

ADJI SYAIFULLAH
A. M. IRFAN TAUFAN ASFAR
A. M. IQBAL AKBAR ASFAR
ANDI SRIMULARAHMAH
VIVI ELVIRA EKAWATI
A. FERINA HERBOURINA BONITA



BLENDED LEARNING

dengan Mind Mapping Aksara Lontara:
Solusi Alternatif Melatih Kemampuan Penalaran
Berdasarkan Android

BLENDDED LEARNING

dengan Mind Mapping Aksara Lontara:
Solusi Alternatif Melatih Kemampuan Penalaran
Berbasis Android

Kemampuan penalaran siswa semakin rendah ketika proses pembelajaran dilakukan pada masa pandemi covid-19 sebab pembelajaran hanya pada one way interaction yang diakibatkan guru sulit mengontrol kemampuan afeksi siswa dalam berpikir, padahal penalaran memiliki peranan penting dalam membangun pengetahuan. Untuk mengatasi persoalan rendahnya kemampuan penalaran siswa diperlukan metode pembelajaran yang membantu siswa membangun serta menghubungkan dan mengorganisasikan kemudian memikirkan konsep materi pembelajaran yang berguna dalam memperluas pengetahuan siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu metode pembelajaran yang sesuai sebagai solusi alternatif dalam meningkatkan kemampuan penalaran siswa yaitu blended learning melalui mind mapping yang diintegrasikan dengan aksara lontara berbasis android. Blended learning dengan mind mapping diterapkan melalui berbagai cara penyampaian pembelajaran dan gaya pembelajaran serta memperkenalkan berbagai macam media antara guru dengan siswa khususnya media aplikasi aksara lontara berbasis android, sehingga siswa dapat dengan mudah membuat kesimpulan logis yang menggunakan pola hubungan untuk menganalisa situasi, membuat analogi dan menggeneralisasikan sehingga memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan melatih kemampuan penalaran siswa selama pembelajaran.

**BLENDED LEARNING DENGAN MIND MAPPING
AKSARA LONTARA: SOLUSI ALTERNATIF
MELATIH KEMAMPUAN PENALARAN
BERBASIS ANDROID**

**Adji Syaifullah
A. M. Irfan Taufan Asfar
A. M. Iqbal Akbar Asfar
Andi Srimularahmah
Vivi Elvira Ekawati
A. Ferina Herbourina Bonita**



**eureka
media aksara**

PENERBIT CV. EUREKA MEDIA AKSARA

**BLENDED LEARNING DENGAN MIND MAPPING
AKSARA LONTARA: SOLUSI ALTERNATIF
MELATIH KEMAMPUAN PENALARAN
BERBASIS ANDROID**

Penulis : Adji Syaifullah
A. M. Irfan Taufan Asfar
A. M. Iqbal Akbar Asfar
Andi Srimularahmah
Vivi Elvira Ekawati
A. Ferina Herbourina Bonita

Desain Sampul : Eri Setiawan

Tata Letak : Nurlita Novia Asri

ISBN : 978-623-487-132-6

No. HKI : EC00202270940

Diterbitkan oleh : **EUREKA MEDIA AKSARA, SEPTEMBER 2022**
ANGGOTA IKAPI JAWA TENGAH
NO. 225/JTE/2021

Redaksi:

Jalan Banjaran, Desa Banjaran RT 20 RW 10 Kecamatan Bojongsari Kabupaten
Purbalingga Telp. 0858-5343-1992

Surel : eurekaediaaksara@gmail.com

Cetakan Pertama : 2022

All right reserved

Hak Cipta dilindungi undang-undang

Dilarang memperbanyak atau memindahkan sebagian atau seluruh isi buku ini dalam bentuk apapun dan dengan cara apapun, termasuk memfotokopi, merekam, atau dengan teknik perekaman lainnya tanpa seizin tertulis dari penerbit.

KATA PENGANTAR

Puji syukur alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas berkat rahmat dan hidayah-Nya yang telah memberikan penulis kesehatan serta kesempatan untuk menyelesaikan buku panduan yang berjudul “Blended Learning dengan Mind Mapping Aksara Lontara: Solusi Alternatif Melatih Kemampuan Penalaran Berbasis Android” ini tepat waktu. Salawat serta salam selalu tercurahkan kepada Nabi besar kita Muhammad SAW yang telah membawa kita dari alam kegelapan menuju alam yang terang menderang seperti sekarang ini.

Buku ini dapat diselesaikan dengan baik, tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini perkenankanlah kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan buku ini.

Penulis berharap buku ini dapat bermanfaat untuk pengembangan mutu pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran dan kemajuan ilmu pendidikan pada umumnya.

Bone, 26 Juli 2022

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
BAB 2 MODEL PEMBELAJARAN	4
A. Model Pembelajaran	4
BAB 3 MODEL PEMBELAJARAN <i>BLENDED LEARNING</i> BERBANTUAN <i>MIND MAPPING</i>	6
A. Model Pembelajaran <i>Blended Learning</i>	6
B. Model Pembelajaran <i>Mind Mapping</i>	10
C. Teori Belajar	13
D. Teori Belajar Kognitivisme.....	15
E. Rumpun Model Pemrosesan Informasi	24
F. Teori Pembelajaran Pemrosesan Informasi	26
BAB 4 PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN	29
A. Pengembangan Model Pembelajaran	29
B. Prinsip Reaksi	34
C. Sistem Sosial	36
D. Sistem Pendukung	36
E. <i>Instructional Effect</i> dan <i>Nuturant Effects</i>	36
F. Teknik Analisis Data.....	37
BAB 5 KEMAMPUAN PENALARAN	39
A. Pengertian Kemampuan Penalaran.....	39
B. Indikator Kemampuan Penalaran	40
BAB 6 APLIKASI ANDROID	43
A. Pengertian Aplikasi.....	43
B. Fungsi Aplikasi.....	44
C. Tujuan dan Manfaat Aplikasi.....	45
D. Ciri-ciri Aplikasi.....	47
E. Alat Bantu Pembelajaran Berbasis Teknologi	48
F. Rancangan Aplikasi	53
DAFTAR PUSTAKA	54
TENTANG PENULIS	64

BAB

1

PENDAHULUAN

Kemampuan penalaran siswa semakin rendah ketika proses pembelajaran dilakukan pada masa pandemi Covid-19 sebab pembelajaran hanya pada *one way interaction* yang diakibatkan guru sulit mengontrol kemampuan afeksi siswa dalam berpikir. Proses pemikiran ini sangat berhubungan erat dengan pola berpikir logis analitis dan kritis yang dapat memengaruhi seluruh tingkah laku individu (Asfar dan Nur, 2018) dengan tujuan untuk menarik simpulan berdasarkan proposisi-proposisi tertentu (Anggraini, Ulianta dan Awanita, 2020).

Penalaran memiliki peranan penting dalam membangun pengetahuan karena memiliki fungsi menyelidiki, serta merumuskan dan menerapkan hukum-hukum yang ditepati. Namun, pentingnya kemampuan penalaran bagi siswa tidak sesuai dengan fakta yang ada di lapangan berdasarkan hasil survei dari *International Association for the Evaluation of Educational Achievement (IEA)'s International Association for the Evaluation of Mathematics and Science Education (TIMSS)* tahun 2015 (Marlina *et al*, 2020). Hasil yang ditunjukkan bahwa Indonesia menempati peringkat 46 dari 51 negara dengan skor rata-rata 397. Hal ini sejalan dengan Hasil survei *Program for International Student Assessment (PISA)* pada tahun 2018, dimana Indonesia menduduki peringkat 73 dari 79 negara dengan skor sebesar 379. Hasil survei TIMSS dan PISA menjadi acuan terhadap kemampuan penalaran siswa karena komponen soal yang terdapat didalamnya lebih dominan pada domain kognitif pada level penalaran (Nurannisa, *et al* 2020). Sementara, kemampuan penalaran masih dianggap sangat lemah untuk siswa Indonesia.

Berdasarkan hasil observasi peneliti di SMPN 1 Kahu menunjukkan bahwa siswa masih lemah dalam memecahkan persoalan yang diberikan serta kurangnya membiasakan siswa untuk berlatih bernalar. Hal ini disebabkan karena proses pembelajaran masih menggunakan hafalan khususnya pada pembelajaran IPS. Mata pelajaran IPS secara garis besar berdasar pada fenomena abstrak yang menuntut siswa untuk banyak berpikir dan mengomunikasikan idenya serta berpikir kritis. Akan tetapi, di dalam kelas siswa cenderung kesulitan menyampaikan ide serta masih sulit dalam memecahkan soal yang diberikan guru, misalnya pokok bahasan Kebutuhan Manusia. Jika ditelaah, pokok bahasan ini seharusnya familiar oleh

BAB

2

MODEL PEMBELAJARAN

A. Model Pembelajaran

Model kaitannya dengan pembelajaran yang biasa disebut dengan model pembelajaran diartikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajar dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran (Jayul & Irwanto, 2020:193). Model pembelajaran adalah suatu pola yang digunakan dalam menyusun kurikulum, merancang dan menyampaikan materi, mengorganisasikan peserta didik dan memilih media dan metode dalam suatu kondisi pembelajaran (Kusuma, 2020:48). Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar (Djonmiarjo, 2020:42).

Model pembelajaran adalah proses menerapkan suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atas yang lain. Model pembelajaran juga dapat dijadikan sebagai pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran yang diharapkan. Model pembelajaran mempunyai ciri-ciri sebagai berikut (Sogianor & Syahrani, 2022:115-116):

1. Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu.
2. Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu.
3. Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas.
4. Memiliki bagian-bagian model yang dinamakan:
 - a. Urutan langkah-langkah pembelajaran (*syntax*);
 - b. Adanya prinsip-prinsip reaksi;
 - c. Sistem sosial; dan
 - d. Sistem pendukung.

BAB 3

MODEL PEMBELAJARAN *BLENDED LEARNING* BERBANTUAN *MIND MAPPING*

A. Model Pembelajaran *Blended Learning*

Pada awalnya istilah *Blended Learning* juga dikenal dengan konsep pembelajaran hibrida yang memadukan pembelajaran tatap muka, online dan offline namun akhir ini berubah menjadi *Blended Learning* (Wardani., Toenlio & Wedi., 2018:14). *Blended* artinya campuran atau kombinasi sedangkan *learning* adalah pembelajaran. Secara etimologi istilah *Blended Learning* terdiri dari dua kata yaitu *Blended* yang berarti campuran dan *Learning* yang berarti pembelajaran. Dengan demikian *Blended Learning* mengandung makna pola pembelajaran yang mengandung unsur pencampuran atau penggabungan antara satu pola dengan pola yang lainnya dalam pembelajaran (Istiningsih & Habullah, 2015:50).

Dalam *Blended Learning* terdapat dua unsur utama, yakni pembelajaran di kelas (*classroom lesson*) dengan *online learning*. *Blended Learning* yaitu metode pembelajaran yang memadukan pertemuan tatap muka dengan materi online secara harmonis (Ekayati, 2018:23). Perpaduan antara pembelajaran konvensional di mana pendidik dan peserta didik bertemu langsung dengan pembelajaran secara online yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Adapun bentuk lain dari *Blended Learning* adalah pertemuan virtual antara pendidik dengan peserta didik (Novitayati, 2013:50). Dimana antara pendidik dan peserta didik mungkin saja berada di dua tempat yang berbeda, namun bisa saling memberi feedback, bertanya, atau menjawab semuanya dilakukan secara *real time* pendapat pula dinyatakan oleh Graham bahwasannya *Blended Learning* merupakan perpaduan atau kombinasi dari berbagai pembelajaran yaitu mengkombinasikan pembelajaran tatap muka (*face to face*) dengan konsep pembelajaran tradisional yang sering dilakukan oleh praktisi pendidikan dengan melalui penyampaian materi langsung pada siswa dengan pembelajaran online dan offline yang menekankan pada pemanfaatan teknologi (Sjukur, 2012:6).

Menurut Musa *Blended Learning* adalah mengkombinasikan pembelajaran yakni pembelajaran *E-learning* atau online dengan pembelajaran tatap muka (*face to face*). Dengan pembelajaran online yang mana memanfaatkan jaringan internet yang di dalamnya terdiri pembelajaran berbasis web (Prasetio., Najoran &

BAB

4

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN

A. Pengembangan Model Pembelajaran

Adapun pengembangan model yang digunakan yaitu pengembangan model ADDIE. ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluations*. Menurut langkah-langkah pengembangan produk, model penelitian dan pengembangan ini lebih rasional dan lebih lengkap daripada model 4D. Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) untuk merancang sistem pembelajaran. Berikut ini diberikan contoh kegiatan pada setiap tahap pengembangan model atau metode pembelajaran, yaitu:

1. *Analysis*

Pada tahap ini, kegiatan utama adalah menganalisis perlunya pengembangan model/metode pembelajaran baru dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan model/metode pembelajaran baru. Pengembangan metode pembelajaran baru diawali oleh adanya masalah dalam model/metode pembelajaran yang sudah diterapkan. Masalah dapat terjadi karena model/metode pembelajaran yang ada sekarang sudah tidak relevan dengan kebutuhan sasaran, lingkungan belajar, teknologi, karakteristik peserta didik, dsb. Setelah analisis masalah perlunya pengembangan model/metode pembelajaran baru, peneliti juga perlu menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan model/metode pembelajaran baru tersebut.

2. *Design*

Desain merupakan langkah kedua dari model desain sistem pembelajaran ADDIE. Tahap desain yang pertama yaitu merumuskan tujuan pembelajaran yang SMART (*specific, measurable, applicable dan realistic*). Selanjutnya menyusun tes, dimana tes tersebut harus didasarkan pada tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan. Kemudian menentukan strategi pembelajaran media dan yang tepat harusnya seperti apa untuk mencapai tujuan tersebut. Selain itu, dipertimbangkan pula sumber pendukung lain, misal sumber belajar yang relevan, lingkungan belajar yang seperti apa

BAB

5

KEMAMPUAN PENALARAN

A. Pengertian Kemampuan Penalaran

Penalaran berasal dari kata nalar yang berarti pertimbangan baik-buruk, serta kekuatan pikir atau aktivitas yang memungkinkan seseorang berpikir logis terhadap beberapa fakta dan prinsip (Nasution *et al.*, 2021; Saragih, Adisaputera dan Saragi, 2019). Kemampuan penalaran adalah proses berpikir untuk mengidentifikasi masalah dalam menghasilkan pernyataan baru yang akan digunakan selama menyelesaikan masalah proses berpikir dengan menghubungkan fakta-fakta atau evidensi-evidensi yang menuju pada suatu kesimpulan (Vierula *et al.*, 2021; Susanti dan Rustam, 2018; Mustika, Makmun dan Feranie, 2019).

Kemampuan penalaran siswa tercermin melalui kemampuan berpikir kritis, logis, sistematis, dan memiliki sifat objektif, jujur, disiplin dalam memecahkan suatu permasalahan, baik dalam bidang matematika, bidang pelajaran lain, maupun dalam kehidupan sehari-hari. Istilah penalaran sebagai terjemah dari istilah reasoning dapat didefinisikan juga sebagai proses pencapaian kesimpulan logis berdasarkan fakta dan sumber yang relevan.

Penalaran adalah kemampuan berpikir.¹⁹ Penalaran menurut Depdiknas adalah “cara (perihal) menggunakan nalar, pemikiran atau cara berpikir logis, proses mental dalam mengembangkan pikiran dari beberapa fakta dan prinsip”. Menurut Santrock, penalaran adalah pemikiran logis yang menggunakan logika induksi dan deduksi untuk menghasilkan kesimpulan.

Wade & Carol mendefinisikan penalaran adalah suatu aktivitas mental yang melibatkan penggunaan berbagai informasi yang bertujuan untuk mencapai suatu kesimpulan. Keraf berpendapat bahwa penalaran merupakan proses berfikir yang berusaha menghubungkan fakta-fakta yang telah diketahui menuju kepada suatu kesimpulan atau merupakan suatu kegiatan, suatu proses atau suatu aktivitas berfikir untuk menarik kesimpulan atau membuat pernyataan baru yang besar berdasar pada beberapa pernyataan yang kebenarannya telah dibuktikan atau diasumsikan sebelumnya. Dengan demikian jelaslah bahwa penalaran merupakan kegiatan, proses atau aktivitas berpikir untuk menarik

BAB

6

APLIKASI ANDROID

A. Pengertian Aplikasi

Aplikasi adalah program yang dibuat oleh pemakai yang ditujukan untuk melakukan suatu tugas khusus. Program aplikasi adalah program siap pakai atau program yang direka untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna atau aplikasi yang lain. Aplikasi (lebih dikenal sebagai aplikasi) adalah perangkat lunak yang menggabungkan beberapa fitur tertentu dengan cara yang dapat diakses oleh pengguna. Ada jutaan aplikasi di App Store dan toko aplikasi Android, yang menawarkan layanan aplikasi. Aplikasi sendiri adalah dasar dari ekonomi seluler. Sejak kedatangan iPhone pada 2007 dan App Store pada 2008, aplikasi telah menjadi cara utama pengguna memasuki revolusi ponsel cerdas atau smartphone. Penggunaan aplikasi di bidang pendidikan tidak terbatas pada penggunaan alat-alat elektronik yang canggih (*sophisticated*) atau modern, seperti pemanfaatan komputer dan internet, melainkan juga mencakup alat-alat yang konvensional, seperti: bahan tercetak, kaset audio, *Overhead Transparency* (OHT)/ *Overhead Projector* (OHP), bingkai suara (*sound slides*), radio, dan televisi (Awal, 2019).

Selain itu, aplikasi telah membantu menciptakan sejumlah industri multi-miliar dolar. Misalnya, game seluler sekarang menghasilkan pendapatan lebih dari \$ 30 miliar per tahun, sementara aplikasi dari perusahaan media sosial seperti Facebook secara besar-besaran berkontribusi pada pendapatan multi-miliar dolar mereka setiap kuartal. Agar lebih memahami apa arti aplikasi, maka kita dapat merujuk pada pendapat para ahli berikut ini:

1. Hengky W. Pramana

Menurut Hengky W. Pramana, pengertian aplikasi adalah suatu perangkat lunak yang dibuat khusus untuk memenuhi kebutuhan berbagai aktivitas dan pekerjaan, misalnya; pelayanan masyarakat, aktivitas niaga, periklanan, game, dan berbagai aktivitas lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, W. (2018). Model *Blended Learning* Dalam Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran. *Fikrotuna*, 7(1), 855-866.
- Abdurakhman, O., & Rusli, R. K. (2017). Teori Belajar Dan Pembelajaran. *Didaktika Tauhidi: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1) 1-13.
- Akbar Asfar, A. M. I., Arifin Ahmad, M., Anshari, & Taufan Asdar, A. M. I. (2021). Elaboration of Active Knowledge Sharing Learning Model To Improve High Order Thinking Skills Integrated 4C. *Asian Journal of Applied Sciences*, 9(4). Pp. 260-266. <https://doi.org/10.24203/ajas.v9i4.6693>
- Akib, T. (2019). Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Melalui Penerapan Teori Belajar Bermakna Ausubel Pada Siswa Kelas Vi Sd Inpres Kampung Parang Gowa. *Jurnal Konfiks*, 6(2), 54-60.
- Alhaddad, I. (2012). Penerapan Teori Perkembangan Mental Piaget Pada Konsep Kekekalan Panjang. *Infinity Journal*, 1(1), 31-44.
- Amin, A. K. (2017). Kajian Konseptual Model Pembelajaran *Blended Learning* Berbasis Web Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 4(2), 51-64.
- Andi, M. (2019). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Sejarah Siswa Melalui Metode Maind Mapping Di Sma Pondok Karya Pembangunan Jakarta Timur. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 1(1), 93-107.
- Anidar, J. (2017). Teori Belajar Menurut Aliran Kognitif Serta Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Al-Taujih: Bingkai Bimbingan Dan Konseling Islami*, 3(2), 8-16.
- Annisa, R., Subali, B., & Heryanto, W. P. (2018). Peningkatan Daya Ingat Dan Hasil Belajar Siswa Dengan *Mind Mapping* Method Pada Materi Listrik Dinamis. *Jp (Jurnal Pendidikan): Teori Dan Praktik*, 3(1), 19-23.
- Asfar, A. M. I. A., Asfar, A. I. T., Nur, A. S. A., & Kurnia, A. (2019, December). Implementasi Model Pembelajaran Knowledge Sharing Berbasis Kompetensi pada Mahasiswa Teknik Kimia Politeknik Negeri Ujung Pandang. In Seminar Nasional Hasil Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat (SNP2M), pp. 155-159.
- Asfar, A. M. I. T., & Asfar, A. M. I. A. (2021). Analisis Kemampuan Koneksi Matematis Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Local Wisdom. *Journal of Innovation Research and Knowledge*, 1(5), pp. 687-698.

- Taufan Asfar, A. M. I., Arifin Ahmad, M., Abdul Gani, H., Akbar Asfar, A. M. I., & Nurannisa, A. (2021). Development of Connecting Extending Review (CER) Learning Model to Improve Student's Mathematical Reasoning Ability. *Asian Journal of Applied Sciences*, 9(4). Pp. 267-274. <https://doi.org/10.24203/ajas.v9i4.6694>
- Taufiq, R. (2015). Penilaian Kinerja Dosen Dalam Bidang Belajar Mengajar Di Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Tangerang. *Faktor Exacta*, 5(1), 77-85.
- Training, and Professional Development (ICE-TPD), pp. 51-56.
- Utami, I. G. L. P. (2016). Teori Konstruktivisme Dan Teori Sosiokultural: Aplikasi Dalam Pengajaranbahasa Inggris. *Prasi: Jurnal Bahasa, Seni, Dan Pengajarannya*, 11(01)11-20.
- Venisari, R., Gunawan, G., & Sutrio, S. (2017). Penerapan Metode *Mind Mapping* Pada Model Direct Instruction Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Fisika Siswa Smpn 16 Mataram. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 1(3), 193-199.
- Wardani, D. N., Toenlio, A. J., & Wedi, A. (2018). Daya Tarik Pembelajaran Di Era 21 Dengan *Blended Learning*. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(1), 13-18.
- Warsita, B. (2018). Teori Belajar Robert M. Gagne Dan Implikasinya Pada Pentingnya Pusat Sumber Belajar. *Jurnal Teknodik*, 12(1), 64-78.
- Widiara, I. K. (2018). *Blended Learning* Sebagai Alternatif Pembelajaran Di Era Digital. *Purwadita: Jurnal Agama Dan Budaya*, 2(2), 50-56.
- Widyati, W. (2014). Belajar Dan Pembelajaran Perspektif Teori Kognitivisme. *Biosel (Biology Science And Education): Jurnal Penelitian Science Dan Pendidikan*, 3(2), 177-187.
- Yuliyanti, D. D. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbentuk Leaflet Berbasis Kemampuan Kognitif Siswa Berdasarkan Teori Bruner. *Jipm (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 6(1), 11-24.
- Zahro, F., Degeng, I. N. S., & Mudiono, A. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Student Team Achievement Devision (Stad) Dan *Mind Mapping* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 8(2), 196-205.

TENTANG PENULIS



Adji Syaifullah dilahirkan di Jakarta pada tanggal 10 Oktober 1999. Anak pertama dari pasangan Idrus Anwar dan Sri Sarwi Hastuti. Penulis menyelesaikan pendidikan Sekolah Dasar di SD Inpres 6/75 Malimongeng dan tamat pada tahun 2013. Kemudian melanjutkan pendidikan di MTS Biccoing dan tamat pada tahun 2015. Penulis melanjutkan Sekolah Menengah Atas di SMAN 6 Bone tahun masuk 2015 dan selesai pada tahun 2018. Pada tahun 2018, penulis melanjutkan pendidikan di Perguruan Tinggi Swasta, yaitu STKIP Muhammadiyah Bone dan mengambil jurusan Teknologi Pendidikan hingga sekarang.



A. M. Irfan Taufan Asfar, MT., M.Pd adalah seorang pendidik yang telah lama bergelut dalam pendidikan, khususnya dalam bidang pengembangan perangkat pembelajaran dan modifikasi model pembelajaran. Selain itu, aktif dalam penelitian dan pengabdian masyarakat. Sampai sekarang melakukan pelatihan kepada guru-guru dalam pengembangan perangkat pembelajaran dan pembuatan media pembelajaran interaktif serta pelatihan kepada masyarakat terkait pengembangan potensi lokal. Total buku yang telah diterbitkan 34 judul buku dan telah memiliki 30 Hak Kekayaan Intelektual (HKI), tidak hanya itu penulis aktif dalam berbagai seminar nasional maupun internasional serta berbagai pemateri workshop terkait pengembangan pengajaran dan pembelajaran.



A. M. Iqbal Akbar Asfar, MT., M.Pd seorang dosen yang memulai karirnya sebagai pendidik sejak tahun 2006 yang diawali sebagai Asisten Dosen hingga saat ini menjadi dosen di Politeknik Negeri Ujung Pandang sekaligus Dosen di Universitas Muhammadiyah Bone. Berbagai penelitian dan pengabdian yang telah dilakukan termasuk Dana Hibah dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan berhasil diperoleh sejak tahun 2016 hingga 2021 yang mengantarkan pula meraih 1 paten serta 15 Hak Kekayaan Intelektual (HKI). Penulis saat ini aktif melakukan inovasi dalam bidang kewirausahaan sebagai bentuk pengabdian kepada masyarakat serta melakukan desiminasi melalui workshop maupun seminar. Selain itu, penulis aktif pula dalam bidang pendidikan melalui pengembangan perangkat pembelajaran serta pengembangan model pembelajaran untuk digunakan di sekolah maupun di perguruan tinggi. Berbagai jurnal nasional dan internasional penulis sebagai hasil penelitian dan pengabdian yang telah diterbitkan dalam bidang teknik kimia maupun bidang ilmu pendidikan.



Andi Srimularahma, S.Pd., M.Pd dilahirkan di Ajjalireng, 22 Oktober 1988. Penulis menyelesaikan pendidikannya pada jenjang S1 di Universitas Negeri Makassar serta mengambil jurusan Pendidikan Bahasa Indonesia, dan melanjutkan program pasca sarjananya (S2) di Universitas Negeri Makassar dan lulus pada tahun 2014. Penulis saat ini aktif menjadi dosen di Universitas Muhammadiyah Bone sampai saat ini.



Vivi Elvira Ekawati, dilahirkan di Galung Lampe pada tanggal 18 Juli 2001. Anak pertama dari pasangan A. Ramli dan Harisah, memiliki 2 saudara bernama Merika Putri dan Nur Syakila Saskia. Penulis menyelesaikan pendidikan Sekolah Dasar di MI Ar-Rahmah Galung Lampe, Desa Batu Lappa, Kecamatan Patimpeng, Kabupaten Bone pada tahun 2013. Kemudian melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 2 Tonra, Desa Massila, Kecamatan Patimpeng, Kabupaten Bone dan selesai pada tahun 2016. Penulis melanjutkan Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 19 Bone, Desa Masago, Kecamatan Patimpeng, Kabupaten Bone pada tahun 2016 dan selesai pada tahun 2019. Pada tahun 2019, penulis melanjutkan pendidikan di Perguruan Tinggi Swasta, yaitu Universitas Muhammadiyah Bone dan mengambil jurusan Teknologi Pendidikan hingga sekarang.



Andi Ferina Herbourina Bonita, S.Km seorang mahasiswa yang sedang mengenyam pendidikan di Universitas Muhammadiyah Bone. Dilahirkan di Makassar pada tanggal 19 Februari 2000 dari pasangan Andi Syafrul Bahri dan Andi Hasriani Asfar. Penulis menyelesaikan pendidikan sekolah dasar di SD Inpres 10/73 Palattae Kec. Kahu Kab. Bone dan selesai pada tahun 2011. Kemudian melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 1 Kahu Kab. Bone dan selesai pada tahun 2014. Kemudian melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 12 Makassar, Kota Makassar dan selesai pada tahun 2017. Lalu melanjutkan pendidikan di Universitas Hasanuddin Fakultas Kesehatan Masyarakat dan selesai pada tahun 2021, dan melanjutkan pendidikan di Universitas Muhammadiyah Bone jurusan Bahasa Indonesia di tahun 2021 hingga sekarang.

REPUBLIC INDONESIA
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC00202270940, 1 Oktober 2022

Pencipta

Nama : **Andi Srimularahmah, Adji Syaifullah dkk**
Alamat : Ajjalireng II, RT/RW:003/001, Kel/Desa: Ajjalireng, Kec.: Tellu Siattinge, Bone, SULAWESI SELATAN, 92752
Kewarganegaraan : Indonesia

Pemegang Hak Cipta

Nama : **Andi Srimularahmah, Adji Syaifullah dkk**
Alamat : Ajjalireng II, RT/RW:003/001, Kel/Desa: Ajjalireng, Kec.: Tellu Siattinge, Bone, SULAWESI SELATAN, 92752
Kewarganegaraan : Indonesia

Jenis Ciptaan

: **Buku**

Judul Ciptaan

: **Blended Learning Dengan Mind Mapping Aksara Lontara: Solusi Alternatif Melatih Kemampuan Penalaran Berbasis Android**

Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia : 5 September 2022, di Purbalingga

Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, dihitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.

Nomor pencatatan : 000386679

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.

Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.



a.n Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia
Direktur Jenderal Kekayaan Intelektual
u.b.
Direktur Hak Cipta dan Desain Industri

Anggoro Dasananto
NIP.196412081991031002

Disclaimer:

Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, Menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.