



**LAPORAN AKHIR
RISET KEILMUAN**

SKEMA: HIBAH RISET MANDIRI



JUDUL RISET

Model Pembelajaran Inovasi Brainstorming, Exploring, Talking About, Applying (BETA) untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Kreativitas Siswa Berbasis E-Learning

TIM PERISET

1. Dr. Ida Ayu Made Sri Widiastuti, S.Pd., M.Pd. M.Hum. (Dosen, Universitas Mahasaraswati Denpasar)
2. Ni Made Wersi Murtini, S.Pd., M.Pd. (Ketua, Universitas Mahasaraswati Denpasar, Anggota 1)
3. Ruli Anto, S.Pd., M.Pd. (Dosen, Universitas Mahasaraswati Denpasar, Anggota 2)

**UNIVERSITAS MAHASRASWATI DENPASAR
Tahun 2022**

**Program Riset Keilmuan
Direktorat Sumber Daya
Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset, dan Teknologi,
Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi**

**Sumber pendanaan:
Lembaga Pengelola Dana Pendidikan**

**LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN AKHIR
RISET KEILMUAN**

1. Judul Riset : Model Pembelajaran Inovasi BETA untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Kreativitas Siswa Berbasis E-Learning
Skema : Riset Mandiri Dosen
2. Ketua Periset
a. Nama Lengkap : Dr. Ida Ayu Made Sri Widiastuti, S.Pd., M.Pd. M.Hum
b. NIDN : 0823048203
c. Jabatan Fungsional : Lektor Kepala 700
d. Program Studi : Pendidikan Bahasa Inggris
e. Nomor Ponsel : 081338623038
f. Alamat Surel Periset : idaayuwidia@unmas.ac.id
3. Mitra Riset : SMA Widiatmika Jimbaran
Alamat Mitra Riset : Jalan Raya Kampus Unud Jimbaran. Badung-Bali

4. Anggota Periset

No	Nama	Posisi di Tim Periset	NIDN/NIM	Institusi
1.	Dr. Ida Ayu Made Sri Widiastuti, S.Pd., M.Pd. M.Hum	Ketua	0823048203	Universitas Mahasaraswati Denpasar
2.	Ni Made Wersi Murtini, S.Pd., M.Pd.	Anggota Dosen 1	0801118801	Universitas Mahasaraswati Denpasar
3.	Ruli Anto, S.Pd., M.Pd	Anggota Dosen 2	0826099201	Universitas Mahasaraswati Denpasar
4.	Ni Nyoman Fenta Sariasih	Anggota Mahasiswa 1	1901882030056	Universitas Mahasaraswati Denpasar
5.	Ni Komang Dea Astuti	Anggota Mahasiswa 2	1901882030053	Universitas Mahasaraswati Denpasar
6.	Ni Putu Novi	Anggota Mahasiswa 3	1901882030057	Universitas Mahasaraswati Denpasar

7.	Ni Wayan Widiari	Anggota Mahasiswa 4	1901882030060	Universitas Mahasaraswati Denpasar
8.	Ni Luh Putu Nadila Priyanti	Anggota Mahasiswa 5	1901882030055	Universitas Mahasaraswati Denpasar
9.	Ni Wayan Anik Fejayani	Anggota Mahasiswa 6	1901872010017	Universitas Mahasaraswati Denpasar
10.	Ni Kadek Sri Susanti	Anggota Mahasiswa 7	1901872010018	Universitas Mahasaraswati Denpasar
11	Serafina Diana	Anggota Mahasiswa 8	1901872010007	Universitas Mahasaraswati Denpasar

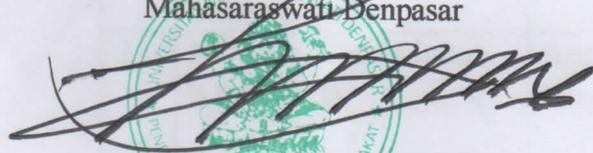
5. Pendanaan Riset

Dana Riset yang Bersumber dari LPDP	Dana Riset yang Bersumber dari Mitra*	Total Dana Riset
71.100.000	-	71.100.000

*Jika Ada

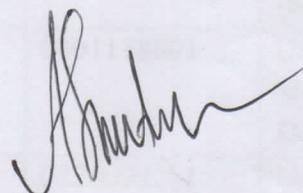
(Denpasar, 26 Desember 2022)

Mengetahui
Ketua LPPM Universitas
Mahasaraswati Denpasar



(Dr. Ir. I Made Tamba, MP)

Ketua Tim Riset,



(Dr. Ida Ayu Made Sri Widiastuti, S.Pd., M.Pd., M.Hum)

Menyetujui,
Penanggungjawab Riset

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Mahasaraswati Denpasar



(Dr. Drs. I Nyoman Suparsa, M.S)

DAFTAR ISI

	Halaman
FORMULIR MONITORING INTERNAL.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
DAFTAR ISI	
DAFTAR GAMBAR	v
DAFTAR TABEL	v
RINGKASAN	vi
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Masalah Penelitian	2
1.3 Tujuan Penelitian	2
1.4 Urgensi Penelitian	2
BAB II. TINJAUN PUSTAKA	3
2.1 Keterampilan Berpikir Kritis dan Kreatif	3
2.2 Strategi Berpikir Kritis dan Kreatif	4
2.3 Roadmap Penelitian	5
	6
BAB III. PELAKSANAAN KEGIATAN RISET	7
3.1 Tahapan Kegiatan Riset.....	7
3.2 Hasil yang Dicapai dan Kendala yang dihadapi	9
3.3 Indikator Capaian	9
3.4 Jadwal Penelitian	10
3.5 Realisasi Penggunaan Dana Tahap I	11
BAB IV HASIL DAN LUARAN	
4.1 Hasil dan Pembahasan	12
4.2 Luaran	20
BAB V PENGGUNAAN DANA RISET	14
5.1 Anggaran Biaya	14
5.2 Rincian Biaya	14
BAB VI HASIL DAN PEMBAHASAN	17
BAB V KONTRIBUSI MITRA.....	22
BAB VII PENTUP	23

DAFTAR GAMBAR

3.1 Diagram Alir Pengembangan Model BETA	11
--	----

DAFTAR TABEL

3.1 Jadwal Kegiatan Penelitian	10
3.2 Realisasi Penggunaan Dana Tahap 1	11
4.1 Persentase Kendala yang Dihadapi Siswa dalam Pembelajaran Luring.....	13
4.2 Persentase Kendala yang Dihadapi Siswa dalam Pembelajaran Daring.....	14
4.3 Sintak Pembelajaran BETA.....	17
4.4 Sintak Pembelajaran BETA.....	20

RINGKASAN/ABSTRAK

Perkembangan teknologi yang begitu pesat saat ini memengaruhi pola kehidupan masyarakat termasuk dunia pendidikan. Teknologi memiliki peran penting dalam program pendidikan baik pengaruhnya terhadap guru maupun siswa terutama dalam memasuki era Revolusi Industri 4.0 (RI 4.0). Guru menghadapi tantangan yang lebih kompleks dan sulit karena adanya tuntutan pendidikan baik kualitas, standar proses, dan hasil belajar mengajar yang lebih tinggi. Oleh karena itu, seorang guru profesional saat ini harus memiliki kompetensi yang luas dan berkualitas, seperti mengajar dan mengelola kelas secara efektif; membangun, mengembangkan, dan mengelola pembelajaran. Terlebih lagi dalam memasuki era RI 4.0 dan adanya Pandemi Covid-19 saat ini yang memaksa semua lapisan masyarakat mengubah pola kehidupannya yang lama menjadi kehidupan normal baru. Penelitian ini dilakukan untuk mengadopsi kondisi-kondisi tersebut agar pelaksanaan pembelajaran siswa dapat berjalan secara efektif sehingga mampu menyesuaikan perkembangan teknologi dan kondisi saat ini. Penelitian bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran *Brainstorming, Exploring, Talking about, Applying* (BETA) yang efektif untuk setiap proses pembelajaran daring dan luring serta perpaduan keduanya. Personil periset melibatkan 3 dosen dan 8 mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa Inggris dan program studi Pendidikan Sejarah, FKIP Universitas Mahasaraswati Denpasar. Metode *research and development* (R&D) digunakan untuk mengembangkan model pembelajaran BETA. Penelitian pengembangan model BETA telah dilakukan dengan beberapa tahapan yaitu pengembangan model, pengujian model dan implementasi model pembelajaran di kelas serta implementasi model BETA melalui *E-Learning*. Model BETA dapat diimplementasikan oleh guru-guru dengan baik di kelas sesuai dengan tahapan pelaksanaan model, sehingga kreatifitas dan kemampuan berpikir kritis siswa dapat ditingkatkan. Selain model pembelajaran BETA, penelitian ini juga menghasilkan beberapa modul pembelajaran yang merupakan modul pembelajaran untuk mata kuliah rancangan MBKM hasil penelitian ini. Telah dibuat sebuah artikel ilmiah dari data awal hasil penelitian berupa pemahaman guru dan implementasi *Brainstorming* dan telah dipublikasikan pada jurnal Nasional Terakreditasi Sinta 2 dengan judul "*Brainstorming As an Effective Learning Method to Promote Students' Critical Thinking Skills*". Selain artikel publikasi, luaran penelitian berupa HaKI Model pembelajaran BETA telah terbit dengan nomor dan tanggal permohonan EC00202267475, 22 September 2022. Luaran lainnya berupa buku referensi dengan judul "Penerapan Model BETA dalam Pembelajaran" dengan no ISBN 978-623-492-188-5. Luaran lainnya berupa *E-Learning* untuk implementasi model BETA pada laman berikut <http://mandiri-belajar.my.id> juga telah diimplementasikan di kelas oleh guru-guru SMA Widiatmika, serta sebuah video reportase penelitian. Selanjutnya penelitian diharapkan dapat dilakukan secara berkelanjutan untuk menerapkan model pembelajaran BETA di sekolah-sekolah lainnya dengan tujuan untuk mengenalkan model pembelajaran secara luas di masyarakat sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Mengembangkan *E-Learning* lebih baik lagi sehingga dapat menjangkau semua kalangan guru dan siswa yang menggunakan *E-Learning* tersebut.

Kata kunci: berpikir kritis, *e-learning*, kreativitas, model BETA, pembelajaran

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berpikir kritis adalah proses disiplin intelektual untuk secara aktif dan terampil membuat konsep, menerapkan, menganalisis, mensintesis, atau mengevaluasi informasi yang dikumpulkan melalui observasi, pengalaman, refleksi, penalaran, atau komunikasi, sebagai panduan untuk keyakinan dan tindakan⁽¹⁾. Berpikir kritis dapat digambarkan sebagai kemampuan untuk terlibat dalam pemikiran reflektif dan mandiri. Dalam pembelajaran di masa pandemi yang berlangsung secara daring, cara berpikir kritis siswa sangat diperlukan untuk dapat melaksanakan pembelajaran dengan baik. Hal ini disebabkan karena jarak yang memisahkan antara guru dan peserta didik, sehingga pembelajaran mandiri yang dilakukan dapat mencapai tujuan pembelajaran. Siswa diharapkan mampu mengidentifikasi, menganalisis, dan memecahkan masalah secara sistematis. Model pembelajaran yang bersifat membangkitkan motivasi siswa supaya mereka senantiasa meningkatkan kompetensinya sangat perlu dikembangkan⁽²⁾. Kemampuan berkomunikasi tentu saja akan menjadi jembatan bagi siswa dan guru dalam menyalurkan ide dan partisipasi mereka dalam pembelajaran yang berlangsung baik secara luring maupun daring.

Efektivitas pengajaran adalah satu-satunya yang paling penting untuk keberhasilan siswa⁽³⁾. Siswa diajarkan agar menjadi lebih mandiri dan memiliki jiwa untuk bersaing secara positif. Oleh karena itu guru perlu mengadakan inovasi dan adaptasi berbagai model pembelajaran supaya dapat digunakan dalam proses pembelajaran sehingga siswa benar-benar mampu untuk selalu berpikir kritis dan kreatif di era melineal ini. Model pembelajaran BETA (*Brainstorming, Exploring, Talking about, Applying*) dikembangkan supaya siswa mampu meningkatkan pola berpikir kritis dan kreatif untuk menerapkan apa yang telah dipelajari sehingga ilmu yang dimiliki akan semakin berkembang dan bermanfaat. Oleh karena itu, dalam penelitian ini akan dikembangkan model pembelajaran integrasi luar jaringan (luring) dan dalam jaringan (daring) berbasis BETA untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan komunikasi yang sesuai dengan karakter siswa. Pada hakekatnya penelitian mandiri Dosen bertujuan untuk menghasilkan prinsip dasar dari teknologi, formulasi konsep dan/atau aplikasi teknologi. Oleh karena itu, dalam penelitian yang akan dilakukan maka model pembelajaran BETA yang diimplementasikan melalui daring yang lebih efektif dan sistematis akan dibangun sebuah konsep *Learning Management System* (LMS) atau lebih dikenal dengan *electronic learning* atau yang

disingkat dengan E-Learning. Hal ini diperlukan agar siswa dapat dengan mudah dan terstruktur mengakses materi-materi pembelajarannya apalagi di masa pandemi Covid-19 meskipun materi berasal dari sumber pembelajaran lain di dunia maya.

1.2 Masalah Penelitian

Terdapat beberapa masalah yang dirumuskan dalam penelitian ini;

1. Apakah permasalahan yang dihadapi siswa ketika belajar luring dan daring?
2. Bagaimanakah prinsip pembelajaran model integrasi luring dan daring BETA?
3. Bagaimanakah rancangan model pembelajaran BETA?
4. Sejauhmana efektivitas model pembelajaran BETA?
5. Adakah *Learning Management System* (LMS) atau E-Learning dalam pembelajaran?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi siswa.
2. Memahami prinsip pembelajaran model integrasi luring dan daring BETA.
3. Menghasilkan rancangan model pembelajaran BETA
4. Menguji efektivitas model pembelajaran BETA.
5. Mengimplementasikan model pembelajaran BETA pada *E-Learning*.

1.4 Urgensi Penelitian

Penelitian ini perlu dilakukan mengingat kondisi pandemi Covid 19 berdampak pada proses pembelajaran luring dan daring. Model pembelajaran BETA (*Brainstorming, Exploring, Talking about, Applying*) melatih siswa untuk meningkatkan pola pikir kritis dalam mengekspresikan kemampuan sebagai produk hasil belajar yang bermanfaat bagi kehidupan masyarakat.

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Keterampilan Berpikir Kritis Dan Kreatif

Pemikiran kreatif merupakan jenis pemikiran yang mengarah pada wawasan baru, pendekatan baru, perspektif baru, dan cara baru untuk memahami dan memahami berbagai hal⁽⁴⁾. Sebagai sarana untuk memperbaharui dan mempertahankan kualitas pembelajaran di era milenial ini, kemampuan siswa untuk berpikir kritis dan menuangkan ide kreativitasnya adalah menjadi tanggung jawab baru bagi para guru. Oleh karena itu, guru harus mampu mengembangkan metode atau teknik untuk membantu siswa dalam menghasilkan ide-ide orisinal⁽⁵⁾. Dengan menggunakan metode atau teknik yang dirancang untuk meningkatkan pemikiran kreatif akan memberi siswa seperangkat alat untuk digunakan dalam eksplorasi mereka untuk berpikir kritis dan kreatif sehingga siswa dapat menggunakan strategi yang dirancang untuk menyalurkan pemikiran mereka ke arah yang baru⁽⁶⁾.

Brainstorming dapat digunakan di hampir semua tingkat, ini adalah model pembelajaran yang kreatif yang paling banyak digunakan dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreativitas siswa⁽⁷⁾. Dengan kemampuan menentukan metode atau Teknik pembelajaran yang tepat, guru mampu membangun pilar bangsa yang kuat karena dengan mengadopsi keterampilan mengajar inovatif yang paling tepat, guru akan mampu mengembangkan kompetensi siswa dengan baik dan tepat pula⁽⁸⁾.

Untuk menghasilkan ide-ide inovatif, berbagai teknik yang sering disebut alat untuk berpikir kreatif, sangat diperlukan. Di antara teknik-teknik ini, ada beberapa yang efektif yang menjadikannya siswa untuk lebih inovatif⁽⁹⁾. Dengan menggunakan model atau model tertentu, sikap atau kebiasaan pikiran kritis dan kreatif dapat dikembangkan dengan baik. Kreativitas akan muncul bila siswa dilatih untuk berpikir kritis⁽¹⁰⁾. Oleh karena itu, siswa harus selalu dilatih untuk berpikir kritis. Guru dalam hal ini harus selalu mencari terobosan dan inovasi untuk mengembangkan model pembelajaran sehingga proses pembelajaran akan berjalan sesuai dengan tujuan yang dikehendaki.

Ketika kita mendidik dengan cara yang meningkatkan kreativitas, secara khusus tujuan itu yang diharapkan untuk dicapai. Ketika siswa mempelajari materi pembelajaran yang diberikan oleh guru dengan menggunakannya dengan cara yang inovatif, siswa akan menggunakan pengetahuannya itu untuk mengembangkan ide-ide baru. Kedalaman materi pembelajaran yang dipahami dapat memperkuat kecerdasan siswa untuk mengembangkan

ide-ide baru dan meningkatkan daya kreativitas siswa ⁽¹¹⁾. Jadi dapat dikatakan bahwa berpikir kreatif adalah salah satu komponen bagian utama dari pengajaran dan pembelajaran yang tepat, sebuah sistem pengajaran yang dirancang untuk membantu siswa mengamati makna dalam materi akademik kemudian mempelajari dan menyimpannya dengan menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari mereka. Oleh karena itu daya kreativitas siswa perlu selalu ditingkatkan supaya mereka aktif belajar dan semakin berkembang ⁽¹²⁾.

2.2 Strategi Berpikir Kritis dan Kreatif

Arti yang paling umum dari berpikir kreatif meliputi: kelancaran (memikirkan banyak ide), fleksibilitas (memikirkan sudut pandang yang berbeda), orisinalitas (memikirkan ide-ide yang tidak biasa), dan elaborasi (menambahkan detail untuk meningkatkan ide). Pola berpikir kreatif ini perlu dipupuk dan dikembangkan dalam setiap proses pembelajaran ⁽¹³⁾. Ruang lingkup berpikir kreatif menunjukkan bahwa kelancaran sering kali menjadi dasar kegiatan yang dirancang untuk meningkatkan pemikiran kreatif. Mencoba memikirkan ide-ide untuk memecahkan masalah dengan cara yang berbeda akan mendorong fleksibilitas. Membantu siswa untuk mengembangkan pemikiran kreatif adalah sangat penting dilakukan oleh guru ⁽¹⁴⁾.

Brainstorming adalah mungkin yang paling dikenal oleh guru sebagai strategi berpikir kreatif di antara semua strategi untuk menghasilkan ide-ide baru ⁽¹⁵⁾. Proses brainstorming mengupayakan suasana hati yang membantu dan tidak menghakimi siswa untuk berpikir kritis dan kreatif. Brainstorming dapat digunakan dalam berbagai kegiatan pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif siswa ⁽¹⁶⁾. Guru dapat menggunakan brainstorming pada awal pembelajaran dan juga selama proses pembelajaran. Model pembelajaran brainstorming cukup efektif untuk meningkatkan kompetensi siswa dalam berbagai proses pembelajaran ⁽¹⁷⁾. Namun guru perlu juga memadukan model brainstorming ini dengan model pembelajaran lainnya sehingga proses pembelajaran lebih efektif dan efisien.

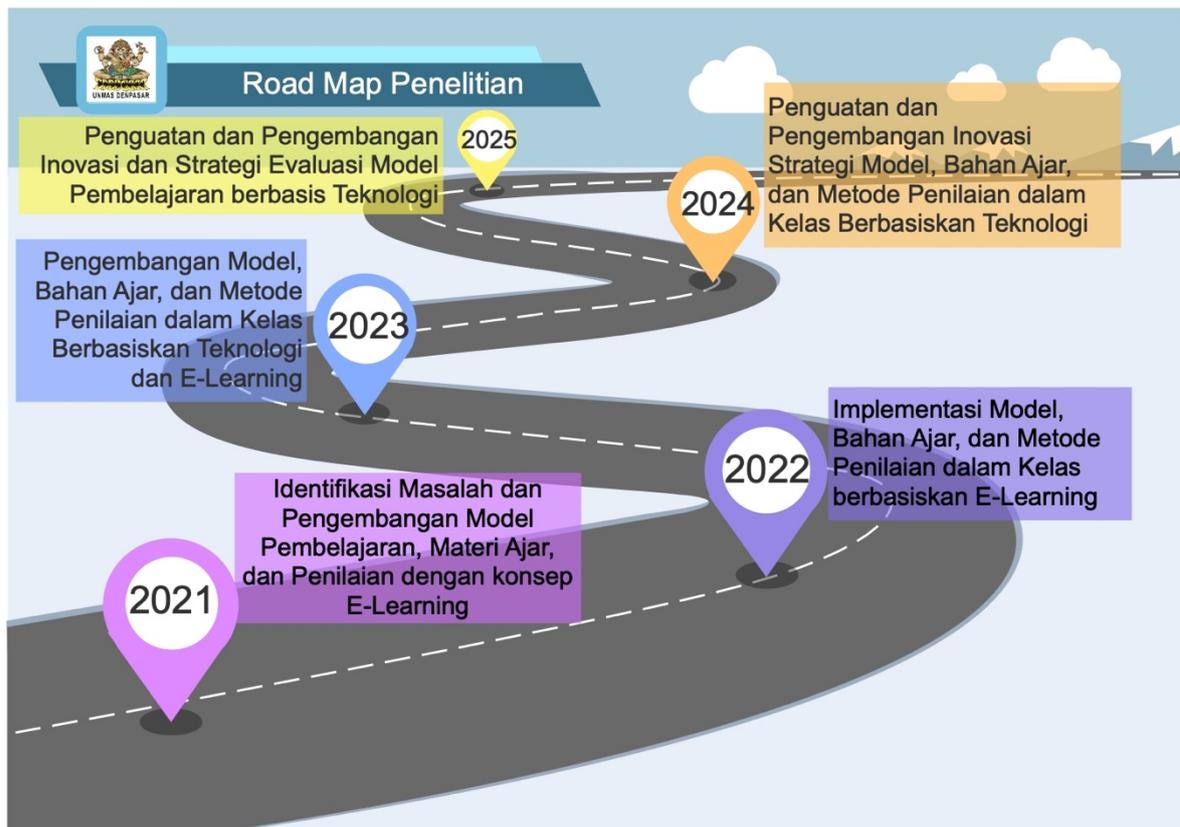
Tim peneliti dalam penelitian ini memiliki beberapa rekam jejak yang sesuai dengan pembelajaran Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang memiliki kesesuaian dengan penelitian yang akan dilakukan. Penelitian yang dilakukan dalam hal mengembangkan kreativitas pembelajaran yang dikembangkan melalui pengembangan tes, model pembelajaran dan sebagainya telah dilakukan oleh peneliti dan diimplementasikan pada masyarakat luas, khususnya pendidikan dengan melakukan penyuluhan, seminar, dan

bimbingan teknis di sekolah-sekolah sebagai bagian dari MBKM yang dilakukan. Penelitian dengan judul *Developing English language test* ⁽¹⁷⁾, *integrating inovatif teaching technique* ⁽¹⁸⁾ telah dilakukan guna menghasilkan sebuah instrument penilaian yang inovatif dalam pembelajaran.

Penelitian lainnya juga merupakan penelitian pengembangan model pembelajaran pada tahun 2020 yang dibiayai dari hibah Internal PT. Penelitian tersebut merupakan penelitian pengembangan model pembelajaran CINTA yang merupakan model pembelajaran yang kritis dan komunikatif. Model pembelajaran tersebut dikembangkan dengan tujuan untuk memberikan inovasi bagi pembelajaran yang bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan komunikatif bagi siswa. Model pembelajaran tersebut juga telah diujicoba dan digunakan dalam pembelajaran di kelas. Model pembelajaran tersebut juga telah dikenalkan dalam kegiatan bimbingan teknis yang dilakukan di yayasan Widiatmika. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi kelanjutan dari penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh peneliti yaitu dengan menghasilkan sebuah model pembelajaran inovasi BETA yang diimplementasikan dengan sistem pembelajaran terstruktur berupa *E-Learning* dalam pembelajaran yang akan dilakukan. Dengan demikian, model pembelajaran BETA yang dilakukan pada penelitian ini merupakan kelanjutan pengembangan model pembelajaran CINTA yang telah dilakukan pada penelitian sebelumnya dan berfokus pada kemampuan berpikir komunikatif siswa, sehingga kemampuan komunikatif tersebut dapat dikembangkan menjadi kemampuan kritis dan kreatif.

2.2 Roadmap Penelitian

Pengembangan model pembelajaran CINTA yang sebelumnya telah dilakukan sebelumnya akan dilanjutkan dengan model pembelajaran BETA yang berfokus pada peningkatan berpikir kritis dan kreatif peserta didik. Ini merupakan implementasi dari Gambar 2.1. RoadMap Penelitian tahun 2021-2022 di mana kedua model tersebut akan diterapkan pada pembelajaran daring menggunakan teknologi E-Learning.



Gambar 2.1 Roadmap Penelitian

2.3 Pengalaman Melaksanakan MBKM

Ketua peneliti dan anggota peneliti sudah memiliki pengalaman dalam melaksanakan MBKM dan merupakan dosen aktif yang juga menjadi dosen pembimbing dan dosen pendamping kegiatan MBKM. Selain itu tim peneliti juga sering melakukan berbagai kegiatan MBKM. Kegiatan yang diikuti pada program MBKM adalah praktik mengajar di sekolah, pengabdian masyarakat dan menjadi dosen pembimbing kuliah kerja nyata. Ketua peneliti juga merupakan dosen pengampu mata kuliah MBKM periode 2021 dengan jumlah mahasiswa yg tergabung adalah 16 mahasiswa dari 16 universitas berbeda di seluruh Indonesia. Anggota siswa adalah siswa yang dipilih sesuai pengalaman mereka dalam berbagai kegiatan akademik sehingga mereka akan benar-benar berpartisipasi aktif dalam kegiatan riset ini.

BAB 3. METODOLOGI RISET

Pada Bab III dijelaskan mengenai prosedur penelitian pengembangan model integrasi pembelajaran luring daring BETA untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan komunikatif siswa.

3.1 Desain Penelitian

Model penelitian pengembangan *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation* (ADDIE) digunakan dalam penelitian ini. Pemilihan model ini didasari atas pertimbangan bahwa model ini dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoritis desain pembelajaran. Berikut tahapan penelitian yang akan dilakukan:

1. Studi Pendahuluan (*Research and Information Collecting*)

Langkah pertama ini meliputi analisis kebutuhan, studi pustaka, studi literatur, penelitian skala kecil dan standar laporan yang dibutuhkan.

2. Merencanakan Penelitian (*Planning*)

Perencanaan penelitian pengembangan ini meliputi: a) merumuskan tujuan penelitian; b) memperkirakan dana, tenaga dan waktu; c) merumuskan kualifikasi peneliti dan bentuk-bentuk partisipasinya dalam penelitian.

3. Pengembangan Desain (*Develop Preliminary of Product*)

Tahapan ini merupakan identifikasi awal dalam pengembangan model pembelajaran BETA yaitu a) Menentukan desain produk yang akan dikembangkan (desain hipotetik); b) menentukan sarana dan prasarana penelitian yang dibutuhkan selama proses penelitian dan pengembangan; c) menentukan tahap-tahap pelaksanaan uji desain di lapangan; d) menentukan deskripsi tugas pihak-pihak yang terlibat dalam penelitian.

4. Uji Lapangan Awal (*Preliminary Field Testing*)

Langkah ini merupakan uji produk secara terbatas. Langkah ini meliputi: a) melakukan uji lapangan awal terhadap desain produk; b) bersifat terbatas, baik substansi desain maupun pihak-pihak yang terlibat; c) uji lapangan awal dilakukan secara berulang-ulang sehingga diperoleh desain layak, baik substansi maupun metodologi.

5. Revisi Hasil Uji Lapangan Terbatas (*Main Product Revision*)

Langkah ini merupakan perbaikan model atau desain berdasarkan uji lapangan terbatas yang dilakukan setelah dilakukan uji coba lapangan secara terbatas. Pada tahap penyempurnaan produk awal ini, lebih banyak dilakukan dengan pendekatan kualitatif.

6. Uji Lapangan Utama (*Main Field Test*)

Langkah ini merupakan uji produk secara lebih luas. Langkah ini meliputi a) melakukan uji efektivitas desain produk; b) uji efektivitas desain, pada umumnya, menggunakan teknik eksperimen model penggulangan; c) Hasil uji lapangan adalah diperoleh desain yang efektif, baik dari sisi substansi maupun metodologi.

7. Revisi Hasil Uji Lapangan Lebih Luas (*Operational Product Revision*)

Langkah ini merupakan perbaikan kedua. Penyempurnaan produk dari hasil uji lapangan lebih luas ini akan lebih memantapkan produk yang dikembangkan. Uji Kelayakan (*Operational Field Testing*) dilakukan dengan skala besar: a) melakukan uji efektivitas dan adaptabilitas desain produk; b) uji efektivitas dan adaptabilitas desain melibatkan para calon pemakai produk; c) hasil uji lapangan adalah diperoleh model desain yang siap diterapkan, baik dari sisi substansi maupun metodologi.

8. Revisi Final Hasil Uji Kelayakan (*Final Product Revision*)

Pada tahap ini sudah didapatkan suatu produk yang tingkat efektivitasnya dapat dipertanggungjawabkan. Hasil penyempurnaan produk akhir memiliki nilai “generalisasi” yang dapat diandalkan.

9. Diseminasi dan Implementasi Produk Akhir (*Dissemination and Implementation*)

Memberikan atau menyajikan hasil penelitian melalui forum-forum ilmiah ataupun melalui media massa. Distribusi produk berupa model pembelajaran BETA harus dilakukan setelah melalui *quality control* dan akan diimplementasikan melalui sebuah sistem pembelajaran daring. Sistem pembelajaran daring atau *electronic learning* (E-Learning) akan dipasang (*install*) pada sebuah server di Internet. Hal ini akan memudahkan *delivery* model pembelajaran BETA dalam bentuk modul-modul pembelajaran yang dapat diakses kapan pun dan di mana saja secara adaptif dan dinamis dalam berbagai bentuk media seperti teks, audio, gambar, dan video. Pengembangan model pembelajaran BETA berbasis *E-Learning* bermanfaat untuk merangsang kreativitas dan berpikir kritis baik dari sisi tenaga pendidik maupun peserta didik. Hasil dari pengembangan model ini juga bermanfaat untuk menyiapkan pola berpikir kreatif dan kritis peserta didik sehingga mampu menjadi pembelajar mandiri yang siap memasuki jenjang pendidikan pada strata yang lebih tinggi yaitu program kampus MBKM.

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian pengembangan produk pembelajaran integrasi luring dan daring BETA akan dilaksanakan di SMA Widiatmika. Peran mitra dalam penelitian ini adalah menyiapkan

tempat penelitian, baik untuk proses uji model pembelajaran dan implementasi model pembelajaran BETA berbasis *E-Learning*. Mitra juga berkontribusi dalam memberikan masukan mengenai kebutuhan pengguna dalam upaya penyempurnaan implementasi model. Implementasi model pembelajaran berbasis *E-Learning* diharapkan dapat memberikan gambaran dan pengalaman bagi guru dalam mempersiapkan peserta didik dalam menghadapi pembelajaran pada jenjang strata yang lebih tinggi (PT). Hal tersebut dapat menyiapkan peserta didik menjadi siswa yang lebih aktif, kritis dan kreatif sehingga siap memasuki jenjang belajar pada program kampus MBKM dan melaksanakan pembelajaran di PT.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan dengan menyebarkan kuesioner. Pengumpulan data bertujuan mengkaji berbagai literatur atau kajian pustaka yang berhubungan tentang konsep-konsep model yang akan dikembangkan sesuai dengan produk akan dibuat serta mengacu kepada analisis kebutuhan, telaah pakar dan uji coba lapangan.

3.4 Teknik Analisis Data

Data yang telah dikumpulkan dianalisis secara kualitatif kemudian didiskusikan melalui *focus group discussion* yang dilakukan dengan para ahli dibidangnya. Hasil analisis kemudian diinvestigasi untuk melihat kelemahan-kelemahan dari model pembelajaran yang dikembangkan.

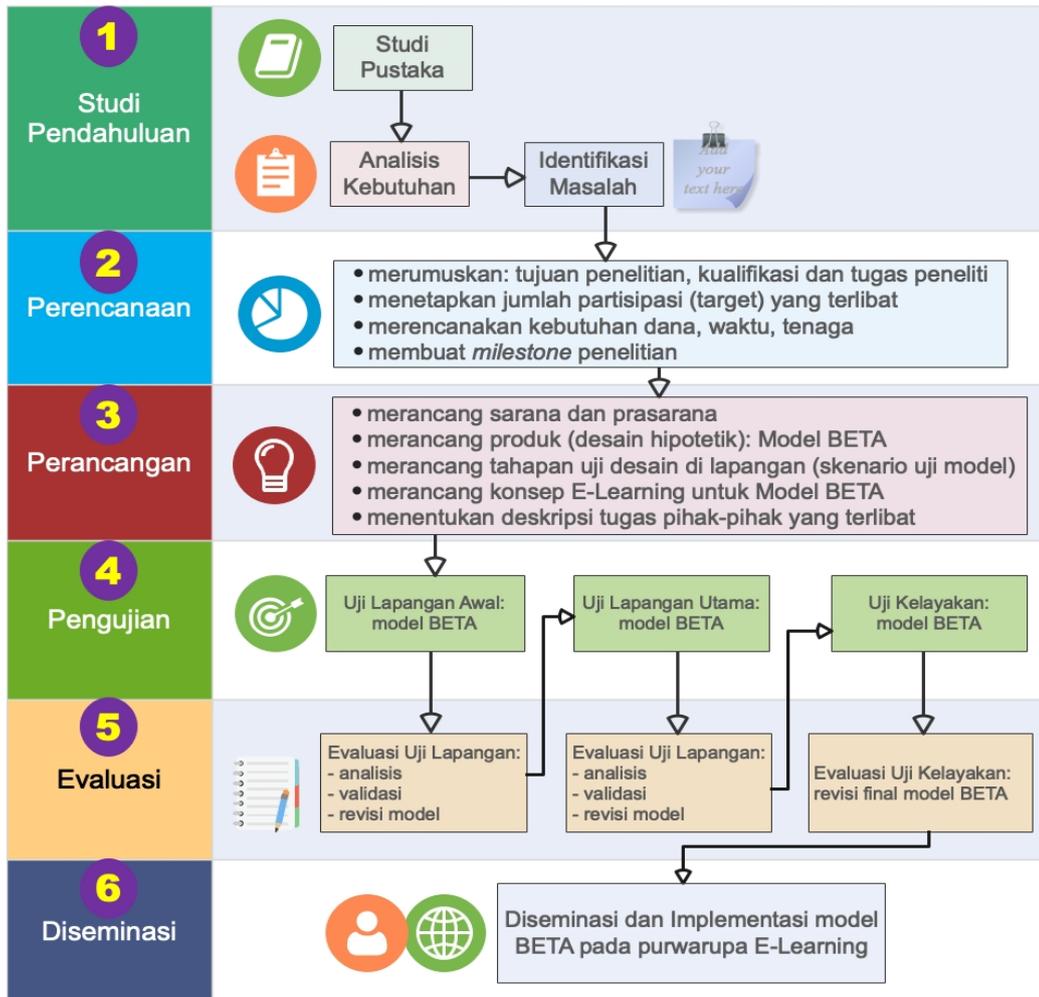
3.5 Bagan Alur Penelitian

Bagan alur penelitian untuk memberi gambaran pelaksanaan penelitian pengembangan model pembelajaran BETA dapat dilihat Gambar 3.1.



Pengembangan Model Pembelajaran BETA

(Brainstorming, Exploring, Talking about, Applying)



Gambar 3.1 Diagram Alir Pengembangan Model BETA

3.7 Jadwal Penelitian

Kegiatan penelitian akan dimulai dari pengurusan ijin penelitian, menganalisis pustaka yang relevan tentang model pembelajaran yang akan dirancang, merencanakan dan pembuatan instrumen penelitian, membuat draf langkah-langkah model pembelajaran BETA, pelaksanaan penelitian, pembuatan laporan. Tahapan setiap kegiatan dapat dilihat pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1. Jadwal Kegiatan Penelitian

No	Nama Kegiatan	Bulan ke-											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	Persiapan penelitian (penyusunan instrumen)	■											
2	Penyusunan draft model pembelajaran BETA		■	■									
3	Pelaksanaan Penelitian (penyebaran Kuesioner dan Analisis Hasil Kuesioner)			■	■								
4	Penyusunan Langkah-langkah Model pembelajaran BETA				■								
5	Pembuatan Instrumen uji coba model pembelajaran BETA				■								
6	Uji coba pertama				■								
7	Analisis hasil uji coba pertama, validasi hasilnya, FGD dan revisi model dan persiapan uji coba kedua					■							
8	Uji coba kedua						■						
9	Analisis hasil uji coba kedua, validasi hasilnya, FGD dan revisi model dan Penetapan model						■	■					
10	Pembangunan E-Learning untuk implementasi model pembelajaran BETA					■		■			■		
11	Workshop penerapan model pembelajaran BETA pada E-Learning									■			
12	Publikasi										■		
13	Pendaftaran HKI										■		
14	Pembuatan laporan										■	■	■
15	Penyerahan laporan dan seminar												■

BAB 4.PELAKSANAAN KEGIATAN RISET

Bab ini memaparkan mengenai pelaksanaan penelitian yang telah dicapai terkait (1) Permasalahan yang dihadapi siswa dalam belajar. (2) Prinsip pembelajaran model integrasi luring dan daring BETA, (3) Rancangan model pembelajaran BETA, (4) efektivitas model pembelajaran BETA dan (5) Implementasi model pembelajaran BETA pada *E-Learning* serta luaran penelitian yang telah dicapai.

4.1.1 Permasalahan yang dihadapi siswa ketika belajar luring dan daring

Berdasarkan hasil kuesioner dan wawancara yang dilakukan kepada mahasiswa diperoleh informasi mengenai permasalahan yang dihadapi oleh mahasiswa ketika melaksanakan pembelajaran luring dan daring.

4.1.1.1 Permasalahan yang dihadapi ketika pembelajaran Luring

Pembelajaran yang dilakukan secara luring merupakan pembelajaran yang selama ini dilakukan di lingkungan pendidikan. Hal tersebut juga dilakukan oleh mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris FKIP Unmas Denpasar. Meskipun pembelajaran secara luring biasa dilakukan namun mahasiswa masih banyak menemukan kendala yang dihadapi. Pada table dibawah ini diperoleh data mengenai kendala yang dihadapi mahasiswa dalam melaksanakan pembelajaran luring.

Tabel 4.1 Persentase Kendala yang Dihadapi Siswa dalam Pembelajaran Luring

No	Pertanyaan Angket	Persentase jawaban	
		Ya	Tidak
1	Penyampaian materi yang disampaikan guru secara luring mudah dipahami	85,5%	14,5%
2	Pembelajaran yang dilakukan sesuai dengan tujuan pembelajaran	85%	15%
3	Durasi waktu pembelajaran luring sesuai dengan alokasi waktu pembelajaran dan kebutuhan mahasiswa	88%	12%
4	Feedback yang diberikan guru dilakukan saat pembelajaran berlangsung	91,5%	8,5%
5	Komunikasi yang dibangun dalam pembelajaran luring lebih baik dan meyakinkan	90%	10%
6	Lingkungan kampus mendukung terlaksananya proses belajar yang maksimal	90,5%	9,5%

7	Tugas yang diberikan memberatkan mahasiswa	35,5%	65,5%
8	Ketersediaan sarana dan prasarana yang tersedia memadai untuk kelancaran pembelajaran	45%	55%
9	Interaksi antara mahasiswa terjalin secara efektif	90,5%	9,5%
10	Diskusi yang dilakukan kurang mendukung pembelajaran	31,5%	68,5%
11	Mahasiswa mampu melaksanakan pembelajaran dengan baik	92,5%	7,5%
12	Pemberian tugas cukup sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran yang dilakukan	90,5%	9,5%
13	Media dan strategi pembelajaran yang digunakan kurang menarik	10%	90%
14	Teknik dan metode pembelajaran yang digunakan mendukung kegiatan belajar mengajar	93,5%	6,5%
15	Pembelajaran offline lebih efektif dibandingkan pembelajaran online	80%	20%

Berdasarkan hasil penelitian berupa hasil presentasi angket yang disajikan pada table di atas, diketahui bahwa pembelajaran luring memberikan kesempatan siswa untuk dapat melaksanakan pembelajaran dengan baik. Hal ini diketahui dari hasil angket yang cukup tinggi yaitu 80% responden menyatakan bahwa mereka sangat menikmati pembelajaran yang dilaksanakan secara luring. Hal tersebut juga di dukung oleh fasilitas yang ada di sekolah dapat mendukung pembelajaran. Hasil tertinggi juga diperoleh pada data mengenai teknik dan metode pembelajaran yang digunakan pada saat pembelajaran luring berlangsung. 93,5% responden menyatakan bahwa strategi yang digunakan untuk mengajar sangat sesuai dengan kondisi pembelajaran. Pembelajaran juga dilaksanakan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Hal yang sangat penting dalam pembelajaran luring yang diminati siswa adalah kesempatan untuk berkomunikasi secara langsung dengan guru dan teman sekelasnya. Pernyataan ini mendapat respon 90% responden menyatakan bahwa pembelajaran luring dapat meningkatkan komunikasi dan pembelajaran yang dilaksanakan sangat menyenangkan, sehingga interaksi yang terjalin di antara siswa dapat terjalin dengan baik dan efektif.

Selain membangun komunikasi yang efektif, pembelajaran luring juga mampu memberi kesempatan siswa untuk belajar lebih lama secara langsung di sekolah sehingga berdampak pada pemberian tugas rumah yang tidak membebani mahasiswa. Hal tersebut terlihat karena 65,5% siswa menyatakan bahwa tugas yang diberikan tidak memberatkan mereka. Hal tersebut berbeda halnya ketika pembelajaran daring dilaksanakan. Guru lebih memokuskan pembelajaran dengan pemberian tugas yang cukup membebani siswa. Tugas yang diberikan juga sesuai dengan tujuan dan materi

pembelajaran. Item ini menunjukkan adanya presentase yang cukup baik mengenai hal tersebut yaitu 90,5% responden menyatakan bahwa tugas yang diberikan sesuai dengan tujuan dan materi pembelajaran.

4.1.1.2 Permasalahan yang dihadapi ketika pembelajaran Daring

Secara umum siswa SMA Widiatmika melakukan pembelajaran daring melalui berbagai platform pembelajaran daring yang tersedia seperti zoom, google meet, google classroom, dan WA group.

Tabel 4.2 Persentase Kendala yang Dihadapi Siswa dalam Pembelajaran Daring

No	Pertanyaan Angket	Persentase jawaban	
		Ya	Tidak
1	Penyampaian materi yang disampaikan Guru secara online mudah dipahami	53,5%	46,5%
2	Pembelajaran yang dilakukan sesuai dengan tujuan pembelajaran	65,6%	34,4%
3	Durasi waktu pembelajaran online sesuai dengan alokasi waktu pembelajaran dan kebutuhan siswa	41%	59%
4	Feedback yang diberikan guru dilakukan saat pembelajaran berlangsung secara online	50,5%	49,5%
5	Jaringan internet stabil ketika pembelajaran online berlangsung	40,5%	59,5%
6	Lingkungan tempat tinggal siswa dapat mendukung proses pembelajaran secara online	50,5%	49,5%
7	Tugas yang diberikan memberatkan siswa	89,5%	11,5%
8	Ketersediaan Kuota internet/ belajar memadai untuk kelancaran pembelajaran secara online	42,5%	57,5%
9	Interaksi antara siswa efektif selama pembelajaran online	45,5%	54,5%
10	Diskusi yang dilakukan kurang mendukung pembelajaran	56%	44%
11	Siswa mampu beradaptasi terhadap pembelajaran online	60,5%	39,5%
12	Pemberian tugas melebihi tugas pada saat pembelajaran luring	90,5%	9,5%
13	Media pembelajaran online yang digunakan kurang menarik	50,5%	49,5%
14	Platform yang digunakan oleh Guru mendukung pembelajaran online	85%	15%
15	Pembelajaran online kurang efektif dibandingkan pembelajaran offline	87%	13%

Berdasarkan table di atas diketahui bahwa pembelajaran secara luring lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran daring. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil kuesioner yang menyatakan bahwa 87% pembelajaran online kurang efektif dibandingkan pembelajaran offline. Hal tersebut juga disebabkan oleh Media pembelajaran online yang digunakan kurang menarik yaitu 50,5% responden menyatakan seperti itu dan 49,5% menyatakan menarik. Kendala lain yang dihadapi siswa saat pembelajaran daring adalah pemberian tugas yang banyak. 90,5% siswa menyatakan bahwa Pemberian tugas pada saat pembelajaran daring melebihi tugas pada saat pembelajaran luring sehingga memberatkan mahasiswa. Penyampaian materi yang dilakukan oleh dosen ketika pembelajaran juga kurang maksimal. Hal tersebut dapat dilihat dari persentasi siswa yang menyatakan hal tersebut cukup tinggi yaitu 46,5%.

Banyaknya kendala juga disebabkan karena kurangnya Feedback yang diberikan guru dilakukan saat pembelajaran berlangsung secara online yaitu 50,5% responden menyatakan kurang feedback yang diberikan. Durasi waktu yang diberikan juga menjadi kendala yang sangat mempengaruhi kesuksesan pembelajaran online yang dilakukan. Mengingat lamanya waktu online menyebabkan kurangnya kuota internet yang dimiliki. Kendala lainnya adalah jaringan internet yang kurang mendukung pelaksanaan pembelajaran online. 42,5% responden menyatakan bahwa jaringan internet yang kurang stabil membuat pembelajaran tidak dapat dilaksanakan dengan maksimal.

Dari keseluruhan kendala yang dihadapi siswa dalam melaksanakan pembelajaran daring, maka kendala tertinggi yang dihadapi mahasiswa yaitu 90,5% adalah pemberian tugas yang banyak dan melebihi tugas yang diberikan ketika pembelajaran luring dilaksanakan.

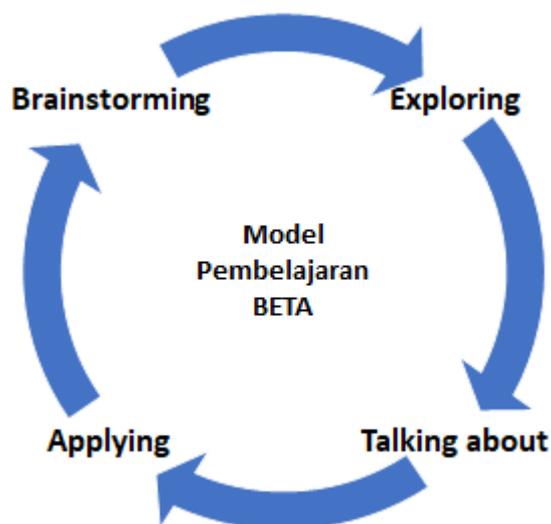
4.2 Rancangan model pembelajaran BETA

Pada bagian ini dijelaskan beberapa prinsip-prinsip pembelajaran BETA. Model pembelajaran BETA merupakan Model pembelajaran yang memfokuskan pada (*Brainstorming, Exploring, Talking about, Applying*). Model pembelajaran BETA terdiri dari beberapa tahap kegiatan yaitu kegiatan pendahuluan, inti dan penutup. Pada tahap pendahuluan guru menanyakan kondisi siswa dan menyampaikan tujuan pembelajaran.

Kehidupan dan teknologi telah berkembang dari waktu ke waktu. Sebagai konsekuensinya, mereka mempengaruhi pendidikan di dunia. Teknologi memiliki peran penting dalam program pendidikan terutama dalam abad ke 21. Guru menghadapi tantangan yang lebih kompleks dan sulit karena adanya tuntutan pendidikan yang lebih tinggi kualitas, standar proses dan hasil belajar mengajar yang lebih tinggi. Oleh karena itu, seorang guru profesional saat ini harus memiliki kompetensi yang luas, seperti mengajar dan mengelola kelas secara efektif; membangun, mengembangkan, dan mengelola pembelajaran secara efektif. Model pembelajaran BETA (*Brainstorming, Exploring, Talking about, Applying*) dikembangkan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreatifitas siswa di era abad ke 21 ini. Model pembelajaran yang dirancang ini akan dapat digunakan untuk mengintensifkan proses pembelajaran di berbagai instansi pendidikan.

4.2.1 Panduan Penggunaan Model Pembelajaran BETA

1. Model pembelajaran BETA adalah akronim dari (*Brainstorming, Exploring, Talking about, Applying*). Langkah-langkah ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa/mahasiswa. Adapun langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut: Pertama adalah *brainstroming*. Dalam kegiatan ini guru/dosen menggali sebanyak dan sedalam mungkin pemahaman siswa/mahasiswa terkait apa yang dipelajari sebanyak mungkin sehingga semua pengetahuan sebelumnya dapat diperkuat dan diperdalam terkait dengan yang materi yang sedang dipelajari. Langkah kedua adalah *exploring*. Dalam kegiatan ini guru berusaha mengembangkan apa yang telah diketahui mahasiswa dengan mengadakan berbagai kegiatan dan memberikan penjelasan tambahan. Langkah ketiga adalah *talking about* yaitu siswa/mahasiswa diberikan kesempatan untuk mendiskusikan apa yang telah mereka pahami. Kemudian kegiatan terakhir adalah *applying* dimana siswa/mahasiswa dilatih untuk menggunakan apa yang mereka sudah pahami dalam bentuk produk/hasil karya (*monologue/dialogue, produk misalnya: kalimat, paragraph, pidato, percakapan, komperensi, paragraph, text, gambar, desain, konsep, benda, dll*)



Berikut penjelasan masing-masing sintaks tertera pada Tabel 4.1
Tabel 4.1 Sintak Pembelajaran BETA

Fase	Aktifitas
Brainstroming	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru/dosen bertanya kepada siswa/mahasiswa apa yang telah diketahui tentang topik yang sedang dipelajari 2. Guru/dosen memberikan kesempatan kepada semua siswa/mahasiswa untuk mengungkapkan apa yang sudah mereka pahami tentang topik yang sedang dipelajari 3. Guru/dosen memberikan kesempatan kepada siswa/mahasiswa untuk bertanya tentang topik yang sedang dipelajari 4. Guru/dosen memberikan kepada siswa/mahasiswa lainnya untuk menjawab pertanyaan temannya 5. Guru/dosen memberikan penekanan dan penambahan terhadap jawaban-jawaban siswa/mahasiswa
Exploring	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru/dosen menjelaskan materi pelajaran dengan secara lebih detiil 2. Guru/dosen memberikan siswa/mahasiswa kesempatan

Fase	Aktifitas
	<p>untuk bertanya tentang materi yang dijelaskan</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Guru/dosen memberikan siswa/mahasiswa lainnya untuk menjawab pertanyaan temannya 4. Guru/dosen memberikan penjelasan tambahan terhadap jawaban-jawaban siswa/mahasiswa 5. Guru/dosen memberikan latihan-latihan untuk mengembangkan pemahaman siswa/mahasiswa
Talking about	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru/dosen menyuruh siswa untuk membuat kelompok-kelompok kecil 2. Guru menyuruh siswa/mahasiswa secara bergantain menjelaskan apa yang dipahami kepada kelompoknya 3. Guru/dosen memberikan kesempatan kepada siswa/mahasiswa lainnya untuk memberikan tanggapan dan masukan terhadap penjelasan temannya 4. Guru/dosen menyuruh siswa/mahasiswa untuk mendiskusikan apa yang belum dimengerti mengenai materi pembelajaran yang sedang dipelajari 5. Guru/dosen menyuruh salah satu anggota kelompok untuk menyimpulkan hasil diskusi kelompoknya dan menyampaikannya ke depan kelas
Applying	<ol style="list-style-type: none"> 2. Guru/dosen memeberikan latihan-latihan kepada siswa/mahasiswa untuk menerapkan apa yang sudah dipahami dalam bentuk produk/hasil karya (monologue/dialogue, produk misalnya: kalimat, paragraph, pidato, percakapan, komperensi,

Fase	Aktifitas
	<p>paragraph, text, gambar, desain, konsep, benda, dll)</p> <p>3. Guru/dosen memberikan kesempatan kepada siswa/mahasiswa untuk mempresetasikan atau mendemonstrasikan hasil karyanya</p> <p>4. Guru/dosen memberikan kesempatan kepada siswa/mahasiswa untuk bertanya tentang presentasi temanya</p> <p>5. Guru/dosen memberikan kesempatan kepada siswa/mahasiswa lainnya untuk memberi penjelasan tambahan</p> <p>6. Guru/dosen memberikan penekanan dan penejelasan tambahan untuk melengkapi penjelasan-penjelasan siswa/mahasiswa</p>

4.3 Implementasi model pembelajaran BETA pada *E-Learning*.

Pada penelitian ini, Model BETA juga dibangun pada sebuah *E-Learning*. Pembuatan *E-Learning* BETA bertujuan untuk memudahkan guru dan siswa melaksanakan pembelajaran. Dalam hal ini pembelajaran dengan model BETA bisa dilaksanakan secara daring dan luring. Pada penelitian ini, Model BETA juga dibangun dan diterapkan pada sebuah *learning management system* (LMS) atau dikenali juga sebagai *electronic learning* (E-Learning). Pembuatan E-Learning BETA bertujuan untuk memudahkan guru dan siswa melaksanakan pembelajaran. Dalam hal ini, pembelajaran dengan model BETA dapat dilaksanakan secara dalam jaringan (daring) atau *on-line* dan luar jaringan (luring) atau *off-line*.

E-Learning BETA dikembangkan dengan berbasiskan LMS Moodle yang telah berpengalaman lebih dari 2 dekade membangun aplikasi pengajaran dan pembelajaran daring. Aplikasi tersebut selain aman, tangguh, handal, dan terintegrasi, ia merupakan platform E-Learning yang dirancang untuk memenuhi kaidah-kaidah standar pedagogi dan pengalaman pengguna (*user experience*).

E-Learning BETA selanjutnya akan disusun berdasarkan model pembelajaran BETA yang meliputi unsur brainstorming, exploring, talking about, dan applying. Jadi, pada tahapan brainstorming pendidik (guru atau dosen) harus mampu mengembangkan materi-materi pembelajaran di E-Learning yang merangsang otak berpikir secara logis, spontan, dan kreatif. Sedangkan tahapan berikutnya yaitu exploring pendidik harus mampu mengembangkan apa yang telah diketahui siswa dengan mengadakan berbagai kegiatan dan memberikan penjelasan tambahan. Pada tahapan Talking about, bagaimana pendidik menyajikan materi di E-learning agar mahasiswa berkesempatan mendiskusikan apa yang telah mereka pahami. Lalu model E-Learning diakhiri dengan Applying di mana pendidik dapat merangsang siswa untuk menerapkan yang sudah dipahami dalam bentuk produk/hasil karya (monologue/dialogue, produk misalnya: kalimat, paragraph, pidato, percakapan, komperensi, paragraph, text, gambar, desain, konsep, benda, dll).

4.4 Luaran Utama

Luaran Utama dari penelitian ini adalah (1) model pembelajaran BETA, dan (2) artikel ilmiah yang telah terbit pada jurnal ilmiah Nasional Terakreditasi Sinta 2 dengan judul "*Brainstorming As an Effective Learning Method to Promote Students' Critical Thinking Skills*". Model pembelajaran yang dirancang dapat dijadikan model dalam melaksanakan pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreativitas siswa. Model pembelajaran ini juga dapat diintegrasikan dalam mata kuliah yang diperoleh mahasiswa selama mengikuti kegiatan MBKM dimana mahasiswa mendapatkan pengakuan 20 SKS. Tabel 4.1 adalah rancangan rencana pembelajaran MBKM yang disusun dalam penelitian ini.

4.5 Luaran Tambahan

Luaran tambahan dari penelitian ini adalah Buku panduan ber-ISBN, HKI, sistem manajemen pembelajaran atau *E-Learning*, dan sebuah video reportase penelitian. Buku yang diterbitkan akan dijadikan panduan untuk melaksanakan pembelajaran secara langsung dan virtual untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreativitas siswa. Model pembelajaran dan buku yang dihasilkan akan didaftarkan sebagai hak kekayaan intelektual (HKI). *E-Learning* juga akan dibangun sebagai implementasi model pembelajaran BETA melalui daring agar dapat dilaksanakan dengan terstruktur, efektif dan sistematis.

BAB 5 EVALUASI PELAKSANAAN RISET

Pada bagian ini dipaparkan mengenai evaluasi kegiatan dan pelaksanaan riset pengembangan model pembelajaran BETA. Penelitian ini berlangsung selama satu tahun di SMA Widiatmika Jimbaran. Penelitian diawali dengan melakukan observasi. Pada saat awal penelitian dilakukan di masa pandemic Covid-19. Hal ini tentu saja menjadi tantangan bagi Tim periset mengingat keterbatasan tatap muka yang dapat dilaksanakan. Namun berkat adanya koordinasi yang baik dengan kepala sekolah, maka penelitian dapat berjalan dengan baik dan lancar serta dapat diselesaikan sesuai dengan waktu yang dijadwalkan.

Penelitian pengembangan model pembelajaran BETA ini dilakukan untuk mengembangkan sebuah model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Penelitian telah berjalan sebagaimana mestinya, namun ada beberapa hal yang perlu dievaluasi yaitu, penerapan model BETA yang perlu dilaksanakan secara konsisten untuk mendapatkan hasil pembelajaran dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

BAB 6 CAPAIAN INDIKATOR KINERJA RISET

Pada BAB ini dibahas mengenai capaian Indikator kinerja riset. Ada beberapa luaran yang dicapai dalam penelitian ini. Berikut merupakan capaian indikator kinerja riset keilmuan pengembangan model pembelajaran BETA.

1. Seluruh rangkaian kegiatan penelitian dapat menghasilkan Luaran Wajib berupa rancangan mata kuliah MBKM baik yang dikonversi dari mata kuliah sebelumnya maupun mata kuliah yang dapat dikembangkan dari hasil penelitian ini. Berikut merupakan rancangan mata kuliah MBKM.

Tabel 6.1. Rancangan mata kuliah yang dikonversi dari mata kuliah yang ada

MATA KULIAH PENDIDIKAN BAHASA INGGRIS	SKS	MATA KULIAH PENDIDIKAN SEJARAH	SKS
Assessing Young Learners	2	Sejarah Australia & Oceania	2
Micro Teaching	3	MicroTeaching	3
Research Statistics	2	Kapita Selektta Sejarah Indonesia	2
Research Methods in English Language Teaching	2	Evaluasi Pendidikan Sejarah	2
English for Hotel	2	Kapita Selektta Sejarah Dunia	2
Translation	2	PLP 2	4
English for Guiding Tour and Travel	2	Sejarah Pariwisata	2
Interpretation	2	Sejarah Sosial	2
BIPA	2	Seminar Pendidikan Sejarah	2
Seminar on Bachelor Thesis Proposal	4		
Internship in English Language Teaching	4		
TOTAL	27		21

Tabel 6.2 Rancangan mata kuliah baru MBKM

PENDIDIKAN BAHASA INGGRIS	SKS	PENDIDIKAN SEJARAH	SKS
English for Young Learners Material Development	3	Pembelajaran IPS Terpadu	3
ESP Course Design	4	Perencanaan Pembelajaran Sejarah	4
Online based Assessment Technique	3	Teknik Penilaian Berbasis Online	3
Online Learning Concept and Strategy	3	Konsep dan Strategi Pembelajaran Online	3

PENDIDIKAN BAHASA INGGRIS	SKS	PENDIDIKAN SEJARAH	SKS
Critical Thinking in Learning Design	3	Desain Pembelajaran Berpikir Kritis	3
		Strategi dan Inovasi Pembelajaran Sejarah	3
TOTAL	16		19

2. Dihasilkannya model pembelajaran BETA (*Brainstorming, Exploring, Talking about, Applying*). Model pembelajaran merupakan model yang inovatif dan dapat meningkatkan berpikir kritis dan kreativitas siswa. Model yang dihasilkan dapat dilaksanakan dalam kelas untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Model ini telah diimplementasikan oleh guru-guru di SMA Widiatmika Jimbaran. Model ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.
3. Artikel ilmiah yang terbit pada jurnal Nasional terakreditasi Sinta 2 pada waktu yang ditentukan. Artikel tersebut berjudul “*Brainstorming As an Effective Learning Method to Promote Students’ Critical Thinking Skills*” pada Jurnal Pendidikan Progresif. DOI: 10.23960/jpp.v12.i2.202243 ([Link Dokumen Jurnal](#))
4. Terbitnya buku referensi dengan judul ”Penerapan Model BETA dalam Pembelajaran” dengan no. ISBN 978-623-492-188-5.
5. Terdaftarnya model pembelajaran BETA pada HaKI dengan nomor dan tanggal permohonan EC00202267475, 22 September 2022.
6. Terbangunnya aplikasi *E-Learning*. Aplikasi e-Learning untuk Model Pembelajaran BETA di alamat URL: <http://mandiri-belajar.my.id>
7. Terpublikasikannya sebuah Video reportase kegiatan penelitian pengembangan model pembelajaran BETA yang dapat disimak pada link berikut https://drive.google.com/file/d/10aONMyFvis49uYP1A1qF9EO_NPkUI21-/view?usp=share_link

BAB 7 KONTRIBUSI MITRA

Dalam penelitian ini mitra penelitian memberikan kontribusi yang cukup besar terhadap pelaksanaan penelitian yang dilakukan. SMA Widiatmika sebagai mitra memberikan kontribusi sarana prasarana berupa ruangan untuk melakukan kegiatan sosialisasi penelitian riset keilmuan, sosialisasi pengembangan model pembelajaran BETA yang dilakukan, sebanyak 7 ruang kelas untuk implementasi model BETA, ruang pertemuan dengan tim periset serta laboratorium komputer pada saat implementasi model pembelajaran BETA melalui *E-Learning*. Kontribusi lain yang dilakukan adalah kesediaan kepala sekolah dalam menentukan jadwal pelaksanaan kegiatan dengan berkoordinasi dengan tim periset yang disesuaikan dengan kondisi dan situasi di sekolah. Kepala sekolah dalam hal ini juga sangat berperan dalam memantau perkembangan guru-guru dalam mengimplementasikan model BETA dalam pembelajaran di kelas. Ikut membimbing guru dalam menyiapkan rencana pembelajaran serta materi yang digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran.

Semua guru-guru yang mengajar di SMA Widiatmika juga berkontribusi yang sangat baik dalam penelitian ini, baik dari proses awal penelitian, pengembangan model dan pelaksanaan model di kelas. Guru berpartisipasi dalam memberikan informasi terkait penerapan model pembelajaran, kendala yang dihadapi selama penerapan model serta manfaat dari model yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Guru berperan sangat aktif dalam kegiatan riset ini. Mereka sangat kolaboratif dalam menyiapkan rencana pembelajaran dan materi yang diimplementasikan di kelas sesuai dengan tahapan - tahapan model pembelajaran BETA. Kontribusi yang diberikan mitra dalam hal ini sangat penting dalam tercapainya tujuan pelaksanaan riset keilmuan yang dilakukan.

BAB 8 KESIMPULAN

8.1 Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang disajikan pada bab VI maka dapat dinyatakan bahwa model pembelajaran yang dapat memacu proses berpikir kritis peserta didik sangat baik dilaksanakan di dalam kelas. Peserta didik ikut serta secara aktif untuk berpartisipasi dalam pembelajaran yang berlangsung. Mahasiswa dapat lebih kritis dan kreatif di dalam mengungkapkan ide-ide yang dimilikinya serta mampu mengembangkan potensi yang dimiliki. Hal ini sejalan dengan taksonomi Bloom bahwa siswa diharapkan tidak hanya memiliki pengetahuan, memahami pengetahuan tersebut, dapat menganalisis pengetahuan yang dimilikinya, namun siswa juga diharapkan mampu memiliki pikiran yang kritis dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran. Untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif maka model pembelajaran BETA merupakan model pembelajaran yang dikembangkan untuk menyesuaikan kebutuhan pembelajaran.

Model pembelajaran ini terdiri dari beberapa tahapan kegiatan, yaitu tahap pendahuluan, inti dan penutup. Pada tahap penutup terdapat empat tahapan kegiatan yang saling berkaitan sehingga dapat menciptakan cara berpikir kritis dan kreatif peserta didik. Keempat tahapan tersebut adalah (*Brainstorming, Exploring, Talking about, Applying*) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreativitas siswa. Keempat tahapan pembelajaran tersebut dilaksanakan dengan baik dan sesuai dengan tahapan-tahapan pembelajaran, maka tujuan pembelajaran akan tercapai. Meskipun pembelajaran dilakukan secara daring, namun konsep model pembelajaran BETA yang dituangkan dalam E-Learning dapat diimplementasikan dengan baik di kelas. Oleh karena itu model pembelajaran BETA dapat diimplementasikan pada pembelajaran luring dan daring dengan baik.

8.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dan simpulan yang dipaparkan di atas, maka terdapat beberapa saran yang bisa disampaikan dalam laporan ini, diantaranya adalah saran yang ditujukan kepada pendidik, institusi pendidikan, dan peneliti lainnya.

1. Untuk pendidik, disarankan agar hasil penelitian ini menjadi dasar bahwa pembelajaran tidak hanya menekankan siswa untuk mengetahui apa yang dipelajari, namun mampu menganalisis materi pembelajaran yang dipelajari serta kreatif dalam menciptakan atau menghasilkan sesuatu dalam proses pembelajaran. Pendidik diharapkan mampu mengimplementasikan model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif peserta didiknya.
2. Institusi pendidikan diharapkan dapat menyelenggarakan kegiatan-kegiatan yang dapat mengembangkan sikap dan profesionalisme guru dalam melaksanakan pembelajaran. Kegiatan berupa workshop atau seminar terkait pelaksanaan model-model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif peserta didiknya.
3. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai referensi dalam melaksanakan penelitian terkait efektivitas model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

1. Paul, R. & Elder, L. *Critical thinking: tools for taking charge of your learning and your life*. Pearson/Prentice Hall; 2008.
2. Carborgim, Bertacchini, and Mendonça. *Teaching Critical Thinking Skills Trough Problem Based Learning*. *Texto Context o Enferm*. 2017; 26(4): e1180017.
3. Ida, Mantra N, Maba W, Ayu I, Sri M. *Professional Competence of Elementary School Teachers in Implementing the Process Standard of Teaching*. 2017;950–5.
4. Syahrin A, Dawud, Suwignyo H, Priyatni ET. *Creative thinking patterns in student's scientific works*. *Eurasian J Educ Res*. 2019;2019(81):21–36.
5. Malik A, Nuraeni Y, Samsudin A, Sutarno S. *Creative Thinking Skills of Students on Harmonic Vibration using Model Student Facilitator and Explaining (SFAE)*. *J Ilm Pendidik Fis Al-Biruni*. 2019;8(1):77–88.
6. Fitria Y, Hasanah FN, Gistituati N. *Critical Thinking Skills of Prospective Elementary School Teachers in Integrated Science-Mathematics Lectures*. *J Educ Learn*. 2018;12(4):597–603.
7. Changwong K, Sukkamart A, Sisan B. *Critical thinking skill development: Analysis of a new learning management model for Thai high schools*. *J Int Stud*. 2018;11(2):37–48.
8. Maba W, Dwi N. *Innovative Learning Practices To Empower Rural Communities : a Case Study of a Balinese Non-Formal*. :209–18.
9. Rudibyani RB. *Improving Students' Creative Thinking Ability Through Problem Based Learning Models on Stoichiometric Materials*. *J Phys Conf Ser*. 2019;1155(1).
10. Siburian J, Corebima AD, Ibrohim, Saptasari M. *The correlation between critical and creative thinking skills on cognitive learning results*. *Eurasian J Educ Res*. 2019;2019(81):99–114.
11. Mantra IBN, Astawa IN, Widiastuti IAMS. *Integrating Innovative Experiential Learning in Cyclic Teaching Sessions of English Speaking Classes*. *SOSHUM J Sos dan Hum*. 2018;8(2):185–90.
12. Borodina T, Sibgatullina A, Gizatullina A. *Developing creative thinking in future teachers as a topical issue of higher education*. *J Soc Stud Educ Res*. 2019;10(4):226–45.
13. Kartika Y, Wahyuni R, Sinaga B, Rajagukguk J. *Improving Math Creative Thinking Ability by using Math Adventure Educational Game as an Interactive Media*. *J Phys Conf Ser*. 2019;1179(1).
14. Tarbiyah F, Iain K. *Efektivitas Model Pembelajaran Brainstorming Dalam Effectiveness of Brainstorming Learning Model in Improving Students ' Mathematics Learning Outcomes*. 2020;2(1):54–64.
15. Yuliani W, Bharati DAL, Warsono. *The Effectiveness of Brainstorming and Mind Mapping to Teach Writing Narrative Text for Students with Extrovert and Introvert Personalities*. *English Educ J*. 2019;9(4):459–66.
16. Malkawi NAM, Smadi M. *The Effectiveness of Using Brainstorming Strategy in the Development of Academic Achievement of Sixth Grade Students in English Grammar at Public Schools in Jordan*. *Int Educ Stud*. 2018;11(3):92.
17. Astawa, I. N., Mantra, I. B. N. and Widiastuti, I. A. M. S. (2018) 'Communicative English Language Test: A Prospective Measuring Device For Tourism Practitioners 'Employability'', in *PROCEEDING The 9th International Conference of Rural*

- Research and Planning Group (IC-RRPG). Denpasar: Universitas Mahasaraswati (UNMAS) Denpasar, pp. 219–230. Available at: <https://e-journal.unmas.ac.id/index.php/IC-RRPG/article/view/251>.
18. Mantra, I. B. N., Astawa, I. N. and Widiastuti, I. A. M. S. (2018) ‘Integrating Innovative Experiential Learning in Cyclic Teaching Sessions of English Speaking Classes’, *SOSHUM : Jurnal Sosial dan Humaniora*. Denpasar, Indonesia: Politeknik Negeri Bali (PNB), 8(2), pp. 185–190. doi: 10.31940/soshum.v8i2.992.
 19. Widiastuti, I.A.M.S., Murtini, W. N.M., dan Krismayani, N. W. (2021) Pengembangan Model Pembelajaran CINTA untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikatif Siswa
 20. Widiastuti, I. A. M. S. (2018) ‘EFL Teachers’ Beliefs and Practices of Formative Assessment to Promote Active Learning’, *Asian EFL Journal* 20(5), pp. 96–112. Available at: <https://www.asian-efl-journal.com/monthly-editions-new/2018-teaching-articles/volume-20-issue-5-2018/>

Direktorat Sumber Daya
Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset dan Teknologi
Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi

lpdp
Lembaga Pengelola Dana Pendidikan

LAPORAN AKHIR RISET KEILMUAN

Model Pembelajaran Inovasi Brainstorming, Exploring, Talking About, Applying (BETA) untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Kreativitas Siswa Berbasis E-Learning

Desember 2022



Kampus Merdeka

lpdp

Latar Belakang

- Berpikir kritis adalah proses disiplin intelektual untuk secara aktif dan terampil membuat konsep, menerapkan, menganalisis, mensintesis, atau mengevaluasi informasi yang dikumpulkan melalui observasi, pengalaman, refleksi, penalaran, atau komunikasi, sebagai panduan untuk keyakinan dan Tindakan.
- Berpikir kritis dapat digambarkan sebagai kemampuan untuk terlibat dalam pemikiran reflektif dan mandiri.
- Guru menghadapi tantangan yang lebih kompleks dan sulit karena adanya tuntutan pendidikan baik kualitas, standar proses, dan hasil belajar mengajar yang lebih tinggi.
- Oleh karena itu, seorang guru profesional saat ini harus memiliki kompetensi yang luas dan berkualitas, seperti mengajar dan mengelola kelas secara efektif; membangun, mengembangkan, dan mengelola pembelajaran.
- Penelitian ini dilakukan untuk mengadopsi kondisi-kondisi tersebut agar pelaksanaan pembelajaran siswa dapat berjalan secara efektif sehingga mampu menyesuaikan perkembangan teknologi dan kondisi saat ini.
- Penelitian bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran *Brainstorming, Exploring, Talking about, Applying* (BETA) yang efektif untuk setiap proses pembelajaran daring dan luring serta perpaduan keduanya.

Kampus Merdeka

lpdp

Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

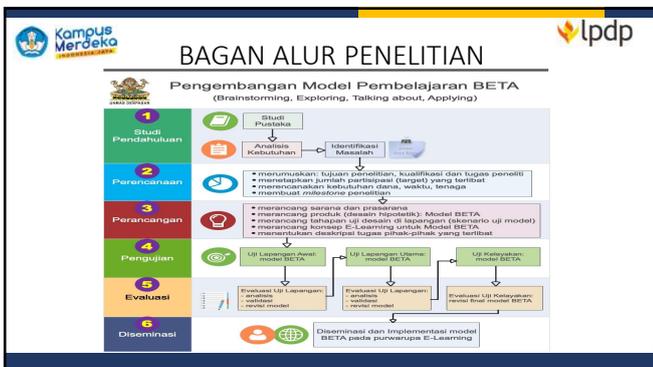
- Mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi siswa.
- Memahami prinsip pembelajaran model integrasi luring dan daring BETA.
- Menghasilkan rancangan model pembelajaran BETA
- Menguji efektivitas model pembelajaran BETA.
- Mengimplementasikan model pembelajaran BETA pada *E-Learning*.

Kampus Merdeka

lpdp

METODOLOGI RISET

- Desain Penelitian**
 - Studi Pendahuluan (*Research and Information Collecting*)
 - Merencanakan Penelitian (*Planning*)
 - Pengembangan Desain (*Develop Preliminary of Product*)
 - Uji Lapangan Awal (*Preliminary Field Testing*)
 - Revisi Hasil Uji Lapangan Terbatas (*Main Product Revision*)
 - Uji Lapangan Utama (*Main Field Test*)
 - Revisi Hasil Uji Lapangan Lebih Luas (*Operational Product Revision*)
 - Revisi Final Hasil Uji Keahlian (*Final Product Revision*)
 - Diseminasi dan Implementasi Produk Akhir (*Dissemination and Implementation*)
- Lokasi dan Waktu Penelitian**
SMA Widatmika _1 Januari-30 November 2022)
- Teknik Pengumpulan Data**
- Teknik Analisis Data**



Kampus Merdeka

lpdp

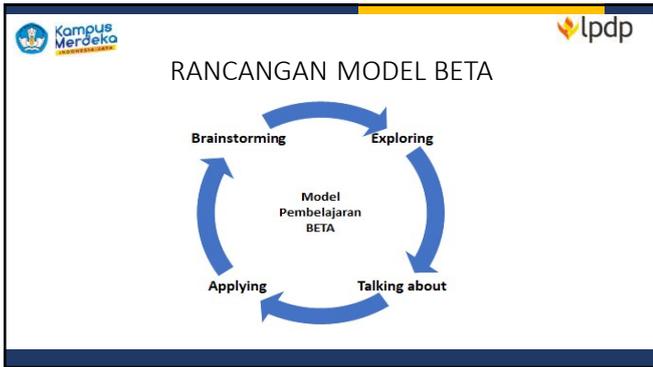
BAB 4.PELAKSANAAN KEGIATAN RISET

Permasalahan yang dihadapi ketika pembelajaran Luring

- Mahasiswa mampu melaksanakan pembelajaran dengan baik (7,5%)
- Perhatian tugas cukup sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran yang dilakukan (9,5%)
- Teknik dan metode pembelajaran yang digunakan mendukung kegiatan belajar mengajar (6,5%)
- Durasi waktu pembelajaran luring sesuai dengan alokasi waktu pembelajaran dan kebutuhan mahasiswa (12%)

Permasalahan yang dihadapi ketika pembelajaran Daring

- Tugas yang diberikan memberatkan siswa (89,5%)
- Perhatian tugas melebihi tugas pada saat pembelajaran luring (90,5%)
- Pembelajaran online kurang efektif dibandingkan pembelajaran offline (87%)



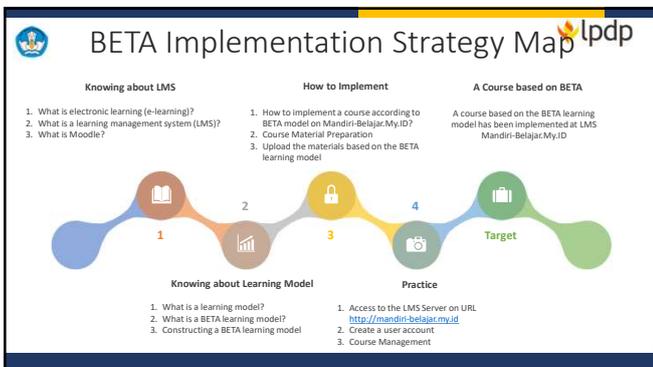
Fase	Aktifitas
Brainstroming	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru/dosen bertanya kepada siswa/mahasiswa apa yang telah diketahui tentang topik yang sedang dipelajari 2. Guru/dosen memberikan kesempatan kepada semua siswa/mahasiswa untuk mengungkapkan apa yang sudah mereka pahami tentang topik yang sedang dipelajari 3. Guru/dosen memberikan kesempatan kepada siswa/mahasiswa untuk bertanya tentang topik yang sedang dipelajari 4. Guru/dosen memberikan kepada siswa/mahasiswa lainnya untuk menjawab pertanyaan temannya 5. Guru/dosen memberikan penekanan dan penegasan terhadap jawaban-jawaban siswa/mahasiswa
Exploring	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru/dosen menjelaskan materi pelajaran dengan secara lebih detail 2. Guru/dosen memberikan siswa/mahasiswa kesempatan untuk bertanya tentang materi yang dijelaskan 3. Guru/dosen memberikan siswa/mahasiswa lainnya untuk menjawab pertanyaan temannya 4. Guru/dosen memberikan penjelasan tambahan terhadap jawaban-jawaban siswa/mahasiswa 5. Guru/dosen memberikan latihan-latihan untuk mengembangkan pemahaman siswa/mahasiswa
Talking about	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru/dosen menyuruh siswa untuk membuat kelompok-kelompok kecil 2. Guru menyuruh siswa/mahasiswa secara bergantian menjelaskan apa yang dipahami kepada kelompoknya 3. Guru/dosen memberikan kesempatan kepada siswa/mahasiswa lainnya untuk memberikan tanggapan dan masukan terhadap penjelasan temannya 4. Guru/dosen menyuruh siswa/mahasiswa untuk mendiskusikan apa yang belum dimengerti mengenai materi pembelajaran yang sedang dipelajari 5. Guru/dosen menyuruh salah satu anggota kelompok untuk menyimpulkan hasil diskusi kelompoknya dan menyampulkannya ke depan kelas
Applying	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru/dosen memberikan latihan-latihan kepada siswa/mahasiswa untuk menerapkan apa yang sudah dipahami dalam bentuk produk/hasil karya (monologue/dialogue, produk misalnya: kalimat, paragraf, pidato, percakapan, komposisi, paragraf, text, gambar, desain, kompos, benda, dll) 2. Guru/dosen memberikan kesempatan kepada siswa/mahasiswa untuk mempresentasikan atau mendemonstrasikan hasil karyanya 3. Guru/dosen memberikan kesempatan kepada siswa/mahasiswa untuk bertanya tentang presentasi temanya 4. Guru/dosen memberikan kesempatan kepada siswa/mahasiswa lainnya untuk memberi penjelasan tambahan 5. Guru/dosen memberikan penekanan dan penegasan tambahan untuk melengkapi penjelasan-penjelasan siswa/mahasiswa

Implementasi BETA pada LMS

“Mandiri Belajar, Belajar Mandiri, Menjadi Mandiri” dalam Model Pembelajaran BETA

Agenda

- 01 What is Learning Management System?**
 - What is electronic learning (e-learning)?
 - What is a learning management system (LMS)?
 - What is Moodle?
- 02 What is BETA Learning Model?**
 - What is a learning model?
 - What is BETA learning model?
 - Constructing a BETA model?
- 03 Implementation of BETA to LMS Mandiri-Belajar.My.ID**
 - How to implement a course according to BETA learning model on Mandiri-Belajar.My.ID?
 - Course Material Preparation
 - Upload the materials based on the BETA learning model
- 04 Practice**
 - Access to the LMS Server on URL <http://mandiri-belajar.my.id>
 - Create a user account
 - Course Management



Knowing about LMS

- What is electronic learning (e-learning)?
- What is a learning management system (LMS)?
- What is Moodle?

Learning Pembelajaran



- Definisi**
Belajar adalah proses memperoleh pengalaman (experience), pengetahuan (knowledge), perilaku (behavior), atau keterampilan (skills) baru. **1**
- Waktu**
Sejak lahir, sepanjang waktu **2**
- Manfaat**
membawa perubahan dalam perilaku yang ada dari seorang individu. **3**
- Mode Pembelajaran**
Classroom (Luring) dan Online (Daring) **4**

Terminology

Old Fashion (Past + Now)

- Traditional Learning
- Classroom Learning
- Face to face Learning

New Fashion (Now + Future)

- Online Learning
- Electronic Learning (e-Learning)
- Digital Learning
- Distance Learning
- Remote Learning
- Mobile Learning (m-Learning)

Tatap Muka

Tatap Maya



Definition

ONLINE LEARNING vs **CLASSROOM LEARNING**

traditional learning
Sistem pembelajaran yang dilaksanakan pada suatu tempat atau lokasi, biasanya sebuah ruang kelas (classroom) melalui tatap muka langsung (face-to-face).

classroom learning
Sistem pembelajaran yang bersumber pada media digital yang dapat berupa buku digital atau media daring di internet.

Semua sistem pembelajaran ini umumnya diselenggarakan secara offline (luar jaringan, luring) = **offline learning**.

face to face learning
Sistem pembelajaran yang diberikan secara langsung, baik dalam pengaturan individu (satu lawan satu, face-to-face) atau kelompok.



Definition

ONLINE LEARNING vs **CLASSROOM LEARNING**

e-learning
Sistem pembelajaran yang menggunakan media elektronik, biasanya melalui internet.

digital learning
Sistem pembelajaran yang bersumber pada media digital yang dapat berupa buku digital atau media daring di internet.

remote learning
Sistem pendidikan di mana siswa belajar di rumah dan berkomunikasi dengan guru mereka melalui internet.

distance learning
Sistem pendidikan di mana orang belajar di rumah dengan bantuan situs internet khusus dan mengirimkan hasil pekerjaannya via pos atau email ke guru atau dosen mereka.

m-learning
Sistem pembelajaran yang menggunakan perangkat mobile (bergerak) seperti handphone, komputer kecil yang dapat dibawa-bawa, tablet dan lainnya sehingga orang dapat belajar di mana dan kapan saja.

Semua sistem pembelajaran ini umumnya diselenggarakan secara online (dalam jaringan, daring) = **online learning**.



Nowadays in the Covid-19 Pandemic

Pandemi Covid-19 telah membuat guru dan siswa di seluruh dunia terbiasa dengan **Online Learning (Pembelajaran Daring)**:

- Digital Learning ✓
- Remote Learning ✓
- Distance Learning ✓
- Electronic Learning ✓
- Mobile Learning ✓



B279. Model on LMS

Which is the better?

Traditional Learning vs. Online Learning

Pembelajaran Tradisional

- Tatap Muka
- Dilakukan melalui luring
- Terjadwal waktu dan tempat
- Kecepatan belajar yang dipaksakan
- Belajar bersama teman-temannya
- Memungkinkan belajar dari dan dengan teman lainnya
- Sumber informasi utama adalah konten digital (daring)
- Interaksi terbatas, baik dengan teman dan guru

Pembelajaran Daring

- Tatap Maya
- Dilakukan melalui daring
- Kapan dan di mana saja
- Kecepatan belajar fleksibel
- Belajar sendiri
- Mendukung pembelajaran mandiri
- Sumber informasi utama adalah guru
- Interaksi lebih leluasa baik dengan guru dan teman



Which is the better?

Traditional Learning vs. Online Learning

lpdp

Bagaimana dengan:

1. Tingkat Partisipasi (*Participation rates*)?
2. Biaya penyelenggaraan (*Cost*)?
3. Efektivitas (*Effectiveness*)?

How about Flipped Learning dan Blended Learning?



Flipped vs. Blended Learning

lpdp

metode pembelajaran di mana siswa mempelajari materi baru di rumah, misalnya dengan video melalui internet, kemudian mendiskusikan dan mempraktikkannya dengan guru di kelas, bukan metode biasa di mana guru menyajikan materi baru di sekolah dan siswa berlatih di rumah.

Blended Learning



Sumber: <https://www.researchgate.net/publication/352109244/figure/fig/1/figure-fig1/352109244-1.png>

The Flipped Classroom



Sumber: https://id.wikiwand.com/en/Flipped_classroom

Blended Learning

cara mempelajari subjek yang menggabungkan pengajaran di kelas dengan penggunaan teknologi yang berbeda, termasuk belajar melalui internet

Which is the better?

lpdp

Metode pembelajaran mana yang tepat untuk siswa kita?

Ada banyak faktor yang dapat dipertimbangkan:

1. Anggaran
2. Topik pembelajaran:
 - Apakah berbasis praktis atau pengetahuan?
3. Capaian pembelajaran:
 - Apakah ingin meningkatkan keterampilan siswa atau menjaga agar siswa mendapatkan ilmu terkini?
4. Waktu (lama dan jadwal) pembelajaran
5. Motivasi pembelajaran bagi siswa
6. ICT literacy / "Melek TIK": Manusia dan Teknologi



Learning Management System (LMS)

lpdp

Aplikasi perangkat lunak yang umumnya menggunakan teknologi berbasis web yang digunakan untuk merencanakan, melaksanakan dan menilai proses pembelajaran tertentu. Ini digunakan untuk praktik eLearning.



KEY FEATURES

- Cloud-based LMS
- Content Management System (CMS)
- Course Creation & Approval
- Live Streaming Telecasts
- Rating, Feedbacks and Discussion Forums
- Training Assignments and Approvals
- User Roles & Management
- Single Sign-On
- Multi-platform and Multi-Device Support
- Analytics & Reporting
- Employee Assessments

LMS terdiri dari 2 elemen, yaitu:

lpdp

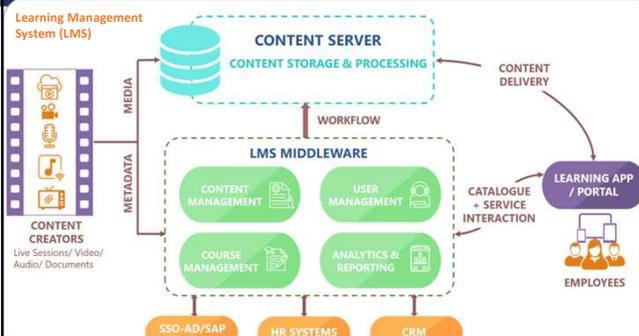
Server
menjalankan fungsionalitas dasar

Antarmuka pengguna
dioperasikan oleh pendidik (guru, dosen), anak didik (siswa, mahasiswa), dan administrator.



Learning Management System (LMS)

Learning Management System (LMS)



CONTENT SERVER
CONTENT STORAGE & PROCESSING

LMS MIDDLEWARE

- CONTENT MANAGEMENT
- COURSE MANAGEMENT
- USER MANAGEMENT
- ANALYTICS & REPORTING

CONTENT CREATORS
Live Sessions/ Video/ Audio/ Documents

CONTENT DELIVERY

LEARNING APP / PORTAL

EMPLOYEES

SSO-AD/SAP ERP, **HR SYSTEMS**, **CRM**

Sumber: <https://pic.com/innovation/accelerator/corporate-learning-management-system-clms>

The Best Learning Management Systems (2022 Update)

5 Top **Open Source** LMS



- Moodle LMS**
Moodle is widely known among open source LMS solutions. Most importantly, it's entirely free of any charge and it comes with a mobile application as well.
- Chamilo**
An open source LMS that is here to improve access to online training, backed up by the Chamilo Association, which aims to promote the software, maintain a clear communication channel, and build a network of service providers and software contributors.
- Open edX**
The Open edX is a tool empowering learners to access online course content, including videos and textbooks, plus checking their progress in the online training course.
- Totara Learn**
Totara Learn meets all the requirements related to your employees' roles, training needs and objectives through the effective delivery of individual learning plans.
- Canvas**
An open-source LMS that is free for instructors. It makes teaching and learning easier in terms of implementation, adoption, customer support.

The Best Learning Management Systems (2022 Update)

5 Top **Open Source** LMS

Moodle is widely used LMS including Kemendikbudristek, IPB, UPN VJ, and many other campuses



- Chamilo**
An open source LMS that is here to improve access to online training, backed up by the Chamilo Association, which aims to promote the software, maintain a clear communication channel, and build a network of service providers and software contributors.
- Open edX**
The Open edX is a tool empowering learners to access online course content, including videos and textbooks, plus checking their progress in the online training course.
- Totara Learn**
Totara Learn meets all the requirements related to your employees' roles, training needs and objectives through the effective delivery of individual learning plans.
- Canvas**
An open-source LMS that is free for instructors. It makes teaching and learning easier in terms of implementation, adoption, customer support.

Moodle (<https://moodle.org>)

- Platform pembelajaran *open-source* yang dirancang untuk memberikan kepada pendidik (guru atau dosen), administrator, dan pelajar (siswa, mahasiswa) dengan satu sistem yang handal (*robust*), aman, dan terintegrasi untuk menciptakan lingkungan belajar yang diinginkan (*personalised learning environments*).
- Fitur:
 - Administration, creation, tracking, reporting, and delivery of online education courses
 - Collaborative tools and activities
 - All-in-one calendar
 - File management
 - Track progress
 - Course Development and Management
 - Secure authentication and mass enrolment
- Untuk fitur rinci lainnya dapat dilihat di alamat URL: <https://docs.moodle.org/400/en/Features>

Moodle: Mobile supports

Mobile Features

Full support for Resources:
Browse, Download, Offline

Book, File, Folder, IMSCP, Label, Page, URL

Full support for Activities:
Browse, Submit

Chat, External Tool

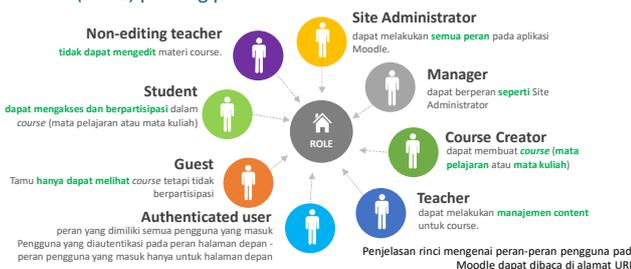
Browse, Submit, Download, Offline

Assignment, Choice, Database, Feedback, Forum, Glossary, H5P, Lesson, Quiz, SCORM, Survey, Wiki, Workshop

Other features	Browse	Submit	Offline
Grades	✓		
Notes	✓	✓	✓
Messages	✓	✓	✓
Completion	✓	✓	✓
Competencies	✓		
Badges	✓		
Blogs	✓		
Ratings	✓	✓	✓
Comments	✓	✓	✓

Who can use LMS Moodle?

Peran (ROLE) penting pada Moodle



- Non-editing teacher**
tidak dapat mengedit materi course.
- Student**
dapat mengakses dan berpartisipasi dalam course (mata pelajaran atau mata kuliah)
- Guest**
Tamu hanya dapat melihat course tetapi tidak berpartisipasi
- Authenticated user**
peran yang dimiliki semua pengguna yang masuk Pengguna yang diautentikasi pada peran halaman depan - peran pengguna yang masuk hanya untuk halaman depan
- Site Administrator**
dapat melakukan semua peran pada aplikasi Moodle.
- Manager**
dapat berperan seperti Site Administrator
- Course Creator**
dapat membuat course (mata pelajaran atau mata kuliah)
- Teacher**
dapat melakukan manajemen content untuk course.

Penjelasan rinci mengenai peran-peran pengguna pada Moodle dapat dibaca di alamat URL: <https://docs.moodle.org/400/en/Features>

What is Moodle used for?

- Mengakses informasi
- Meninjau, merefleksikan dan mendiskusikan informasi
- Menguji pemahaman siswa
- Mengirimkan pekerjaan siswa
- Menerima tanda dari siswa
- Berinteraksi dengan siswa lain

BETA Learning Model
as a guideline to deliver
our course to students

Simple
Creative
Innovative
Critical

B E T A
LEARNING MODEL

What is Learning Models?

Model pembelajaran (*Learning Model*) sangat penting untuk inovasi dalam pendidikan karena mereka mengkomunikasikan ide-ide baru tentang belajar dengan cara visual dan menarik

DEFINISI: LEARNING MODEL
Sebuah model konseptual yang digunakan untuk menggambarkan bagaimana pembelajaran berlangsung.

Kombinasi mekanisme dan aktivitas yang terlibat dalam memperoleh keterampilan dan pengetahuan baru, dengan tujuan mendorong dan memfasilitasi pembelajaran.

Sebuah representasi skematis dari proses pembelajaran.

Several Examples of Learning Models

1. Kolb Learning Style Model
2. VARK Learning Style Model
3. Gregorc Learning Model
4. Hermann Brain Dominance
5. 4MAT Learning Model
6. Felder-Silverman Learning Style Model
7. Honey Mumford Model

Tim Peneliti FKIP UNMAS Denpasar
Ketua: Dr. Ida Ayu Made Sri Widiastuti, S.Pd., M.Pd., M.Hum.

1. CINTA Learning Model
2. **BETA Learning Model**
3. SMART Learning Model

B E T A Learning Model

Brainstorming
sebuah metode yang bisa dilakukan untuk memecahkan berbagai masalah dan menghasilkan beragam ide baru sebanyak mungkin dengan cepat.
memiliki tujuan untuk merangsang otak berpikir secara logis, spontan, dan kreatif.

Talking about
membicarakan tentang topik bahasan.
siswa diberikan kesempatan untuk mendiskusikan apa yang telah mereka pahami

Exploring
mengembangkan apa yang telah diketahui siswa dengan mengadakan berbagai kegiatan dan memberikan penjelasan tambahan

Applying
memberikan latihan kepada siswa untuk menerapkan apa yang sudah dipahami dalam bentuk produk/hasil karya (monologue/dialogue, produk misalnya: kalimat, paragraph, pidato, percakapan, kompetensi, paragraph, text, gambar, desain, konsep, benda, dan lainnya)

How to implement BETA on LMS?

Akses ke LMS Mandiri Belajar BETA
Akses ke alamat LMS Mandiri Belajar BETA di <http://mandiri-belajar.my.id>

01 Akses ke LMS Mandiri Belajar BETA

02 Memiliki Akun LMS
Memiliki akun LMS sebagai **Course Creator** dan **Teacher**

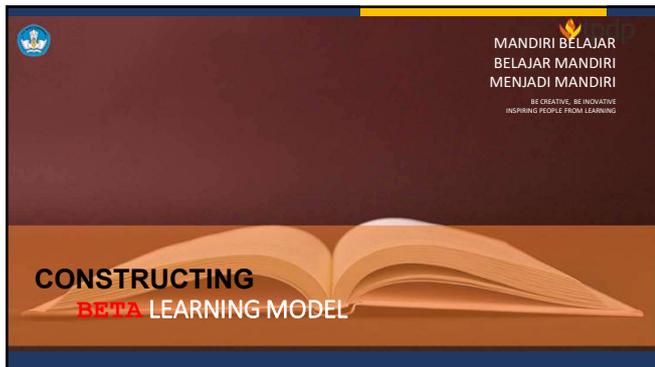
03 Persiapkan Materi Ajar
Guru membuat pelajaran (*course*) dan menyusunnya dalam topik-topik pertemuan berdasarkan model BETA

04 Manajemen Pelajaran
Guru mengimplementasikan materi pelajaran berdasarkan model BETA

Implementation of BETA Model on LMS Mandiri Belajar

1. Constructing a BETA model
2. Course Material Preparation
3. Upload the materials based on BETA model

Brainstorming
Exploring
Talking about
Apply



Constructing a BETA model ^{lmdp}

- Mengamati
- Menanya - Brainstorming
- Mengumpulkan Informasi - **Exploring**
- Mengasosiasi - **Talking About**
- Mengkomunikasi - **Applying**

BRAINSTORMING ^{lmdp}

- memiliki tujuan untuk **merangsang** otak berpikir kritis, logis, spontan, dan kreatif.
- merangsang siswa untuk mengajukan pertanyaan terkait teks deskriptif yang telah diamati
- Implementasi di LMS dapat berupa
 - Chat

EXPLORING ^{lmdp}

- memberikan kesempatan kepada siswa untuk **mengembangkan apa yang telah diketahui** siswa.
- Implementasi di LMS dapat berupa
 - Lesson

TALKING ABOUT ^{lmdp}

- siswa **membicarakan** tentang sebuah topik bahasan yang diberikan guru, misalkan "Descriptive Text".
- Guru bisa **meminta** siswa untuk **berkelompok** untuk **mendiskusikan** tentang topik yang diberikan.
- Implementasi di LMS dapat berupa
 - Forum

APPLYING ^{lmdp}

- Siswa **menerapkan pemahaman** mereka mengenai sebuah topik yang diberikan guru, misalkan "Descriptive Text (Place)" dengan menulis sebuah "Descriptive Text" sesuai dengan ketentuan/*generic structure*.
- Implementasi di LMS dapat berupa
 - Assignment
 - dapat dilakukan pengisian secara online atau mengunggah dokumen (file) dalam format Word (DOC/DOCX) atau PDF.



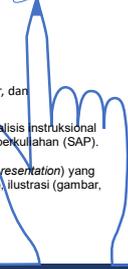
BRAINSTORMING

- Mengamati
- Menanya - **Branstorming**
- Mengumpulkan Informasi - **Exploring**
- Mengasosiasi - **Talking About**
- Mengkomunikasi - **Applying**



MANDIRI BELAJAR
BELAJAR MANDIRI
MENJADI MANDIRI
BE CREATIVE, BE INNOVATIVE
INSPIRING PEOPLE FROM LEARNING

COURSE MATERIAL PREPARATION



Kriteria Konten LMS

Kriteria konten

- 01 Bebas Plagiat**
Bahan ajar yang diunggah ke dalam LMS harus bebas dari plagiat
- 02 Materi**
Materi yang diunggah meliputi: rancangan mata pelajaran, bahan ajar, dan perangkat evaluasi.
 - Rancangan mata pelajaran meliputi deskripsi mata pelajaran, analisis instruksional (AI), garis besar program pengajaran (GBPP) dan satuan acara perkuliahan (SAP).
 - Bahan ajar minimum yang diunggah adalah handout pelajaran (*presentation*) yang dilengkapi dengan modul pelajaran (dalam format doc, docx, pdf), ilustrasi (gambar, suara, dan/atau, video), daftar istilah, dan daftar pustaka.
 - Perangkat evaluasi terdiri dari: kuis, ujian online, dan tugas.



Materi Pelajaran di LMS

Tipe Materi di LMS

- 01 Materi Statis**
tanpa interaksi dengan siswa
- 02 Materi Interaktif**
siswa dapat berinteraksi melalui:
 - tanya-jawab soal,
 - menuliskan komentar pada chat atau forum,
 - mengunggah file



Fitur LMS Mandiri Belajar

- Membuat dan menyunting matakuliah
- Mengunggah sumber daya (*Resource*)
 - Penggunaan Label
 - Menambahkan Materi Teks
 - Menambahkan Materi Halaman Web dan Gambar
 - Menambahkan Materi File PDF
 - Menambahkan Materi File Powerpoint
 - Memasukkan Materi File Animasi (Flash/swf atau gif)
 - Memasukkan materi Link ke Halaman Web lain
 - Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam menyusun bahan ajar
- Membuat aktivitas (*Activity*)
 - Memanfaatkan Forum
 - Memberikan Tugas
 - Pembuatan Quiz
 - Pembuatan chatting
 - Aktivitas lainnya



Fitur LMS Mandiri Belajar

- Administrasi dan pengelolaan pelajaran (*course*)
 - Settings
 - Assign role
 - Groups
 - Grade
 - Report
 - Files
 - Question (bank soal)
 - Assignment (uploading files to be reviewed by the teacher)
 - Choice (a single question)
 - Lesson (a conditional, branching activity)
 - Quiz (an online test)

Fitur LMS Mandiri Belajar

4. Administrasi dan pengelolaan matakuliah: QUESTION, bisa dalam bentuk:

- Calculated,
- Description,
- Essay, Matching,
- Embedded Answer,
- Multiple Choice,
- Short Answer,
- Numerical,
- Random Short-Answer Matching,
- True/False.



Choose a question type to add

QUESTIONS

- Multiple choice
- True/False
- Matching
- Short answer
- Numerical
- Essay
- Calculated
- Calculated multichoice
- Calculated simple
- Drag and drop into text

Select a question type to see its description.

Choose a question type to add

- Calculated simple
- Drag and drop into text
- Drag and drop markers
- Drag and drop onto image
- Embedded answers (Cloze)
- Random short-answer matching
- Select missing words

OTHER

- Description

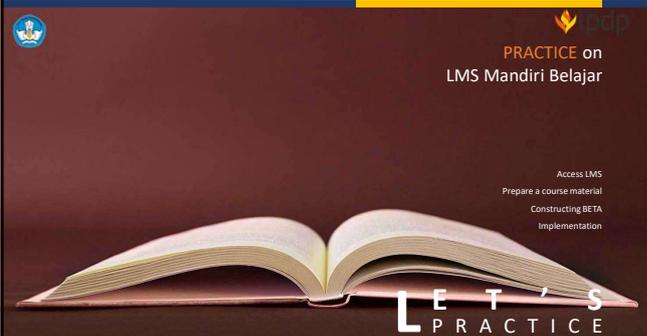
Select a question type to see its description.

Penyeragaman Format Pelajaran

1. Penyeragaman Format sebagai berikut:

- Full Name : Kode Pelajaran - Nama Pelajaran
- Short Name : Nama Singkat dari Nama Pelajaran
- Summary : Deskripsi singkat Pelajaran

2. **Enrolment key** adalah kata kunci (password) untuk siswa agar dapat mengikuti pelajaran (*course*) yang diasuh oleh guru.

PRACTICE on
LMS Mandiri Belajar

Access LMS
Prepare a course material
Constructing BETA
Implementation

LET'S
PRACTICE

Access LMS

Access ke Server di URL: <http://Mandiri-Belajar.My.ID>

Create a user account

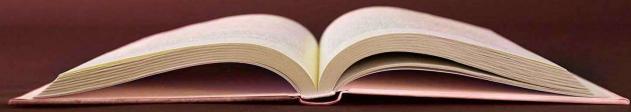
Membuat akun sebagai course creator or teacher pada LMS

Course Management

Mengelola konten pembelajaran

Create Course Content

Membuat *course* dan mengunggahnya sesuai kebutuhan BETA model



Let's start our LMS Mandiri Belajar

Pembuatan Materi Lengkap

1. mempersiapkan materi ajar setiap topik per pertemuan
2. membuat chat (*synchronous mode*) dan forum (*asynchronous mode*) untuk berinteraksi dengan siswa
3. membuat tugas daring/luring
4. membuat bank soal
5. membuat kuis daring/luring
6. membuat tes sumatif
7. melakukan penilaian terhadap tugas, kuis, dan tes daring/luring



Tahapan Penggunaan LMS lmdp

1. Pembuatan Akun Pengguna dan Perannya (Role)
 - Guru (Course Creator, Teacher)
 - Siswa (Student)
2. Pembuatan Kategori
 - Dapat tersusun sesuai kebutuhan, misalkan:
 - Fakultas → Jurusan → Prodi
 - Kelas → Rumpun Mata Pelajaran
3. Pembuatan Course (mata pelajaran, mata kuliah)
 - Mata pelajaran dapat dimasukkan ke dalam kategori tertentu
4. Pengelolaan Course (mata pelajaran, mata kuliah)
 - membuat topik
 - mengunggah materi pelajaran
 - memfasilitasi siswa dengan Aktivitas (activity) dan Sumberdaya (resources)
 - melakukan assesment (kuis, tugas, tes) ← membuat bank soal atau survey
 - pengumuman ← chat, forum, notification, dan report.



Pemilihan Pembuatan Aktivitas lmdp



Pemilihan Resources lmdp



Pembuatan Akun Pengguna lmdp



Pembuatan Akun Pengguna lmdp

Mandiri Belajar / Add a new user

Model Pembelajaran Mandiri Belajar (Under Development)

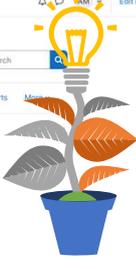
General Users Courses Grades Plugins Appearance Server Reports

General

Username

Choose an authentication method Manual accounts Suspended account

Generate password and notify user



Pembuatan Mata Pelajaran (Course) lmdp

Mandiri Belajar / Site administration

General Users **Courses** Grades Plugins Appearance Server Reports Development

Courses

- Manage courses and categories
- Course custom fields
- Add a category
- Add a new course
- Restore course
- Course default settings
- Download course content
- Course request
- Pending requests
- Upload courses

Activity chooser

- Activity chooser settings
- Recommended activities





UNIVERSITAS MAHASARASWATI DENPASAR
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT
(LPPM)

Sekretariat: Jln. Kamboja 11 A Denpasar, Telp. (0361) 227019
Fax. (0361) 227019, E-mail : lp2m@unmas.ac.id



BERITA ACARA

SERAH TERIMA LAPORAN AKHIR
PROGRAM PENDANAAN RISET KEILMUAN
DIREKTORAT SUMBER DAYA
DIREKTORAT JENDERAL PENDIDIKAN TINGGI, RISET, DAN TEKNOLOGI
PENDANAAN LEMBAGA PENGELOLA DANA PENDIDIKAN (LPDP)

Pada hari ini, Senin, tanggal 26 bulan Desember tahun 2022, kami yang bertanda tangan di bawah ini :

- 1 Nama : Dr.Ir. I Made Tamba, MP
Jabatan : Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Mahasaraswati Denpasar
yang selanjutnya disebut sebagai **PIHAK PERTAMA**

- 2 Nama : Dr. Ida Ayu Made Sri Widiastuti, S.Pd., M.Pd., M.Hum
Jabatan : Ketua Periset
Institusi : Universitas Mahasaraswati Denpasar
Judul Riset : Model Pembelajaran Inovasi BETA untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Kreativitas Siswa Berbasis E-Learning

Nomor Kontrak : 200/E4.1/AK.04.RA/2021
yang selanjutnya disebut **PIHAK KEDUA**

PIHAK KEDUA telah menyerahkan **Laporan Akhir Riset PROGRAM PENDANAAN RISET KEILMUAN** tahun 2021/2022 kepada **PIHAK PERTAMA** sebanyak satu (1) eksemplar.

Demikian Berita Acara ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

PIHAK KEDUA
Ketua Periset

Dr. Ida Ayu Made Sri Widiastuti, S.Pd., M.Pd., M.Hum
NPK. 82 8210 334

PIHAK PERTAMA
Ketua Lembaga Riset

Dr.Ir. I Made Tamba, MP
NIP. 19631231 199203 1 020

FORMULIR EVALUASI INTERNAL PROGRAM RISET KEILMUAN
TAHUN 2022

Judul Riset : Model Pembelajaran Inovasi *Brainstorming, Exploring, Talking About, Applying* (BETA) untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Kreativitas Siswa Berbasis E-Learning

Fokus/Skema Riset : Riset Mandiri Dosen

Ketua Periset : Dr. Ida Ayu Made Sri Widiastuti, S.Pd., M.Pd., M.Hum.

Asal Institusi : Universitas Mahasaraswati Denpasar

Mitra Riset : SMA Widiatmika

No.	Indikator Kinerja Riset (IKR)/Luaran	Progress Capaian IKR/Luaran		Anggaran			Keterangan	Kontribusi Mitra	Kendala/Solusi	Masukan dan Saran
		Deskripsi	%	Pagu	Realisasi	Sisa Lebih				
1	Model/rancangan MBKM	Model dan rancangan yang terdiri atas beberapa tahapan pembelajaran yaitu dimulai dari <i>Brainstorming, Exploring, Talking about</i> , hingga <i>Applying</i> (BETA) yang diharapkan dapat meningkatkan berpikir kritis dan kreativitas peserta didik dan tenaga pendidik	100	32,000,000	32,000,000	0		1. Pengguna 2. Tempat kegiatan (diseminasi, seminar, workshop) 3. Fasilitas backup utk implementasi BETA	Pada tahap awal pelaksanaan penelitian terhambat suasana pandemic Covid 19 sehingga sulit mencari waktu melaksanakan pertemuan secara tatap muka langsung di sekolah SMA Widiatmika.	Pelaksanaan workshop implementasi <i>E-Learning</i> model pembelajaran BETA Bersama guru-guru SMA Widiatmika lebih intens dan digunakan dalam kelas pengajaran.
2	Publikasi Nasional Terindex SINTA	Artikel penelitian akan diterbitkan pada jurnal SINTA 2 yaitu <i>Jurnal Pendidikan Progresif/Journal of Progressive Education (JPP)</i> yang terakreditasi SINTA 2 dengan DOI: https://doi.org/10.23960/jpp.v12.i2.202243	100	7,000,000	7,000,000	0		Responden	Kesulitan dalam menemukan jurnal terakreditasi nasional Sinta 2. Merevisi hasil review yang diberikan oleh reviewer dalam waktu singkat	
3	Buku	Buku ber-ISBN (978-623-492-188-5) yang akan menjadi panduan untuk melaksanakan pembelajaran secara tatap muka dan tatap maya untuk meningkatkan keterampilan	100	5,000,000	5,000,000	0		1. Responden 2. Pengguna	Kesulitan mencari referensi pendukung mengingat bahwa model yang dikembangkan	Mitra diberikan buku beberapa eksemplar

No.	Indikator Kinerja Riset (IKR)/Luaran	Progress Capaian IKR/Luaran		Anggaran			Keterangan	Kontribusi Mitra	Kendala/Solusi	Masukan dan Saran
		Deskripsi	%	Pagu	Realisasi	Sisa Lebih				
		berpikir kritis dan kreativitas siswa/mahasiswa yang dilengkapi dengan aplikasi e-Learning yang dapat diakses secara daring.							adalah model pembelajaran baru	
4	Kekayaan Intelektual	Model pembelajaran Brainstorming, Exploring, Talking about, Applying (BETA) dan buku yang dihasilkan akan didaftarkan sebagai hak kekayaan intelektual (HKI) Nomor: EC00202267475, 22 September 2022	100	7,000,000	7,000,000	0		Tidak ada	Tidak ada	
5	Aplikasi e-Learning	Purwarupa aplikasi e-Learning untuk implementasi Model Pembelajaran BETA di alamat URL: http://mandiri-belajar.my.id	100	14.700.000	14.700.000	0		Lab Komputer untuk Pelatihan	Tidak ada	Pengisian konten pembelajaran mata pelajaran di SMA Widiatmika agar siswa dapat mengakses materi kapan pun
6	Video Reportase	Dokumentasi kegiatan selama penelitian riset keilmuan BETA	100	2.337.000	2.337.100	0		Narasumber dan peserta guru	Tidak ada	Diunggah pada channel YouTube dan e-Learning BETA
Catatan Umum Reviewer		1. 2. 3. 4. dst								

Denpasar, 28 November 2022

Ketua LPPM/Institusi

Ketua Periset

Reviewer

Dr. Ir. I Made Tamba, MP
NIP. 19631231 199203 1 020

Dr. Ida Ayu Made Sri Widiastuti, S.Pd., M.Pd., M.Hum.
NIDN. 0823048203

Nama Reviewer
NIP.

Lampiran 4. Indikator Capaian Penelitian

INDIKATOR CAPAIAN LUARAN

Judul Riset : Model Pembelajaran Inovasi *Brainstorming, Exploring, Talking About, Applying* (BETA) untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Kreativitas Siswa Berbasis E-Learning

Fokus/Skema Riset : Riset Mandiri Dosen

Ketua Periset : Dr. Ida Ayu Made Sri Widiastuti, S.Pd., M.Pd., M.Hum.

Asal Institusi : Universitas Mahasaraswati Denpasar

Mitra Riset : SMA Widiatmika

No	Luaran	Deskripsi	Target	Realisasi	% Capaian	Kontribusi Mitra	Kendala/Solusi	Masukan dan Saran
1	Model/rancangan MBKM	Model dan rancangan yang terdiri atas beberapa tahapan pembelajaran yaitu dimulai dari <i>Brainstorming, Exploring, Talking about</i> , hingga <i>Applying</i> (BETA) yang diharapkan dapat meningkatkan berpikir kritis dan kreativitas peserta didik dan tenaga pendidik	1	1	100	1. Pengguna 2. Tempat kegiatan (diseminasi, seminar, workshop) 3. Fasilitas backup utk implementasi BETA	Pada tahap awal pelaksanaan penelitian terhambat suasana pandemic Covid 19 sehingga sulit mencari waktu melaksanakan pertemuan secara tatap muka langsung di sekolah SMA Widiatmika.	Pelaksanaan workshop implementasi <i>E-Learning</i> model pembelajaran BETA Bersama guru-guru SMA Widiatmika lebih intens dan digunakan dalam kelas pengajaran.
2	Publikasi Nasional Terindex SINTA	Artikel penelitian akan diterbitkan pada jurnal SINTA 2 yaitu Jurnal Pendidikan Progresif/Journal of Progressive Education (JPP) yang terakreditasi SINTA 2 dengan DOI: https://doi.org/10.23960/jpp.v12.i2.202243	1	1	100	Responden	Kesulitan dalam menemukan jurnal terakreditasi nasional Sinta 2. Merevisi hasil review yang diberikan oleh reviewer dalam waktu singkat	

No	Luaran	Deskripsi	Target	Realisasi	% Capaian	Kontribusi Mitra	Kendala/Solusi	Masukan dan Saran
3	Buku	Buku ber-ISBN (978-623-492-188-5) yang akan menjadi panduan untuk melaksanakan pembelajaran secara tatap muka dan tatap maya untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreativitas siswa/mahasiswa yang dilengkapi dengan aplikasi e-Learning yang dapat diakses secara daring.	1	1	100	1. Responden 2. Pengguna	Kesulitan mencari referensi pendukung mengingat bahwa model yang dikembangkan adalah model pembelajaran baru	Mitra diberikan buku beberapa eksemplar
4	Kekayaan Intelektual	Model pembelajaran Brainstorming, Exploring, Talking about, Applying (BETA) dan buku yang dihasilkan akan didaftarkan sebagai hak kekayaan intelektual (HKI) Nomor: EC00202267475, 22 September 2022	1	1	100	Tidak ada	Tidak ada	
5	Aplikasi e-Learning	Purwarupa aplikasi e-Learning untuk implementasi Model Pembelajaran BETA di alamat URL: http://mandiri-belajar.my.id	1	1	100	Lab Komputer untuk Pelatihan	Tidak ada	Pengisian konten pembelajaran mata pelajaran di SMA Widiatmika agar siswa dapat mengakses materi kapan pun
6	Video Reportase	Dokumentasi kegiatan selama penelitian riset keilmuan BETA di alamat URL: https://drive.google.com/file/d/10aONMyFvis49uYP1A1qF9EO_NPkUI21-/view?usp=share_link	1	1	100	Narasumber dan peserta guru	Tidak ada	Diunggah pada channel YouTube dan e-Learning BETA

MODEL PEMBELAJARAN INOVASI BRAINSTORMING, EXPLORING, TALKING ABOUT, APPLYING (BETA) UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS DAN KREATIVITAS SISWA BERBASIS E-LEARNING

Dr. IDA AYU MADE SRI WIDIASTUTI, S.Pd., M.Pd., M.Hum.

Nomor Perjanjian : 200/E4.1/AK.04.RA/2021
Nilai Bantuan Dana : Rp. 71.100.000,-
Uang yang Diterima Tahap I : Rp. 49.770.000,-
Uang yang Diterima Tahap II : Rp. 21.330.000,-
Total Dana yang diterima : Rp. 71.100.000,-
Sisa Dana yang Dikembalikan : Rp. 0,-

Realisasi Surat Pertanggungjawaban (SPJ)

No.	Uraian	Anggaran	Persentase	Realisasi	Persentase	Saldo
1	Biaya Langsung Personil	Rp 21.330.000,00	100%	Rp 21.330.000,00	100%	Rp -
2	Biaya Langsung Non Personil	Rp 47.010.000,00	100%	Rp 47.010.000,00	100%	Rp -
4	Biaya Tidak Langsung	Rp 2.760.000,00	100%	Rp 2.760.000,00	100%	Rp -
Jumlah		Rp 71.100.000,00	100%	Rp 71.100.000,00	100%	Rp -

Ketua Peneliti

Denpasar, 26 - Desember - 2022
Ketua LPPM
Universitas Mahasaraswati Denpasar

(Dr. IDA AYU MADE SRI WIDIASTUTI, S.Pd., M.Pd., M.Hum.)
NIDN. 0823048203

(Dr. Ir. I MADE TAMBA, MP.)
NIP. 19631231 199203 1 020

Catatan:

1. Realisasi keuangan yang dilaporkan sesuai masing - masing komponen pendanaan dan tidak dapat di subsidi silang.
2. Nilai realisasi yang dilaporkan tidak melebihi pagu pendanaan
3. Nilai pendanaan yang dilaporkan termasuk PPN (Bagi PKP) dan PPh yang dipungut oleh LPDP



UNIVERSITAS MAHASARASWATI DENPASAR
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT (LPPM)

Sekretariat: Jln. Kamboja 11 A Denpasar, Telp. (0361) 227019 - Fax. (0361) 227019, E-mail : lp2m@unmas.ac.id

LAPORAN PENGGUNAAN DANA RISET KEILMUAN

II Penelitian: Model Pembelajaran Inovasi Brainstorming, Exploring, Talking About, Applying (BETA) untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Kreativitas Siswa Berbasis E-Learning

TAHUN ANGGARAN 2022

Kementerian Negara/Lembaga
Satuan Kerja
Ketua Peneliti

: Lembaga Pengelola Dana Pendidikan
: Universitas Mahasaraswati Denpasar
: Dr. IDA AYU MADE SRI WIDIASTUTI, S.Pd., M.Pd., M.Hum.

Judul Penelitian

: Model Pembelajaran Inovasi Brainstorming, Exploring, Talking About, Applying (BETA) untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Kreativitas Siswa Berbasis E-Learning

Nomor Kontrak Perjanjian

: 200/E4.1/AK.04.RA/2021

Nilai Kontrak

: Rp. 71.100.000,-

Nilai Realisasi Penggunaan Dana

: Rp. 71.100.000,-

Persentase Realisasi Penggunaan Dana

: 100%

No	Tanggal	Jenis Pengeluaran	Nama Toko/Penerima	Jumlah		Pajak			Saldo
				Anggaran RAB	Pengeluaran Dana	PPN	PPH 21	PPH23	
I BIAYA LANGSUNG PERSONIL									
Total Pagu Pendanaan				Rp	21.330.000				
		TAHAP 1							
1	20 Juni 2022	Honor I & II Ketua Peneliti	Dr. Ida Ayu Made Sri Widiastuti, S.Pd., M.Pd., M.Hum		Rp 2.600.000		Rp 130.000		
	20 Juni 2022	Honor I & II Anggota Peneliti	Ni Made Wersi Murtini, S.Pd., M.Pd.		Rp 1.500.000		Rp 75.000		
	20 Juni 2022	Honor I & II Anggota Peneliti	Ruli Anto, S.Pd, M.Pd.		Rp 1.500.000		Rp 75.000		
	20 Juni 2022	Honor I & II Asisten Peneliti	Ni Luh Putu Nadila Priyanti		Rp 710.000		Rp 42.600		
	20 Juni 2022	Honor I & II Administrator	Ni Nyoman Fenta Sariasih		Rp 800.000		Rp 48.000		
2	20 Juli 2022	Honor III Ketua Peneliti	Dr. Ida Ayu Made Sri Widiastuti, S.Pd., M.Pd., M.Hum		Rp 1.300.000		Rp 65.000		
	20 Juli 2022	Honor III & IV Anggota Peneliti	Ni Made Wersi Murtini, S.Pd., M.Pd.		Rp 1.500.000		Rp 75.000		
	20 Juli 2022	Honor III & IV Anggota Peneliti	Ruli Anto, S.Pd, M.Pd.		Rp 1.500.000		Rp 75.000		
	20 Juli 2022	Honor III & IV Asisten Peneliti	Ni Luh Putu Nadila Priyanti		Rp 710.000		Rp 42.600		
	20 Juli 2022	Honor III & IV Administrator	Ni Nyoman Fenta Sariasih		Rp 800.000		Rp 48.000		
3	20 Nopember 2022	Honor IV, V, & VI Ketua Peneliti	Dr. Ida Ayu Made Sri Widiastuti, S.Pd., M.Pd., M.Hum		Rp 3.900.000		Rp 195.000		
	20 Nopember 2022	Honor V & VI Anggota Peneliti	Ni Made Wersi Murtini, S.Pd., M.Pd.		Rp 1.500.000		Rp 75.000		
	20 Nopember 2022	Honor V & VI Anggota Peneliti	Ruli Anto, S.Pd, M.Pd.		Rp 1.500.000		Rp 75.000		
	20 Nopember 2022	Honor V & VI Asisten Peneliti	Ni Luh Putu Nadila Priyanti		Rp 710.000		Rp 42.600		
	20 Nopember 2022	Honor I & II Administrator	Ni Nyoman Fenta Sariasih		Rp 800.000		Rp 48.000		
TOTAL				Rp	21.330.000	Rp	21.330.000	Rp	-
2 BIAYA LANGSUNG NON PERSONIL									
Total Pagu Pendanaan				Rp	47.010.000				
Kegiatan 1 (Focus Group Discussion/FGD dan Workshop)									
3	25 Januari 2022	Konsumsi (makan dan kudapan) untuk 44 orang @Rp. 31.000		Rp	1.364.000	Rp	1.364.000		

4	25 Januari 2022	Pejati 2 paket @Rp. 40.000		Rp	80.000	Rp	80.000								
5	25 Januari 2022	Canang 1 paket (25 biji)		Rp	20.000	Rp	20.000								
6	25 Januari 2022	Map		Rp	1.000	Rp	1.000								
7	25 Januari 2022	Plastik Sampah 1 pak		Rp	17.900	Rp	17.900								
8	25 Januari 2022	Cetak Sertifikat		Rp	9.000	Rp	9.000								
1	25 Januari 2022	Honor Narasumber FGD I	I Kadek Aditia Putra, S.Pd., M.Pd.	Rp	500.000	Rp	500.000	Rp	25.000						
9	25 Februari 2022	Konsumsi: Makan Siang		Rp	100.000	Rp	100.000								
10	25 Februari 2022	Konsumsi: Kudapan + Air Mineral		Rp	74.000	Rp	74.000								
5	23 Maret 2022	Konsumsi: Makan Siang		Rp	175.000	Rp	175.000								
6	23 Maret 2022	Konsumsi: Kudapan + Air Mineral		Rp	129.500	Rp	129.500								
2	25 April 2022	Biaya Validasi #1	Dr. Ida Bagus Nyoman Mantra, S.Pd., M.Pd.	Rp	300.000	Rp	300.000								
3	25 April 2022	Biaya Validasi #2	Nengah Dwi Handayani, S.Pd., M.Pd.	Rp	300.000	Rp	300.000								
7	4 Juli 2022	Konsumsi: Makan Siang		Rp	875.000	Rp	875.000								
8	4 Juli 2022	Konsumsi: Kudapan + Air Mineral		Rp	245.000	Rp	245.000								
9	4 Juli 2022	Pejati 1 paket @Rp. 45.000		Rp	45.000	Rp	45.000								
11	22 Agustus 2022	Pembelian Banten 11 paket		Rp	100.000	Rp	100.000								
13	23 Agustus 2022	Konsumsi: Makan Siang		Rp	875.000	Rp	875.000								
14	23 Agustus 2022	Konsumsi: Kudapan + Air Mineral		Rp	210.000	Rp	210.000								
15	23 Agustus 2022	Pejati 1 paket @Rp. 40.000		Rp	40.000	Rp	40.000								
1	23 Agustus 2022	Honor Narasumber untuk Workshop Instalasi Server dan Implementasi BETA	Dr.Eng. Heru Sukoco, S.Si, M.T.	Rp	1.800.000	Rp	1.800.000								
1	20 November 2022	Biaya Paket Pengisian dan Penyuntingan Suara untuk Video		Rp	500.000	Rp	500.000								
1	21 November 2022	Biaya Pembuatan Paket Video		Rp	1.837.100	Rp	1.837.100								
16	24 November 2022	Konsumsi: Makan siang dan kudapan untuk 40 pax		Rp	1.480.000	Rp	1.480.000								
Total Aktifitas 1				Rp	11.077.500	Rp	11.077.500	Rp	-	Rp	25.000	Rp	-	Rp	-
Kegiatan 2 (Rapat Tim Peneliti, Mitra, dan Pengguna)															
1	5 Januari 2022	Konsumsi Makan Siang Rapat Tim 3 orang		Rp	172.500	Rp	172.500								
2	5 Januari 2022	Kudapan		Rp	97.000	Rp	97.000								
3	15 Maret 2022	Konsumsi: Makan Siang		Rp	312.000	Rp	312.000								
4	15 Maret 2022	Konsumsi: Kudapan + Air Mineral		Rp	222.000	Rp	222.000								
Total Aktifitas 2				Rp	803.500	Rp	803.500	Rp	-	Rp	-	Rp	-	Rp	-
Kegiatan 3 (Implementasi BETA melalui e-Learning)															
1	18 Juni 2022	Sewa Paket Server + Pembelian Domain untuk BETA		Rp	14.700.000	Rp	14.700.000								
Total Aktifitas 3				Rp	14.700.000	Rp	14.700.000	Rp	-	Rp	-	Rp	-	Rp	-
Kegiatan 4 (Administrasi Kegiatan)															
10	4 Juli 2022	ATK (Amplop)		Rp	27.000	Rp	27.000								
12	23 Agustus 2022	ATK (Amplop)		Rp	20.000	Rp	20.000								
19	29 November 2022	Pembuatan Laporan Akhir 2 eks		Rp	400.000	Rp	400.000								
Total Aktifitas 4				Rp	447.000	Rp	447.000	Rp	-	Rp	-	Rp	-	Rp	-
PERJALANAN/SEMINAR/PUBLIKASI															
1	5 Januari 2022	Transportasi Inisiasi Program Tim		Rp	200.000	Rp	200.000								
2	25 Januari 2022	Transportasi Lokal 27 Peserta @Rp. 50.000		Rp	1.350.000	Rp	1.350.000								
3	25 Januari 2022	Sewa 2 kendaraan		Rp	925.000	Rp	925.000								
4	24 Mei 2022	Biaya Proof Reading Artikel Jurnal Brainstorming	Dr. Ida Bagus Nyoman Mantra, S.Pd., M.Pd.	Rp	550.000	Rp	550.000								
5	26 Mei 2022	Biaya Pengecekan Plagiarisme dengan Software Turnitin	Dr.Eng. Heru Sukoco, S.Si, M.T.	Rp	105.000	Rp	105.000								
4	6 Juni 2022	Pembayaran publikasi artikel pada jurnal Nasional Terakreditasi SINTA 2		Rp	3.000.000	Rp	3.000.000								
5	4 Juli 2022	Sewa 2 kendaraan		Rp	925.000	Rp	925.000								
6	4 Juli 2022	Transportasi Lokal 17 Peserta @Rp. 50.000		Rp	850.000	Rp	850.000								
7	23 Agustus 2022	Akomodasi/Penginapan Narasumber selama 3 hari	Inna Bali Heritage	Rp	600.000	Rp	600.000								
8	23 Agustus 2022	Uang Transportasi Lokal Guru Pertemuan ke-3 (23 orang) @Rp. 50.000		Rp	1.150.000	Rp	1.150.000								
9	22 Agustus 2022	Uang Transport Luar Kota Tim Peneliti Pertemuan ke-3 (11 orang) @Rp. 150.000		Rp	1.650.000	Rp	1.650.000								
10	22 Agustus 2022	Uang Transport Lokal Guru Pertemuan ke-4 (23 orang) @Rp. 50.000		Rp	1.150.000	Rp	1.150.000								

11	23 Agustus 2022	Uang Transport Luar Kota Tim Peneliti Pertemuan ke-4 (11 orang) @Rp. 150.000		Rp	1.650.000	Rp	1.650.000								
12	05 September 2022	Biaya Pendaftaran dan Penerbitan HKI		Rp	200.000	Rp	200.000								
13	12 October 2022	Biaya Proof-read Buku Referensi		Rp	250.000	Rp	250.000								
14	12 October 2022	Biaya Editorial Buku Referensi		Rp	400.000	Rp	400.000								
15	20 November 2022	Penerbitan Buku Referensi		Rp	227.000	Rp	227.000								
16	24 November 2022	Uang Transport Lokal Guru Pertemuan ke-5 (23 orang) @Rp. 50.000		Rp	1.150.000	Rp	1.150.000								
17	24 November 2022	Uang Transport Luar Kota Tim Peneliti Pertemuan ke-5 (11 orang) @Rp. 150.000		Rp	1.650.000	Rp	1.650.000								
18	24 November 2022	Biaya Perawatan Ruangan selama pelaksanaan penelitian BETA (5 x peminjaman)		Rp	2.000.000	Rp	2.000.000								
Total Perjalanan/Seminar/Publikasi				Rp	19.982.000	Rp	19.982.000	Rp	-	Rp	-	Rp	-	Rp	-
PAJAK PENCAIRAN															
1	28 Desember 2021	PPN (10%) PPH 23 (2%)	Potongan Pajak oleh LPDP Termin 1 (PPH 23)											Rp	995.400
2	14 September 2022	PPH 23 (2%)	Potongan Pajak oleh LPDP Termin 1 (PPH 23)											Rp	426.600
TOTAL				Rp	47.010.000	Rp	47.010.000	Rp	-	Rp	25.000	Rp	1.422.000	Rp	-
3	BIAYA TIDAK LANGSUNG														
Total Pagu Pendanaan				Rp	2.760.000										
Kegiatan 1 (Monitoring dan Evaluasi Internal)															
1	28 November 2022	Honor Reviewer Internal (Kemajuan dan Akhir)	LPPM	Rp	1.100.000	Rp	1.100.000								
2	28 November 2022	Transportasi Reviewer Internal (Kemajuan dan Akhir)	LPPM	Rp	300.000	Rp	300.000								
3	28 November 2022	Kudapan	LPPM	Rp	400.000	Rp	400.000								
4	28 November 2022	Makan Siang	LPPM	Rp	960.000	Rp	960.000								
Total Kegiatan 1				Rp	2.760.000	Rp	2.760.000	Rp	-	Rp	-	Rp	-	Rp	-
TOTAL				Rp	2.760.000	Rp	2.760.000	Rp	-	Rp	-	Rp	-	Rp	-
TOTAL PENGGUNAAN DANA				Rp	71.100.000	Rp	71.100.000	Rp	-	Rp	1.136.800	Rp	1.422.000	Rp	-

Bandung, 26 Januari 2021
Ketua Peneliti

Mengetahui,
Wakil Rektor Bidang Riset, Inovasi, dan Kerjasama
Universitas Mahasaraswati

(Dr. IDA AYU MADE SRI WIDIASTUTI, S.Pd., M.Pd., M.Hum.)
NIDN. 0823048203

I Komang Budiarta, S.Pd., M.Pd., M.Hum.
NPK. 82 8208 306

Lampiran 6. SPTJB Anggaran 100%



UNIVERSITAS MAHASARASWATI DENPASAR

LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT (LPPM)

Sekretariat: Jln. Kamboja 11 A Denpasar, Telp. (0361) 227019
Fax. (0361) 227019, E-mail : lp2m@unmas.ac.id



SURAT PERNYATAAN TANGGUNG JAWAB BELANJA

Yang bertanda tangan di bawah ini :

1. Nama : Dr. Ida Ayu Made Sri Widiastuti, S.Pd., M.Pd., M.Hum.
2. Institusi : Universitas Mahasaraswati Denpasar
3. Alamat : Jalan Cekomaria Gang Buana No 2. Perum Beji Lestari. Denpasar Utara

berdasarkan Surat Keputusan Direktur Utama LPDP Nomor KEP-2/LPDP.4/2021 tanggal 12 November 2021 dan Perjanjian/Kontrak Nomor: 200/E4.1/AK.04.RA/2021 mendapatkan Pendanaan Riset Keilmuan sebesar Rp. 71.100.000,- (Tujuh puluh satu juta seratus ribu rupiah).

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Biaya kegiatan Pendanaan RISPRO dibawah ini meliputi:

No.	Uraian	Nilai Pendanaan (Sesuai kontrak dan termasuk pajak)	Realisasi Penggunaan Dana
1.	Biaya Langsung Personil	21.330.000,00	21.330.000,00
2.	Biaya Langsung <i>Non</i> -Personil	47.010.000,00	47.010.000,00
3.	Biaya Tidak Langsung	2.760.000,00	2.760.000,00
	TOTAL	71.100.000,00	71.100.000,00

Sisa dana Rp. 0,- (0% dari total pendanaan telah digunakan)

2. Jumlah uang tersebut pada angka 1, benar-benar dikeluarkan untuk pelaksanaan kegiatan penelitian dimaksud.
3. Bersedia menyimpan dengan baik seluruh bukti pengeluaran belanja yang telah dilaksanakan.
4. Bersedia untuk dilakukan pemeriksaan terhadap bukti-bukti pengeluaran oleh aparat pengawas fungsional Pemerintah.
5. Apabila di kemudian hari, pernyataan yang saya buat ini mengakibatkan kerugian Negara maka saya bersedia dituntut penggantian kerugian negara dimaksud sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya.

Mengetahui,
Kepala LPPM

Penanggung Jawab,



Dr. Ir. I Made Tamba, MP.
NIP. 19631231 199203 1 020

Dr. Ida Ayu Made Sri Widiastuti, S.Pd., M.Pd., M.hum.
NIDN. 0823048203

Lampiran 7. Bukti Kerjasama dengan Mitra



SURAT PERNYATAAN KESEDIAAN MITRA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Mitra Riset PROGRAM RISET KEILMUAN

Nama : I Made Suadnyana, S.Pd., M.Pd.
Jabatan : Kepala Sekolah
Institusi : SMA Widiatmika
Telepon : 087861858153
Alamat : Jalan Raya Kampus UNUD, Pondok Taman
Nusantara No. 01 Jimbaran, Bali 80361

Ketua Periset

Nama lengkap : Dr. Ida Ayu Made Sri Widiastuti, S.Pd., M.Pd.,
M.Hum
NIDN : 0823048203
Perguruan Tinggi Asal : Universitas Mahasaraswati Denpasar

Menyatakan bersedia untuk melakukan kerjasama dalam pelaksanaan riset program Riset keilmuan dengan judul Model Pembelajaran Inovasi **BETA** untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Kreativitas Siswa Berbasis E-Learning

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Denpasar, 25 Agustus 2021

Yang Menyatakan,
Mitra Kerjasama



(I Made Suadnyana, S.Pd., M.Pd)

Ketua Periset

(Dr. Ida Ayu Made Sri Widiastuti, S.Pd., M.Pd., M.Hum)

Mengetahui,
Ketua LPPM Unmas Denpasar

(Dr. Ir. I Made Tamba, MP)
NIP. 19631231 199203 1 020

Lampiran 8. Dokumentasi Kegiatan. Foto dan Video

1. Video Kegiatan dapat diunduh pada URL Dokumen berikut:

https://drive.google.com/file/d/10aONMyFvis49uYP1A1qF9EO_NPkUI21-/view?usp=share_link

2. Foto-Foto Kegiatan Penelitian Riset Keilmuan



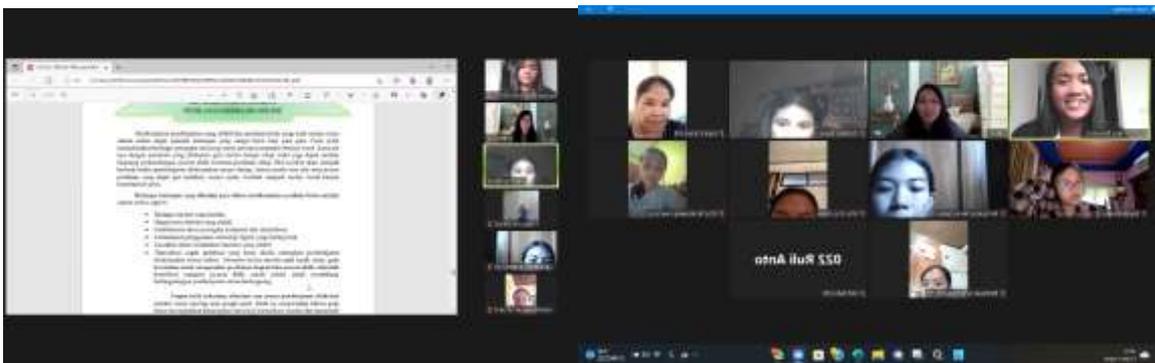
Kegiatan Desain Model Pembelajaran (25 Februari 2022)



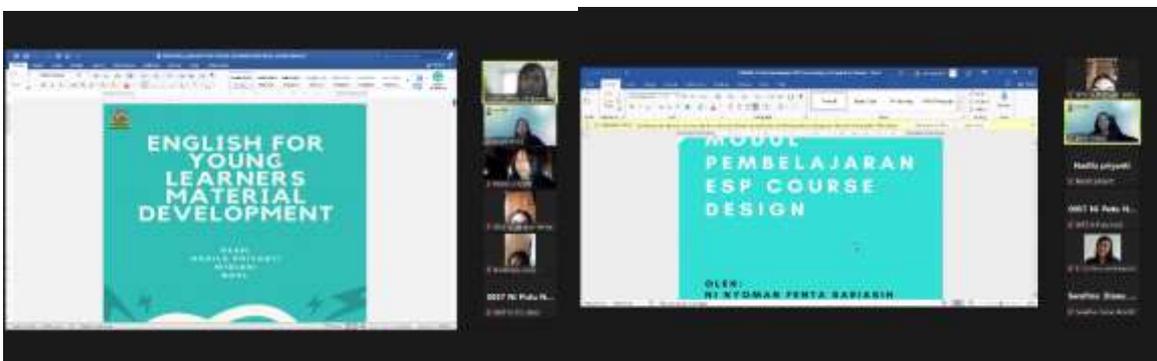
Kegiatan Diskusi validasi Instrumen (23 Maret 2022)



Kegiatan Diskusi Proposal Tugas Akhir Mahasiswa (15 Maret 2022)



Kegiatan Presentasi Modul mata kuliah MBKM (1 April 2022)



Kegiatan Presentasi Revisi Modul (23 Juni 2022)



Kegiatan Implementasi Model pada Guru-Guru (4 Juli 2022)



Kegiatan Implementasi BETA di Kelas (22 Agustus 2022)



Kegiatan Implementasi BETA melalui E-Learning (23 Agustus 2022)



Diskusi Tugas Akhir dengan Mahasiswa (20 September 2022)



Kegiatan Penutupan Penelitian Riset Keilmuan (24 November 2022)