pendidikan berkaitan dengan teknologi digital. Inovasi pendidikan memerlukan pemikiran kritis, kreatif, dan imajinatif.

Teknologi Digital pada Pendidikan

Inovasi dalam dunia pendidikan salah satunya dengan penggunaan teknologi digital. Pengenalan teknologi baru di sekolah menjadi hal yang mutlak diperlukan, namun juga harus disesuaikan dengan karakteristik siswa pendidikan. Di beberapa negara telah memasukkan pendidikan TIK pada setiap sekolah maupun kurikulumnya. Diantaranya adalah negara Swedia. Di negara Swedia, pendidikan TIK diintegrasikan ke dalam kurikulum sebagai hasil pembelajaran. Contoh lain negara Amerika Serikat, dalam masa pemerintahan Obama meluncurkan Computer Science for All Initiative untuk memberikan kesempatan siswa di seluruh negeri belajar ilmu komputer di sekolah. Kemudian Norwegia termasuk dalam pengguna internet tertinggi di seluruh negara. Negara tersebut meluncurkan program nasional selama dua tahun yang bertujuan untuk mengurangi jumlah warga yang tidak terbiasa dengan teknologi digital. Program tersebut dijalankan oleh Ministry of Local Government and Modernisation dan berkolaborasi dengan industri TIK.

Perkembangan teknologi digital memberikan dampak yang besar bagi setiap sektor pembangun bangsa. Perkembangan tersebut dapat dilihat dari perkembangan informasi yang secara cepat didapatkan oleh masyarakat pada suatu bangsa. Perkembangan teknologi dapat mempercepat penyebaran informasi dikalangan masyarakat, perkembangan tersebut dapat memberikan dampak pada masyarakat akan pendidikan untuk anaknya. Hal itu sesuai dengan pendapat Burbules et al. (2020, p. 95), bahwa teknologi menjadi reformasi penggerak pendidikan, sebagai sarana dalam mengembangkan pendidikan diseluruh elemen masyarakat. Berdasarkan pendapat tersebut, maka teknologi informasi dan komunikasi sekarang ini tidak hanya diakses melalui komputer semata, melainkan dapat dipelajari melalui smart phone saat ini. Teknologi digital semakin pesat perkembangannya karena adanya jaringan internet yang semakin memudahkan dalam mendapatkan informasi.

Pemanfaatan Teknologi dalam Pendidikan

Guru menjadi penentu keberhasilan dalam suatu pembelajaran, oleh karena itu dalam pengembangan teknologi digital guru harus memiliki keterampilan yang memadai. Hal tersebut berkaitan kompetensi profesional guru sebagai pendidik, yang mana berpendapat bahwa kompetensi guru berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa. Selain itu guru pun harus siap dengan adanya perubahan-perubahan yang terjadi untuk kedepannya. Selain keterampilan yang harus dimiliki guru dalam pengembangan teknologi digital yaitu penyampaian pengajaran menarik akan membuat siswa lebih memahami pembelajaran. Oleh karena itu perlu adanya strategi maupun metode pembelajaran tersebut, hal ini sesuai dengan pendapat.

Cara pengembangan teknologi digital yang dapat dilakukan oleh guru yaitu dengan pembuatan konten digital pembelajaran. Pembuatan konten digital oleh guru sebagai kebutuhan dalam pengajarannya, yang mana guru telah mengetahui 10 karakteristik materi dan belajar siswa. Sebelum membuat konten pembelajaran, sebelum pengajarannya pun tidak ketinggalan jaman. Berkaitan dengan pembuatan konten pembelajaran tersebut, mnya guru harus mencari referensi konten pembelajaran apa yang akan disampaikan sesuai dengan pembelajaran tersebut.

Simpulan

Inovasi merupakan proses pembaruan dan perubahan. Dunia pendidikan memerlukan inovasi untuk terus berkembang dan dapat mengikuti perkembangan bidang lainnya. Inovasi dalam dunia pendidikan harus terukur dan terus meningkat pada level yang lebih baik. Kualitas pendidikan yang tinggi berkaitan dengan pengetahuan

dan teknologi serta output kreatif. Inovasi pendidikan berkaitan dengan penggunaan teknologi. Teknologi memainkan peran penting untuk memberikan kontribusi inovasi pada bidang pendidikan. Banyak hal yang dapat memanfaatkan teknologi pada bidang pendidikan, misalnya pada proses pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan dapat memanfaatkan teknologi. Saat ini, juga mulai bermunculan berbagai platform pembelajaran online seperti Quipper, Ruang Guru, Zenius, dan lain-lain. Selain itu, muatan pembelajaran yang akan disampaikan guru dapat dikemas dalam bentuk konten digital.

Teknologi mempermudah proses pembelajaran dan pencarian berbagai sumber belajar. Pembelajaran masa kini tidak lagi terbatas oleh ruang dan waktu. Semua dapat mengakses dengan pemanfaatan teknologi. Meskipun penggunaan teknologi dapat dilakukan oleh semua kalangan masyarakat. Akan tetapi pemerataan teknologi digital di Indonesia tidak semuanya dapat dilaksanakan dengan baik. Seminar, training, dan pelatihan untuk guru sudah banyak diberikan agar guru dapat mengikuti perkembangan yang ada dan memanfaatkan teknologi untuk optimalisasi pembelajaran. Penggunaan teknologi memberikan dampak positif dan negatif.

BAB III

ANALISIS JURNAL

A. PEMBAHASAN ISI JURNAL

1. mengeksplorasi pelaksanaan blended learning, mengembangkan sistem pembelajaran blended learning; dan melihat efektivitas pelaksanaan pembelajaran blended learning di pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta. Metode yang digunakan adalah penelitian partisipatoris tindakan dengan analisis deskriptif kuantitatif. Subjek yang digunakan adalah 18 siswa pascasarjana pada Penelitian dan Evaluasi Pendidikan dengan satu orang pengampu dan satu orang tutor. Hasil penelitian menunjukkan pembelajaran Blended Learning merupakan pembelajaran berbasis Active Learning yang sangat baik untuk di implementasikan pada pendidikan tinggi. Dengan kriteria utama yang harus dilakukan yaitu: 1) kesiapan fasilitas sistem dan perencanaan yang matang; 2) pengembangan konten yang lengkap dan menarik; dan 3) monitoring dan evaluasi secara rutin pada proses pembelajaran. Pembelajaran Blended pada Mata Kuliah TTK yang dilaksanakan pada satu semester memiliki kelebihan yaitu penyiapan materi dan relevansi materi yang disajikan sangat baik. Akan tetapi, masih ada kelemahan yaitu implementasi pembelajaran aktif masih belum maksimal disebabkan masih adanya proses adaptasi dari dosen dan mahasiswa karena sebelumnya belum pernah dilakukan perkuliahan berbasis Blended.
2. Pengembangan teknologi digital dalam pendidikan pun harus didukung oleh seluruh elemen pendidikan yaitu pemerintah, kepala sekolah, guru, dan

masyarakat. Kebijakan pendidikan yang telah dibuat maka harus dipatuhi oleh perangkat sekolah, baik kepala sekolah maupun guru. Apabila sarana dan prasarana sudah mendukung untuk pembelajaran tersebut maka yang terpenting adalah sumber daya manusia, yaitu guru. Guru yang menjadi tonggak dalam keberhasilan pembelajaran tersebut. Penyampaian pun guru harus menggunakan media/metode/strategi yang bervariasi, sehingga siswa tidak merasa bosan. Guru pun harus bisa memberikan inovasi terhadap siswa, sehingga siswa pun semakin termotivasi dalam pembelajaran. Pengembangan teknologi digital dapat dikembangkan oleh guru dalam pembuatan konten-konten pembelajaran yang bervariasi dan tetap edukatif. Pembelajaran teknologi digital dapat diintegrasikan dengan pembelajaran lain dengan membuat konten digital pembelajaran, seperti permainan pendidikan, kuis pembelajaran, dan konten pendidikan lainnya. Pembelajaran pun tidak hanya dilakukan dengan jarak dekat, tapi dapat dilakukan dengan jarak jauh melalui virtual video conference atau biasa disebut pembelajaran daring. Oleh karena itu pembuatan konten pembelajaran digital harus sesuai dengan proses pengajaran yang dilakukan guru. Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Surani yang menyatakan bahwa adanya fasilitas untuk memanfaatkan teknologi dalam lembaga pendidikan dapat mempermudah proses belajar mengajar dan kegiatan non akademik lainnya seperti administrasi yang nantinya akan meningkatkan kualitas pembelajaran.

B. KELEBIHAN DAN KEKURANGAN JURNAL

Jurnal Pertama

Kelebihannya : Jurnal ini memaparkan secara jelas dan lengkap mulai dari awal sampai habis, begitu juga tulisannya rapi dan mudah untuk dibaca. Jurnal ini juga menyajikan beberapa gambar sehingga mudah untuk memahami

Kekurangannya : Ada beberapa bahasa yang sulit dipahami nya.

Jurnal Kedua

Kelebihannya : Jurnal ini sudah sangat bagus, jurnal ini penjelasan nya sangat rinci begitu jelas dan padat. dan penelitian yang dilakukan dalam Jurnal ini juga dilengkapi dengan bodynote sebagai disampaikan para ahli pada jurnal tersebut.

Kekurangannya : Di lihat dari aspek isi dari jurnal ini terlalu sedikit dan kurang banyak isi dari pembahasan

BAB VI

PENUTUP

A. KESIMPULAN

kedua jurnal sangat bermanfaat bagi mahasiswa sebagai rujukan atau referensi dalam pembuatan tugas kuliah. Kemudian kedua jurnal ini juga dapat menjelaskan secara luas tentang palang merah itu. Sehingga dapat mengelola pendidikan formal secara baik. Dan setiap jurnal memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Namun jika kedua jurnal ini dibandingkan, maka peneliti mengambil kesimpulan bahwa jurnal utama lebih baik daripada jurnal pembanding.

B. REKOMENDASI

Dari kesimpulan diatas, ada beberapa rekomendasi yang dapat dilakukan terkait dengan jurnal ini adalah peneliti dapat merujuk kepada dua jurnal ini agar dapat memperkaya kajian teori penelitian. Kedua jurnal ini dapat direkomendasikan untuk semua kalangan mahasiswa maupun guru untuk menjadi bahan referensi dalam pengembangan perencanaan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Setiawan Risky (2019), *Efektivitas Blended Learning Dalam Inovasi Pendidikan Era Industri 4.0 Pada Mata Kuliah Teori Tes Klasik* Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan vol 6

Ambarwati Dewi (2021) *Peran Inovasi Pendidikan pada Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital* Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan vol 8