



**PEMBELAJARAN DI MASA
COVID-19 WORK
FROM HOME**

PEMBELAJARAN DI MASA COVID-19 WORK FROM HOME

PEMBELAJARAN DI MASA COVID-19 WORK FROM HOME

Editor
Wasis D. Dwiyoogo



PEMBELAJARAN DI MASA COVID-19 WORK FROM HOME

Editor
Wasis D. Dwiyogo

ISBN 978-623-7607-23-6



Copyright © 2020

Penerbit Wineka Media



Anggota IKAPI No.115/JTI/09
Jl. Palmerah XIII N29B, Vila Gunung Buring Malang 65138
Telp./Faks : 0341-711221

Website: <http://www.winekamedia.id>
E-mail: winekamedia@gmail.com

Hak cipta dilindungi Undang-Undang. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh isi buku ini dengan cara apapun, termasuk dengan cara penggunaan mesin fotokopi, tanpa izin sah dari penerbit.

KATA PENGANTAR

Kondisi dalam masa pandemi Covid 19 mengakibatkan kegiatan pembelajaran pada dunia pendidikan dasar sampai perguruan tinggi mengalami perubahan. Sistem pendidikan yang didominasi oleh pembelajaran tatap muka berganti dengan pembelajaran dalam jaringan (daring). Kebijakan ini tiba-tiba tidak diperkirakan sejak awal. Dalam pelaksanaan pembelajaran daring, para dosen harus bekerja keras untuk menyelenggarakan pembelajaran daring, walau sebagian besar belum disiapkan sumber belajar digitalnya. Kebijakan pembelajaran daring ini didasarkan pada Surat Edaran (SE) pemerintah melalui Menteri Pendidikan dan Kebudayaan dengan mengeluarkan Nomor 36962/MPK.A/HK/2020 tanggal 17 Maret 2020 tentang: Pembelajaran secara daring dan bekerja dari rumah dalam rangka Pencegahan Penyebaran Covid-19.

Untuk perguruan tinggi Dirjen Dikti menyampaikan sejumlah hal terkait dengan: (1) masa belajar penyelenggaraan program pendidikan, (2) praktikum laboratorium dan praktik lapangan, (3) penelitian tugas akhir, (4) periode penyelenggaraan kegiatan pembelajaran semester genap 2019/2020 pada seluruh jenjang program pendidikan, dan (5) persiapan pelaksanaan (1) sampai dengan (4) dikoordinasikan dengan lembaga layanan pendidikan tinggi setempat. Dibandingkan dengan pendidikan dasar dan menengah, perubahan pembelajaran di Perguruan Tinggi relatif sudah dapat berjalan, karena sebagian besar perguruan tinggi sedang getol mengembangkan *Learning Management System* untuk pengembangan pembelajaran berbasis *blended learning*. Pengembangannya sepenuhnya diserahkan kepada perguruan tinggi masing-masing. Sedangkan untuk pendidikan dasar dan menengah tentu mengalami berbagai masalah.

Terlepas dari persoalan kesiapan lembaga pendidikan menghadapi masalah tersebut, garda terdepan pembelajaran adalah pengajar. Para pengajar dengan cepat harus menyesuaikan dengan kebijakan belajar dan membelajarkan dari rumah. Oleh karena itu berbagai usaha dilakukan untuk tetap membelajarkan pebelajar dari rumah melalui grup Whatapps, Facebook, *Learning Manajement System (LMS)* yang banyak dikembangkan seperti Google Classroom, Edmodo, Schology, Moodle atau memanfaatkan LMS yang telah dikembangkan masing-masing perguruan tinggi. Tentu masing-masing pengajar memiliki variasi dalam membelajarkan di masa pandemi Covid 19 ini.

Tujuan diterbitkannya buku ini mengidentifikasi pengalaman para pengajar dari tingkat sekolah dasar sampai perguruan tinggi dalam berbagai bidang studi dalam melaksanakan pembelajaran di masa covid 19 ini. Teridentifikasi 57 penulis

yang menceritakan apa yang dilakukan dalam masa pandemi covid 19 ini. Para penulis telah mewakili Indonesia, karena ada penulis dari pulau Sumatera, Jawa, Kalimantan, Sulawesi, Bali, dan Nusa Tenggara Timur. Identifikasi para penulis dilakukan melalui informasi di Facebook dan berbagai group WA pada tanggal 15 Mei 2020 untuk menuliskan pengalaman pembelajaran pada masa pandemi Covid 19, tulisan ditunggu sampai tanggal 31 Mei 2020. Sampai tanggal 31 Mei telah masuk artikel sebagai *book chapter* sejumlah 57 penulis. Ini merupakan pekerjaan yang cukup luar biasa, para penulis praktis dalam waktu 15 hari dapat menyelesaikan menulis pengalaman pembelajarannya. Semua tulisan tersebut kami haturkan kepada para pembaca sebagai perbandingan apa yang dilakukan para pengajar pada masa pandemic Covid 19.

Saya sebagai inisiator terwujudnya buku ini mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tinggi kepada para penulis atas usaha keras dan sangat antusias menyambut ide penulisan buku ini.

Semoga buku ini bermanfaat bagi para pengajar mulai dari tingkat pendidikan dasar sampai perguruan tinggi. Demikian pula buku ini dapat bermanfaat bagi para pengambil kebijakan di bidang pembelajaran. Disamping itu buku ini juga bermanfaat bagi para mahasiswa bidang pendidikan dan pembelajaran.

Malang, 10 Juni 2020
Editor,

Wasis D. Dwiyo

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
1 KENISCAAYAAN PEMBELAJARAN BERBASIS BLENDED LEARNING PADA FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN UM Wasis Djoko Dwiyo (Universitas Negeri Malang)	1
2 IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN DARING PJOK TINGKAT SEKOLAH DASAR PADA MASA PANDEMI COVID-19 Dian Mochammad Zein (Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda Bandung)	13
3 OPTIMALISASI PEMBELAJARAN PENJASORKES DI TENGAH PANDEMI COVID- 19 PADA SDN 2 PONDOK KECAMATAN BABADAN KAB.PONOROGO Agus Harianto (SDN 2 Pondok Kec. Babadan Kab. Ponorogo)	20
4 PENERAPAN PEMBELAJARAN <i>GOOGLE CLASROOM</i> BERBASIS <i>MOBELEAR</i> (MODEL <i>BLENDED LEARNING</i>) PADA PROGRAM STUDI PJKR UNISMUH LUWUK BANGGAI Nurhikmah (Universitas Muhammadiyah Luwuk Banggai) Nirfayanti (Universitas Muslim Maros)	29
5 PEMBELAJARAN JARAK JAUH PENDIDIKAN JASMANI BERBASIS PLATFORM DIGITAL PADA SDN MANGKURA 2 MAKASAR Irma Abdullah (SDN Mangkura 2 Makassar)	38
6 PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DALAM JARINGAN (DARING) PADA MASA PANDEMI COVID 19 DI FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN Masganti Sit (Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan)	45
7 PENERAPAN PERMAINAN KUIS INTERAKTIF DALAM PROSES PEMBELAJARAN ONLINE DI MASA PANDEMI PADA BEBERAPA GURU PENDIDIKAN JASMANI DI KABUPATEN LANDAK Maharani Fatima Gandasari (STKIP Pamane Talino, Kalimantan Barat)	53
8 PENERAPAN PEMBELAJARAN <i>BLENDED LEARNING</i> PADA MATA KULIAH KEWIRAUSAHAAN DI MASA PANDEMI COVID-19 Novia Dwi Rahmawati (Universitas Hasyim Asy'ari, Jombang)	58

9	<i>SIMPLE TRICK: TRI DHARMA</i> PERGURUAN TINGGI DOSEN PENDIDIKAN JASMANI SELAMA PANDEMI COVID-19 Hendra Mashuri (Universitas Nusantara PGRI Kediri)	65
10	PENTINGNYA PENGGUNAAN LAYANAN <i>CYBER</i> <i>COUNSELING</i> DIMASA PANDEMI COVID-19 BAGI PESERTA DIDIK SELAMA <i>STAY AT HOME</i> Ahmad Andry Budianto (Institut Agama Islam Al-Khairat Pamekasan)	72
11	PEMBELAJARAN DARING BERBASIS TEAMS, MENTIMETER, DAN QUIZIZZ Grefer E. D. Pollo (Guru, Kupang)	81
12	PEMBELAJARAN KETERAMPILAN BAHASA INGGRIS DENGAN PENGGUNAAN BEBERAPA APLIKASI BERBASIS ANDROID DAN WINDOWS Edi Sunjayanto Masykuri (Universitas Muhammadiyah Purworejo) & Au Thien Wan (Universiti Teknologi Brunei)	86
13	PEMBELAJARAN BERBASIS <i>BLENDED LEARNING</i> APLIKASI <i>WHATSAPP GROUP</i> DI TENGAH PANDEMI COVID-19 Timbul Sasongko (SD Negeri 1 Mantren)	93
14	TANTANGAN PENERAPAN SISTEM BELAJAR <i>ONLINE</i> BAGI MAHASISWA DITENGAH PANDEMIK COVID-19 Hengki Mangiring Parulian Simarmata (Politeknik Bisnis Indonesia) & Poltak Pardamean Simarmata (Sekolah Tinggi Akuntansi dan Manajemen Indonesia)	100
15	PENGEMBANGAN APLIKASI QUIZIZZ UNTUK PENILAIAN AKHIR SEMESTER PJOK Hasan Albana (SDIT Ahmad Yani Kota Malang)	109
16	MENGULIK DUNIA KONSUMEN MELALUI RANAH MAYA (STUDI INOVASI PEMBELAJARAN DI MASA PANDEMI GLOBAL COVID19) Elsye Rumondang Damanik & Altobeli Lobodally (Kalbis Institute)	120
17	PROSES PEMBELAJARAN DARING PADA CIVITAS AKADEMIKA SEKOLAH TINGGI ILMU EKONOMI (STIE) PANCA BHAKTI PALU. SULAWESI TENGAH VIA MEETING CLOUD ZOOM SELAMA COVID - 19 M. Ihsan & Arif Widyatama (STIE Panca Bhakti Palu)	128
18	INOVASI PEMBERIAN TUGAS PERKULIAHAN OLAHRAGA SECARA ONLINE DITENGAH WFH PANDEMI COVID-19 DI PRODI PENDIDIKAN JASMANI UNIVERSITAS JENDERAL SOEDIRMAN PURWOKERTO Dewi Anggraeni (Universitas Jenderal Soedirman)	133

19	BIMBINGAN DAN UJIAN SIDANG LAPORAN TUGAS AKHIR DI MASA PANDEMI COVID-19 PADA AKADEMI KEBIDANAN BUNGA HUSADA Fauziah (Akademi Kebidanan Bunga Husada)	145
20	PEMBELAJARAN DARING BERBASIS ZOOM CLOUD MEETING DI PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK ELEKTRO UNIVERSITAS NUSA CENDANA Fransiskus F. G. Ray (Universitas Nusa Cendana Kupang)	152
21	EVALUASI PEMBELAJARAN DALAM JARINGAN (DARING) DI PENDIDIKAN BIOLOGI UNIVERSITAS NUSA CENDANA Andam S. Ardan (Universitas Nusa Cendana)	160
22	OPTIMALISASI PENGGUNAAN SCHOODOLOGY & ZOHO FORMS SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MASA PANDEMI COVID -19 Sofiansyah Fadli (Teknik Informatika, STMIK Lombok)	171
23	TANTANGAN KOGNISI MELALUI PEMBELAJARAN DARING PADA ERA COVID – 19 Arif Widyatama & M. Ihsan (Jurusan Akuntansi, STIE Panca Bhakti Palu)	179
24	TANTANGAN BARU DI MASA PANDEMI COVID-19: PEMBELAJARAN DARING DI PENDIDIKAN AKUNTANSI Susilaningsih (Universitas Sebelas Maret, Surakarta)	185
25	STRATEGI PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN “BUNCEE” DI ERA PANDEMIK COVID 19 Lusy Tunik Muharsiani & Citrawati Jatiningrum (Universitas Wijaya Kusuma Surabaya)	196
26	PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN MATAKULIAH MANAJEMEN PEMASARAN PENDIDIKAN SELAMA PANDEMI VIRUS CORONA/ COVID 19 Amrozi Khamidi (Universitas Negeri Surabaya)	202
27	UJIAN INDIVIDUAL BERBASIS EXCEL UNTUK MENGHINDARI KECURANGAN Ani Wilujeng Suryani (Universitas Negeri Malang)	211
28	WARNA-WARNI PELAKSANAAN <i>LEARNING FROM HOME</i> (LFH) DI MAN 1 MALANG Kustiani (Madrasah Aliyah Negeri 1 Malang)	221
29	GURU DAN WEBINAR DIMASA COVID-19 Ibenzani (MAN 1 Solok – Sumbar)	229
30	KOLABORASI PEMBELAJARAN DARING BERBASIS ELMA DAN ZOOM MEETING PADA MATA KULIAH HISTORIOGRAFI Khoirul Huda (Universitas PGRI Madiun)	234
31	PENINGKATAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS MAHASISWA MELALUI PENGGUNAAN VIDEO Nugraheni Warih Utami (Universitas Negeri Malang)	244

32	PENERAPAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN DI MASA PANDEMI COVID- 19 (BELAJAR DARI COVID-19) Agus Gunawan (SMP Negeri 1 Dawuan)	252
33	IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN DARING DENGAN MENGUNAKAN MULAWARMAN ONLINE LEARNING SISTEM Sudarman (Universitas Mulawarman)	262
34	PELAKSANAAN PERKULIAHAN DARING BERBASIS WA GRUP PADA MATA KULIAH SEJARAH PENDIDIKAN ISLAM DAN PENULISAN KARYA ILMIAH PRODI PAI DI STAI DARULARAFAH DELI SERDANG SUMUT Sofyan (STAI Darularafah Deli Serdang)	272
35	EFEKTIFITAS PEMBAGIAN WAKTU BELAJAR MENGAJAR DALAM PERKULIAHAN DARING Elta Sonalitha (Universitas Merdeka Malang)	285
36	EVALUASI PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN E-LEARNING (<i>PROFUNEDU.UHAMKA.AC.ID</i>) DI MASA COVID -19 Jumardi & Nanda Widya (Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka)	293
37	DIGITALISASI LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK SEBAGAI UPAYA MENYAMBUT ERA PENDIDIKAN 4.0 Ista Yuliarti (SMPN 1 Turen)	301
38	MENGUBAH PERILAKU BELAJAR SAAT PANDEMIK COVID19: JALAN PANJANG DAN BERLIKU <i>BLENDED</i> <i>LEARNING</i> DI SMK NEGERI 1 SITUBONDO Teddy Yudhistira Nugraha (SMK Negeri 1 Situbondo)	307
39	UJIAN SKRIPSI DARING: REFLEKSI MAHASISWA SASTRA INDONESIA UM Nurchasanah (Universitas Negeri Malang)	313
40	MEMEDIASOSIALKAN BIMBINGAN KONSELING DI SMA NEGERI 1 TUREN Inta Elok Youarti (SMA Negeri 1 Turen)	339
41	APLIKASI MATERI KLASIFIKASI DALAM KEHIDUPAN SEHARI-HARI DI TENGAH PANDEMI COVID-19 Erna Widiasari (SMP Al Azhar Syifa Budi Solo)	345
42	STRATEGI KEPALA SEKOLAH DALAM MENINGKATKAN KONSISTENSI MUTU PEMBELAJARAN DI ERA PANDEMI COVID-19 Karwanto (Universitas Negeri Surabaya)	351
43	PEMBELAJARAN BERBASIS DARING MEDIA BLOGSPOT, WA, DAN GOOGLE FORM MENGUNAKAN SUMBER RUMAH BELAJAR PADA SISWA SMP NEGERI 1 KINTAMANI I Wayan Yudana (SMP Negeri 1 Kintamani)	362

44	PEMBELAJARAN DOOR TO DOOR: MENGATASI KETERBATASAN PEMBELAJARAN SELAMA MASA PANDEMI COVID-19 Vivin Okdwi Jayanti (SDN 8 Simpang Pesak, Kabupaten Belitung Timur)	371
45	PEMBELAJARAN E-LEARNING SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI DALAM INOVASI PENDIDIKAN DI MASA PANDEMI COVID 19 Putu Ida Arsani Dewi (STAHN Mpu Kuturan Singaraja)	378
46	PEMBELAJARAN JARAK JAUH MASA <i>PANDEMIC COVID-19</i> : TANTANGAN MENYIAPKAN CALON PENDIDIK ERA 4.0 Saringatun Mudrikah (Universitas Negeri Semarang)	388
47	PENDIDIKAN TINGGI DI TENGAH COVID-19 DAN <i>NEW NORMAL</i> Afriantoni (UIN Raden Fatah Palembang)	400
48	PENERAPAN APLIKASI QUIZZIZ DALAM PEMBELAJARAN PADA MASA PANDEMI COVID-19 SEBAGAI BENTUK KREATIVITAS GURU Putri Mahanani & Siti Umayaroh (Universitas Negeri Malang)	413
49	PEMBELAJARAN ONLINE DI TENGAH PANDEMI COVID-19 MENGGUNAKAN KOLABORASI APLIKASI LCMS DAN ZOOM CLOUD MEETING DI SMA AL HIKMAH BOARDING SCHOOL BATU Ghufron Affandy (SMA Al Hikmah Boarding School Batu)	420
50	IMPLEMENTASI PEMANFAATAN GOOGLE FORMS SEBAGAI MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN SELAMA MASA PANDEMI COVID-19 Muhammad Imam Ma'ruf (Universitas Negeri Makassar)	431
51	PEMBELAJARAN <i>BLENDED LEARNING</i> MELALUI GOOGLE CLASSROOM SELAMA MASA PANDEMI COVID 19 I Ketut Suparya (STAHN Mpu Kuturan Singaraja)	442
52	VIDEO TUTORIAL DAN KARTU KENDALI: SOLUSI BELAJAR KOMPUTER AKUNTANSI JARAK JAUH PADA MASA PANDEMI COVID-19 Kardiyem (Universitas Negeri Semarang)	452
53	OPTIMALISASI KINERJA GURU BIMBINGAN DAN KONSELING DALAM KONDISI FORCE MAJEURE COVID 19 DI SMA NEGERI 1 TULUNGAGUNG Nikmah Mahanani (SMA Negeri 1 Tulungagung)	467
54	PEMANFAATAN GOOGLECLASSROOM DALAM PEMBELAJARAN SENAM PADA MASA PANDEMI COVID-19 Isak Riwurohi (Universitas Kristen Artha Wacana)	477
55	E-LEARNING: ANALISIS PENGGUNAAN EDMODO DI ERA PANDEMI COVID 19 Rose Fitria Lutfiana (Universitas Muhammadiyah Malang)	485

56	PENERAPAN PEMBELAJARAN DARING MENGGUNAKAN WEB KULIAHONLINE.USBYPKP.AC.ID PADA UNIVERSITAS SANGGA BUANA YPKP – BANDUNG Abdul Fidayan (Universitas Sangga Buana Ypkp Bandung)	492
57	PENDIDIKAN IPS MENUJU SOCIETY 5.0 DI ERA PANDEMI COVID-19 Diyas Age Larasati (Univeritas Wijaya Kusuma Surabaya)	499
	INDEKS	511
	INDEKS PENULIS	519

1

KENISCAYAAN PEMBELAJARAN BERBASIS BLENDED LEARNING PADA FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN UM

Wasis Djoko Dwiyo
Universitas Negeri Malang
wasis.djoko.fik@um.ac.id

Abstrak. Kebijakan belajar di rumah menyebabkan 50% pembelajaran semester genap 2019/2020 dilakukan secara online sehingga dapat disebut sebagai pembelajaran berbasis blended learning (50% tatap muka dan 50% online). Namun satu bulan sebelum kebijakan belajar di rumah (bulan Februari 2020), penulis telah mengadakan survey kesiapan mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan (FIK) Universitas Negeri Malang (UM) dalam pembelajaran berbasis *blended learning*. Hasilnya menunjukkan sarana dan prasarana HP (82,3%), smarphone/tablet (22,8%), Laptop (67%), dan komputer desktop (22,8%).dan lain-lain serta telah siap untuk pembelajaran online. Mahasiswa setuju dengan pelaksanaan pembelajaran berbasis blended learning di FIK UM sebanyak 69,3% menyatakan sangat setuju dan 30,2% menyatakan setuju. Oleh karena itu pasca Pandemi Covid 19 jika keadaan normal pelaksanaan pembelajaran berbasis *blended learning* suatu keniscayaan.

Kata-kata kunci: keniscayaan, pembelajaran, blended learning

Infeksi virus Corona yang disebut COVID-19 (*Corona Virus Disease 2019*), pertama kali ditemukan di kota Wuhan, China pada akhir Desember 2019. Virus ini menular dengan sangat cepat dan telah menyebar ke hampir semua negara, termasuk Indonesia, hanya dalam waktu beberapa bulan. Hal tersebut membuat beberapa negara menerapkan kebijakan untuk memberlakukan *lockdown* dalam rangka mencegah penyebarannya. Di Indonesia sendiri, diberlakukan kebijakan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) untuk menekan penyebaran virus ini. Dampak dari kebijakan pencegahan Covid 19 adalah bekerja dan belajar di rumah, semua lembaga pendidikan dari TK sampai PT melakukan kebijakan belajar dan mengajar dari rumah. Kondisi ini merupakan kondisi yang tiba-tiba, karena hampir sebagian besar kampus mengandalkan pembelajaran tatap muka, wajib hadir 80% tatap muka. Namun dengan kondisi kebijakan belajar di rumah, maka menjadikan pembelajaran menggunakan online.

Pelaksanaan pembelajaran di Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Malang, saat kebijakan belajar di rumah, pembelajaran regular tatap muka sudah

berjalan selama 7 minggu (7 kali pertemuan) dari 16 minggu pada semester genap 2019/2020, selebihnya 8 dilakukan melalui belajar online. Kondisi ini memaksa dilaksanakannya pembelajaran berbasis *blended learning*, yaitu pembelajaran mengkombinasikan tatap muka dan online. Walau sebenarnya, gagasan pembelajaran berbasis blended learning muncul sejak tahun 2000an di Amerika.

Pembelajaran berbasis blended learning yaitu pembelajaran yang mengkombinasikan berbagai sumber belajar dan modus belajar tatap muka dengan pembelajaran online. Istilah lain yang sering digunakan adalah *hybrid course* (*hybrid* = campuran/kombinasi, *course* = mata kuliah). Makna asli sekaligus yang paling umum blended learning mengacu pada belajar yang mengkombinasi atau mencampur antara pembelajaran tatap muka (*face to face* = f2f) dan pembelajaran berbasis komputer (*online* dan *offline*). Sebagai sebuah model pembelajaran, blended learning berkembang sejalan dengan semakin meningkatnya penggunaan internet. *Blended learning* itu sendiri menurut definisinya secara umum adalah merupakan perpaduan antara pembelajaran di kelas secara tatap muka (tradisional) dengan pembelajaran yang memanfaatkan media online. Thorne (2003) menggambarkan blended learning sebagai "*It represents an opportunity to integrate the innovative and technological advances offered by online learning with the interaction and participation offered in the best of traditional learning*".

Hasil penelitian Karen Precel, dkk (2009) terkait dengan kontribusi komponen-komponen dalam blended learning menunjukkan bahwa komponen pembelajaran yang dianggap paling berkontribusi belajar adalah tugas-tugas (rerata = 4,72), buku cetak (rerata = 4,54), presentasi pertemuan (rerata = 4,42), dan pertemuan kuliah tatap muka (rerata = 4,15). Video online kuliah memberikan kontribusi terhadap belajar (rerata = 3,83), buku pelajaran online memiliki kontribusi rata-rata untuk belajar (rerata = 3,32), walaupun kontribusinya rendah hampir setengah dari peserta (46,5%) menyatakan sering menggunakannya. Pada pembelajaran di pendidikan tinggi, blended learning biasanya terdiri dari pertemuan kelas tatap muka satu kali per minggu, dengan mahasiswa menggunakan pembelajaran online untuk menyelesaikan proyek kelompok dan tugas kelas yang lain (Molenda & Boling, 2008). Hal tersebut dibuktikan dari hasil penelitian yang mengemukakan manfaat dari strategi blended learning di antaranya keberhasilan dalam (a) mencapai tujuan pembelajaran, (b) mengubah pola pembelajaran yang sebelumnya berpusat pada dosen menjadi berpusat pada mahasiswa, (c) menyeimbangkan kemandirian mahasiswa dalam belajar serta memotivasi mahasiswa untuk mendisiplinkan diri dalam pembelajaran (Murphy, 2002; Osguthorpe & Graham, 2003; Riffel & Sibley, 2003; Voos, 2003; Dziuban et al., 2004). Strategi pembelajaran ini digunakan dalam proses pembelajaran dengan beberapa alasan (1) memperkaya pengelolaan pembelajaran, (2) mempermudah

akses pengetahuan, (3) meningkatkan interaksi belajar, (4) personal agency, (5) efektivitas biaya, dan (6) kemudahan revisi materi ajar (Osguthorpe & Graham (2003). Hal ini berarti bahwa blended learning merupakan strategi untuk memanfaatkan kelebihan kedua modus pembelajaran yaitu bentuk perkuliahan konvensional (tatap muka) dan perkuliahan yang berbasis komputer, baik secara online maupun offline (Collis & Moonen, 2001; Graham, 2006; Korkmaz & Karakus, 2009). Oleh karena itu, kombinasi modus pembelajaran (online dan konvensional) itu menawarkan pembelajaran yang lebih efektif dan memudahkan akses pembelajaran (Morgan, 2002; Graham et al., 2003; Murphy, 2003). Kurtus (2004) menyatakan bahwa —*blended learning is a mixture of the various learning strategies and delivery methods that will optimize the learning experience of the user.*

Pemenuhan kebutuhan pebelajar dengan karakteristik yang berbeda, merupakan sebuah isu fundamental pada pembelajaran, khususnya pembelajaran yang terkait dengan pemakaian teknologi informasi. Duncan (2008:545) menyatkan bahwa untuk mendapatkan hasil yang optimal dari implementasi blended learning, maka pembelajar perlu memiliki informasi tentang kognisi dan sikap pebelajar, sehingga pembelajar dapat mengidentifikasi pebelajar mana yang memperoleh manfaat paling banyak dari sebuah sistem penyampaian pembelajaran (*delivery system*). Secara khusus diharapkan pembelajar atau pendesain pembelajaran memiliki wawasan atau bahan pertimbangan yang cukup untuk mendesain sebuah model blended learning yang optimal. Graff (2003), Magoulas et al. (2003), dan Snow (1997), juga sejalan dengan pernyataan Duncan, bahwa untuk dapat mengoptimalkan sebuah sistem penyampaian pembelajaran (*delivery system*) yang bermediasi online, perlu dilakukan penelitian lebih lanjut dengan mempertimbangkan kebutuhan pebelajar. Informasi tentang kebutuhan pebelajar ini, bisa diperoleh dengan mengetahui kesiapan mahasiswa dalam pembelajaran berbasis blended learning.

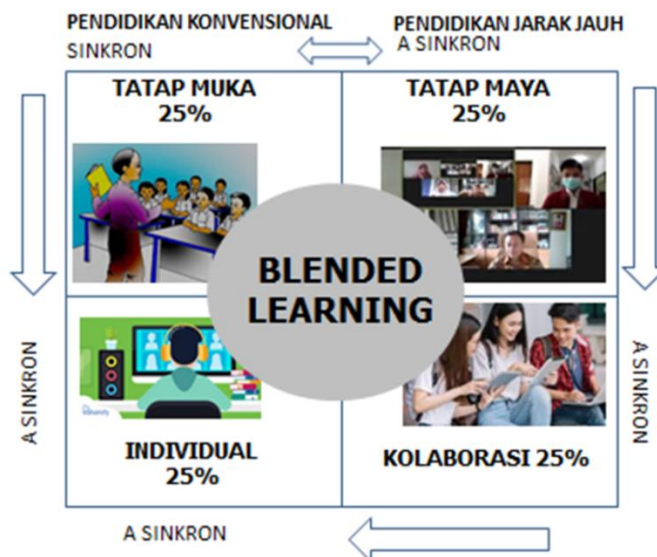
Hasil penelitian Dwiyo (2013; 2014) menunjukkan bahwa kecenderungan pembelajaran masa kini adalah kombinasi pembelajaran tatap muka, pembelajaran offline (komputer interaktif) dan pembelajaran on line (internet). Pembelajaran yang secara tradisional dengan basis tatap muka, saat ini juga bergerak ke arah pembelajaran offline dan online, demikian juga pembelajaran yang awalnya online seperti pembelajaran jarak jauh juga mulai bergerak ke arah kombinasi tatap muka. Oleh karena itu kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran juga sudah mulai diarahkan ke arah blended.

Pembelajaran blended learning dengan komponen tatap muka dan online. Tatap muka mempersyaratkan ruang dan waktu yang sama bagi pebelajar dalm pembelajaran, itu disebut sinkronos. Sedangkan jika belajar didasarkan pada ruang dan waktu yang fleksibel dimiliki oleh pebelajar kegiatan tersebut disebut

asinkronos, pebelajar dapat belajar pada waktu dan tempat yang berbeda. Sinronos merupakan ciri dari pembelajaran konvesnional dengan tatap muka pada waktu dan ruang yang sama. Sedangkan asinkron merupakan ciri pendidikan jarak jauh, pebelajar dapat belajar dimana dan kapan saja. Blended learning memasukan cari keduanya, sinkron maupun asinkron.

Tabel 1. Karakteristik pembelajaran sindron dan asinkron (Chaeruman, 2013)

Pembelejaran Sinkron		Pembelajaran Asinkron	
Tatap Muka Langsung	Tatap Maya	Kolaboratif	Individual
<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Diskusi • Tugas/Lab • Karyawisata 	<ul style="list-style-type: none"> • Konferensi audio • Konferensi video • Chating 	<ul style="list-style-type: none"> • Diskusi • Email • Blog • Wiki • Mailing list 	<ul style="list-style-type: none"> • Mempelajari isi pembelajaran berbagai format (teks, gambar, video, animasi dll) • Mengerakan tugas • Tes/asesmen online



Gambar 1. Pembelajaran sinkron dan asinkron

Sebelum adanya kebijakan belajar di rumah, pada tanggal 24 sampai 29 Februari 2020 penulis menyebarkan angket kepada mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan berkaitan dengan kesiapan mahasiswa dalam melaksanakan pembelajaran berbasis blended learning. Kesiapan meliputi sarana prasarana yang dimiliki mahasiswa untuk mengakses sumber belajar online serta pengetahuan dan keterampilan dalam teknologi informasi. Berikut data hasil survey kesiapan mahasiswa dalam pembelajaran berbasis blended learning dengan jumlah responden 215 mahasiswa, meliputi:

1. Fasilitas yang dimiliki mahasiswa dalam mengakses sumber belajar berbasis komputer, yaitu telah memiliki: (a) HP (82,3%), (b) smartphone/tablet (22,8%), (c) Laptop (67%), dan (d) komputer desktop (22,8%).
2. Frekuensi aktivitas mahasiswa dalam browsing internet per hari untuk akses informasi dalam pembelajaran: (a) di bawah 2 jam sebesar 19,5%, (b) 2 – 3 jam sebesar 34%, (c) 3 – 4 jam sebesar 25,1%, (d) 4 – 5 jam sebesar 9,3%, dan (e) di atas 5 jam sebanyak 12,1%.
3. Tempat mengakses internet mahasiswa dilaksanakan di rumah/tempat kos sebanyak 80,9%, di kampus sebanyak 83,3%, sedangkan di beberapa tempat lain hanya berkisar 5%.
4. Perangkat yang digunakan mahasiswa dalam mengakses internet lebih banyak dilakukan menggunakan smartphone sebesar 99,1% sedangkan penggunaan laptop sebesar 69,3% dan komputer PC sebesar 2,8%.
5. Biaya yang dikeluarkan untuk paket data yang digunakan mahasiswa tiap bulan kurang dari Rp 100.000,- sebanyak 86,5%, sedangkan yang sampai Rp 200.000,- sebanyak 12,1%
6. Pengalaman mahasiswa dalam pembelajaran online, seluruh mahasiswa (100%) pernah mengalami.
7. Platform yang digunakan untuk pembelajaran online meliputi (a) Modle: 2,3%, Edmodo: 73,5%. (c) Google Classroom: 85,1%, (d) Sipejar merupakan platform kampus UM: 96,3%)
8. Mahasiswa berpendapat bahwa pemanfaatan teknologi komputer, internet, dan smartphone berguna bagi pembelajaran di perguruan tinggi sebesar 68,4% menyatakan sangat bermanfaat dan 31,6% menyatakan bermanfaat.
9. Mahasiswa setuju dengan pelaksanaan pembelajaran berbasis blended learning di FIK UM, sebanyak 69,3% menyatakan sangat setuju dan 30,2% menyatakan setuju.
10. Komposisi pembelajaran berbasis blended learning dilakukan: (a) tatap muka 75%, online dn offline 25% disetujui oleh sebanyak 58,1% dan (b) tatap muka 50%, online 25%, offline 25% disetujui sebanyak 35%.
11. Pembelajaran berbasis blended learning sudah diterapkan di FIK UM dijawab sudah sebanyak 95%

12. Tingkat kemudahan dalam mengakses internet dinyatakan mudah sebesar 80,5% dan sangat mudah sebesar 14,5%

Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Blended Learning

Pembelajaran berbasis *blended learning* terdiri atas tatap muka, *offline*, dan *online*. Penyajian isi pembelajaran dilakukan oleh dosen dan mahasiswa sebagai penyaji utama dan pembeding dilakukan dengan presentasi, tanya jawab, dan rangkuman isi pembelajaran. Isi pembelajaran dan penyajian isi pembelajaran disajikan sebagai berikut. Melalui program perkuliahan ini, mahasiswa akan mempunyai pengalaman belajar secara tatap muka dengan dosen, pengalaman individual melalui tugas mandiri, dan pengalaman berkolaborasi melalui tugas presentasi/makalah kelompok. Program perkuliahan tatap muka telah berlangsung selama 7 kali pertemuan, kemudian ada kebijakan belajar di rumah. Namun demikian karena sejak semula perkuliahan dirancang dengan blended learning, maka sumber belajar telah dikemas ke dalam sumber belajar online melalui sistem belajar online Universitas Negeri Malang dengan Sipejar.. Berikut disajikan contoh program perkuliahan, sumber belajar di Sipejar, group WA, dan upload di Face Book.

Tabel 1. Program Perkuliahan selama satu semester

Perte muan	Isi	Penyaji Isi Pembelajaran			
		Kelom pok	Tatap Muka	OFF LINE	ON LINE
1	Pembukaan Perkuliahan: Identifikasi karakteristik mahasiswa peserta perkuliahan, tata tertib perkuliahan, jadwal perkuliahan, tujuan dan tugas yang harus dikerjakan mahasiswa, Isi perkuliahan	√	-	-	
	Pengertian dan peran media dalam pembelajaran	√	-	-	
	Pembelajaran Berbasis Blended Learning	√	-	-	
2	Pengertian dan peran sumber belajar/media dalam pembelajaran	√	-	-	
	Mendeskripsikan berbagai konsep tentang pembelajaran dan sumber belajar melalui tayangan video di Youtube https://forms.gle/vwUfkXzNyHEshPeE6	√	-	-	
3	Pengembangan Sumber belajar Cetak	1.	√	√	√
4	Pengembangan Sumber belajar Audio	2.	√	√	√
5	Pengembangan Sumber belajar Audio Visual	3.	√	√	√

6	Pengembangan Sumber belajar Komputer	4.	√	√	√
7	Pengembangan Sumber belajar e-learning	5.	√	√	√
8	Pengembangan Sumber belajar m-learning	6.	√	√	√
9	Pengembangan Pembelajaran Berbasis Blended Learning	7.	√	√	√
10	Pendayagunaan PowerPoint sebagai Pembelajaran Interaktif	8.	√	√	√
11	Pendayagunaan program MindManager dalam Merancang Pembelajaran	9.	√	√	√
12	Integrasi Media dalam Pembelajaran	10.	√	√	√
13	Literasi Media Pembelajaran (Media Literacy Instruction)	11.	√	√	√
14	Produksi video pembelajaran dalam social media pembelajaran	12.	√	√	√
15	Pengembangan Pusat Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani & Olahraga	13.	√	√	√
16	Penyerahkan tugas				

The screenshot displays the SIPEJAR web interface. At the top, there is a navigation bar with 'HOME' and 'PANDUAN' buttons. Below this is a large banner with the text 'SIPEJAR - Sistem Pengelolaan Pembelajaran' and 'Layanan Pembelajaran dan Pelatihan di Universitas Negeri Malang'. The main content area is divided into a left sidebar and a main panel. The sidebar contains a 'Navigation' menu with items like 'Dashboard', 'Site home', 'Site pages', 'My courses', 'Participants', 'Badges', 'Competencies', 'Grades', 'General', and 'Perencanaan 1: Deskripsi Matakuliah'. The main panel shows course details under the heading 'PROGRAM PERKULIAHAN':

- Nama Mata Kuliah : Pengembangan Sumber & Media Pembelajaran
- Kode Mata Kuliah : PPIK 6037
- Beban Kredit : 2 sks/ 2 Jis
- Pengajar : Wasio D. Dwiyogo
- Jurusan : S1 Pendidikan jasmani

Gambar 2. Tampilan Sipejar (Sistem Pengelolaan Pembelajaran)

PERTEMUAN 1: DESKRIPSI MATAKULIAH

Identifikasi karakteristik mahasiswa peserta perkuliahan, tata tertib perkuliahan, jadwal perkuliahan, tujuan dan tugas yang harus dikerjakan mahasiswa, Isi perkuliahan

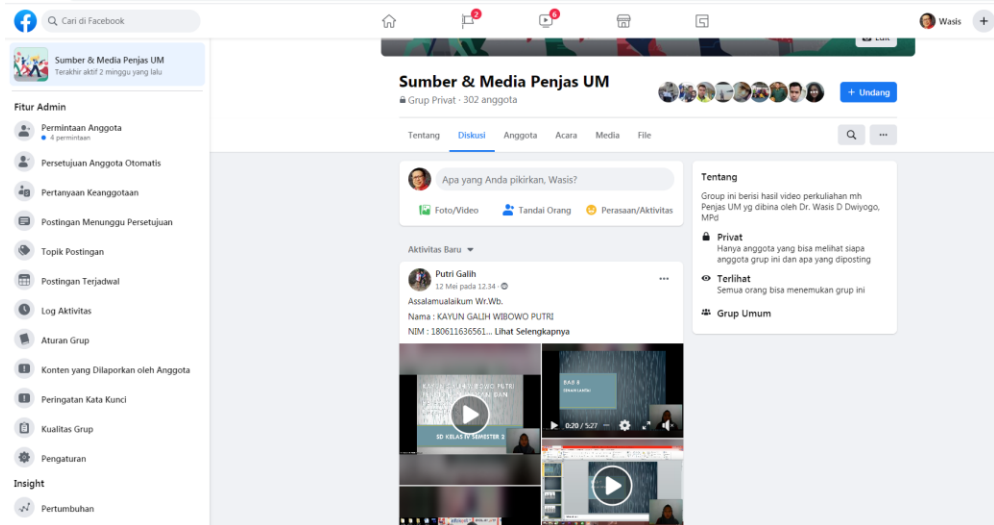
Penjelasan konsep belajar, pengajaran, pembelajaran, sumber belajar, media, literasi media, blended learning

The image shows two educational posters. The top poster has a red background and features a cartoon character in a blue shirt and tie. Text on the poster includes 'Semoga pembelajaran dapat digunakan teoretis & praktis'. The bottom poster has a dark blue background and features the word 'EDUCATION' spelled out in colorful, 3D block letters. Text on the poster includes 'PENGEMBANGAN SUMBER BELAJAR & MEDIA PEMBELAJARAN' and 'Dr. Wasid D. Dwiyogo, MPd Universitas Negeri Malang'.

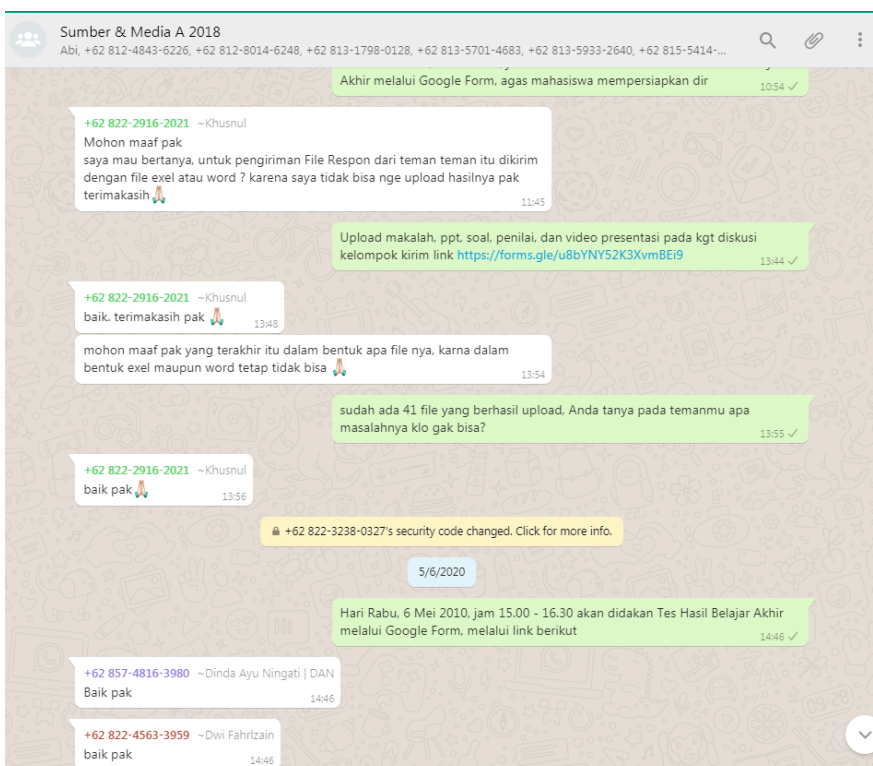
Gambar 3. Contoh Sumber belajar pertemuan 1 di Sipejar

The image is a screenshot of a YouTube search results page. The search query is 'wasid Dwiyogo'. The page displays several video thumbnails with titles and view counts. The titles include '1 Wasis D Dwiyogo Pembelajaran Visioner', 'Wasis D Dwiyogo 6 Transformasi guru', 'Wasis D Dwiyogo 8 Perpustakaan sbg Sumber Belajar', 'Wasis d Dwiyogo Blended Learning new', and 'Wasis D. Dwiyogo Masih perlukah metode ceramah dan menghafal'.

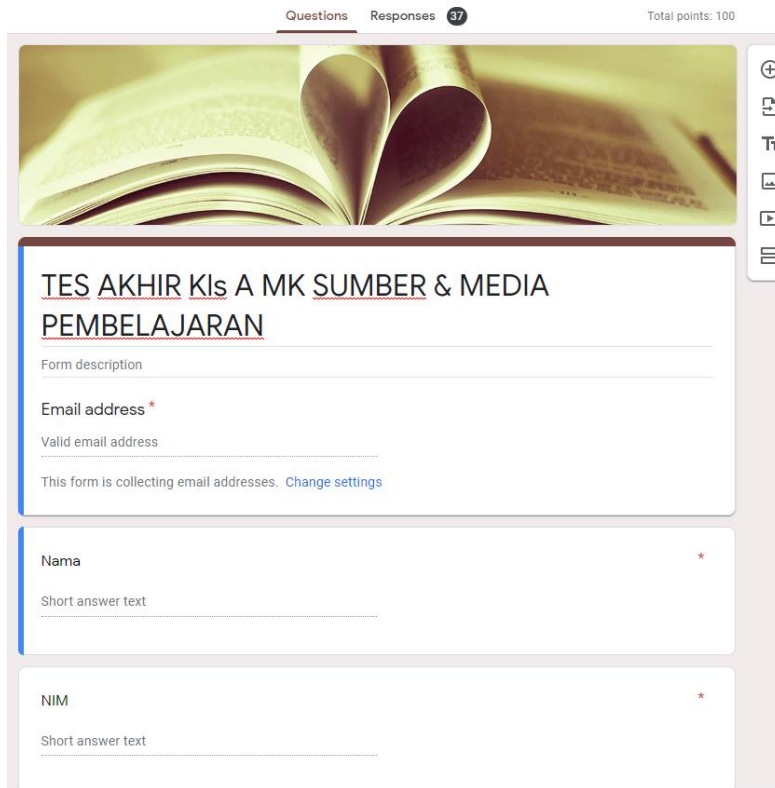
Gambar 4. Sumber belajar yang dimuat pada chanel YouTube (https://www.youtube.com/results?search_query=wasid+Dwiyogo)



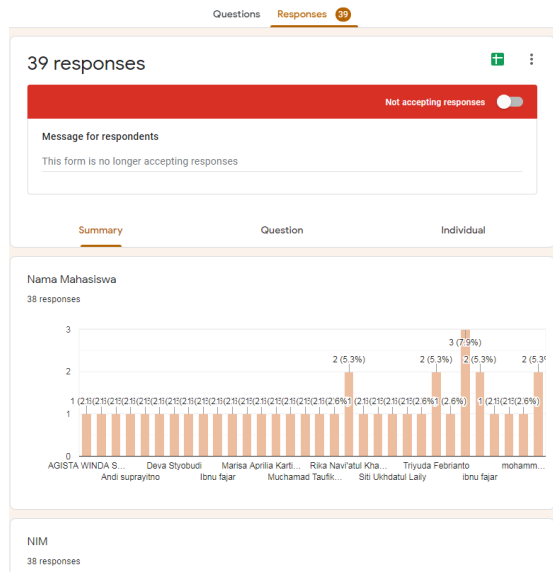
Gambar 5. Tugas mahasiswa video presentasi yang diupload di FaceBook



Gambar 6. Kegiatan diskusi melalui Group WA



Gambar 7. Tes hasil belajar melalui Google Form



Gambar 8. Upload tugas akhir melalui Google Form

Kesimpulan

Berdasarkan data yang diperoleh, mahasiswa FIK UM telah siap melaksanakan pembelajaran berbasis blended learning. Oleh karena itu pada masa Pandemi Covid 19 pembelajaran pada semester genap 2019/2020 yang memaksa 50% dilakukan online dengan tatap muka yang sudah berjalan 50%. Menghadapi situasi *new normal* pada semester mendatang, jika masa pandemic Covid 19 dan kebijakan belajar di rumah masih diberlakukan maka pembelajaran berbasis blended tetap dapat dilaksanakan dengan mengganti tatap muka dengan tatap maya (dengan *tele conference*).

Daftar Rujukan

- Collis, B. & Moonen, J. 2001. *Flexible Learning in A Digital World: Experiences and Expectations*. London: Kogan-Page.
- Duncan, J. 2008. *Learning and Study Strategies for Online Teaching*. Editor Kidd, T. T. & Song, H. 2008. *Handbook of Research on: Instructional System and Technology volume II*. New York: information Science Reference.
- Dwiyogo, W.D. 2013. *Analisis kebutuhan Pengembangan Model Rancangan Pembelajaran Berbasis Blended Learning (PBBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pemecahan Masalah*. Malang: Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Negeri Malang.
- Dwiyogo, W.D. 2014. *Pengembangan Model Rancangan Pembelajaran Berbasis Blended Learning (PBBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pemecahan Masalah*. Malang: Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Negeri Malang.
- Dziuban, C.H. Joel L. Hartman, Patsy D. Moskal, 2004. *Blended Learning*. Research Bulletin. Volume 2004, Issue 7. March 30, 2004.
- Graff, M. 2003. *Individual Differences in Sense of Classroom Community in a Blended Learning Environment*. *Journal of Educational Media*, 28(4) 203-210.
- Graham C.R. 2006. *Blended Learning Systems: Definition, Current Trends, and Future Directions*. Dalam C. Bonk & C. Graham (Eds.), *The Handbook of Blended Learning: Global Perspectives, Local Designs*. San Francisco: Pfeiffer, hlm. 3-21
- Karen Precel, Yoram Eshet-Alkalai, and Yael Alberton. 2009. *Pedagogical and Design Aspects of a Blended Learning Course*. *International Review of Research in Open and Distance Learning*. Volume 10, Number 2. ISSN: 1492-3831 April – 2009
- Korkmaz, Ö. & Karakuş, U. 2009. *The Impact of Blended Learning Model on Student Attitudes Towards Geography Course and Their Critical Thinking Dispositions and Levels*. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 8(4):5, 51-63.
- Kurtus, R. 2004. *Blended Learning*, (Online), (<http://www.schoolforchampions.com/elearning/blended.html>), diakses 23 Januari 2011.

- Magoulas, G.D., Papanikolaou, K. & Grigoriadou, M. 2003. Adaptive Web-Based Learning: Accomodating Individual Differences Through System's Adaption. *British Journal of Educational Technology*, 34(4), 511- 527.
- Molenda, M., & Boling, E. (2008). *Creating*. Dalam A. Januszewski & M. Molenda (Eds.), *Educational technology: A definition with commentary*. (hlm. 82- 130). New York: Routledge.
- Morgan, K.R. 2002. *Blended Learning: A Strategic Action Plan for a New Campus*. Seminole, FL: University of Central Florida.
- Murphy, P. 2003. *The Hybrid Strategy: Blending Face-to-Face with Virtual Instruction to Improve Large Lecture Courses*, (Online), (<http://www.ucltc.org/news/2002/12/feature.php>), diakses 11 Juni 2012
- Osguthorpe, R., & Graham, R. 2003. Blended Learning Environments: Definitions and Directions. *The Quarterly Review of Distance Education*. 4(3), 227-234.
- Riffell, S. & Sibley, D. 2003. Learning Online: Student Perceptions of a Hybrid Learning Format. *Journal of College Science Teaching*, 32, 394-99.
- Snow, R.E. 1997. Aptitude-Treatment Interactions and Individualized Alternatives in Higher Educations. In
- Thorne, Kaye. 2003. *Blended Learning: How to integrate online & traditional learning*. London: Kagan Page Limited.
- Voos, R. 2003. Blended Learning: What is It and Where Might It Take Us? *Sloan-C View* 2(1), 2-5.



Wasis D. Dwiyoogo, dosen pada Jurusan Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Malang sejak tahun 1987. Menyelesaikan pendidikan S1 jurusan Pendidikan Kepelatihan, IKIP Semarang (1985), S2 program studi Teknologi Pembelajaran IKIP Malang (1994), dan S3 program studi Teknologi Pembelajaran, Universitas Negeri Malang (2001). Mengajar Mata Kuliah: Sumber & Media Pembelajaran (S1), Pengembangan Kurikulum Pendidikan Jasmami (S1 & S2), dan Pembelajaran berbasis Blended Learning Pendidikan Olahraga (S2). Aktif meneliti bidang pembelajaran Dana

Dikti Hibah Bersaing 6 tahun (1998-2003), Strategi Nasional 3 tahun (2004-2007), Hibah Pascasarjana 5 tahun (2013-2018) serta Dana PNB dari Universitas Negeri Malang (2019-2020). Menulis beberapa judul buku Pembelajaran Berbasis Blended Learning (2018) serta beberapa artikel dalam jurnal nasional dan internasional. Karya selengkapnya disajikan pada Google Scholar <https://scholar.google.com/citations?user=y0jvY5wAAAAJ&hl=en&oi=ao>

2

IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN DARING PJOK TINGKAT SEKOLAH DASAR PADA MASA PANDEMI COVID-19

Dian Mochammad Zein

Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda Bandung

dianzein18@gmail.com

Abstrak. Penulisan artikel ini bertujuan untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran daring PJOK dalam masa pandemi *covid-19*. Pembelajaran yang awalnya berlangsung dengan kondisi yang normal tiba-tiba muncul suatu pandemi virus yang berdampak pada seluruh kegiatan pada berbagai bidang, khususnya pendidikan. Menyebabkan adanya perubahan pola dan sistem pembelajaran di seluruh jenjang pendidikan. Penulisan artikel ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa wawancara, observasi dan studi dokumentasi. Berdasarkan pandangan umum dari beberapa guru, orang tua peserta didik yang didapatkan penulis menunjukkan bahwa penggunaan *platform* digital dalam proses pembelajaran pada masa pandemi ini sangat memudahkanputra-putrinya.

Kata kunci : pembelajaran, *platform*, *google form*

Pandemi *Coronavirus Disease* (Covid-19) telah mengalihkan fungsi aktifitas dan kegiatan di beberapa negara, tak terkecuali di Indonesia. Pengalihan peran dan kegiatan tak terelakkan. Bekerja dari rumah, belajar dari rumah, dan beribadah di rumah. Ini bukan pilihan, melainkan keharusan yang membutuhkan ketaatan dan totalitas kita semua untuk menyukseskannya, demi mengurangi penyebaran Covid-19. Tidak nyaman dan tidak mudah tentunya, tetapi inilah upaya terbaik saat ini. Dalam dunia pendidikan, merebaknya kasus Covid-19 memunculkan kebijakan mengenai penghentian sementara proses belajar tatap muka mulai dari jenjang pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi. Pada jenjang pendidikan dasar salah satu hikmahnya adalah secara “terpaksa” para peserta didik maupun gurunya ditantang untuk siap belajar dan mengajar dari rumah. Kaitannya dengan belajar dari rumah tersebut, muncul sebuah pertanyaan bagaimana kesiapan pendidikan jarak jauh (PJJ) yang akan diselenggarakan?

Secara regulatif, dalam UU no 20 tahun 2003 disebutkan bahwa Pendidikan Jarak Jauh (PJJ) adalah pendidikan yang peserta didiknya terpisah dari pendidik dan pembelajarannya menggunakan berbagai sumber belajar melalui teknologi komunikasi, informasi, dan media lain. Jadi, PJJ merupakan salah satu alternatif pembelajaran yang dilakukan sejak lebih 10 tahun lalu. Sebagian contoh lembaga

penyelenggara PJJ di tanah air, antara lain SMP Terbuka, Kejar Paket A, Kejar Paket B dan layanan Universitas Terbuka sebagai lembaga PT yang menyelenggarakan layanan pendidikan tinggi (Wahyudin, 2020). Dalam keadaan normal, kegiatan belajar dari rumah dan belajar di sekolah bisa relatif sama tujuan dan kualitasnya, yang membedakan hanya sarana pendukung yang digunakan. Pada keadaan darurat, ketika masyarakat (termasuk peserta didik dan guru) masih dibayangi wabah Covid-19, seharusnya desain dan proses pembelajaran yang diterapkan berbeda.

Walaupun demikian, kebijakan belajar dari rumah yang diputuskan dengan tujuan untuk menghambat penyebaran Covid-19 dalam praktiknya tetap harus mengacu pada kurikulum nasional yang digunakan. Hal ini penting guna menjamin proses belajar dari rumah bisa terlaksana dengan baik. Salah satu tujuan pembelajaran termasuk daring ini adalah pencapaian kompetensi peserta didik yang dikenal dengan 4C, yaitu *Critical thinking* (berpikir kritis) yang mengarahkan peserta didik untuk dapat menyelesaikan masalah (*problem solving*). *Creativity thinking* (berpikir kreatif) dapat dimaknai guru dapat mendampingi peserta didik yang memiliki kreativitas tinggi mampu berpikir dan melihat suatu masalah dari berbagai sisi atau perspektif. *Collaboration* (bekerja sama atau berkolaborasi). Aktivitas ini penting diterapkan dalam proses pembelajaran agar peserta didik mampu dan siap untuk bekerja sama dengan siapa saja dalam kehidupannya mendatang. *Communication* (berkomunikasi) dapat dimaknai sebagai kemampuan peserta didik dalam menyampaikan ide dan pikirannya secara cepat, jelas, dan efektif (Direktorat PSMK, 2019).

Implementasi Pembelajaran Daring

Untuk mengisi kegiatan belajar mengajar yang harus diselesaikan pada tahun pelajaran ini, pemerintah mengambil kebijakan pembelajaran dilakukan melalui pembelajaran jarak jauh dengan media daring (dalam jaringan/*online*), baik menggunakan ponsel, PC, atau laptop. Media daring dirasa sangat efektif sebagai langkah solutif untuk mencegah penyebaran Covid-19 di lingkungan pendidikan. Guru tinggal memberikan soal yang nantinya dikirim melalui ponsel/laptop peserta didik atau orang tua. Kemudian peserta didik tinggal mengerjakan tugas dari guru. Hasil pekerjaan atau tugas tersebut dikirim kembali kepada guru melalui WA, aplikasi, atau dikumpulkan pada saat masuk sekolah.

Implementasi pembelajaran daring yang sudah berjalan lebih dari 1 bulan ini secara umum berjalan lancar. Kendati demikian, seiring perjalanan waktu sudah muncul banyak permasalahan. Diantaranya, tugas guru yang terlalu banyak sampai keluhan soal kuota dan jaringan internet. Dalam situasi darurat, guru harus bertindak cepat agar pembelajaran bisa berjalan efektif. Ponsel yang semula hanya sebagai media komunikasi, sekarang multifungsi. Termasuk dalam memberikan

materi dan tugas dalam durasi yang sangat pendek. Apresiasi layak diberikan kepada guru, sekolah, dan peserta didik karena mereka bisa beradaptasi dengan cepat (Anugrah, 2020). Permasalahan lain dari adanya sistem pembelajaran secara *online* ini adalah akses informasi yang terkendala oleh sinyal yang menyebabkan lambatnya dalam mengakses informasi. Peserta didik terkadang tertinggal dengan informasi akibat dari sinyal yang kurang memadai. Akibatnya mereka terlambat dalam mengumpulkan suatu tugas yang diberikan oleh guru. Penerapan pembelajaran *online* juga membuat pendidik berpikir kembali, mengenai model dan metode pembelajaran yang akan digunakan. yang awalnya seorang guru sudah mempersiapkan model pembelajaran yang akan digunakan, kemudian harus mengubah model pembelajaran tersebut.

Di balik permasalahan yang timbul ternyata juga terdapat berbagai hikmah bagi pendidikan di Indonesia. Diantaranya, peserta didik maupun guru dapat menguasai teknologi untuk menunjang pembelajaran secara *online* ini. Di era disrupsi teknologi yang semakin canggih ini, guru maupun peserta didik dituntut agar memiliki kemampuan dalam bidang teknologi pembelajaran. Hikmah yang lainnya adalah pembelajaran yang dilakukan di rumah, dapat membuat orang tua lebih mudah dalam memonitoring atau mengawasi terhadap perkembangan belajar anak secara langsung. Orang tua lebih mudah dalam membimbing dan mengawasi belajar anak dirumah. Hal tersebut akan menimbulkan komunikasi yang lebih intensif dan akan menimbulkan hubungan kedekatan yang lebih erat antara anak dan orang tua. Orang tua dapat melakukan pembimbingan secara langsung kepada anak mengenai materi pembelajaran yang belum dimengerti oleh anak, karena pada dasarnya orang tua adalah institusi pertama dalam pendidikan anak. Dalam kegiatan pembelajaran secara *online* yang diberikan oleh guru, maka orang tua dapat memantau sejauh mana kompetensi dan kemampuan anaknya. Kemudian kurang dipahaminya materi yang diberikan oleh guru, membuat komunikasi antara orang tua dengan anak semakin terjalin dengan baik. Orang tua dapat membantu kesulitan materi yang dihadapi anak (Puspitasari, 2020).

Hikmah selanjutnya yaitu penggunaan media seperti *handphone* atau *gadget*, dapat dikontrol untuk kebutuhan belajar anak. Peran orang tua semakin diperlukan dalam melakukan pengawasan terhadap penggunaan *gadget*. Hal tersebut memberikan dampak yang positif bagi anak, dalam memanfaatkan teknologi untuk hal-hal yang bermanfaat. Anak cenderung akan menggunakan *handphone* untuk mengakses berbagai sumber pembelajaran dari tugas yang diberikan oleh guru. Sehingga akan membuat anak menghindari penggunaan *gadget* pada hal-hal kurang bermanfaat atau negatif.

Pembelajaran Daring Mata Pelajaran PJOK

Dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK), kondisi kegiatan pengajaran yang tiba-tiba berubah drastis ini menjadi

tantangan bagi guru PJOK agar sasaran dan tujuan pendidikan jasmani yang merupakan penunjang tujuan pendidikan nasional dapat tercapai. Selain itu, guru harus memastikan proses pengajaran mata pelajaran PJOK menggunakan sistem pembelajaran jarak jauh yang dilaksanakan dari rumah mampu untuk meningkatkan keterampilan motorik dan nilai-nilai fungsional yang mencakup aspek kognitif, afektif, sosial dan psikomotor ditambah materi pelajaran harus disusun ulang secara seksama agar pengalaman belajar pendidikan jasmani dapat melayani kebutuhan perkembangan gerak lokomotor, non-lokomotor dan manipulatif peserta didik.

Adanya pandemi Covid-19 ini sangat dirasakan dampaknya oleh penulis bagi proses pembelajaran PJOK. Proses belajar yang lebih menekankan pada aktifitas fisik ini tentunya lebih efisien jika dilaksanakan secara langsung atau tatap muka antara guru dengan peserta didik. Kondisi ini memaksa guru PJOK untuk berinovasi tidak segan mencoba *platform-platform* digital yang banyak tersedia guna menunjang proses pembelajaran sebagai solusi dari penerapan kebijakan belajar dari rumah. Hal tersebut sangat bermanfaat agar memudahkan pembagian materi dan tugas, membuat metode pembelajaran daring yang sesuai, juga menjadwalkan proses pembelajaran dengan adanya *learning management system* tersebut. Peserta didik juga mudah mengaksesnya melalui jaringan media sosial yang sudah dibuat dalam *platform* digital tersebut. Selain itu, dengan *platform* digital ini pemantauan kepada para peserta didik menjadi mudah termasuk dalam memantau aktivitas kelas, kedisiplinan mengumpulkan tugas, pencatatan perkembangan peserta didik bahkan pengaturan *deadline* dan *scoring* dapat secara otomatis. Laporan tersebut akan tersimpan secara otomatis dalam *drive online* yang bisa diakses kapan dan dimana saja selama ada akses internet.

Penggunaan Platform Digital dalam Pembelajaran Daring PJOK

Beberapa waktu lalu penulis sempat berdiskusi bersama beberapa pakar dan guru pendidikan jasmani menggunakan aplikasi *Zoom Meeting*, kaitannya dengan strategi yang tepat mengajar dalam kondisi seperti ini, kemudian apa saja yang menjadi kendala dalam proses pengajaran dalam pembelajaran jarak jauh yang akan dan telah dilaksanakan selama ini. Alhasil, penulis menerapkan strategi mengajar menggunakan power point, video tutorial dan google formulir (*google form/GF*) yang dikirim melalui *Whatsapp* (WA) orang tua peserta didik. Dalam hal ini penulis menerapkan proses pembelajaran jarak jauh dan daring di tempat penulis mengajar yaitu MI Miftahul Huda Bandung. Materi pembelajaran dikemas dalam bentuk file *microsoft word* maupun *power point*, didalamnya banyak disisipkan gambar-gambar mengenai aktifitas gerak, untuk demonstrasi aktifitas gerak menggunakan media video tutorial. Sebagian besar materi aktifitas gerak dilakukan peserta didik dengan pengawasan dari orang tuanya masing-masing. Orang tua peserta didik

berkomunikasi langsung dengan guru PJOK dalam hal ini penulis sendiri melalui *whatsapp* (WA), ketika ada materi atau tata cara pelaksanaan aktifitas gerak yang kurang dimengerti. Proses pengumpulan tugas aktifitas gerak ini dapat berupa dokumentasi foto maupun video.

Untuk evaluasi hasil pembelajaran penulis memilih *google form* sebagai medianya. *Google Form* (GF) merupakan salah satu *platform* atau komponen layanan *Google Docs*. GF sangat cocok digunakan oleh peserta didik/mahasiswa, guru, dosen, pegawai kantor dan profesional yang senang membuat kuis, dan survey online. GF ini berbasis *web* maka setiap orang dapat memberikan tanggapan atau jawaban terhadap kuis ataupun kuisisioner secara cepat dimanapun ia berada dengan menggunakan internet komputer/laptop ataupun *handphone*. Dengan menggunakan GF maka seorang guru tidak memerlukan kertas lagi untuk mencetak kuis atau tugasnya. Waktu yang diperlukannya juga akan semakin hemat dalam membagikan, mengumpulkan kembali dan menganalisis hasilnya. Penulis sudah mencoba melaksanakan evaluasi pembelajaran menggunakan GF, dan dirasa sangat cocok digunakan untuk mengumpulkan hasil evaluasi pembelajaran termasuk dalam mata pelajaran PJOK. Didalam GF penulis bisa menugaskan peserta didik untuk mengumpulkan tugas-tugasnya baik berupa pertanyaan pilihan ganda, isian maupun uraian, upload dokumentasi tugas aktifitas gerak berupa foto maupun video.

Selain untuk evaluasi, *google form* juga bisa di atur menjadi sebuah lembar kerja peserta didik. Hasil penelitian Fauzi (2014) mengungkapkan bahwa penggunaan *google form* sebagai alat evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dimulai dari tahap perencanaan, kesiapan sarana dan prasarana, pengembangan *google form*, sampai kepada tahap implementasi penggunaan *google form* dalam kegiatan evaluasi pembelajaran memberikan dampak dan manfaat baik dari aspek efektif, efisiensi, daya tarik dan desain tampilan. Bagi guru, sangat terbantu dengan adanya *google form* baik dari segi biaya, waktu, dan tenaga. Bagi siswa sendiri menjadi lebih tertarik, antusias, aktif dan tidak menjadi hal yang negatif untuk menghadapi ujian di SMP Negeri 1 Lembang.

Adapun beberapa keunggulan lain pembuatan penilaian proses pembelajaran menggunakan *google form* diantaranya; 1) Tampilan Form yang menarik. Aplikasi ini menyediakan fasilitas kepada penggunanya untuk memasukkan dan menggunakan foto atau logonya sendiri di dalam survey tersebut. Aplikasi ini juga memiliki banyak *template* yang membuat kuis dan kuesioner *online* tersebut semakin menarik dan berwarna. 2) Memiliki berbagai jenis tes yang bebas dipilih. Aplikasi ini menyediakan fasilitas pilihan tes yang bebas digunakan sesuai dengan keperluan pengguna. Misalnya pilihan jawaban pilihan ganda, ceklis, tarikturun, skala linier, dan lain sebagainya. Kita juga dapat menambahkan gambar

dan video dari youtube ke dalam kuis tersebut. 3) Responden dapat memberikan tanggapan dengan segera dimanapun. Aplikasi ini dapat digunakan setiap orang secara gratis untuk membuat kuis *online* dan kuis *online* menggunakan laptop atau *handphone* yang terhubung dengan internet lalu membagikan alamat *link* formulirnya kepada para responden sasaran atau menempelkannya di sebuah halaman *website*. Para respondennya dapat memberikan tanggapannya dimanapun dan kapanpun dengan mengklik alamat *web* atau *link* yang dibagikan pembuat kuis tersebut menggunakan komputer atau *handphone* yang terhubung ke internet. Semua tanggapan dan jawaban orang lain akan secara otomatis ditampung, disusun, dianalisa dan disimpan oleh aplikasi *google form* dengan cepat dan aman. 4) Formulirnya *responsive*. Berbagai jenis kuis dan kuesioner dapat dibuat dengan mudah, lancar dan hasilnya tampak profesional dan indah. 5) Hasilnya langsung tersusun dianalisis secara otomatis. Tanggapan survei dikumpulkan dalam formulir dengan rapi dan secara otomatis, disertai info tanggapan waktu nyata dan grafik hasil tanggapan. Pengguna juga dapat melangkah lebih jauh bersama hasil data dengan melihat semuanya di *Spreadsheet*, yakni aplikasi semacam *Ms. Office Excel*. 6) Dapat dikerjakan bersama orang lain. Kuis dan Kuis menggunakan aplikasi ini dapat dikerjakan bersama orang lain atau siapa saja yang diinginkan oleh pengguna (Batubara, 2016).

Kendala dalam Pembelajaran Daring

Tidak sedikit guru pendidikan jasmani mendapatkan beberapa kendala dalam proses pembelajaran jarak jauh yang mereka laksanakan. Kendala umum yang dihadapi guru PJOK dalam melaksanakan pembelajaran jarak jauh ini, diantaranya; (1) fasilitas media mengajar elektronika (komputer, laptop, hp android) ini tidak semua guru PJOK dan peserta didik memiliki fasilitas yang mendukung, (2) tidak dapat dipungkiri bahwa terdapat juga guru PJOK yang tidak mampu memanfaatkan media mengajar elektronik berbentuk *hardware* dan *software* dengan baik, (3) akses internet yang terbatas di tiap-tiap wilayah guru PJOK itu berdomisili, dan (4) sejauh ini guru PJOK juga kebingungan memilih dan memanfaatkan *platform* teknologi atau *online learning* yang dapat memenuhi pengajaran pendidikan jasmani (Syahban, 2020).

Penggunaan *platform google form* sebagai alat penilaian proses pembelajaran juga mendukung program penghematan kertas sebagai wujud peduli lingkungan. Selain itu, tenaga dan waktu yang diperlukan guru untuk menyebarkan tugas/kuis dan mengolah datanya lebih hemat dan mudah. Testimoni yang didapatkan penulis dari beberapa guru dan orang tua peserta didik juga menunjukkan bahwa penggunaan *platform* digital dalam proses pembelajaran pada masa pandemi ini sangat memudahkan putra-putrinya. Harapannya, jangan sampai pembelajaran daring hanya menghasilkan peserta didik sebagaimana robot yang

hanya melulu mengerjakan latihan soal dengan tugas-tugas tanpa mampu berpikir dalam level yang tinggi. Untuk itu keberhasilan pembelajaran daring tersebut perlu adanya kerjasama sinergis antara guru, sekolah, orang tua, dan peserta didik. Sekolah perlu menaruh kepedulian kepada orang tua peserta didik yang tidak mampu membeli kuota atau tidak memiliki ponsel memadai dengan memfasilitasi, agar pembelajaran daring bisa berjalan optimal. Selain itu, kesuksesan pembelajaran daring selama masa pandemi Covid-19 ini bergantung pada kedisiplinan semua pihak.

Oleh karena itu, pihak sekolah di sini perlu membuat skema dengan menyusun manajemen yang baik dalam mengatur sistem pembelajaran daring. Hal ini dapat dilakukan dengan membuat jadwal yang sistematis, terstruktur dan simpel untuk memudahkan komunikasi orang tua dengan sekolah agar putra-putrinya yang belajar di rumah dapat terpantau secara efektif.

Daftar Rujukan

- Anugrah, D. 2020. Dinamika Pembelajaran Daring di Tengah Pandemi Covid-19. Berita Magelang.
- Batubara, H. H. 2016. Pemanfaatan Video sebagai Media Pembelajaran Matematika SD/MI. Jurnal Madrasah Ibtidaiyah : Vol. 2, No. 1, Oktober, 2016, ISSN: 2476-9703.
- Puspitasari, R. 2020. Hikmah Pandemi Covid-19 Bagi Pendidikan Di Indonesia. IAIN Surakarta.
- Fauzi, M. R. 2014. Penggunaan Google Form Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia : Studi Deskriptif Analitis pada Kelas VIII di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Lembang. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Syahban, A. 2020. Kendala Guru Penjas di Masa Corona. Kalselpos.
- Wahyudin, D. 2020. Belajar dari Covid-19: Menuju “Kenormalan Baru” Sistem Pendidikan. *Onair Talk* Radio K-lite 107.1 FM , Rabu 29 April 2020)
<https://www.kompasiana.com/darrenal/5eb7323ad541df7cd25120a4/pembelajaran-pada-masa-pandemi-covid-19?page=2> diakses pada tanggal 17 Mei 2020.



Dian Mochammad Zein. Tempat, Tanggal Lahir di Bandung, 18 Februari 1999. Alamat (sesuai KTP & Domisili) Komplek Pasanggrahan Indah Blok, 21 No. 25 RT 004 RW 014 Kelurahan Pasanggrahan Kecamatan Ujungberung Kota Bandung, Jawa Barat. Pendidikan Strata 2 (Magister) Pendidikan Olahraga UPI Bandung. Pendidikan Strata 1 (Sarjana) Ilmu Keolahragaan UPI Bandung. Pendidikan Diploma 3 (D3) Universitas BSI Bandung. Pendidikan Sekolah Menengah Atas : SMA Negeri 25 Bandung. Pendidikan Sekolah Menengah Pertama SMP Negeri 18 Bandung Pendidikan Sekolah Dasar di SD Negeri Panyileukan I Bandung

3

OPTIMALISASI PEMBELAJARAN PENJASORKES DI TENGAH PANDEMI COVID- 19 PADA SDN 2 PONDOK KECAMATAN BABADAN KABUPATEN PONOROGO

Agus Harianto

SDN 2 Pondok Kec. Babadan Kab. Ponorogo

agusharianto716@gmail.com

Abstrak. Pembelajaran pada masa Pandemi Covid-19 mengalami hambatan karena peserta didik tidak diperbolehkan masuk sekolah, sehingga peserta didik harus belajar di rumah, dan guru-gurunya juga harus melakukan pembelajaran dari rumah. Strategi yang ditempuh Guru PJOK di SDN 2 Pondok adalah dengan melakukan pembelajaran dengan sistem *online* dengan menggunakan media *whatsapp group*. Langkah-langkah yang ditempuh yaitu (1) persiapan; (2) penyampaian; (3) praktik; (4) penampilan hasil. Media pembelajaran yang digunakan yaitu (1) buku pelajaran dari berbagai penerbit; (2) buku catatan; (3) buku lembar kerja siswa; (4) internet; (5) layanan aplikasi *whatsapp*. Penilaian yang digunakan adalah dengan memberi skor pada (1) ranah kognitif dengan mengoreksi jawaban peserta didik dari soal-soal yang diberikan oleh Guru PJOK; (2) ranah afektif, dengan mengamati pekerjaan yang dikumpulkan siswa, kemudian diidentifikasi dan dicocokkan dengan rubrik penilaian, (3) ranah psikomotor, penskoran diambil dengan cara mengamati video yang dibuat peserta didik, kemudian dianalisis, dirasakan dan dicocokkan dengan rubrik penilaian. Setelah selesai jumlah ketiga ranah tersebut dibagi 3, maka ketemu nilai rata-rata, dan dilanjut disetorkan ke walikelas agar dapat digunakan sebagaimana mestinya dan sebagai bahan evaluasi ke depan.

Kata-kata Kunci: strategi pembelajaran, whatsapp group, evaluasi pembelajaran

Pendidikan merupakan hal yang utama dalam mendukung kemajuan manusia dan negara di masa depan, maka dari itu pendidikan harus dilakukan secara terus menerus supaya tidak terjadi kemunduran. Dunia sedang menghadapi masalah global, yaitu menghadapi Pandemi Covid-19 atau yang biasa disebut Virus Corona. Penyebaran virus ini sangat mudah dan cepat, perawatannya juga harus maksimal. Banyak penderita penyakit virus ini yang meninggal, contohnya di Negara China, Italia, Amerika. Indonesia negara kita tercinta juga tak luput dari serangan virus ini, akibatnya kelabakan. Aturan dan kebijakan dikeluarkan oleh pemerintah untuk mengantisipasi dan memotong rantai penyebaran ini. Salah satu kebijakan yang dikeluarkan yaitu meliburkan anak sekolah yang sudah 2 bulan lebih ini belajar di rumah dan guru-gurunya juga bekerja di rumah, atau dinamakan *work from home*. Sistem dan cara belajar yang awalnya tatap muka sekarang harus dirubah yaitu lewat daring (*online*) atau *e-learning*. Hal itu dikerjakan untuk menjaga keberlangsungan

pendidikan anak bangsa yang tidak boleh terputus walau dalam keadaan apapun.

Guru di sekolah dasar terdiri dari guru kelas, guru agama dan Guru PJOK. Berdasarkan pengamatan penulis, guru kelas dan agama tidak mengalami hambatan yang begitu berarti, karena aktivitas sehari-harinya banyak menggunakan ruangan kelas sebagai lokasi pembelajaran, meskipun kadang-kadang juga diselingi melakukan pembelajaran di luar kelas. Sedangkan Guru PJOK mempunyai kendala, yaitu mata pelajaran PJOK sering dilakukan dengan melalui aktifitas fisik di luar kelas, memakai sistem beregu dan berbagai macam permainan. Semua itu bertentangan dengan cara pencegahan dan pemotongan penyebaran Virus Covid-19 yaitu jaga jarak sosial (*social distancing*) dan jaga jarak fisik (*physical distancing*). Guru PJOK harus kreatif membuat strategi pembelajaran dengan menyesuaikan keadaan yang ada, agar tujuan tetap tercapai. Berdasarkan penjelasan sebelumnya pembelajaran yang dipilih adalah melalui *online*. Adapun definisi belajar *online* adalah suatu pembelajaran yang disampaikan secara elektronik dengan menggunakan komputer dan media berbasis komputer. Bahannya dapat diakses melalui sebuah jaringan. Sumbernya dapat berasal dari website, internet, intranet, CD-ROM, dan DVD. Selain itu juga dapat memonitor kinerja siswa dan melaporkan kemajuan mereka (Mukarom&Rusdiana, 2017: 219). Menurut Suyanto&Djihad (2013: 203) *e-learning* merupakan satu penggunaan teknologi internet dalam penyampaian pesan dan isi pembelajaran dalam jangkauan luas. Pembelajaran *online* atau biasa disebut *e-learning* adalah hal yang dinilai paling cocok dilakukan sekarang ini, karena sistem ini tidak bertentangan dengan anjuran pemerintah dan prosedur pencegahan menyebarnya Virus Covid-19 yaitu jaga jarak sosial (*social distancing*) dan jarak fisik (*physical distancing*). Upaya ini dikerjakan secara terus menerus untuk menjaga keberlangsungan dan kualitas pendidikan di Indonesia.

Strategi Pembelajaran

Pada aktivitas sehari-hari kegiatan pembelajaran PJOK hampir 90% dilakukan dengan cara tatap muka, bermain *game* secara beregu, dan di luar ruangan. Pada tahun ini tiba-tiba sekolah harus mengadakan belajar di rumah maupun bekerja di rumah, dengan alasan mencegah penyebaran Covid-19 di Indonesia yang konon kabarnya virus ini dapat menyebar melalui interaksi manusia yang berdekatan, diantaranya melalui air ludah yang memancar dan masuk ke mulut, hidung lawan bicaranya, maka diharuskan juga selalu memakai masker. Penulis adalah Guru PJOK yang mengajar di SDN 2 Pondok Kecamatan Babadan Kabupaten Ponorogo, dan bertempat tinggal di Kota

Madiun. Jarak tempuh 25 km dan ditempuh dengan waktu rata-rata 30-45 menit. Imbasnya adalah penulis sebagai Guru PJOK di sekolah tersebut tidak dapat memantau keseharian anak-anak yang rata-rata rumahnya dekat dengan sekolah. Terutama dalam pemberian tugas belajar dan cara mentransfer ilmunya. Penulis mengembangkan strategi pembelajaran Maier (dalam Suyanto & Djihad, 2013: 93) yang memakai SIKLUS Empat Tahap, yaitu (1) persiapan; (2) penyampaian; (3) praktik; (4) penampilan hasil. Pedoman ini yang dipakai penulis untuk kegiatan mengajar sehari-hari.

Penerapan dalam pembelajaran di tengah Pandemi Covid-19 ini, memakai langkah-langkah sebagai berikut.

1. Persiapan (*Preparation*)

Pada tahap ini guru menyiapkan materi yang akan disiapkan untuk mengajar. Bentuk-bentuk yang pernah di buat oleh penulis sebagai berikut.

- a. *Power point* tentang materi.
- b. Soal-soal latihan
- c. Tugas aktivitas yang harus dikerjakan

2. Penyampaian (*Presentasion*)

- a. *Power point* penulis kirim ke guru wali kelas masing-masing untuk didistribusikan ke peserta didik karena Guru PJOK tidak membuat *whatsapp group* walimurid untuk diteruskan ke anaknya.
- b. Soal-soal latihan juga penulis kirim ke wali kelas masing-masing yang kemudian dikirim ke peserta didik melalui *whatsapp group* wali murid untuk diteruskan ke anaknya.
- c. Tugas aktivitas mandiri juga penulis kirim ke wali kelas masing-masing yang kemudian dikirim ke *whatsapp group* wali murid, kemudian dikerjakan oleh anaknya.

3. Praktik (*Praktice*)

- a. Peserta didik disuruh mempelajari materi yang disampaikan di *power point* tersebut, kemudian disuruh mengerjakan tugas-tugas yang ada di *power point*.
- b. Peserta didik disuruh mengerjakan dan menulis jawaban di kertas dikasih nama lengkap dan nomer absen.
- c. Tugas aktivitas mandiri disuruh mendokumentasikan melalui foto yang berurutan atau rekaman video.

4. Penampilan hasil (*Performance*)

- a. Peserta didik mengumpulkan tugas secara mandiri kemudian dikirim ke *whatsapp* Guru PJOK langsung secara

- pribadi. Contohnya adalah menjawab beberapa soal yang ada kaitannya dengan materi yang disampaikan saat itu.
- b. Peserta didik disuruh mengerjakan soal –soal yang dikirim oleh guru dan kemudian mengerjakan serta mengirim langsung ke *whatsapp* Guru PJOK secara pribadi. Contohnya, soal-soal yang diberikan guru berupa soal yang terdiri dari pilihan ganda, isian dan uraian. Hal ini seperti soal harian maupun soal-soal semester.
 - c. Peserta didik mengumpulkan tugas berupa foto atau video tersebut ke *whatsapp* Guru PJOK secara pribadi dan langsung. Contohnya, video menyapu lantai, membersihkan kaca maupun membantu mengepel serta membantu memasak untuk materi budaya hidup sehat.

Penulis tidak mengalami kesulitan dalam menerima pekerjaan siswa melalui *whatsapp* pribadi karena jumlah peserta didik di sekolah tempat penulis mengajar berjumlah 64 anak, sehingga penulis memutuskan untuk tidak mengembangkan ke cara lain. Selain itu peserta didik juga tidak semua memegang *handphone android*, ada beberapa wali murid yang mengeluh karena *handphone* yang dimiliki tidak dapat digunakan untuk membukanya. Penulis menganjurkan jika *handphone* orang tuanya tidak dapat digunakan, agar bergabung dengan temannya yang rumahnya dekat untuk bertanya apa tugas yang harus dikerjakan, namun harus selalu jaga jarak Selain itu di rumah, juga ada beberapa anak yang tinggal bersama kakek neneknya, yang tidak mempunyai *handphone android*.

Media Pembelajaran

Seorang guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik tidak seluruhnya dapat diterima dengan baik, hal ini kemungkinan juga karena gurunya yang lemah dalam penyampaian, peserta didiknya yang lemah atau kurang konsentrasi dalam menerima pelajaran, atau medianya yang tidak mendukung sehingga peserta didik dipaksa berpikir abstrak mengenai informasi yang baru. Sebagaimana yang telah dikemukakan oleh Wiarto (2016: 14) adalah sebagai berikut.

Walaupun sebagai alat bantu akan tetapi media memiliki peran yang tidak kalah penting. Dalam kemajuan teknologi seperti sekarang ini memungkinkan siswa dapat belajar dari mana saja dan kapan saja dengan memanfaatkan hasil teknologi. Oleh karena itu, peran dan tugas guru bergeser dari peran sebagai sumber belajar menjadi peran sebagai pengelola sumber belajar. Melalui

penggunaan berbagai sumber tersebut diharapkan kualitas pembelajaran akan semakin meningkat.

Pendapat lain dikemukakan oleh Mukarom & Rusdiana (2017: 215) mengenai fungsi media pembelajaran terungkap bahwa:

Selain menyajikan pesan, ada beberapa fungsi lain yang dapat dilakukan oleh media, termasuk media komunikasi dalam sistem pembelajaran. Beberapa fungsi komunikasi dengan media dalam sistem pembelajaran adalah (1) memberikan pengetahuan tentang tujuan belajar; (2) memotivasi siswa; (3) menyajikan informasi; (4) merangsang diskusi; (5) mengarahkan kegiatan siswa; (6) menguatkan belajar.

Atas dasar teori-teori yang dikemukakan tersebut, dalam melanjutkan pembelajaran di tengah Pandemi Covid-19 ini penulis tetap memakai media yang dianjurkan bagi peserta didik dalam rangka menyelesaikan tugas-tugasnya. Penulis merekomendasikan media belajar yang dipakai adalah sebagai berikut.

1. Buku Pelajaran dari berbagai penerbit. Alasan penulis membebaskan adalah karena buku paket yang diajarkan di sekolah rata-rata harus ditinggal di sekolah jika hari tidak masuk sekolah.
2. Buku catatan yang telah dipakai mencatat apa yang diajarkan oleh Guru PJOK..
3. Buku LKS (Lembar Kerja Siswa), buku ini berisi uraian materi dan latihan-latihan soal.
4. Internet, peserta didik dapat mencari jawaban melalui *google* atau mesin pencari yang lain. Peserta didik diberi kebebasan untuk mencarinya.
5. Layanan *Whatsapp* dari Guru PJOK. Peserta didik bebas menanyakan persoalan PJOK langsung melalui *Whatsapp* pribadi guru.

Evaluasi Pembelajaran

Pada masa Pandemi Covid-19 ini pembelajaran tidak dilakukan sebagaimana mestinya, yaitu pembelajaran yang semula dilakukan dengan cara tatap muka harus dirubah dengan pembelajaran jarak jauh. Cara yang dipilih adalah dengan pembelajaran sistem *online* dengan media *software* yang bermacam-macam. Semua tergantung oleh keadaan dan kenyataan di sekolah masing-masing, baik berupa sarana prasarana maupun sumber daya

manusianya. Apapun namanya seorang Guru PJOK juga harus menaati kaidah-kaidah pembelajaran, mulai dari perencanaan hingga evaluasi. Pentingnya evaluasi sudah banyak diungkapkan oleh para ahli, sehingga sudah seharusnya dilakukan secara benar. Evaluasi merupakan proses yang sistematis dan berkelanjutan untuk mengumpulkan, mendeskripsikan, menginterpretasikan dan menyajikan informasi tentang suatu program untuk dapat digunakan sebagai dasar membuat keputusan, menyusun kebijakan maupun program selanjutnya (Widoyoko, 2013: 6). Lebih rinci lagi dikemukakan oleh Suyanto & Djihat (2013: 223) sebagai berikut.

Evaluasi pengajaran dapat dikategorikan menjadi dua yaitu formatif dan sumatif. Evaluasi formatif adalah evaluasi yang dilakukan setiap akhir pembahasan suatu pokok bahasan/ topik, dan dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana suatu proses pembelajaran telah berjalan sebagaimana mestinya. Sedangkan evaluasi sumatif adalah evaluasi yang dilakukan pada setiap akhir satu satuan waktu yang didalamnya tercakup lebih dari satu pokok bahasan, dan dimaksudkan untuk mengetahui sejauhmana peserta didik telah dapat berpindah dari suatu unit ke unit berikutnya. Berdasarkan teori tersebut maka evaluasi pendidikan harus dilakukan karena untuk mengetahui sejauhmana pembelajaran yang kita lakukan selama Pandemi Covid-19, apakah sudah memenuhi standar pembelajaran atau belum, sehingga dapat mengambil keputusan yang lebih baik di tahap berikutnya. Evaluasi pembelajaran juga memerlukan persyaratan. Selama ini penulis hanya dapat melakukan penilaian terhadap kinerja siswa dari hasil tugas-tugas yang masuk ke *whatsapp* penulis. Penilaian hasil belajar peserta didik dapat digunakan sebagai bahan evaluasi pembelajaran ke depan. Hal itu mendasar dari pendapat ahli yang mengemukakan bahwa definisi penilaian adalah upaya yang dilakukan guru dengan tujuan untuk mengetahui informasi secara keseluruhan baik hasil maupun proses pembelajaran untuk memantau perkembangan belajar mengajar, dan mengetahui seberapa jauh tujuan pembelajaran dapat dicapai oleh peserta didik pada tiga kompetensi yang ingin dicapai (Komarudin, 2016: 4).

Penilaian yang dilakukan selama Pandemi Covid-19 adalah meliputi penilaian kognitif, afektif dan psikomotor. Adapun rinciannya sebagai berikut.

1. Penilaian Kognitif

Penilaian ini didasarkan atas jawaban peserta didik, dihitung antara jumlah salah dan benarnya, kemudian diolah hingga menjadi suatu nilai. Misalnya, jika guru memberi soal sejumlah sepuluh, dan siswa

mendapat skor salah sejumlah 3 soal, dan benar 7 soal, maka cara menilainya adalah:

$$N = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

$$N = \frac{7}{10} \times 100 = 70$$

Jadi nilainya 70

2. Penilaian Afektif

Penilaian afektif penulis memakai perasaan dan pengamatan dari tugas-tugas yang telah dikirim dengan pedoman sebagai berikut.

SKOR	KRITERIA
0-20	Tidak berminat sama sekali
20-40	Kurang berminat
41-60	Cukup berminat
61-80	Berminat
81-100	Sangat berminat

Sumber: Suyanto& Djihat (2013: 254)

Hasil pekerjaan yang sudah dikirim dirasakan, diamati, kemudian guru memberi penilaian berdasarkan tabel tersebut di atas, sehingga ketemu nilai afektif. Contohnya, jika guru merasakan dan mengamati pekerjaan peserta didik sangat berminat, maka guru memberi nilai 81-100, tergantung derajat minatnya masing-masing didasarkan pada kecepatan mengumpulkan tugas, coretan tulisan, keaslian jawaban, dan tata kalimatnya.

3. Penilaian Psikomotor

Selama Pandemi Covid-19 penulis pernah memberi tugas kepada peserta didik yang berbentuk video, yaitu aktivitas yang ditugaskan guru kemudian direkam dan dilanjutkan dikirim ke *whatsapp* penulis. Tugas yang pernah diberikan yaitu berupa membantu membersihkan rumah pada materi menjaga kebersihan lingkungan di kelas III. Pedoman penskoran yang penulis gunakan yaitu berdasarkan perasaan dan pengamatan pada video dengan kriteria penskoran sebagai berikut.

NO	ASPEK YANG DINILAI	SKOR MAKS	SKOR SISWA
1	Kesesuaian masalah dengan apa yang dikerjakan	20	
2	Prosedur pelaksanaan	30	
3	Kecepatan kerja	30	
4	Ketrampilan kerja	20	
JUMLAH		100	

Sumber: Suyanto& Djihat (2013: 255)

Pada praktik penilaian psikomotorik, dengan menghayati, mengamati dan merasakan penulis dapat memberi penilaian terhadap peserta didik dengan pedoman penskoran di tersebut.

Setelah selesai, maka nilai akhir dari suatu kompetensi dasar diolah dengan cara sebagai berikut.

$$N = \frac{\text{Nilai kognitif} + \text{Nilai Afektif} + \text{Nilai Psikomotor}}{3}$$

Contoh: Jika peserta didik nilai kognitifnya 70, afektifnya 90, dan psikomotornya 80, maka nilai yang diperoleh adalah:

$$N = \frac{70+90+80}{3} = 80$$

Jadi peserta didik tersebut mendapat nilai 80.

Nilai yang sudah terbentuk kemudian direkapitulasi kemudian disetorkan kepada wali kelas agar dapat digunakan sebagai administrasi penilaian sesuai dengan kebutuhan dan digunakan untuk pengisian raport.

Kesimpulan

Pembelajaran PJOK selama Pandemi Covid-19 ini tetap dapat dilakukan walaupun tidak sempurna seperti apa yang dilakukan pada hari-hari sebelum pandemi. Pada masa Pandemi pembelajaran dilakukan dengan jarak jauh, dengan hasil sebagai berikut.

1. Strategi pembelajaran memakai tahapan 4 siklus yaitu persiapan, penyampaian, praktik dan penampilan hasil masih relevan untuk digunakan melalui media *online* dengan memanfaatkan aplikasi *whatsapp group* yang telah dibentuk oleh wali kelas masing-masing. Pemberian tugas dapat berjalan lancar dan pengiriman jawaban juga berjalan baik meski ada juga kekurangannya.
2. Media pembelajaran yang digunakan berupa buku pelajaran bebas memakai penerbit mana saja, buku catatan, LKS, internet dan aplikasi *Whatsapp Group* dapat digunakan dengan efektif dan efisien karena penggunaannya ringan dan mudah.
3. Evaluasi pembelajaran dapat dilakukan dengan menilai terlebih dahulu ranah kognitif, afektif dan psikomotor dengan berpedoman pada rubrik penilaian. Hasil nilai anak-anak rata-rata baik.
4. Keunggulan tatap muka belum sepenuhnya terwakili dengan penggunaan aplikasi *Whatsapp Group*, terutama untuk menilai ranah psikomotor. Meskipun dapat melihat rekaman video, Guru PJOK tidak dapat memonitor hasil belajar siswa yang hubungannya dengan gerak fisik dan ketrampilan olahraga karena belum dapat melihat secara menyeluruh

keberlangsungan aktivitas dalam durasi yang lama, baik dari persiapan hingga akhiran dengan penerapan di lingkungan yang sesungguhnya.

Daftar Rujukan

- Komarudin. (2016). *Penilaian hasil belajar pendidikan jasmani dan olahraga*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mukarom & Rusdiana (2017). *Komunikasi dan teknologi informasi pendidikan*. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Suyanto & Djihat. (2013). *Bagaimana menjadi guru dan guru profesional*. Yogyakarta: Multi Pressindo
- Wiarso, G. (2016). *Media pembelajaran dalam pendidikan jasmani*. Yogyakarta: Laksitas
- Widoyoko, E.P. (2013). *Evaluasi program pembelajaran: Panduan praktis bagi pendidik dan calon pendidik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.



Agus Harianto, S.Pd., M.Pd lahir pada tanggal 18 April 1978 di Ngawi Jawa Timur. Lulus SDN NGANCAR I pada Tahun 1990. Kemudian melanjutkan di SMPN 2 NGAWI lulus Tahun 1993. Setelah itu melanjutkan ke SMAN 2 NGAWI lulus Tahun 1996. Pada Tahun 2000 masuk kuliah pada STKIP PGRI NGAWI Prodi Pendidikan Bahasa Inggris lulus Tahun 2004. Transfer ke Prodi yang selama ini ditekuni sekaligus hobi yaitu Penjaskesrek IKIP BUDI UTOMO MALANG pada Tahun 2005 dan lulus Tahun 2007 dan meraih gelar Sarjana Pendidikan. Pada Tahun 2009 diterima Tes CPNS Guru Penjasorkes di SDN 3 Mungguno Kec. Pulung Kab. Ponorogo dan hingga sekarang masih aktif mengajar di SDN 2 Pondok Kec. Babadan Kab. Ponorogo. Pada Tahun 2011 masuk Diploma 1 Prodi Teknologi Informatika di *Community College* Politeknik Elektronika Negeri Surabaya, dan lulus Tahun 2012. Pada Tahun 2014 mendaftar Pascasarjana Strata 2 UNS Prodi Ilmu Keolahragaan dan dinyatakan masuk, namun penulis tidak dapat melanjutkan karena sehari-hari berikutnya penulis mendapat panggilan diterima tes beasiswa Strata 2 dari P2TK Dikdas Prodi Manajemen Pendidikan di Universitas Negeri Surabaya. Dinyatakan lulus dan berhak menyandang Gelar Magister Pendidikan Tahun 2016.

4

PENERAPAN PEMBELAJARAN *GOOGLE CLASSROOM* BERBASIS *MOBELEAR* (MODEL *BLENDED LEARNING*) PADA PROGRAM STUDI PJKR UNISMUH LUWUK BANGGAI

Nurhikmah¹ & Nirfayanti²

¹Universitas Muhammadiyah Luwuk Banggai,

²Universitas Muslim Maros

¹nurpratama7@gmail.com; ²nirfa@umma.ac.id

Abstrak: Artikel ini berisi tentang penerapan aplikasi *google classroom* berbasis *Mobelear* (model *blended learning*) pada Program Studi PJKR Universitas Muhammadiyah Luwuk Banggai. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi yang semakin pesat mengarahkan program pembelajaran harus memanfaatkan teknologi yang ada. Dosen merupakan sumber daya manusia yang dapat menunjang proses pembelajaran melalui keterampilan yang digunakannya agar dapat membantu mahasiswa dalam memahami suatu materi sehingga tercipta suasana pembelajaran yang interaktif, efektif dan menyenangkan. Salah satu keterampilan dosen dalam mengajar adalah memanfaatkan teknologi yang saat ini banyak digunakan yaitu *google classroom*. Konsep pembelajaran *google classrom* berbasis *mobelear* dalam hal penggunaannya bebas tanpa dipungut biaya, sehingga pemanfaatannya dapat dilakukan sesuai kebutuhan. Pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *google classroom* ini juga dapat menghemat waktu antara dosen dan mahasiswa dalam melakukan proses pembelajaran secara virtual karena dapat diakses dimanapun dan kapanpun juga.

Kata Kunci: *google classroom*, *mobelear*, mahasiswa PJKR

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi yang semakin pesat telah membawa pengaruh yang besar terhadap perkembangan dunia pendidikan di Indonesia. Fungsi dan tujuan pendidikan adalah untuk meningkatkan kompetensi pengetahuan dan keterampilan dalam membentuk karakter, GLN, pembelajaran yang berorientasi HOTS, kecakapan abad 21 serta peradaban yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, yang bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa, menjadi manusia yang berakhlak mulia, beriman, bertakwa, berilmu, sehat jasmani rohani, kreatif, inovatiff, mandiri, demokratis dan bertanggung jawab.

Kualitas pendidikan berperan penting dalam proses pembelajaran agar pembelajaran tersebut memiliki makna dan manfaat bagi mahasiswa. Oleh karena itu, teknologi pembelajaran dapat menunjang pembelajaran yang dilakukan oleh dosen agar dapat membantu mahasiswa dalam memahami suatu materi sehingga tercipta suasana pembelajaran yang interaktif, efektif dan menyenangkan. Proses

pembelajaran yang menggunakan teknologi tersebut dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kualitas pendidikan.

Konsep Pembelajaran Google Classroom Berbasis Mobeliar

Google Classroom merupakan salah satu aplikasi yang dapat memungkinkan terciptanya ruang kelas di dunia virtual. Aplikasi ini dapat diakses melalui laptop ataupun android. Untuk mengunduh aplikasi ini dapat diunduh melalui playstore ataupun mengunjungi <https://classroom.google.com>. Aplikasi ini juga bebas untuk didownload oleh siapapun tanpa harus mengeluarkan biaya. Selain aksesnya free, penggunaan aplikasi google classroom juga dapat menghemat waktu antara dosen dan mahasiswa dalam melakukan proses pembelajaran secara virtual karena dapat diakses dimanapun dan kapanpun juga. Hal ini sesuai dengan pendapat Nirfayanti & Nurbaeti (2019) bahwa baik penyajian, pengumpulan, pendistribusian dan penilaian tugas dapat dilakukan di rumah atau dimanapun saja tanpa terikat batasan waktu.

Desain google classroom juga tak asing bagi mahasiswa karena mahasiswa sering menggunakan produk dari google seperti google drive (Izenstark & Leahy, 2015). Google drive ini telah terhubung dengan aplikasi google classroom dalam hal menyimpan dokumen seperti halnya dengan flashdisk, hanya saja jika file di flashdisk hilang maka kita tidak akan bisa mengembalikannya lagi berbeda halnya dengan google drive kapanpun kita butuhkan dapat diakses secara langsung melalui laptop ataupun handphone. Seperti yang dijelaskan oleh Hardiyana (2015) bahwa dalam mengelola pembelajaran dan menyampaikan suatu informasi kepada siswa dapat lebih mudah terealisasi dengan menggunakan aplikasi google classroom secara tepat dan akurat.

Google classroom juga memiliki kelebihan dan kelemahan dalam dunia virtual. Menurut Nirfayanti & Nurbaeti (2019) aplikasi google classroom dapat mengeksplorasi gagasan keilmuan dosen kepada mahasiswa. Dosen bebas untuk membagikan kajian keilmuannya dan memberikan tugas baik secara individu maupun mandiri kepada mahasiswa serta dapat memberikan ruang diskusi bagi para mahasiswa secara online. Sedangkan kelemahan dari aplikasi google classroom menurut Pappas (2015) yaitu tidak adanya layanan bank soal secara otomatis dan umpan balik diskusi yang dilakukan antara dosen dan mahasiswa. Mobeler adalah singkatan dari Model Blended Learning. Beberapa pendapat para ahli mengungkapkan mengenai pengertian blended learning adalah sebagai berikut. Purtadi (Husamah, 2014: 18) menyatakan bahwa blended learning adalah kombinasi berbagai media pembelajaran yang berbeda yakni aktivitas, teknologi dan berbagai jenis peristiwa untuk menciptakan program pembelajaran yang optimum untuk siswa yang spesifik.

Blended learning adalah pendekatan pembelajaran yang populer di antara lembaga pendidikan karena mengintegrasikan pengajaran tatap muka dengan pembelajaran berbasis web. Karena adanya peningkatan penggunaan blended learning, ada dorongan untuk mengukur kualitasnya melalui kepuasan siswa. (Rahman et al., 2015)

Penggunaan *blended learning* dapat menciptakan proses pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (Vernadakis et al, 2012). Proses pembelajaran yang dilakukan melalui *blended learning* akan menumbuhkan rasa tanggung jawab peserta didik terhadap pembelajarannya melalui partisipasi dan keterlibatannya dalam pembelajaran tersebut. Oleh karena itu, salah satu solusi yang dapat dilakukan oleh dosen dalam pembelajaran yaitu dengan menggunakan *blended learning* (Sjukur, 2012: 370).


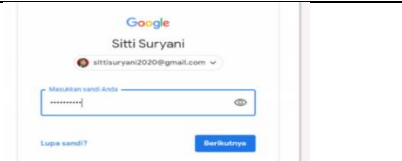






Berdasarkan hasil pengamatan pada mahasiswa Program Studi PJKR beberapa mahasiswa masih belum fokus dalam pembelajaran, kemandirian belajar dan kemampuan berpikir kritis mahasiswa juga rendah. Sehingga pembelajaran tidak kondusif dan mahasiswa masih kurang paham cara menggunakan aplikasi google classroom, apalagi pemahaman mahasiswa PJKR itu hanya sebatas di lapangan saja dalam melaksanakan pembelajaran. Oleh karena itu, dengan menggunakan *google classroom* sebagai ruang kelas virtual, dosen dapat memberikan informasi tentang materi perkuliahannya, memberikan tugas dan mengumpulkannya secara online melalui *google classroom*. Selain itu dosen juga dapat mengupload daftar nilai mahasiswa, membagi mahasiswa dalam kelompok kerja dan mengupload materi ajar.

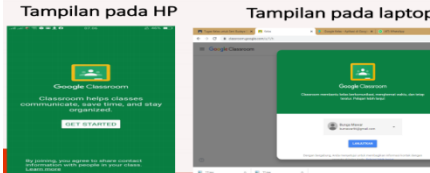
Penelitian yang pernah dilakukan oleh Gunawan & Sunarman (2018: 346) mengemukakan bahwa siswa merasa terbantu dalam memahami materi pembelajaran melalui penggunaan *google classroom* tersebut karena mereka tidak dibatasi oleh waktu baik dalam belajar virtual ataupun mengerjakan tugas, sehingga soal sulit pun dapat dikerjakan sewaktu-waktu dalam waktu yang lebih lama.

Cara untuk membuat akun dan mengelola kelas dalam media


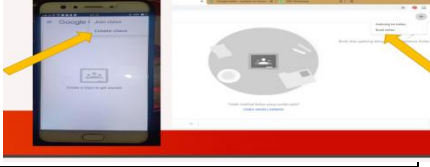

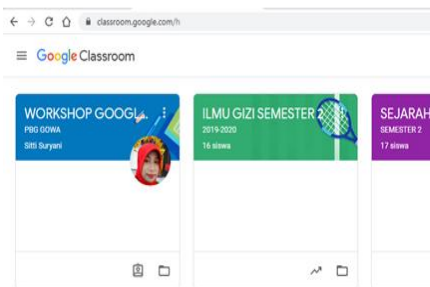
Menginstall Aplikasi di laptop/Hp

langkah 1	Syarat – Syarat Membuat Classroom	
langkah 2	➤ Memiliki akun email aktif di Google (gmail.com)	
	Bagaimana membuat Kelas	
	Anda harus memiliki koneksi internet yang aktif untuk login.	

<p>langkah 3</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ “Click Google classroom “Login berikutnya ➤ Buka https://classroom.google.com Buka laman https://classroom.google.com akan muncul gambar , lalu pilih Akun 	
<p>4</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Masukkan pasword/ kata sandi anda 	
<p>5</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Klik LANJUTKAN 	
<p>6</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Login untuk pertama kali di Laptop “Click Google classroom “ 	
<p>7</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Klik Install pada laptop anda otomatis akan terinstall pada HP 	
<p>8</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Tampilan pada laptop Pilih code Hp anda, kemudian klik lanjutkan, lalu klik Oke 	
<p>9</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Setelah Terinstall maka secara otomatis logo akan muncul dilayar Hp Anda 	
<p>10</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Login untuk pertama kali di HP Cari Playstore, install google Classroom 	

11	➤ Klik GET STARTED/LANJUTKAN	
----	------------------------------	--

Cara Membuat Kelas Di Google Clasroom

Langkah 1	Kelas Klik + (untuk membuat/menambah kelas)	
Langkah 2	Klik Create Class/Buat Kelas	
Langkah 3	<ul style="list-style-type: none"> • Click pada+ click “create class/BuatKelas” atau“GabungKelas. Ketik”class name and section”. Kemudianclick create/Buat. • Klik Logging 	
Langkah 4	Classroom yang baru kita buat akan tampil, jika kita ingin menambah kelas maka klik + sesuai kebutuhan kelas yang kita ajar	

Tantangan dalam Pembelajaran Mobelear “Model blended learning”

Dalam penerapannya di kelas, terlebih dahulu dosen memotivasi mahasiswa untuk tetap semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran *Mobelear (Model Blended Learning)*. Model *blended learning* merupakan kombinasi antara pembelajaran di kelas konvensional secara tatap muka dengan kelas virtual yang dilaksanakan secara online. Penggunaan *blended learning* bertujuan agar keterbatasan waktu dan tempat yang terdapat pada kelas konvensional dapat

diatasi. (Wijayanti et al., 2017)

Blended learning sebagai model pembelajaran yang menggabungkan manfaat yang diberikan oleh komponen pembelajaran tatap muka dan online. Dan model penggabungan online dengan komponen pengajaran tatap muka ini telah menimbulkan keprihatinan. Beberapa studi telah menyoroti tantangan keseluruhan dari model pembelajaran *blended learning* secara keseluruhan, tetapi belum ada pemahaman yang jelas tentang tantangan yang ada dalam komponen online *blended learning*.

Dengan demikian, tinjauan literatur yang sistematis dilakukan dengan tujuan mengidentifikasi tantangan dalam komponen online pembelajaran campuran dari perspektif mahasiswa, dosen dan lembaga pendidikan. Tantangan dalam menggunakan teknologi pembelajaran tantangan utama adalah yang dihadapi mahasiswa. Tantangan dosen terutama pada penggunaan teknologi untuk mengajar. Tantangan dalam penyediaan teknologi pembelajaran yang sesuai dan dukungan pelatihan yang efektif kepada guru ataupun dosen adalah tantangan utama yang dihadapi oleh lembaga pendidikan. Tinjauan ini menyoroti perlunya investigasi lebih lanjut untuk mengatasi tantangan dalam mengajar baik siswa maupun mahasiswa, guru atau dosen dan lembaga pendidikan. (Rasheed et al., 2020)

Lingkungan belajar virtual (VLE) adalah sistem untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada mahasiswa melalui web. Sistem ini mencakup penilaian dan fitur pelacakan mahasiswa, serta alat kolaborasi dan komunikasi. Yang dapat diakses baik di dalam maupun di luar kampus/sekolah, yang berarti bahwa sistem dapat mendukung pembelajaran mahasiswa bahkan di luar ruang kampus, 24 jam/hari, 3 hari seminggu. Mereka mempertimbangkan bermain dan kesenangan dalam hubungannya dengan aspek kerja, pembelajaran, dan sosialisasi. Ini melibatkan permintaan akan komunikasi yang cepat, kemampuan untuk mencari informasi dan menjawab pertanyaan, dan penciptaan inovasi untuk segala sesuatu dalam kehidupan.

Oleh karena itu, hubungan antara pembelajaran jejaring sosial dan keterampilan abad ke-21 telah terbukti dan VLEs menawarkan peningkatan potensi untuk menyelesaikan masalah pendidikan saat ini. Di era sosial baru ini, keterampilan belajar dan inovasi sangat penting. Mahasiswa harus mencari pelatihan dan pengembangan diri dalam upaya meningkatkan keterampilan mereka. Keterampilan terdiri dari 4C: Berpikir Kritis, Komunikasi, Kolaborasi, dan Kreativitas. Pendidikan harus difokuskan pada semua aspek untuk pengembangan penuh pada siswa, termasuk pengetahuan, moralitas, dan proses belajar sehingga siswa dapat mempertahankan diri dalam masyarakat dan mampu mandiri - pelajaran secara terus menerus ke masa depan. untuk mengembangkan kemampuan mereka dalam pemanfaatan teknologi pendidikan.

Pemanfaatan tersebut dapat memberikan pengetahuan dan keterampilan

yang cukup dalam menggunakan teknologi untuk memperoleh pengetahuan secara terus menerus dan seumur hidup.

Kesimpulan

Ide dasar yang melandasi pemanfaatan layanan *Google classroom* berbasis *Moblearn* (model pembelajaran *blended learning*) yaitu ketertarikan mahasiswa dalam mengamati penjelasan materi yang diberikan oleh dosen baik secara tatap muka maupun secara online. Melalui pembelajaran berbasis *google classroom*, dosen dapat melihat seluruh aktivitas mahasiswa selama proses pembelajaran mulai dari kehadiran, keaktifan diskusi, dan mengerjakan tugas. Interaksi yang dilakukan antara dosen dan mahasiswa dalam diskusi telah terekam dengan baik agar diskusi yang dilakukan didalam *classroom* dapat diketahui secara bersama.

Menurut Gunawan dan Stefani (2018:345) pembelajaran via *google classroom* efektif digunakan karena penyelesaian soal yang dikerjakan dapat dilihat tingkat kesalahannya sehingga menjadi pedoman dalam memberikan umpan balik kepada mahasiswa. Selain itu, dosen dapat memotivasi mahasiswa pada saat mempelajari materi dan mengerjakan tugas serta mahasiswa dapat tepat waktu dalam mengumpulkan tugasnya.

Cara-cara inovatif pada aktivitas presentasi dosen dapat memanfaatkan fitur *updates* dalam menyampaikan bahan pembelajaran kelas online, evaluasi dosen dapat dilakukan dengan memanfaatkan fitur *test/quiz* untuk menyampaikan soal evaluasi, sehingga mahasiswa dapat mengerjakan soal dan belajar kapan saja dan dimana saja, dengan batas waktu yang telah ditentukan dosen pada saat mengirim evaluasi.

Dengan demikian, penerapan pembelajaran *google classroom* berbasis *Moblearn* (Model *Blended Learning*) pada Program Studi PJKR Unismuh Luwuk Banggai merupakan solusi bagi dosen dalam memberikan materi kepada mahasiswa dalam mengatasi krisis penguasaan materi ajar. Selain itu, *moblearn* juga bermanfaat untuk mengembangkan dan menanamkan keterlibatan mahasiswa pada proses perkuliahan sehingga mahasiswa menjadi aktif dalam proses belajar mengajar, serta dosen dapat menyediakan latihan soal dan kuis yang dapat dimanfaatkan oleh mahasiswa di dalam *google classroom*.

Dosen juga harus memberikan umpan balik terhadap tugas yang diberikan kepada mahasiswa paling tidak 3 hari setelah mereka mengumpulkan tugas tersebut, agar mahasiswa mengetahui letak kesalahan dalam pengerjaan tugasnya dan dapat melihat secara langsung nilai yang diperolehnya. Dengan demikian, pembelajaran dengan menggunakan *google classroom* berbasis *Moblearn* dapat membantu mahasiswa untuk mengetahui kesalahannya baik dalam memahami materi ataupun mengerjakan tugas.

Daftar Rujukan

- Gunawan, F. I., & Sunarman, S. G. (2018). Pengembangan Kelas Virtual Dengan Google Classroom Dalam Keterampilan Pemecahan Masalah (Problem Solving) Topik Vektor Pada Siswa SMK Untuk Mendukung Pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Etnomatnesia*, 340–348.
- Hardiyana, Andri. (2015). *Implementasi Google Classroom sebagai Alternatif dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran di Sekolah*. Karya Tulis Ilmiah, Cirebon: SMA Negeri 1 Losari.
- Husamah, S. P. (2014). *Pembelajaran BAURAN (Blended Learning)*. Prestasi Pustaka: belbukcom.
- Izenstark, A., & Leahy, K. L. (2015). Google classroom for librarians: Features and opportunities. *Library Hi Tech News*, 32(9), 1–3. <https://doi.org/10.1108/LHTN-05-2015-0039>.
- Nirfayanti, N., & Nurbaeti, N. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Google Classroom Dalam Pembelajaran Analisis Real Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa. *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika*, 2(1).
- Pappas, Christopher (2015). "Google Classroom Review: Pros And Cons Of Using Google Classroom In eLearning". Diakses 1 Mei 2020 dari <https://elearningindustry.com/google-classroom-review-pros-and-cons-of-usinggoogle-classroom-in-elearning>
- Rahman, N. A. A., Hussein, N., & Aluwi, A. H. (2015). Satisfaction on Blended Learning in a Public Higher Education Institution: What Factors Matter? *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 211, 768–775. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.11.107>.
- Rasheed, R. A., Kamsin, A., & Abdullah, N. A. (2020). Challenges in the online component of blended learning: A systematic review. *Computers & Education*, 144, 103701. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103701>.
- Sjukur, S. B. (2012). Pengaruh blended learning terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa di tingkat SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 2(3), 368–378. <https://doi.org/10.21831/jpv.v2i3.1043>.
- Wijayanti, W., Maharta, N., & Suana, W. (2017). Pengembangan Perangkat Blended Learning Berbasis Learning Management System pada Materi Listrik Dinamis. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 6(1), 1–12. <https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v6i1.581>



Nurhikmah, S.Pd.,M.Pd. lahir di Borong Jatie Kabupaten Bulukumba pada tanggal 23 Januari 1989. Menempuh pendidikan S1 jurusan pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi di Universitas Negeri Makassar dan lulus tahun 2012. S2 program studi pendidikan jasmani dan olahraga di Universitas Negeri Makassar dan lulus tahun 2015, Menjadi dosen pada program studi pendidikan olahraga di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Luwuk Banggai sejak tahun 2016 sampai sekarang, dan. Saat ini penulis sedang melanjutkan studi S3 di Universitas Negeri Makassar Program Studi Ilmu Pendidikan angkatan 2019.

Nirfayanti, S.Si.,M.Pd. lahir di Laccibunge yang berada di bone, Makassar pada tanggal 30 November 1989. Penulis menempuh studi jenjang S1 pada Jurusan Matematika Program Studi Matematika Universitas Negeri Makassar melalui jalur SBMPTN dan lulus tahun 2011. Selanjutnya penulis menamatkan S2 Pendidikan Matematika Program Pascasarjana UNM yang lulus pada tahun 2014. Selama menjadi mahasiswa, penulis pernah mengajar tutor di salah satu lembaga bimbingan belajar di Makassar, diantaranya LBB Primagama dan Mandiri Privat Makassar. Setelah lulus dari S2, penulis pernah menjadi guru matematika di SMP Negeri 32 Makassar dan selanjutnya memulai karir menjadi dosen tetap yayasan di Yayasan Perguruan Islam Maros mulai tahun 2014 dan sekarang menjabat sebagai ketua Program Studi Pendidikan FKIP Universitas Muslim Maros Periode Tahun 2017 – 2021. Penulis pernah mendapatkan penghargaan dosen berprestasi tingkat fakultas dan menjadi finalis pada tingkat wilayah LLDIKTI9 tahun 2019. Selain menjadi dosen di kampus, penulis aktif menulis, meneliti, dan melakukan pengabdian kepada masyarakat serta menjadi editor jurnal ilmiah. Saat ini penulis sedang melanjutkan studi S3 di Universitas Negeri Makassar Program Studi Ilmu Pendidikan.

Irma Abdullah

SDN Mangkura 2 Makassar

irma.abdul@gmail.com

Abstrak. Tulisan ini adalah bagian dari yang saya sebut seri Belajar Pendidikan Jasmani #DiRumahAja. Seri ini berfokus pada ide-ide inovatif yang saat ini saya jalankan dalam pembelajaran jarak jauh pendidikan jasmani saya. Gagasan ini sudah melewati fase setengah matang dan saya merasa nyaman untuk membagikannya, tetapi saya tahu bahwa masih banyak yang harus dipelajari. Itu sebabnya setiap saat saya akan memperbarui seri Belajar Pendidikan Jasmani #DiRumahAja dengan temuan terbaru saya, serta setiap pengalaman atas kegagalan, perjuangan, dan keberhasilan yang mungkin saya alami di sepanjang pembelajaran jarak jauh ini. Kedengarannya bagus? Silahkan menyimaknya!

Kata Kunci: pembelajaran jarak jauh, pendidikan jasmani, *platform digital*

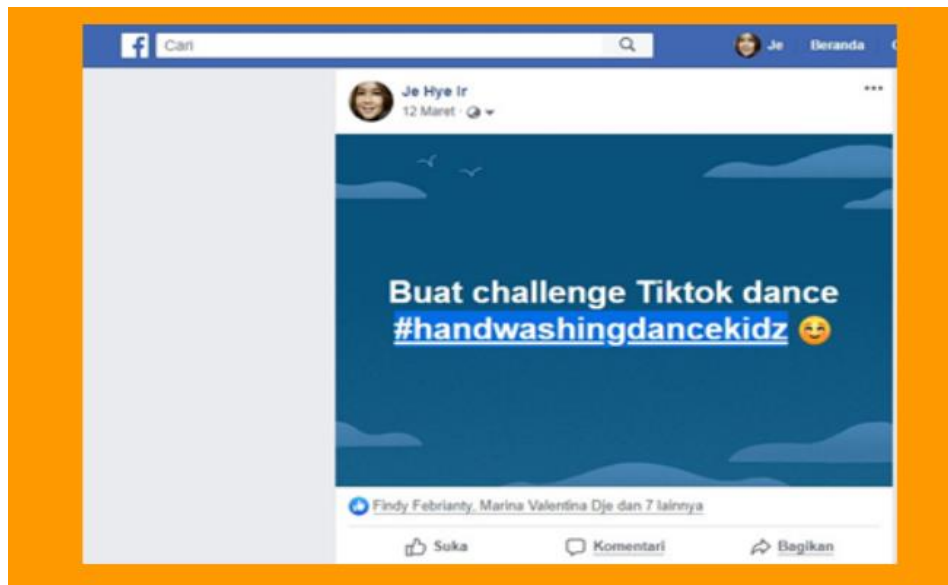
Pertama-tama, saya harap Anda baik-baik saja. Yah, sama bagusnya saat keadaan normal sebelum masa pandemic covid19 ini. Saya pikir mungkin kita semua merasakan hal yang sama di masa krisis ini ada perasaan mendasar yang menggegelek dalam diri kita saat ini. Bisa jadi suatu kekhawatiran atau mungkin kecemasan. Mungkin anda telah bosan dengan keadaan yang terjadi sekarang. Saya tidak tahu, masing-masing orang diizinkan merasakan emosi-emosi itu: Kita semua adalah makhluk sosial dan ketika pemerintah memberlakukan peraturan pembatasan sosial saya rasa ini adalah fase kehidupan yang baru dan perlu belajar beradaptasi dan mencari cara supaya hubungan antara sesama keluarga, kerabat, rekan kerja, peserta didik bisa tetap terus terhubung. Yang terpenting sekarang adalah tetap berpikiran positif bahwa jangan hanya karena ini tidak normal kita tidak dapat menemukan cara untuk berkembang dalam segala hal.

Secara pribadi, saya menggunakan pekerjaan sebagai sistem untuk bisa menenangkan diri. Saya berusaha menuliskan semua ide-ide serta pengalaman pembelajaran ini untuk membuat saya merasa baik.

Oke, selanjutnya.

Jum'at lalu tepatnya tanggal 13 Maret 2020, saya mengetahui bahwa sekolah kami akan ditutup selama dua minggu melalui pesan grup diwhatsapp perihal Pemerintah berupaya ingin memutuskan mata rantai penyebaran COVID-19. Sehari sebelumnya saya dan siswa kelas 6 masih sempat belajar bersama bahkan sempat

mendiskusikan masalah penularan virus terbaru yang sedang viral di media sosial yang terjadi di Wuhan China bahkan sempat menjadwalkan untuk pertemuan berikutnya kami akan bersama-sama membuat video challenge dengan tema “Hand washing Dancekidz”



Seperti yang saya sebutkan di akun facebook saya mengenai tugas video challenge sehari sebelum berita bahwa semua sekolah akan ditutup selama 2 pekan.

Namun semenjak dikeluarkannya surat edaran dari pemerintah kota Makassar bahwa menghentikan sementara proses belajar mengajar di seluruh sekolah di kota Makassar maka kami sekarang harus menjaga diri dalam karantina sukarela selama 14 hari dan kami para tenaga pengajar berusaha mengajar dari rumah. Pada minggu pertama saya mulai menyusun materi seri belajar Pendidikan jasmani #DiRumahAja.

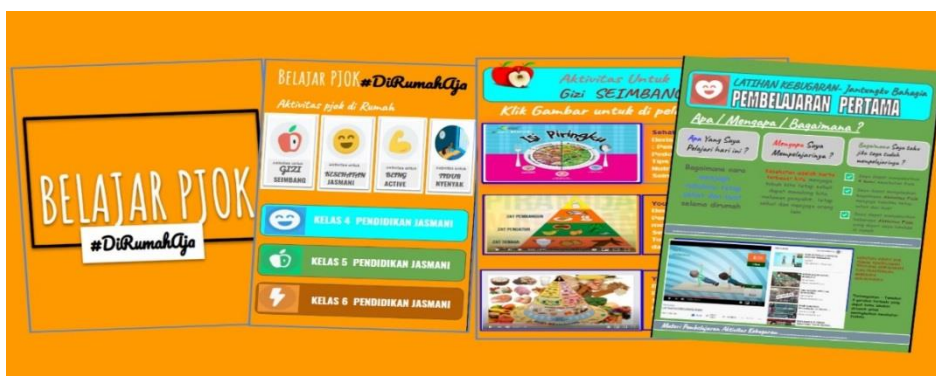
Saya telah mengerjakan beberapa sumber bahan belajar yang berbeda untuk realitas pembelajaran jarak jauh ini . Fokus pada filosofi saya untuk saat ini adalah Pekerjaan model baru yang merupakan Pekerjaan dalam Seri Belajar Pendidikan Jasmani #DirumahAja, sebagai berikut:

1. Tugas baru saya ini harus membantu siswa menemukan hal baru yang normal tetap aktif di rumah dan mengabaikan bahwa dunia mereka telah berubah.
2. Pekerjaan ini harus meminimalkan beban pada orang tua ketika mereka tetap bekerja untuk membangun kembali rutinitas keluarga.

3. Pekerjaan ini memiliki keterbatasan karena saya juga memiliki keterbatasan. Saya tidak dapat memenuhi kebutuhan semua siswa saya, tetapi akan menjadi lebih baik jika saya dapat memenuhi lebih banyak kebutuhan mereka dalam proses ini hingga saya bisa menjadi lebih nyaman menciptakan sumber belajar jarak jauh.
4. Karena kita tidak tahu berapa lama situasi baru ini akan benar-benar bertahan, maka laju pekerjaan ini harus terprogram secara perlahan dan stabil.

Akses Materi Seri Belajar Pendidikan jasmani #DirumahAja

Saya menyusun dokumen materi sumber pembelajaran khusus online Pendidikan jasmani #DirumahAja untuk dibagikan kepada siswa dan orangtua siswa. Di dalamnya, saya menyertakan rencana pelajaran di rumah serta berbagai sumber pembelajaran yang dapat di akses langsung oleh para siswa dan juga orangtua mereka.



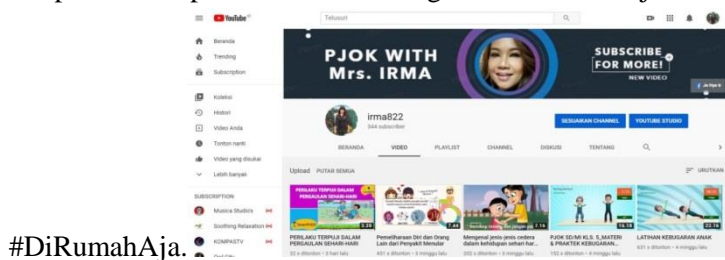
Membuat dokumen ini di Google Slides dan melakukan yang terbaik untuk membuatnya terasa seperti aplikasi dengan navigasi "tombol" untuk masuk ke halaman berikutnya atau kehalaman yang ingin langsung dipelajari. Saya pikir dengan menambatkan hyperlink pada slide dapat lebih efisien dan dapat lebih cepat mengakses sumber dokumen yang mereka inginkan.

Seperti yang saya sebutkan sebelumnya maksud saya di sini mengenai laju pekerjaan ini harus terprogram secara perlahan dan stabil yaitu secara perlahan mengisi dokumen ini dengan sumber pelajaran baru. Saya memiliki cek virtual mingguan dengan siswa / keluarga mereka (melalui platform WhatsApp/WAWeb, atau email) di mana saya memberi informasi pembaruan dan tugas untuk diperhatikan dan dijalankan siswa sesuai pada waktu mereka yang tersedia, penugasan bersifat fleksibel. Dan sesering mungkin saya mengingatkan bahwa semua ini tidak akan berkontribusi pada nilai siswa. Saya tidak tahu seperti apa rapor kami berikutnya, tetapi saya tahu bahwa saya tidak dapat mengharapkan

semua keluarga para orang tua siswa dapat berkolaborasi dengan anak-anak mereka menyelesaikan pekerjaan yang ditugaskan dengan jadwal reguler. Semua bahan pelajaran Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan tersedia bagi siswa untuk di eksplorasi dan semua siswa dapat bersenang-senang sambil belajar. Saya masih akan melakukan yang terbaik untuk membuat pelajaran dengan mengikuti struktur yang mudah serta tetap menjaga koneksi dan keakraban bersama siswa (misalnya dengan menggunakan kata pengantar Apa / Mengapa / Bagaimana, Roadmap Belajar untuk penilaian diri, Refleksi dll).



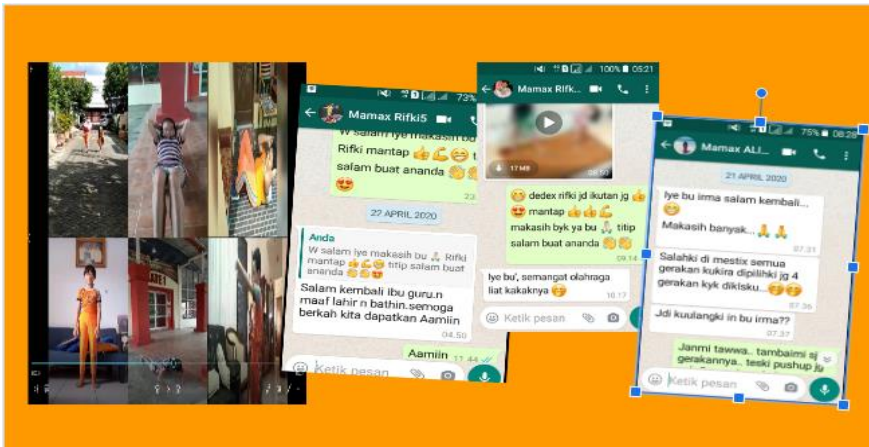
Saya sudah mencoba membuat pelajaran berbasis video. Sejujurnya, pembelajaran berbasis video ini sangat memakan waktu dan menantang untuk diproduksi. Saya menunggu untuk melihat bagaimana siswa saya bereaksi terhadap jenis pembelajaran ini dan untuk menentukan apakah ini sesuatu yang harus saya fokuskan. Pelajaran Pendidikan jasmani berbasis video ini berisi sisa materi pada triwulan semester genap tahun pelajaran 2019/2020 dan tetap mengacu pada kurikulum nasional namun saya kemas sesuai ide inovasi pembelajaran seri belajar PJOK #DiRumahAja yang juga semua video pada chanel youtube pribadi saya, dihiperlinkkan pada dokumen Google slide seri belajar Pendidikan jasmani online



#DiRumahAja.

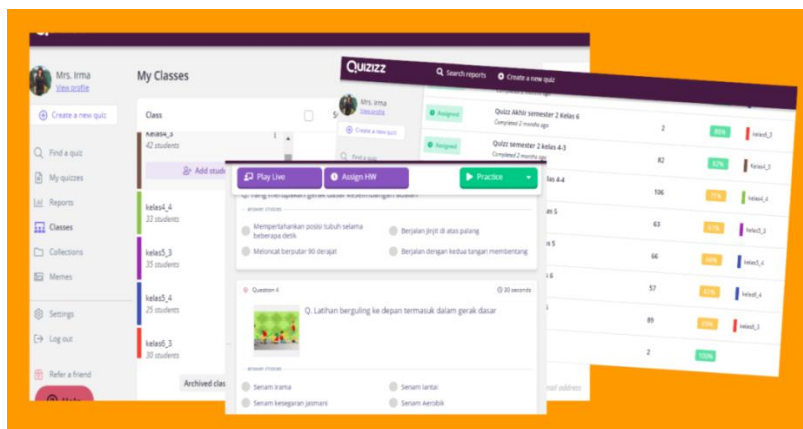
Dan ternyata kerja keras untuk memproduksi satu video berbuah manis, Saya mendapat banyak umpan balik dari keluarga yang mengatakan bahwa anak-

anak mereka menyukai kegiatan itu dan tidak sabar menunggu video-video pembelajaran lainnya.



Kuis online dan Lembar Refleksi

Saya telah lama menikmati format menyusun dokumen pada Google drive. Awalnya berencana untuk membuat kuis pada google form namun karena karakteristik pembelajaran kali ini sifatnya untuk bersenang-senang sambil belajar dan tidak ada dasar penilaian autentik untuk mengadakan ujian teori jarak jauh, maka saya memanfaatkan sebuah web tool yang menyediakan permainan kuis interaktif yaitu Quizizz yang mana penggunaannya sangat mudah dan Sebagian siswa kelas 6 kami sudah memiliki akun di aplikasi tersebut. Ketika dua hari sebelumnya saya mengumumkan untuk mengadakan kuis para siswa sudah langsung ingin meminta akses dan menyelesaikan.

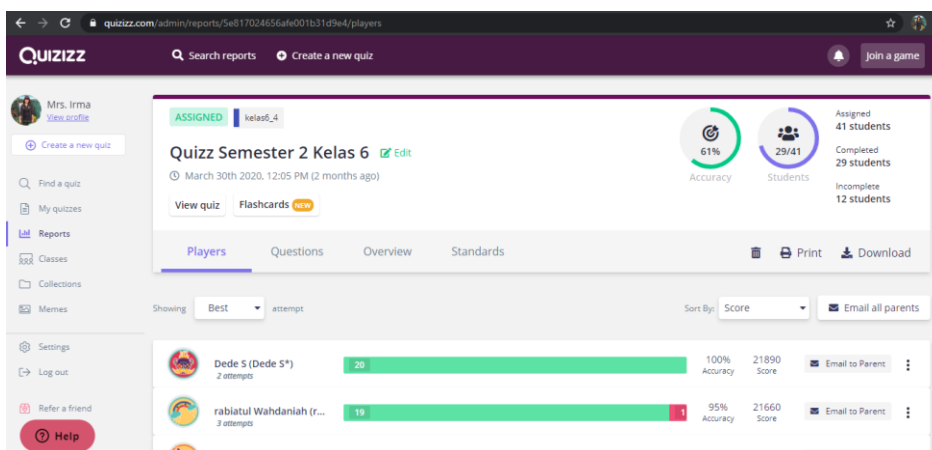


Tapi saya sudah memiliki jadwal. Menjadwalkan waktu membantu saya merasa seperti mengendalikan hari - hari saya dan membantu memastikan bahwa

hari tidak hanya untuk mengurus pekerjaan namun juga setiap keluarga pastinya berbasiskan rutinitas.

Keberhasilan mengajak siswa aktif mengikuti permainan kuis interaktif ini dari tiap kelas hasilnya bervariasi. Dari hasil percobaan pertama bermain report yang masuk secara otomatis pada platform QuizizzApp terlihat rata – rata 60% siswa aktif. Sisanya setelah saya telusuri menanyakan langsung dan juga sebagian orang tua sendiri yang melaporkan langsung melalui perbincangan whatsapp secara pribadi

Salah satu kendalanya adalah akses siswa ke sumber daya digitalnya kurang baik serta kemampuan ketersediaan waktu orangtua untuk berbagi dengan anak – anak mereka juga masih belum bisa konsisten secara merata.



Gambaran hasil keaktifan siswa kelas 6 kami disini yang bisa saya bagikan terlihat pada lembar report App bahwa Siswa yang terdaftar sebanyak 41 siswa, sedangkan yang sempat mengikuti games kuis sebanyak 29 siswa.

Seiring berjalannya waktu proses belajar jarak jauh ini rasanya cukup mengembirakan namun disisi lain sangat merindukan bertatap muka langsung mendengar riuh suara anak-anak di lapangan, merasakan umpan balik langsung tanpa penundaan selama sehari-hari seperti di saat saya meminta para siswa untuk mengisi lembar refleksi mereka melalui Google form yang sudah saya kirimkan, setiap hari mengecek sudah berapa banyak yang mengirimkan tanggapan, menyimak tanggapan – tanggapan mereka serta mencatat khusus beberapa pertanyaan – pertanyaan yang mereka ajukan.

Berharap situasi krisis ini bisa kembali normal walaupun *WHO emergencies director Dr Mike Ryan mengatakan; "this virus may become just another endemic virus in our communities, and this virus may never go away,"* kata Dr Ryan virus ini

dapat menjadi virus endemik lain di komunitas kita, dan virus ini mungkin tidak akan pernah hilang," namun perlahan semoga kita semua bisa memulai kehidupan normal dengan cara baru. Saya harap tulisan ini bermanfaat dan bisa menginspirasi rekan-rekan guru Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan SD/MI. Saya berencana akan terus menambahkan lebih banyak lagi sumber materi pembelajaran Pendidikan jasmani yang beragam dan lebih menarik pada seri belajar Pendidikan jasmani #DiRumahAja agar siswa dirumah bisa tetap selalu aktif dan sesekali waktu mengingatkan para orangtua siswa untuk lebih ketat mengawasi dan membatasi penggunaan internet anak-anak mereka dengan membuat jadwal bebas gadget minimal 2 kali seminggu atau dengan aturan yang telah dibuat oleh masing-masing orangtua siswa.

Mari saling menjaga diri masing – masing, orang-orang terkasih kita, dan tetangga kita untuk tetap aman! saya tahu bahwa semua orang yang membaca ini juga melakukan tanggung jawabnya masing – masing untuk membantu pemerintah dalam menghadapi pandemi covid19.

Terima kasih sudah membaca

Selamat Mengajar!

Daftar Rujukan

Siberman, Melvin L. 1996. *Active Learning: 101 Strategies to Teach Any Subject*. Boston: Allyn & Bacon.

en.unesco.org. 2019. “Distance learning solutions”

<<https://en.unesco.org/covid19/educationresponse/solutions>> [diakses pada 19 Maret 2020].

teacher center.withgoogle.com.. “Google for Education”

<https://teachercenter.withgoogle.com>> [diakses pada 19 Maret 2020].

bbc.com. “Coronavirus may never go away, World Health Organization warns”

<<https://www.bbc.com/news/amp/world-52643682>> [diakses pada 16 Mei 2020].



Irma Abdullah, SPd lahir pada tanggal 26 Desember 1977 di kota Makassar. Menyelesaikan studi S1 di FIK UNM tahun 2005. Penulis adalah guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan tingkat sekolah dasar sejak tahun 2005. Selama menjadi guru pernah menerima penghargaan sebagai guru inovator kota Makassar tahun 2017. Saat ini penulis sedang mengamati dan menjalankan proses pembelajaran jarak jauh. Tinggal di Jl. Belibis II NO. 4, RT 005/RW 004, Kelurahan Mariso, Kec. Mariso, Makassar-Sulawesi Selatan. HP.

085796802753

6

PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DALAM JARINGAN (DARING) PADA MASA PANDEMI COVID 19 DI FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN

Masganti Sit

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan
masganti@uinsu.ac.id

Abstrak. Tulisan ini menceritakan pengalaman saya menggunakan berbagai fasilitas digital yang diamanatkan FITK UIN SU Medan selama masa pandemi Covid 19 yaitu pembelajaran dilaksanakan sepenuhnya dalam jaringan. Platform yang digunakan adalah *e learning* Sumatera Utara Medan (<http://elearning.uinsu.ac.id/>) *Video Conference* UIN Sumatera Utara Medan (<https://vcon.uinsu.ac.id/>), *Cloudx* Telkomsel (<https://cloudx.uinsu.ac.id/>), *Wash App Group*, dan *e-mail*. Banyaknya platform mengacu kepada edaran dengan FITK UIN SU Medan. Hasil survey terhadap 170 mahasiswa menunjukkan aplikasi *Wash App Group* paling disukai dibandingkan aplikasi lainnya dalam sistem perkuliahan ini. 30% mahasiswa menyatakan kendala yang dihadapi adalah lambatnya jaringan internet. 44% mahasiswa menyatakan bahwa belajar dengan tatap muka lebih kondusif daripada belajar dalam jaringan. 75% mahasiswa menilai tujuan pembelajaran tercapai. 42% mahasiswa menyatakan bahwa belajar dalam jaringan lebih mudah daripada pembelajaran dengan tatap muka.

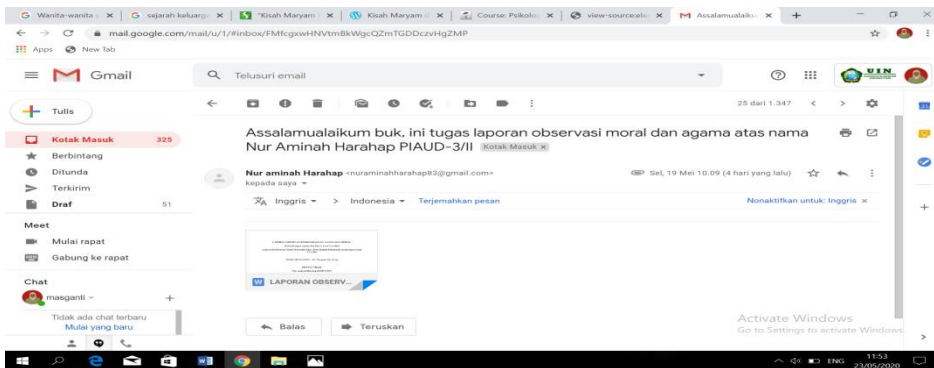
Kata Kunci: *elearning, video conference, cloudx telkomsel, wash app group*

Pandemi Covid 19 telah merubah sistem pembelajaran tatap muka menjadi sistem pembelajaran dalam jaringan. Sebelumnya sistem pembelajaran dalam jaringan dilakukan sebagai pendukung sistem pembelajaran tatap muka FITK UIN SU. Untuk menyelenggarakan perkuliahan di masa pandemi ini Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan, telah menerbitkan Surat Edaran Nomor: B-06/ITK/ITK.V.3/KS.02/04/2020 yang menyatakan bahwa semua penyelenggaraan perkuliahan, seminar proposal, pembimbingan skripsi/tesis, ujian komprehensif, seminar hasil hasil skripsi/tesis, dan ujian akhir skripsi/tesis dilakukan dalam jaringan (daring). Khusus untuk perkuliahan menggunakan sistem *e-learning* melalui aplikasi <http://elearning.uinsu.ac.id> atau aplikasi lainnya seperti *whats app group, e-mail, zoom meeting, telegram, google classroom, hangouts meet*, dan *video conference*.

Platform yang Digunakan

Dalam pembelajaran saya memilih penggunaan aplikasi *whats app group*, *e-mail*, dan *e-learning*. Untuk membagikan file sumber pembelajaran kepada mahasiswa yang menggunakan penyimpanan awan untuk memudahkan berbagi file dengan mahasiswa.

Di awal masa pandemi ini saya bertahan menggunakan situs <http://elearning.uinsu.ac.id/> sebagai sumber belajar. Semua sumber dan tugas-tugas saya bagikan di dalam situs ini.



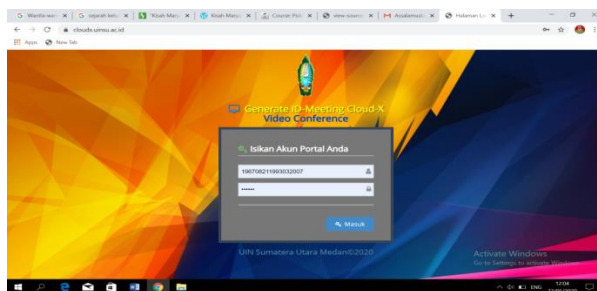
Tetapi disebabkan kondisi mengharuskan pembelajaran daring maka 90% dosen telah menggunakan *e learning* (Laporan Pustipada UIN Sumatera Utara April 2020). Akibatnya *e learning* UIN Sumatera Utara Medan selalu *hang up* karena banyak pengguna yang mengakses layanan tersebut. 70% mahasiswa saya mengeluh karena susah sekali mengakses dan mengikuti perkuliahan di *e learning*

UIN Sumatera Utara Medan. Menanggapi keluhan ini, saya sebagai dosen menawarkan kepada mahasiswa untuk menggunakan *e-mail* sebagai fasilitas alternatif dalam pengiriman tugas jika *e learning* bermasalah. Namun saya tetap menetapkan *e learning* sebagai pilihan pertama dengan memperpanjang masa pengiriman tugas.

Untuk kegiatan perkuliahan tatap muka memang tidak bisa menggunakan *e learning* UIN Sumatera Utara Medan, karena ada fitur konferensi. Oleh sebab itu saya menggunakan *video conference* UIN Sumatera Utara Medan (<https://vcon.uinsu.ac.id/>) untuk melaksanakan perkuliahan tatap muka.

Aplikasi ini hanya digunakan 2 (dua) pertemuan perkuliahan bagi mahasiswa strata satu, tetapi tetap digunakan sampai saat itu untuk mahasiswa tingkat magister. Penyebabnya mahasiswa strata satu mengeluh karena aplikasi ini menghabiskan banyak pulsa. Keluhan mahasiswa tersebut saya sampaikan ke pihak Pustipada untuk mencari jalan keluar pengganti perkuliahan tatap muka. Alhamdulillah, karena banyak yang mengeluh, UIN Sumatera Utara Medan dengan menyediakan fasilitas *Cloud-X Private* FITK bekerjasama dengan telkomsel. Fasilitas ini meringankan mahasiswa dan dosen hanya dengan membayar Rp.10 mahasiswa/dosen mendapatkan kuota *cloudx telkomsel* 30 GB yang dapat digunakan dalam 30 hari.

Aplikasi ini sempat digunakan selama 2 (dua) pertemuan, tetapi karena ada 20% mahasiswa yang tidak dapat menggunakan aplikasi ini karena *handphone* atau *laptopnya* tidak dapat mengunduh aplikasi *cloudx telkomsel*.



Menanggapi keluhan mahasiswa, saya menawarkan pilihan kepada mahasiswa untuk aplikasi perkuliahan tatap muka dalam jaringan antara *Zoom meeting* atau *Wash App Group*. 80% mahasiswa memohon kepada saya untuk menggunakan *Wash App Group* dengan cara presenter mengirimkan video presentasi, sedangkan kegiatan diskusi menggunakan pesan suara. Karena ada 5 (lima) perkuliahan tatap muka tersisa, maka saya menyetujui permintaan mahasiswa. Sedangkan saya sebagai dosen akan mengirimkan penguatan materi dengan pesan suara.



Akhirnya pola perkuliahan dalam jaringan untuk mahasiswa strata satu dilakukan dengan menggunakan *e learning* UIN Sumatera Utara sebagai alternatif pertama, dan *e-mail* sebagai pilihan kedua untuk pengiriman tugas-tugas dan ujian. Sementara untuk perkuliahan tatap muka menggunakan *Wash App Group*. Untuk mahasiswa strata dua menggunakan *video conference* untuk pengganti kuliah tatap muka dan menggunakan *e learning* atau *e-mail* untuk pengiriman tugas dan ujian.

Cara Melakukan Penilaian

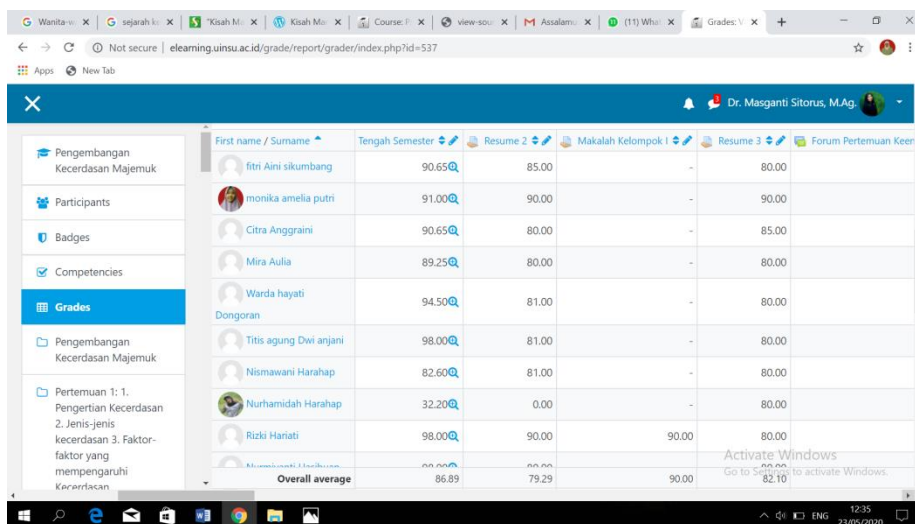
Melakukan penilaian terhadap pengetahuan, sikap, dan keterampilan mahasiswa pada perkuliahan dalam jaringan memang tidak mudah. Teknik penilaian yang saya pilih untuk menilai yaitu observasi, tes, dan portofolio. Observasi digunakan untuk menilai kemampuan mahasiswa dalam menyajikan tugasnya dalam bentuk rekaman video, rekaman suara, dan power point presentasi. Observasi juga digunakan untuk menilai partisipasi dan kedisiplinan mahasiswa. Partisipasi dinilai dari keaktifan mahasiswa dalam memberikan tanggapan dalam setiap pelaksanaan kuliah tatap muka dalam jaringan. Sedangkan disiplin

mahasiswa dinilai dari ketepatan waktu menyerahkan tugas dan ketepatan waktu kehadiran ketika kuliah *online* dimulai.

Tes digunakan untuk menilai kemampuan mahasiswa pada ujian tengah dan akhir semester yang dilakukan secara *online* melalui aplikasi *e learning*. Untuk mengatasi *e learning* yang terkadang *hang up*, waktu ujian diperpanjang selama 1 (satu) minggu sehingga mahasiswa dapat memilih waktu yang tepat untuk ujian. Kesempatan ujian juga diberikan 2 (dua) kali untuk setiap mahasiswa. Sehingga mahasiswa dapat memperbaiki hasil ujiannya. Namun dari hasil evaluasi yang dilakukan perbedaan nilai ujian pertama dengan ujian kedua tidak lebih dari 5 poin.

Kondisi *e learning* yang kerap *hang up* ini merupakan salah satu kendala pembelajaran dalam jaringan yang dilaksanakan di FITK UIN Sumatera Utara Medan. Hal ini sejalan dengan pendapat Wang (2015) yang menyatakan bahwa meskipun konsep *blended learning* mungkin sederhana, tetapi rumit dalam praktiknya. Salah satu hal yang harus disediakan dalam pelaksanaan model pembelajaran ini adalah penyediaan infrastruktur, fasilitas, dan sumber belajar.

Penilaian portofolio digunakan untuk menilai tugas-tugas mahasiswa. Tugas-tugas mahasiswa yang dinilai meliputi review buku, komentar terhadap video, dan terjemahan buku-buku berbahasa Inggris atau Arab yang terkait dengan materi yang diajarkan. Untuk memastikan bahwa tugas-tugas tersebut bukan plagiasi saya menggunakan pengecekan kemiripan dengan menggunakan aplikasi



The screenshot shows a web-based gradebook interface. The browser address bar indicates the URL is <http://elearning.uinsu.ac.id/grade/report/grader/index.php?id=537>. The interface includes a sidebar with navigation options like 'Pengembangan Kecerdasan Majemuk', 'Participants', 'Badges', 'Competencies', and 'Grades'. The main area displays a table of student scores for various assignments.

First name / Surname	Tengah Semester	Resume 2	Makalah Kelompok 1	Resume 3	Forum Pertemuan Ke-
fitri Aini sikumbang	90.65	85.00	-	80.00	
monika amelia putri	91.00	90.00	-	90.00	
Citra Angraini	90.65	80.00	-	85.00	
Mira Aulia	89.25	80.00	-	80.00	
Warda hayati Dongoran	94.50	81.00	-	80.00	
Titis agung Dwi anjani	98.00	81.00	-	80.00	
Nismawani Harahap	82.60	81.00	-	80.00	
Nurhamidah Harahap	32.20	0.00	-	80.00	
Rizki Hariati	98.00	90.00	90.00	80.00	
Overall average	86.89	79.29	90.00	82.10	

turnitin. Keaslian tugas merupakan 75% dari penilaian tugas-tugas dan 25% untuk menilai akurasi pengetikan dan ketaatan terhadap selingkung tugas.

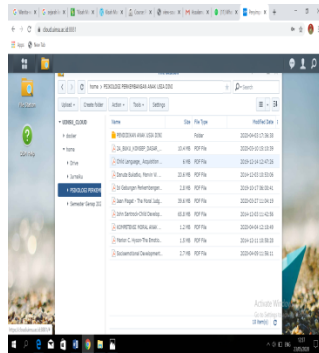
Pengalaman yang Berharga

Terlepas dari kenyataan bahwa pandemi covid 19 merupakan bencana kesehatan bagi manusia yang menjadi kehidupan mengalami jeda, namun bagi saya pribadi banyak pengalaman yang berharga yang diperoleh dengan pembelajaran dalam jaringan disebabkan pandemi covid 19 ini. Pertama, saya menjadi lebih terampil menggunakan teknologi pembelajaran. Jika sebelumnya isi *e learning* saya hanya tugas untuk dikerjakan mahasiswa, tetapi saat ini *e learning* sudah saya diisi dengan literatur dan video yang terkait dengan tugas-tugas yang akan diberikan mahasiswa. Demikian juga dengan ujian, jika sebelumnya saya membagikan kisi-kisi ujian pada saat tatap muka, saat ini saya melampirkannya di laman *e learning* yang dapat dibaca mahasiswa seminggu sebelum ujian dimulai. Saya melihat ini hal ini sangat membantu mahasiswa mendapatkan nilai ujian yang lebih baik. Dengan kata lain pembelajaran dalam jaringan ini menyadarkan saya bahwa perlu berbagai sumber belajar disediakan atau diinformasikan kepada mahasiswa sebelum perkuliahan atau ujian dimulai.

Kedua, saya lebih mengenal kondisi ekonomi dan lingkungan tempat tinggal mahasiswa. Saya menerima keluhan mahasiswa yang susah mendapatkan jaringan karena tempat tinggalnya di pedesaan. Saya juga pernah menerima keluhan mahasiswa yang tidak punya pulsa, karena orang tuanya diberhentikan dari pekerjaan. Saya pernah mengirimkan pulsa kepada seorang mahasiswa yang sudah 4 (kali) pertemuan tidak ikut kuliah. Saya telepon saya tanya mengapa dia tidak ikut kuliah, jawabnya: “maaf bu saya belum ada uang untuk beli pulsa, orang tua saya bekerja di salon, karena pelanggan sepi orang tua saya diberhentikan.” Saya kirimkan pulsa Rp. 20.000, lalu mahasiswa tersebut mengirimkan ucapan terima kasih dan memohon maaf. Akhirnya dia bisa mengikuti kuliah saya dan mengirimkan tugas-tugas yang tertinggal. Saya juga pernah mengirimkan pesan via *wash app* kepada mahasiswa yang ada dalam group tetapi tidak pernah ikut kuliah. Dua minggu kemudian mahasiswa tersebut membalas pesan saya dan menceritakan bahwa *handphone*-nya terjatuh ke dalam air dan rusak.

Ketiga, saya lebih mengenal karakter mahasiswa. Pembelajaran dalam jaringan ini membuat saya lebih mengenal karakter mahasiswa yang bersungguh-sungguh atau hanya sekedar ikut-ikutan untuk kuliah. Jika mahasiswa yang benar-benar ingin kuliah mereka secara proaktif menanyakan kepada saya hal-hal yang terkait dengan sumber-sumber lain selain di dalam *e learning* yang dapat diakses untuk menyelesaikan tugas. Kondisi ini mendorong saya menggunakan penyimpanan awan yang sudah disediakan UIN Sumatera Utara Medan yang selama ini belum pernah saya gunakan. Jika di dalam *e learning* kapasitas file yang diunggah terbatas sebesar 2 MB, tetapi di penyimpanan awan besaran file yang

diunggah tidak terbatas. Cara membagikannya ke mahasiswa pun cukup mudah, hanya dengan mengirimkan *Qrcode*-nya saja melalui pesan via *wash app* kemudian mahasiswa dapat mengunduhnya.



Tanggapan Mahasiswa

Untuk mengetahui bagaimana tanggapan mahasiswa terhadap pelaksanaan pembelajaran dalam jaringan, saya mengirimkan isian *google form* kepada 170 mahasiswa yang mengambil mata kuliah saya terkait penilaian terhadap pelaksanaan pembelajaran dalam jaringan selama pandemi covid 19. Survey ini saya lakukan mengikuti saran Graham & Robinson (2009) yang menyatakan bahwa peneliti dapat melakukan penjelahan terhadap praktik pembelajaran yang dilakukannya untuk mendapatkan umpan balik. Hasil survey menunjukkan bahwa kuliah dengan aplikasi *Wash App Group* paling disukai dibandingkan aplikasi lainnya. Alasannya yang mereka kemukakan sebab semua mahasiswa memiliki aplikasi tersebut. Di samping aplikasi *Wash App Group* murah biaya dan sudah biasa digunakan.

Aplikasi kedua yang paling disukai adalah <http://elearning.uinsu.ac.id/>. Aplikasi ini disukai sebab semua tugas atau ujian yang dikirim atau dilakukan melalui *e learning* langsung dapat diketahui nilainya. Sehingga mereka dapat mengetahui nilai dari semua tugas-tugasnya. Mereka dapat juga mengetahui kesalahan dari tugas-tugas yang telah dikerjakan. Berbeda jika tugas dikirimkan lewat email, mereka hanya dapat mengetahui nilai tugas yang dikirimkan saja, tetapi tidak dapat melihat rekapitulasi semua tugas. Namun mereka sangat menyayangkan *e learning* kadang-kadang *hang up*.

Dari survey yang dilakukan ditemukan juga keluhan mahasiswa terhadap lambatnya jaringan internet. Kendala lambatnya internet dihadapi 30% mahasiswa. 44% mahasiswa menyatakan bahwa belajar dengan tatap muka lebih kondusif dari belajar dalam jaringan. 75% mahasiswa menilai tujuan pembelajaran tercapai dengan menggunakan pembelajaran dalam jaringan. 42% mahasiswa menyatakan

bahwa belajar dalam jaringan mudah dibandingkan dengan pembelajaran tatap muka.

Daftar Rujukan

- Graham, C. R., & Robison, R. (2009). Realizing the transformational potential of blended learning: Comparing cases of transforming blends and enhancing blends in higher education. In A. G. Picciano, & C. D. Dziuban (Eds.), *Blended learning: Research perspectives* (pp. 83-110). Needham, MA: Sloan Consortium
- Surat Edaran Dekan FITK UIN SU Nomor B-06/ITK/ITK.V.3/KS.02/04/2020 tentang penyelenggaraan perkuliahan, seminar proposal, pembimbingan skripsi/tesis, ujian komprehensif, seminar hasil hasil skripsi/tesis, dan ujian akhir skripsi/tesis dilakukan dalam jaringan (daring).
- Wang, Y., Han, X., & Yang, J. (2015). Revisiting the blended learning literature: Using a complex adaptive systems framework. *Educational Technology & Society*, 18(2), 380-393.



Dr. Masganti Sit, M.Ag. Lahir di Tanjung Balai pada tanggal 21 Agustus 1967. Menjadi dosen di FITK UIN Sumatera Utara Medan sejak tahun 1993 dengan spesialisasi Pendidikan Anak Usia Dini. Menyelesaikan Pendidikan Doktor tahun 2005 dari Universitas Negeri Jakarta. Tinggal di Jalan Pembangunan Medan. Pernah mengikuti pelatihan Pembelajaran Menyenangkan tahun 2010 yang dilaksanakan USAID

7

PENERAPAN PERMAINAN KUIS INTERAKTIF DALAM PROSES PEMBELAJARAN ONLINE DI MASA PANDEMI PADA BEBERAPA GURU PENDIDIKAN JASMANI DI KABUPATEN LANDAK

Maharani Fatima Gandasari

STKIP Pamane Talino

Maharani.fg8@gmail.com

Abstrak. Tulisan ini memiliki tujuan untuk mendeskripsikan tentang penerapan permainan kuis interaktif sebagai media pembelajaran online pada guru pendidikan jasmani selama masa pandemi covid-19. Belajar dengan memanfaatkan teknologi dengan permainan kuis interaktif. Penggunaan permainan kuis interaktif tidak hanya merasa menyenangkan, menantang, dan interaktif namun dapat pula berkontribusi pada peningkatan kompetensi siswa dan kreatifitas guru penjas. Permainan kuis interaktif dikemas dan digunakan dalam pembelajaran online sebagai bagian dari sajian mata pelajaran penjas, tema dan topik bahasan. permainan kuis interaktif yang digunakan dengan bermacam-macam konten dapat berasal dari kreatifitas guru penjas sebagai upaya mereview mata pelajaran penjas dan evaluasi pemahaman dan keterampilan siswa dalam menyerap pelajaran yang diberikan dalam bentuk latihan atau evaluasi yang baru dan menyenangkan serta dapat dilakukan siswa dimana saja selama masa pandemi saat ini tentunya harus dengan memperhatikan jaringan internet yang ada didaerah sekitar. Pada tulisan ini merupakan kajian pustaka yang menggali dari berbagai sumbe pustaka baik buku, pengalaman pribadi, postingan wa di internet hasil diskusi. Tulisan ini menunjukkan bahwa bermacam permainan kuis interaktif yang digunakan oleh guru penjas dapat menghasilkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menyenangkan bagi siswa untuk saat ini sehingga perlu dimanfaatkan lebih baik lagi oleh guru dan bertujuan sebagai media pembelajaran online pada masa pandemi covid-19 saat ini.

Kata kunci: permainan kuis interaktif, pembelajaran online, penjas

Penggunaan *Information Technology* (IT) dari masa ke masa tentunya bukan sesuatu hal yang asing bagi banyak orang. Pada kehidupan manusia sehari-hari khususnya di masa globalisasi sekarang ini tidak terlepas dari penggunaan IT. Profesi apapun yang digeluti setiap orang, baik itu guru yang menggunakan IT dalam proses kehidupannya. Akan tetapi jika seperti itu sudahkah mereka bisa disebut melek IT? kaitannya dengan hal ini jawaban yang muncul akan memunculkan kembali pertanyaan lanjutan. Apakah hanya hanya sebatas penggunaan sosial media saja atau alat teknologi seperti *Personal Computer* (PC) atau Hp android yang dimiliki dapat mendukung kegiatan guru dalam proses pembelajaran sudah tersedia, dan apakah dalam upaya membantu kelancaran proses pembelajaran guru sudah memanfaatkan IT tersebut dengan cukup baik, walaupun

berat dalam menjawab dan mengakuinya dalam prakteknya tentu beberapa guru juga mau tidak mau harus berusaha untuk beradaptasi dalam menggunakan IT terutama dimasa pandemi Covid-19 ini, di keadaan sekarang ini tentunya berdampak positif bagi guru karena guru Indonesia harus dipaksa untuk mendadak melek IT.

Kegiatan pembelajaran sekarang ini semua guru khususnya guru penjas dituntut untuk memanfaatkan teknologi sebagai salah satu media pembelajaran dan penggunaan IT diyakini mempermudah proses pembelajaran, serta mampu meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. Namun demikian, praktik dilapangannya belum keseluruhan guru penjas khususnya di kabupaten landak dapat menggunakan dan mengaplikasikan IT, untuk menunjang proses pembelajaran. Ada beberapa kendala dan hambatan, kenapa tidak semua guru penjas didaerah tidak mampu melaksanakan proses pembelajaran dengan IT. Di antaranya adalah, ada beberapa daerah yang listrik dan jaringan internetnya lemah; keterbatasan kuota atau paket data; kurangnya pengetahuan dan kemampuan dalam penggunaan IT dan platform yang digunakan untuk mendukung pembelajaran; ketidakpercayaan diri dalam memanfaatkan tehnologi sebagai sarana pembelajaran dan masih banyak lagi. Berdasarkan paparan di atas, bisa disimpulkan masih sebagian kecil guru yang melek IT namun prosentasenya tidak lebih dari 10%. Berdasarkan imbauan pemerintah melalui Kemendikbud mengeluarkan Surat Edaran, terkait teknis pembelajaran selama darurat Covid-19. Mendikbud mengeluarkan kebijakan untuk melaksanakan pembelajaran dalam jaringan (daring)/jarak jauh. Penerapan kebijakan ini adalah bagian dari upaya pencegahan, menyebarnya virus secara masif di Indonesia.

System pembelajaran secara daring sudah mulai dilakukan sejak pertengahan Maret 2020. Semua guru dan siswa dirumahkan, dalam hal ini bukan berarti mereka libur akan tetapi belajar dan mengajar dari rumah masing-masing. Guru memiliki tanggung jawab sebagai fasilitator sebagaimana biasanya, agar proses pembelajaran daring yang dilakukan oleh guru terlaksana seperti pada saat siswa belajar disekolah. Guru dituntut untuk memperhatikan imbauan pemerintah dalam melaksanakan pembelajaran yang menyenangkan, jangan sampai memberikan beban kepada siswa dengan terlalu banyak tugas dan tugas-tugas yang tujuannya mengejar target kurikulum hal ini sesuai dengan apa yang disampaikan oleh bapak Menteri Pendidikan. Pada saat awal bergulirnya kebijakan belajar daring banyak sekali sharing dan bahasan mengenai pembelajaran daring yang salah satunya rekomendasi beberapa alternative pilihan portal rumah belajar daring. Kebijakan yang diambil dan digunakan oleh tiap sekolah memang berbeda-beda, mulai dari teknis pembelajaran yang diipilih, ketersediaan sarana IT sampai kemungkinan ketersediaan jaringan internet.

Berdasarkan hasil diskusi dengan beberapa guru penjas di SMP ataupun SMA di kabupaten Landak memutuskan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran daring dengan beberapa teknik bentuk penyajian. Kepala sekolah pun menegaskan tidak memaksakan guru untuk melaksanakan pembelajaran daring, tetapi dalam kondisi yang seperti ini guru hendaknya bisa memanfaatkan untuk mengasah kemampuan penggunaan IT sebagai sarana dalam pembelajaran. Harapannya guru angkatan lama/konvensional nantinya dapat melaksanakan pembelajaran daring. Ada bahasan berkenaan tentang beberapa alternative yang bisa dilakukan guru mengenai bentuk penyajian selama pembelajarannya daring diantaranya yaitu memberikan tugas via wa group, portal rumah belajar daring seperti google classroom, aplikasi zoom cloud meeting, google form, quizizz, dll. Namun jika dilihat dari bahasan banyak guru yang memang sepertinya masing-masing bingung dengan tidak adanya tanggapan dari mereka. Mungkin yang banyak pertanyaan dibenak mereka mengenai pembelajaran daring tersebut seperti apa pembelajaran daring, bagaimana cara penggunaannya, apakah mereka mampu melaksanakannya? Memberikan tanggapan terhadap reaksi dari para guru saya segera memberikan pengarahan dan penjelasan tentang penggunaan aplikasi pendukung pembelajaran daring. Dimulai dengan bagaimana membuat google classroom, memberikan tugas kepada siswa melalui google classroom, membuat presensi dan soal-soal daring dengan google form, penggunaan aplikasi zoom sampai dengan pentingnya menggunakan permainan kuis interaktif. Pada saat pengenalan dan cara menggunakan permainan kuis interaktif beberapa para guru sangat tertarik bahkan saking bersemangatnya sampai ada yang langsung menggunakan untuk dibagikan kepada siswanya. Singkat kata setelah hampir 1 bulan pelaksanaan pembelajaran daring berjalan, sebagai guru yang melek IT pembelajaran daring ini sangat diminati oleh siswa dan yang paling mereka nikmati yaitu ketika menggunakan permainan kuis interaktif. Berdasarkan pengakuan mereka banyak siswa menyambut gembira dan sangat antusias melaksanakan pembelajaran kali ini khususnya untuk mata pelajaran penjas. Dengan adanya reaksi siswa ini semakin membuat guru menjadi lebih semangat dan terpacu untuk belajar menggunakan fasilitas IT dalam pembelajaran. Pembelajaran yang dilaksanakan secara *online*, dikenal dengan istilah Pembelajaran Jarak jauh (PJJ). Surat edaran pertama mengenai pelaksanaan *home learning* atau PJJ, menyatakan PJJ dilakukan hanya sampai tanggal 29 Maret 2020.

Mas ricky, mulyanto dan beberapa alumni yang menjasi guru penjas di Kabupaten Landak sering juga mengalami kendala dalam pembelajaran daring, Kami berdiskusi mengenai rencana pembelajaran jarak jauh yang akan beliau laksanakan. Beliau ingin siswa tetap siap mengikuti ujian saat masuk kembali. Setelah berdiskusi, kami memutuskan untuk menggunakan *permainan kuis interaktif* dalam memberikan tugas secara daring kepada siswa. Dalam hal ini

penggunaan *permainan kuis interaktif* sangat berguna untuk diberikan kepada siswa pasalnya siswa lebih tertarik dan merasa senang dengan penggunaan *permainan kuis interaktif*. Alasan kami, karena siswa belum pernah menggunakan permainan kuis interaktif. Selama pembelajaran beliau belum pernah mengenal seperti apa dan bagaimana bentuknya pembelajaran daring khususnya menggunakan permainan kuis interaktif. Saya pertama kali memberikan contoh 1 games yaitu seperti *who wants to be millioners* dan ternyata mereka sangat antusias dan bersemangat dalam pembelajaran dan pengerjaan tugas sekolah.

Sejak 16 Maret 2020, ritme mengajar mereka berubah. Menjelang pukul 06.30, kelas dibuka dengan ucapan penyemangat dan mengingatkan siswa untuk bersiap. Pukul 06.30 hingga pukul 07.30, kami memberikan kesempatan untuk absensi di WAG. Pukul 07.30, pemberian materi melalui *voice note* sekaligus meminta siswa membaca buku sesuai arahan. Pukul 08.30, biasanya akan diisi dengan sesi tanya jawab. Sesi tanya jawab ini semacam kuis, guru memberikan pertanyaan di WAG, siswa berebut menjawab. Lima siswa yang menjawab tercepat mendapatkan point tambahan. Setiap hari mereka lontarkan sebanyak 5 hingga 10 soal. Sesi selanjutnya yakni mempersilahkan siswa bertanya jika ada yang belum jelas. Jika materi hari itu sudah tuntas, mereka memberikan soal melalui *permainan kuis interaktif* atau *google form*. Menyikapi ada beberapa siswa yang HP nya dibawa orang tua bekerja, maka guru akan memberikan waktu mengerjakan sampai malam hari.

Minggu kedua pelaksanaan PJJ, kami mendapatkan info bahwa PJJ diperpanjang hingga 5 April 2020. Ada sebuah info juga bahwasanya tidak ada ujian kelulusan. MasyaAllah, efek corona sungguh luar biasa. Menyikapi hal tersebut kami dan beberapa guru penjas berkoordinasi kembali mengenai rencana pembelajaran jarak jauh. Kami mulai berpikir kembali terutama setelah mendapatkan kabar bahwa perekonomian beberapa orang tua siswa mulai goyah. Hal itu dikarenakan mereka rata-rata pekerja harian yakni petani, penoreh dan kuli bangunan.

Hasil diskusi kedua, kami memutuskan untuk lebih bervariasi pembelajaran. Kami ingin siswa kami tetap mendapatkan pembelajaran yang bermakna namun menyenangkan. Kami mengolah perencanaan agar tidak membutuhkan kuota terlalu banyak, tidak membuat siswa keluar rumah untuk membeli sesuatu dan harus menyenangkan. Maka, ritme pembelajaran jarak jauh kami pun sedikit berubah mengikuti variasi yang ada. Kami tetap menggunakan *permainan kuis interaktif* dan *google form* sesekali. Namun, lebih menekankan kepada salah satu permainan kuis interaktif yang sangat unggul dan sesuai untuk digunakan guru dan siswa dalam kondisi saat ini. Beberapa games yakni *quizizz*, *quiz parampa*, animasi *trigger* dll. Kami tak lagi fokus hanya mengejar materi. Kami ingin siswa tetap semangat dalam mengikuti pembelajaran

online dan selalu sehat. Edukasi dan informasi mengenai *Covid 19* juga kami berikan. Semua karya harus mereka sosialisasikan kepada keluarga. Tak lupa hasil karya difoto dan dikirimkan ke guru untuk dinilai.

Saya merasa sebenarnya sangat sulit untuk memberikan pembelajaran online pada mapel penjas tapi setelah itu saya sadar bahwasanya mengemas pembelajaran online memang butuh kreatifitas guru untuk memberikan pembelajaran online yang menyenangkan dan membuat siswa tertarik untuk mengikuti dan mengerjakan tugasnya. Dalam hal ini guru menggunakan permainan kuis interaktif sebagai upaya mencoba memberikan hal baru dalam pembelajaran online. Sehingga harapannya siswa semakin aktif dalam mengikuti pembelajaran online selama masa pandemi ini.

Daftar Rujukan

- Bahar, Ayunara. 2017. Membuat Kuis Interaktif Kelas dengan Quizizz.
<http://www.ahzaa.net/> diunduh 1 Mei 2020
- Novaliendry, Doni. 2013. Aplikasi Game Geografi Berbasis Multimedia Interaktif diunduh 10 April 2019
- Sumiati dan Asra. 2008. Metode Belajar. Bandung: CV Wahana Prima Guhlin, Proceeding of PGSD UST International Conference on Education.2018.
<https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/ICE/article/view/4212>
- Perancangan Game Kuis Interaktif Sebagai Multimedia Pembelajaran Drill And Practice Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.2015.
<https://ejournal.bsi.ac.id/ejournal/index.php/ji/article/view/67>



Maharani Fatima Gandasari, M.Pd lahir pada tanggal 03 Agustus 1989 di kota Semarang. Menyelesaikan studi S1 di Fakultas Keolahragaan Jurusan Pendidikan kepelatihan UNNES tahun 2011 dan telah menyelesaikan studi S2 Pendidikan Olahraga UNNES tahun 201. Penulis adalah Dosen Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR) di Perguruan tinggi STKIP Pamane Talino Kalimantan Barat. Tinggal di Perumahan AG Permai B NO. 4, RT 003/RW 007, Desa Kapur, Kec.Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya Kalimantan Barat.HP.081256988072

8

PENERAPAN PEMBELAJARAN *BLENDED LEARNING* PADA MATA KULIAH KEWIRAUSAHAAN DI MASA PANDEMI COVID-19

Novia Dwi Rahmawati

Universitas Hasyim Asy'ari, Jombang

noviadwirahmawati314@gmail.com

Abstrak. Saat ini dunia sedang dihadapkan pada situasi pandemi global covid-19, segala aktifitas pendidik dan peserta didik dialihkan dirumah. Sesuai himbuan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia terkait pembelajaran secara daring dan bekerja dari rumah dalam rangka penyebaran *corona virus disias* (COVID-19). Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang dilakukan tanpa tatap muka melalui platform yang tersedia. Mata kuliah kewirausahaan berdasarkan Rencana Pembelajaran Semester (RPS) dalam 16 x 2 sks x 100 menit tatap muka. Metode pembelajaran yang digunakan dalam penyampaian mata kuliah kewirausahaan menggunakan pendekatan kontekstual. Dengan pembelajaran kontekstual (*Contextual Instruction*) mahasiswa memiliki keahlian dalam menghubungkan isi dari subjek akademik dengan konteks kehidupan sehari-hari sehingga memotivasi supaya lebih berani dalam merancang usaha. Pada pertemuan ke-9 dikarenakan Imbauan dari Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia terkait pembelajaran secara daring, maka dosen matakuliah kewirausahaan menata ulang penyampaian mata kuliah dengan model pembelajaran *blended learning*. *Blended Learning* merupakan sebuah kombinasi dan berbagai pendekatan di dalam pembelajaran. Sehingga dapat dinyatakan bahwa *blended learning* adalah metode pembelajaran yang menggabungkan dua atau lebih metode pendekatan dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan dari bersamaan di dalam proses pembelajaran tersebut. Salah satu contohnya adalah kombinasi penggunaan pembelajaran berbasis *web* dan penggunaan metode tatap muka yang dilakukan secara bersamaan di dalam pembelajaran.

Kata kunci: *blended learning*, *covid-19*, kewirausahaan

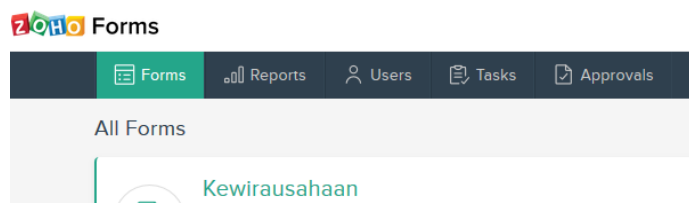
Pada tanggal 2 Maret 2020 Presiden Joko Widodo menyebut dua warga negara Indonesia sempat berkontak dengan seorang warga negara Jepang yang positif Covid-19 (<https://www.cnnindonesia.com/nasional/20200302111534-20-479660/jokowi-umumkan-dua-wni-positif-corona-di-indonesia>), pembelajaran diperguruan tinggi masih dilaksanakan di kampus. Mata kuliah Kewirausahaan yang penyampaian materi dengan cara model kontekstual berjalan dengan lancar. Mahasiswa mulai merancang usaha dengan ide-ide yang dimiliki dengan melihat keadaan pasar. Sampai terdapat himbuan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia terkait pembelajaran secara daring dan bekerja dari rumah

dalam rangka penyebaran *corona virus disiasse* (COVID-19) (Kemdikbud, 2020), sehingga Universitas Hasyim Asyi'ari Jombang melaksanakan pembelajaran secara daring. Dikarenakan pada pertemuan ke-1 hingga pertemuan ke-8 dilaksanakan dengan tatap muka, maka dosen yang mengampu mata kuliah menata ulang penyampaian mata kuliah dengan model pembelajaran *blended learning*. *Blended Learning* merupakan sebuah kombinasi dan berbagai pendekatan di dalam pembelajaran. Sehingga dapat dinyatakan bahwa *blended learning* adalah metode pembelajaran yang menggabungkan dua atau lebih metode pendekatan dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan dari bersamaan di dalam proses pembelajaran tersebut. Salah satu contohnya adalah kombinasi penggunaan pembelajaran berbasis *web* dan penggunaan metode tatap muka yang dilakukan secara bersamaan di dalam pembelajaran. Langkah pertama yang dosen lakukan menghubungi ketua kelas untuk membuat grup WA untuk melaksanakan sosialisasi pembelajaran secara daring, dosen dan mahasiswa akan merundingkan menggunakan platform apa saja yang akan dilaksanakan untuk perkuliahan daring mata kuliah kewirausahaan.

Penggunaan Platform (WA grup, Zoho, dan Edmodo)

Setelah merundingkan dengan mahasiswa maka disepakati menggunakan platform WA grup untuk memulai perkuliahan atau pemberian informasi terkait tugas, kuis dan UAS.

Platform Zoho digunakan untuk absensi online dikarenakan lebih efisien dan mahasiswa bisa tanda tangan kehadiran secara online sesuai waktu perkuliahan yaitu dimulai dari pukul 08.00 – 09.40 lebih dari itu dianggap tidak mengikuti perkuliahan.



Gambar 1. Absensi Online Mata Kuliah Kewirausahaan

Platform yang ketiga menggunakan platform Edmodo untuk menggunggah jawaban saat tugas yang disertai saling menanggapi tugas rekan lainnya.



Gambar 2. Edmodo digunakan untuk mengunggah tugas kewirausahaan

Evaluasi Pembelajaran mata kuliah kewirausahaan disaat pandemi covid-19

Pada pertemuan ke-9 pembelajaran secara daring, dosen menginformasikan materi-materi yang akan dipelajari yaitu: Menciptakan bentuk dan peluang usaha baru, *Benefits of Branding To an Entrepreneur*, *Selling Communication Skills*, *Creative Selling*, *Consumen Behaviour*, Langkah-langkah Presentasi kreative dan inovasi produk usaha.

Untuk memulai pembelajaran daring, dosen memberi kesempatan kepada para mahasiswa untuk membaca dan memahami materi buku ajar kewirausahaan tentang Menciptakan bentuk dan peluang usaha baru dalam waktu 35 menit, setelah itu memberikan penugasan kepada mahasiswa untuk mengerjakan tugas pada buku ajar untuk diunggah di WA dan ditanggapi oleh rekan mahasiswa yang lainnya dalam kurun waktu 45 menit, dan 20 menit dosen memberikan penguatan terkait materi yang dipelajari hari ini. Setelah pembelajaran daring pertemuan ke-9 selesai dosen melakukan evaluasi pembelajaran mata kuliah kewirausahaan, dosen melihat kreatifitas mahasiswa meningkat dalam berfikir untuk berpendapat, yang biasanya dikelas hanya beberapa yang terlibat dalama menanggapi presentasi dari rekannya, pada pembelajaran daring hampir semua mahasiswa saling menanggapi tugas yang diunggah oleh rekannya. Hal ini sejalan dengan pendapat Maryam (2018), bahwa

strategi *blended learning* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif mahasiswa.

Pembelajaran Daring pertemuan ke-10, setelah dosen menugaskan mahasiswa belajar mandiri (dalam *blended learning* termasuk pembelajaran *offline*), Dosen memberikan penugasan dengan sistem yang berbeda. Hal ini dilakukan Dosen supaya mahasiswa tidak bosan dalam pembelajaran daring yang merupakan hal baru bagi para mahasiswa yang mana membutuhkan penyesuaian terhadap pembelajaran daring. Setelah 35 menit memberi kesempatan mahasiswa untuk membaca dan memahami materi *Benefits of Branding To an Entrepreneur* secara mandiri. Kemudian dosen memberikan informasi digrup untuk penugasan terhadap mahasiswa dengan membagi mahasiswa menjadi beberapa kelompok dan saling menanggapi dengan rekan satu kelompoknya dalam waktu 45 menit, dan 20 menit dosen memberikan penguatan terkait materi *Benefits of Branding To an Entrepreneur*.



Gambar 3. Informasi penugasan pembelajaran daring pertemuan ke-10

Selanjutnya pada pertemuan ke-11 sampai 13 untuk penugasan diunggah pada platform Edmodo, dan pada waktu 20 menit terakhir dosen memberikan penguatan terkait materi. Dosen melaksanakan Evaluasi bahwa dengan mengunggah tugas pada platform edmodo lebih praktis dan efisien, karena setiap unggahan tugas

bisa dilike dan ditanggapi oleh rekan mahasiswa lainnya. Sejalan dengan pendapat Fitriyasari (2017), bahwa Edmodo merupakan sebuah platform pembelajaran sosial untuk pendidik dan peserta didik yang menyediakan beberapa fitur untuk mendukung pembelajaran daring seperti penugasan, kuis, penilaian dan lain sebagainya. Melalui Edmodo pendidik dan peserta didik dapat berbagi catatan dan dokumen serta dapat melanjutkan diskusi secara online.



Gambar 4. Mahasiswa Mengunggah

Pada pertemuan 14 dan 15, dosen memberikan penugasan dengan pengajuan masalah, yang pertama dilakukan dosen adalah menunjukkan suatu soal dari materi. Kemudian setiap mahasiswa untuk mengajukan permasalahan dan solusi dari materi yang dipelajari, Dari sini dosen mengevaluasi bahwa pembelajaran daring mata kuliah kewirausahaan lebih efektif jika setiap penugasan berupa pengajuan masalah, selain akan menumbuhkan berpikir kreatif juga menghindari mahasiswa untuk copy paste pekerjaan rekannya.

Analisis Dosen dalam pembelajaran kewirausahaan disaat pandemi covid-19

Berdasarkan evaluasi yang telah dilakukan oleh dosen, Pembelajaran *Blanded Learning* perlu ditingkatkan kembali terkait pandemi covid-19 belum dapat

dipastikan kapan akan berakhir. Dan dosen juga harus mengkoordinasikan mahasiswa supaya siap dalam pembelajaran daring.

Dengan menggunakan platform form Zoho mahasiswa akan terlatih disiplin dikarenakan mereka akan absensi pada pukul 08.00 – 09.40 sesuai waktu perkuliahan tatap muka. Selanjutnya dengan penggunaan grup WA mahasiswa akan mudah melaksanakan koordinasi dan informasi terkait penugasan, kuis dan UAS. Akan tetapi grup WA kurang kondisional saat dilaksanakan suatu diskusi, mahasiswa mengalami kesulitan untuk memastikan apakah rekan-rekannya sudah ditanggapi unggahannya. Maka solusinya dengan menggunakan platform Edmodo mahasiswa akan mudah untuk memberikan like dan menanggapi pada kolom komentar, sehingga mahasiswa tidak mengalami kesulitan dalam menandai unggahan rekan-rekannya untuk ditanggapi.

Ketika Dosen melakukan pembelajaran daring dengan penugasan berupa pengajuan masalah, mahasiswa disini akan terlatih untuk berpikir kreatif dan menghindari contekan saat UAS. Karena pengajuan masalah setiap mahasiswa satu dan lainnya berbeda-beda, sehingga akan melatih mahasiswa berpikir kreatif. Rahmawati (2020), Proses berpikir kreatif merupakan suatu proses yang mengkombinasikan berpikir logis dan berikir divergen. Berpikir divergen digunakan untuk mencari ide-ide untuk menyelesaikan masalah sedangkan berpikir logis digunakan untuk memverifisikan ide-ide tersebut menjadi sebuah penyelesaian yang kreatif.

Sehingga dosen menganalisis bahwa penggunaan absensi menggunakan zoho, penugasan dengan pengajuan masalah dengan diunggah pada platform edmodo dan pemberian penguatan saat diskusi online merupakan hal efisien untuk membelajarkan *Blended Learning* pada pembelajaran daring.

Analisis Mahasiswa dalam pembelajaran kewirausahaan disaat pandemi covid-19

Berdasarkan hasil feedback yang diberikan kepada beberapa mahasiswa oleh dosen mata kuliah kewirausahaan terkait pembelajara daring disaat pandemi *Covid-19*, diperoleh analisa sebagai berikut: Mahasiswa pada pertemuan daring ke-9 mengalami kesulitan dan kebingungan saat dosen memberi penugasan untuk menanggapi unggahan setiap rekannya, karena jika di WA akan tertindas tanggapan rekannya, kemudian untuk absensi onlin mahasiswa sangat bilang sangat efektif dan merasa seperti tanda tangan diperkuliah tatap muka. Selanjutnya penugasan dosen dengan pengajuan masalah sesuai materi, mahasiswa mengungkapkan cukup efisien baik waktu dan proses memberi tanggapan kepada unggahan rekan-rekannya.

Daftar Rujukan

- Fitriasari, Putri. 2017. Aplikasi Edmodo Sebagai Media Pembelajaran E-Learning. *Prosiding PPS Tanggal 26 November 2016* (<https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:Ouy67VCzH08J:https://jurnal.univpgripalembang.ac.id/index.php/prosiding/article/view/877+&cd=1&hl=id&ct=clnk&gl=id&client=firefox-b-d>)
- Kemdikbud, 2020. pembelajaran secara daring dan bekerja dari rumah dalam rangka penyebaran *corona virus disiasse* (COVID-19). Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan
- Jokowi Umumkan Dua WNI Positif Corona di Indonesia. 2020. (<https://www.cnnindonesia.com/nasional/20200302111534-20-479660/jokowi-umumkan-dua-wni-positif-corona-di-indonesia> diakses pada tanggal 23 Mei 2020)
- Maryam, Isnaeni. 2018. Pengaruh *Blended Learning* Berbantuan *Microsoft Mathematic* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi*. 4(2) Hal 23-33
- Rahmawati, Novia Dwi. 2020. *Proses Berpikir Kreatif dalam Pengajuan Masalah Matematika*. Yogyakarta: Graha Ilmu



Novia Dwi Rahmawati, S.Si., M. Pd, Dosen Tetap di Prodi Pendidikan Matematika Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang sampai sekarang dan Tutor Universitas Terbuka pada tahun 2019 dengan mata kuliah Pemantapan Kemampuan Profesional PGSD S-1. Penulis penerima hibah penelitian KEMENRISTEKDIKTI dan penulis buku ajar kemampuan berpikir tingkat tinggi dalam pemecahan masalah fungsi pembangkit (2020) dan buku referensi proses berpikir kreatif dalam pengajuan masalah matematika (2020). Dan penulis bersama rekan sejawat pada buku Kewirausahaan (2017) dan buku Antologi Puisi Covid-19 (2020). Penulis merupakan pembimbing Mahasiswa UNHASI pada KBMI (Kompetensi Bisnis Mahasiswa Indonesia) dan Pendamping Expo KMI (Expo Kewirausahaan Mahasiswa Indonesia) pada tahun 2017. Hasil publikasi dapat dilihat <https://scholar.google.co.id/citations?user=WknSzuQAAAAJ&hl=id>

9

SIMPLE TRICK: TRI DHARMA PERGURUAN TINGGI DOSEN PENDIDIKAN JASMANI SELAMA PANDEMI COVID-19

Hendra Mashuri

Universitas Nusantara PGRI Kediri

hendramashuri@unpkediri.ac.id

Abstrak. Tri dharma perguruan tinggi sudah menjadi rambu bagi dosen pendidikan jasmani untuk menjadi belajar dan mendidik. Namun *pandemic* virus corona (COVID-19) membuat tri dharma PT dosen pendidikan jasmani mengalami banyak kendala. Solusi sederhana yang bisa dilakukan dosen pendidikan jasmani di bidang pengajaran adalah dengan melakukan pembelajaran berbasis proyek (PjBL). Bidang penelitian, dosen pendidikan jasmani bisa melakukan penelitian meta-analisis metode belajar yang sedang dilaksanakan (PjBL). Bidang pengabdian masyarakat, dosen pendidikan jasmani bisa membuat seminar *virtual* dengan tema sesuai pengalaman dosen, yaitu pengalaman menulis artikel dan kiat untuk publikasi.

Kata kunci: tri dharma, dosen, pendidikan jasmani

“An educator never stop learning and educating because the development of civilization is determined by them” –

MN. Chairlina –

Dosen adalah pendidik profesional dan ilmuwan dengan tugas utama mentransformasikan, mengembangkan, dan menyebarkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni melalui pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat (Undang-Undang No 14 Tahun 2005). Pengertian tersebut membawa kita (dosen) untuk sebagai pendidik profesional yang cakupan interaksi dengan peserta didik lebih luas dan dalam. Pendidik profesional tidak hanya sekedar menyampaikan ilmu pengetahuan saja, namun lebih menekankan pada proses perubahan, peningkatan, pengembangan, dan penguatan moral peserta didik.

Profesional adalah pekerjaan atau kegiatan yang dilakukan oleh seseorang dan menjadi sumber penghasilan kehidupan yang memerlukan keahlian, kemahiran, atau kecakapan yang memenuhi standar mutu atau norma tertentu serta memerlukan pendidikan profesi (Undang-Undang No 14 Tahun 2005). Profesional menempatkan dosen sebagai seseorang yang mempunyai kompetensi yang memenuhi standar mutu atau norma tertentu, sehingga sebagai pendidik profesional, dosen pasti

mempunyai keahlian, kemahiran, dan kecakapan untuk mendidik peserta didik yang ditunjukkan dengan perilaku akademik peserta didik.

Banyak yang menyakini bahwa upaya mendidik peserta didik melalui interaksi langsung. Memang interaksi langsung memberikan sentuhan bermakna antara pendidik dan peserta didik yang dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan peserta didik. Melalui interaksi langsung, pendidik mampu mewujudkan suasana belajar dan proses belajar pembelajaran sesuai dengan karakter dan kebutuhan peserta didik serta pencapaian tujuan pendidikan. Lebih dalam lagi, interaksi secara langsung antara pendidik dan peserta didik mampu memunculkan perasaan saling membutuhkan, menghargai, kasih sayang, sampai perasaan rindu ketika peserta didik lulus dari mata kuliah yang diampu dosen tersebut.

Peran dosen juga sebagai ilmuwan. Ilmuwan adalah orang yang mampu menyelami dunia pengetahuan ilmiah dengan mengikuti kaidah-kaidah keilmuan yang telah ditetapkan, terutama dalam menggali dan memperoleh data (Baihaqi, 2002). Oleh sebab itu, dosen harus bisa menyelami bidang ilmu pengetahuannya dengan menunjukkan kemampuan berfikir logis, sistematis, obyektif, dan argumentatif serta memiliki kemampuan untuk mengarahkan penggunaan ilmu pengetahuan. Dengan kata lain, dosen harus bisa mengembangkan ilmu pengetahuan yang dimiliki sesuai perkembangan zaman dengan memperdalam hingga menyebarkan ilmu pengetahuan demi memecahkan masalah yang terjadi di kehidupan.

Salah satu kegiatan dosen sebagai ilmuwan adalah melakukan penelitian. Penelitian merupakan upaya untuk mengembangkan pengetahuan, serta mengembangkan dan menguji teori (Suyitno, 2018). Secara praktis, penelitian merupakan upaya untuk memecahkan masalah yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari dengan metode ilmiah. Dosen sebagai ilmuwan dituntut untuk peka terhadap permasalahan yang terjadi di sekitarnya (sesuai dengan bidang) dan mampu untuk memecahkan permasalahan tersebut dengan metode ilmiah (sistematis, logis, dan obyektif). Begitu juga dengan dosen pendidikan jasmani yang berperan penting dalam pencapaian tujuan pendidikan nasional.

Dosen pendidikan jasmani merupakan pendidik profesional dan ilmuwan di bidang pendidikan jasmani. Tugas utama dosen pendidikan jasmani melaksanakan pengajaran dalam pendidikan jasmani, melaksanakan penelitian untuk perkembangan pendidikan jasmani, dan melaksanakan pengabdian kepada masyarakat melalui pendidikan jasmani. Fokus utama dosen pendidika jasmani dalam Lembaga Pendidikan Tinggi Keguruan (LPTK) adalah mencetak guru pendidikan jasmani. Dosen pendidikan jasmani harus mengetahui kebutuhan masyarakat akan pendidikan jasmani, cara pendidikan yang baik bagi masyarakat, dan pencapaian tujuan pendidikan nasional yang selaras dengan kebutuhan masyarakat dan masa depan bangsa. Oleh sebab itu, dosen pendidikan jasmani harus

mampu mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi di bidang pendidikan jasmani.

Upaya dosen pendidikan jasmani untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dengan mengidentifikasi masalah, melakukan studi empiris, melakukan replika atau pengulangan, menyatukan dan mereview, menggunakan dan mengevaluasi (Walberg, 1986 dalam Suyitno, 2018). Selain itu, praktis kegiatannya adalah mengamati, menganalisis, dan menyimpulkan permasalahan yang terjadi dalam proses belajar mengajar pendidikan jasmani di lembaga penyelenggara pendidikan (sekolah/kampus). Pengambilan data (pengamatan, *interview*, dan pengambilan dokumen (foto atau berkas)) secara langsung mampu memberikan data yang kuat akan realita masalah yang terjadi dan data kongkrit yang bisa dianalisis hingga menghasilkan kesimpulan yang berarti. Sehingga dosen didorong untuk turun lapangan dan membuka mata dan telinga serta mampu merasakan yang terjadi selama proses belajar mengajar pendidikan jasmani.

Begitu pula dengan tugas dosen untuk pengabdian kepada masyarakat. Harapan besar masyarakat terhadap dosen sebagai ilmuwan adalah dosen mampu memecahkan masalah yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari dengan pendekatan ilmiah dan memberikan dampak besar terhadap kesejahteraan masyarakat. Dosen diharapkan untuk memberikan solusi akan permasalahan yang terjadi di masyarakat. Permasalahan yang terjadi di masyarakat dikaji dosen melalui pendekatan ilmiah yang mampu memecahkan permasalahan masyarakat sehingga masyarakat mampu secara mandiri untuk lebih produktif, kreatif, inovatif, serta unggul. Pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan dosen lebih efektif dengan memberikan penyuluhan, pelatihan, bahkan *workshop* secara langsung. Mengingat keberagaman tingkat dan kualitas pemahaman masyarakat, maka cara yang paling efektif adalah dengan interaksi secara langsung, mengidentifikasi masalah secara langsung, mengkaji masalah secara langsung, menunjukkan hasil temuan/kajian/penelitian secara langsung, mendemonstrasikan hasil temuan secara langsung kepada masyarakat, dan mengajarkan cara melakukan sesuatu kepada masyarakat secara langsung.

Tri Dharma PT Dilanda Covid-19

Namun pada awal tahun 2020, dunia dihebohkan dengan pandemik virus corona (COVID-19) yang menyerang sistem pernafasan manusia. Gejala virus corona menyerupai pilek, flu, mulai batuk, demam, dan/atau gangguan hidung hingga dampak akhirnya bisa membunuh pengidapnya. Penyebaran infeksi virus corona sangat sederhana dan cepat yaitu dengan sentuhan dan udara. Contoh sederhana penyebaran infeksi virus corona yang biasa orang Indonesia lakukan dalam pendidikan adalah berjabat tangan, cium tangan guru atau dosen dan komunikasi secara langsung dengan jarak kurang dari 1,5 meter.

Menyikapi bahaya virus corona dan penyebaran yang sederhana dan cepat tersebut, pemerintah mengeluarkan kebijakan, salah satunya adalah larangan orang berkumpul dan melakukan kegiatan di luar rumah. Pemerintah memberikan kebijakan membatasi aktifitas keluar rumah, kegiatan sekolah/universitas dirumahkan, bekerja dari rumah (*work from home*), bahkan kegiatan beribadah pun dirumahkan (Yunus & Rezki, 2020; Zaharah & Kirilova, 2020). Kebijakan pemerintah melahirkan instruksi pemerintah kepada lembaga penyelenggara pendidikan (universitas) untuk melakukan belajar di rumah selama 14 hari dan masih bisa bertambah sesuai perkembangan *pandemic* virus corona. Kegiatan belajar mengajar di rumah tetap dalam kendali pendidik (dosen) jarak jauh menggunakan pembelajaran *virtual* atau penugasan sesuai materi dan mata kuliah.

Virus corona berdampak besar terhadap tugas utama dosen, yaitu pengajaran, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat. Bagi dosen pendidikan jasmani yang notabnya banyak menggunakan interaksi langsung dan demonstrasi dalam menjalankan tugasnya, wabah ini memberikan pengaruh yang besar terhadap rencana, proses, dan hasil tri dharma perguruan tinggi dosen pendidikan jasmani.

Bidang Pengajaran

Proses pembelajaran selama dampak *pandemic* virus corona memberikan waktu yang lebih banyak kepada dosen dan mahasiswa untuk berinteraksi melalui dunia maya, *virtual*, atau interaksi menggunakan perangkat teknologi (*laptop, handphone*). Namun proses ini tidak berjalan lama karena selama berinteraksi di dunia maya, mahasiswa dituntut untuk membayar kredit kuota paket data dari *provider* yang digunakan. Sehingga pada tiap pertemuan selalu berkurang jumlah kehadiran mahasiswa. Perlu ada solusi lain terkait dengan pembelajaran mahasiswa.

Banyak solusi yang ditawarkan agar pembelajaran terus berlanjut dalam pengendalian dan pengawasan dosen. Salah satunya dengan *Project-Based Learning* (PjBL) yang tujuan utamanya menghasilkan produk atau luaran berupa artikel jurnal atau prosiding dari mahasiswa. Model *project-based learning* merupakan pembelajaran inovatif yang menempatkan guru (pendidik/dosen) sebagai motivator dan fasilitator (Yance, Ramli, & Mufit, 2013). Dosen berupaya untuk mengarahkan mahasiswa untuk membuat paper/makalah tentang sub-materi mata kuliah. Dosen juga memberikan jalan dengan menunjukkan cara mendapatkan referensi dan menggunakan *reference tools* serta dosen harus siaga setiap saat ketika mahasiswa ingin berdiskusi.

Selama proses menghasilkan artikel, mahasiswa mengumpulkan teori-teori terkait dengan bahasan materi yang diberikan. Teori-teori tersebut dirangkai dan diinterpretasi sesuai dengan pemahaman dan pengalaman mahasiswa. Pada minggu pertama, mahasiswa wajib uji plagiasi dengan taraf plagiat 10% setiap paper. Pada minggu berikutnya sesuai jadwal yang sama, mahasiswa memberikan paper hasil

kajiannya untuk dibahas bersama. Pembahasan menggunakan pertemuan *virtual* yang diawali dengan presentasi paper, kemudian diskusi, dan saran masukan dari *audience*. Hasil paper mahasiswa akan dipublikasikan di prosiding atau jurnal ilmiah. Dosen membantu mahasiswa untuk menemukan seminar prosiding atau *publish* artikel di jurnal.

Bidang Penelitian

Tugas utama dosen lainnya adalah penelitian. Pada masa *pandemic* covid-19, dosen pendidikan jasmani mengalami kendala untuk mendapatkan data. Biasanya dosen pendidikan jasmani sebagai peneliti mengambil data dengan berinteraksi langsung, namun sekarang tidak bisa. Hal ini dikarenakan kebijakan pemerintah yang membuat lembaga pendidikan (sekolah) tidak mengadakan pembelajaran di sekolah. Selain itu perkumpulan olahraga juga dihimbau untuk tidak mengadakan kegiatan yang bisa mengumpulkan orang. Dengan demikian, tugas sebagai dosen untuk berkarya jadi tidak optimal.

Solusi yang sederhana namun memiliki dampak besar yaitu dengan penelitian meta-analisis. Penelitian meta-analisis berupaya mengkaji beberapa penelitian secara kuantitatif untuk kepentingan praktis, yaitu menyusun dan mengekstraksi informasi dari begitu banyak data yang tak mungkin dilakukan dengan metode lain (Glass, 1981 dalam Asror, 2018). Penelitian meta-analisis diawali dengan menentukan topik yang akan dikaji. Topik kajian sebaiknya disesuaikan dengan kegiatan yang sedang dilaksanakan, yaitu metode belajar *project-based learning* (PjBL) dalam pendidikan jasmani. Langkah selanjutnya mengumpulkan artikel penelitian berkaitan dengan PjBL dalam pendidikan jasmani. Berikutnya menentukan kriteria inklusi dan eksklusi. Melakukan *coding* penelitian dan analisis data penelitian yang diperlukan. Setelah itu melakukan analisis moderator untuk mengetahui variabel penghubung dalam topik PjBL pendidikan jasmani. Selanjutnya pelaporan hasil dan pembahasan. Langkah terakhir yaitu dipublikasikan dalam jurnal atau prosiding.

Bidang Pengabdian kepada Masyarakat

Tugas dosen yang lain adalah pengabdian kepada masyarakat. Pengabdian kepada masyarakat yang sederhana banyak dilakukan dosen adalah dengan memberikan penyuluhan, menjadi pembicara, dan/atau sosialisasi hal baru kepada masyarakat dengan tujuan untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Akan tetapi kondisi saat ini tidak memungkinkan dosen untuk melakukan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk tersebut. Kembali lagi dihadapkan dengan kebijakan pemerintah untuk membatasi kerumunan massa yang membuat hal tersebut tidak terlaksana.

Dosen sebagai pendidik yang harus *upgrade* dan *update* ilmu pengetahuan dan teknologi bisa memanfaatkan teknologi untuk tetap bisa memberikan penyuluhan atau menjadi pembicara. Dosen pendidikan jasmani bisa membentuk tim (kelompok kerja) di program studi untuk membuat seminar secara *daring/virtual* menggunakan aplikasi *virtual* yang mendukung. Tema seminar ditentukan berdasarkan kesepakatan sederhana akan kebutuhan masyarakat akademik. Tema umum yang menjadi masalah masyarakat akademik yaitu tentang kiat publikasi ilmiah. Tim (kelompok kerja) menentukan pembicara yang siap dan kompeten untuk memberikan materi, beberapa anggota tim siap memberikan pengalaman akan publikasi ilmiah.

Kegiatan seminar secara *daring/virtual* tersebut memberikan kesempatan kepada dosen pendidikan jasmani untuk bercerita pengalaman dan pengetahuan selama penelitian dan publikasi artikel penelitian. Dosen akan mendapatkan *feedback* yang luar biasa dari kegiatan tersebut yaitu keterbukaan audience untuk berdiskusi melalui *chat* atau obrolan secara langsung. Pertanyaan-pertanyaan tersebut akan membuka pikiran dosen akan hal-hal baru yang harus lebih dalam dan lebih jauh dipelajari.

Kesimpulan

Saat ini dosen dilanda *pandemic* virus corona (COVID-19) yang berdampak pada tri dharma perguruan tinggi. Dampak *pandemic* virus corona adalah pemerintah membuat kebijakan membatasi jarak fisik (*physical distancing*) dan hubungan sosial (*social distancing*). Hal tersebut mempengaruhi kinerja dosen pendidikan jasmani untuk melaksanakan pengajaran, penelitian dan pengabdian kepada masyarakat.

Dosen harus mengajar dari rumah dan mahasiswa belajar dari rumah. Penggunaan teknologi memberikan kesempatan besar agar pendidikan tetap berlangsung namun harus diimbangi dengan *cost* yang lebih, hal ini memberatkan mahasiswa. Solusi sederhana dengan *project-based learning* (PjBL). Mahasiswa tetap bisa belajar dan berkarya dari rumah dengan menghasilkan karya ilmiah. Dosen memandu, memfasilitasi, dan mengawasi proses pengerjaan proyek tersebut. Hasil proyek tersebut berupa produk karya ilmiah yang dipublikasikan di jurnal atau prosiding.

Dosen bisa membuat penelitian meta-analisis. Penelitian ini memungkinkan dosen untuk mengkaji beberapa hasil penelitian dengan pendekatan kuantitatif. Kajian penelitian lebih baik mengacu pada pengajaran atau kegiatan yang sedang dilakukan (PjBL). Penelitian meta-analisis memungkinkan dosen sebagai ilmuwan tetap berkarya dari rumah dan tidak meninggalkan tanggung jawabnya sebagai pendidik dan ilmuwan yang memberikan ilmu pengetahuan yang baru kepada masyarakat.

Dosen bisa membuat tim (kelompok kerja) untuk memberikan penyuluhan atau sebagai narasumber dalam sebuah kegiatan seminar. Seminar secara *virtual* atau *web* seminar (webinar) memberikan kesempatan kepada dosen untuk tetap menyampaikan ilmu pengetahuannya kepada masyarakat dengan tujuan membuat masyarakat lebih mandiri, produktif, kreatif, inovatif, dan unggul. Kajian dalam webinar disesuaikan dengan sasaran masyarakat, kondisi dan kebutuhan masyarakat. Sasaran masyarakat bisa masyarakat akademik yang membutuhkan kiat-kiat untuk publikasi karya ilmiah selama *pandemic* virus corona.

Daftar Rujukan

- Asror, A. H. (2018). Meta-Analisis : PBL. *PRISMA Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 508–513. Semarang: Jurusan Matematika Fakultas Matematika dan IPA Universitas Negeri Semarang.
- Baihaqi, W. (2002). TANGGUNGJAWAB ILMUWAN MUSLIM DALAM MASYARAKAT. *ALQALAM*. <https://doi.org/10.32678/alqalam.v19i92.145>
- Suyitno. (2018). Metode Penelitian Kualitatif: Konsep, Prinsip, dan Operasionalnya. In *Akademia Pustaka*. Tulungagung.
- Undang-Undang No 14 Tahun 2005, R. I. (n.d.). Undang-undang Guru dan Dosen. *Produk Hukum*. [https://doi.org/http://dx.doi.org/10.1016/S0167-2991\(08\)63816-1](https://doi.org/http://dx.doi.org/10.1016/S0167-2991(08)63816-1)
- Yance, R. D., Ramli, E., & Mufit, F. (2013). Pengaruh Penerapan Model Project Based Learning (Pbl) Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas Xi Ipa Sma Negeri 1 Batipuh Kabupaten Tanah Datar. *Pillar of Physics Education*, 1(April), 48–54.
- Yunus, N. R., & Rezki, A. (2020). Kebijakan Pemberlakuan Lock Down Sebagai Antisipasi Penyebaran Corona Virus Covid-19. *SALAM: Jurnal Sosial Dan Budaya Syar-I*. <https://doi.org/10.15408/sjsbs.v7i3.15083>
- Zaharah, Z., & Kirilova, G. I. (2020). Impact of Corona Virus Outbreak Towards Teaching and Learning Activities in Indonesia. *SALAM: Jurnal Sosial Dan Budaya Syar-I*. <https://doi.org/10.15408/sjsbs.v7i3.15104>



Dr. Hendra Mashuri, M.Pd. Lahir di Kecamatan Bangil, Kabupaten Pasuruan pada tanggal 30 Oktober 1988. Studi S1 di Universitas Negeri Surabaya jurusan Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi pada tahun 2006-2010. Melanjutkan studi S2 di Universitas Negeri Surabaya jurusan Pendidikan Olahraga pada tahun 2010 s.d. 2012. Pada tahun 2014 penulis melanjutkan studi S3 di Universitas Negeri Jakarta jurusan Pendidikan Olahraga. Penulis mendapatkan gelar doktor pada tahun 2018. Pengalaman beliau menjadi dosen pendidikan jasmani diawali pada tahun 2012 hingga sekarang di Universitas Nusantara PGRI Kediri.

10

PENTINGNYA PENGGUNAAN LAYANAN *CYBER COUNSELING* DIMASA PANDEMI COVID-19 BAGI PESERTA DIDIK SELAMA *STAY AT HOME*

Ahmad Andry Budianto

Institut Agama Islam Al-Khairat Pamekasan

andry.ukan@gmail.com

Abstrak: Pandemi Covid-19 memaksa peserta didik untuk *stay at home*, sehingga proses belajar dan pembelajaran dilaksanakan secara *online*. Untuk itu sebagai guru bimbingan dan konseling di sekolah, harus melaksanakan layanan bimbingan dan konseling secara *online* terhadap peserta didik. Sehingga jika dahulu bimbingan dan konseling dilaksanakan dengan tatap muka, saat ini dikarenakan kondisi tidak memungkinkan untuk bertemu antara konseli dengan konselor maka layanan bimbingan dan konseling dapat diberikan melalui aplikasi *Zoom* dan *Google Meet* atau aplikasi lainnya. Metode yang digunakan dalam penulisan artikel ini adalah metode *library research*, yang dilakukan melalui kajian terhadap karya tertulis, hasil penelitian baik yang telah maupun yang belum dipublikasikan. Berdasarkan diskusi dan kajian sebelumnya, maka dapat disimpulkan jika layanan *cyber counseling* merupakan layanan yang penting untuk diberikan pada peserta didik selama *stay at home* atau belajar dirumah. hal ini dikarenakan layanan *cyber counseling* merupakan layanan yang diberikan dengan menggunakan jaringan internet melalui aplikasi *Zoom*, *Google meet* atau aplikasi pendukung lainnya dan sesuai dengan kebutuhan saat ini.

Kata kunci: pandemi covid-19, guru bk, *cyber counseling*

Pendidikan menjadi pondasi yang sangat penting bagi kelangsungan sebuah bangsa dalam rangka mencerdaskan kehidupan warganya, Aristoteles menjelaskan bahwasanya pendidikan merupakan fungsi dari sebuah *State* (Negara) untuk mencapai tujuan dari Negara itu sendiri. Sehingga pendidikan menjadi sebuah bekal atau persiapan dari sebuah Negara untuk mencapai kebahagiaan setiap warganya, oleh karena itu pendidikan setidaknya dipandu oleh undang-undang atau peraturan untuk membuatnya sesuai (koresponden) dengan hasil analisis psikologis, dan mengikuti perkembangan secara bertahap, baik secara fisik (lahiriah) maupun mental (jiwa). Indonesia sebagai sebuah *State* pendidikan diatur dalam undang-undang SISDIKNAS No 2 tahun 1989 yang berbunyi pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan latihan bagi peranannya di masa yang akan datang.

Adapun undang-undang SISDIKNAS No 20 tahun 2003 menjelaskan jika pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi

dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Untuk itu Negara memiliki tugas dan kewajiban untuk menyiapkan sarana pendidikan yang meliputi; Sekolah-sekolah dan tenaga pendidik dan kependidikan dari tingkat Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sampai Perguruan tinggi (PT). Tenaga Pendidik dalam hal ini Guru menjadi titik sentral dalam institusi pendidikan, sehingga menurut Wahjosumidjo (1999) Guru adalah seorang pemimpin dan tenaga fungsional yang diberi tugas untuk memimpin proses belajar dan pembelajaran bagi peserta didik yang diselenggarakannya, atau tempat terjadinya interaksi antara guru yang memberi pelajaran dan peserta didik yang menerima pelajaran.

Ametambun & Djamarah (1994), mengartikan Guru sebagai orang yang memiliki tanggung jawab terhadap kelangsungan pendidikan peserta didik, baik secara individual ataupun klasikal, baik di sekolah maupun di luar sekolah. Dari pengertian tersebut tersirat jika tanggung jawab seorang Guru sangat besar untuk tercapainya tujuan pendidikan Nasional yang isinya; mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pada masa Pandemi Covid-19 ketika peserta didik *Stay At Home*, maka Guru dituntut untuk tetap menyelenggarakan pembelajaran dirumah terhadap terhadap peserta didik melalui berbagai aplikasi seperti *Google Meet*, *Zoom* dan berbagai aplikasi yang menunjang lainnya. Sedangkan Guru Bimbingan dan Konseling, dalam rangka memberikan layanan terhadap peserta didik dapat menjalankan atau melaksanakan layanan dengan menggunakan *cyber counseling*.

Metode

Metode yang digunakan dalam menulis artikel ini adalah metode studi pustaka atau *library research*, menurut Embun *metode library research adalah penelitian yang dilakukan hanya berdasarkan atas karya tertulis, termasuk hasil penelitian baik yang telah maupun yang belum dipublikasikan. (Melfianora, 2017). Sehingga dalam artikel ini penulis melakukan analisis dari berbagai macam sumber yang berkaitan dengan cyber counseling dan menarik suatu analisis yang tajam serta kritis untuk melahirkan sintesis baru, rasional dan logis serta menjadi sesuatu yang bisa di uji dilapangan. Metode ini mengambil beberapa referensi buku, jurnal dan artikel sehingga mempertajam hasil analisis untuk menarik sejumlah kesimpulan.*

Hasil dan Pembahasan

1. Bimbingan dan Konseling

Bimbingan dan konseling selama ini dikenal dengan istilah Bimbingan dan Penyuluhan (BP), yang menjadi tempat untuk rehabilitasi peserta didik yang diberi label “nakal” atau bermasalah. Padahal, Bimbingan dan Konseling merupakan dua istilah yang memiliki arti berbeda seperti pengertian dari bimbingan menurut Frank Parson (1951) bahwa bimbingan merupakan bantuan yang diberikan kepada individu untuk memilih, mempersiapkan diri dan memangku suatu jabatan, serta mendapat kemajuan dalam jabatan yang dipilihnya. Sedangkan Konseling menurut Rogers (dalam Latipun 2011) adalah hubungan terapi dengan konseli yang bertujuan untuk melakukan perubahan *self* (diri) pada pihak konseli. Oleh karena itu bisa diambil kesimpulan bimbingan dan konseling adalah bantuan yang diberikan kepada individu untuk mempersiapkan diri dalam rangka menerima tugas serta melakukan perubahan diri kearah yang lebih baik.

2. Prinsip-Prinsip Bimbingan dan Konseling

Bimbingan dan Konseling memiliki beberapa prinsip yang menjadi acuan dalam kerangka kerja ketika memberikan layanan kepada peserta didik, adapun prinsip bimbingan dan konseling menurut Sukardi (2008) sebagai berikut:

a) Prinsip Umum Bimbingan dan Konseling

- 1) Sikap dan tingkah laku individu itu terbentuk dari segala aspek kepribadian yang unik.
- 2) Memberikan bimbingan yang tepat sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh konseli yang bersangkutan.
- 3) Bimbingan harus berpusat pada konseli yang dibimbing.
- 4) permasalahan yang tidak dapat diselesaikan di sekolah harus diserahkan kepada individu atau lembaga yang mampu dan berwenang melakukannya.
- 5) Bimbingan harus dimulai dengan *need assesment* yang dirasakan oleh individu yang dibimbing.
- 6) Bimbingan harus fleksibel sesuai dengan kebutuhan konseli.
- 7) Program bimbingan harus sesuai dengan program pendidikan di sekolah yang bersangkutan.
- 8) Pelaksanaan program bimbingan harus dipimpin oleh konselor yang memiliki keahlian dalam bidang bimbingan dan sanggup bekerjasama dengan para pembantunya serta dapat dan bersedia mempergunakan sumber-sumber yang berguna diluar sekolah.
- 9) Pelaksanaan program bimbingan harus senantiasa diadakan penilaian teratur untuk mengetahui sampai dimana hasil dan manfaat yang diperoleh serta penyesuaian antara pelaksanaan dan rencana yang dirumuskan terdahulu.

b) Prinsip Khusus Bimbingan dan Konseling

- 1) Prinsip yang berkenaan dengan sasaran layanan, yaitu:

- Bimbingan dan konseling melayani semua individu tanpa memandang umur, jenis kelamin, suku, agama, dan status sosial ekonomi.
 - Bimbingan dan konseling memberikan bimbingan terhadap permasalahan pribadi, perilaku individu yang unik dan dinamis.
 - Bimbingan dan konseling memperhatikan sepenuhnya tahap dan berbagai aspek perkembangan individu.
 - Bimbingan dan konseling memberikan perhatian utama kepada perbedaan individual yang menjadi orientasi pokok pelayanannya.
- 2) Prinsip-prinsip yang berkenaan dengan permasalahan individu, yaitu:
- Bimbingan dan konseling berurusan dengan hal-hal yang menyangkut pengaruh kondisi mental/ fisik individu terhadap penyesuaian dirinya di rumah, di sekolah serta dalam kaitannya dengan kontak sosial dan pekerjaan, dan sebaliknya pengaruh lingkungan terhadap kondisi mental dan fisik individu.
 - Kesenjangan sosial, ekonomi, dan kebudayaan merupakan faktor timbulnya masalah pada individu dan kesemuanya menjadi perhatian utama pelayanan bimbingan.
- 3) Prinsip-prinsip yang berkenaan dengan program layanan, yaitu:
- Bimbingan dan konseling merupakan bagian integral dari pendidikan dan pengembangan individu; karena itu program bimbingan harus disesuaikan dan dipadukan dengan program pendidikan serta pengembangan peserta didik.
 - Program bimbingan dan konseling harus fleksibel, disesuaikan dengan kebutuhan individu, masyarakat dan kondisi lembaga.
 - Program bimbingan dan konseling disusun secara berkelanjutan dari jenjang pendidikan yang terendah sampai yang tertinggi.
 - Terhadap isi dan pelaksanaan program bimbingan dan konseling perlu adanya penilaian yang teratur dan terarah.
- 4) Prinsip-prinsip yang berkenaan dengan pelaksanaan pelayanan, yaitu:
- Bimbingan dan konseling harus diarahkan untuk pengembangan individu yang akhirnya mampu membimbing diri sendiri dalam menghadapi permasalahan.
 - Dalam proses bimbingan dan konseling keputusan yang

diambil dan hendak dilakukan oleh individu hendaknya atas kemauan individu itu sendiri, bukan karena kemauan atas desakan dari pembimbing atau pihak lain.

- Permasalahan individu harus ditangani oleh tenaga ahli dalam bidang yang relevan dengan permasalahan yang dihadapi.
- Kerjasama antara pembimbing, guru dan orangtua amat menentukan hasil pelayanan bimbingan.
- Pengembangan program pelayanan bimbingan dan konseling ditempuh melalui pemanfaatan yang maksimal dari hasil pengukuran dan penilaian terhadap individu yang terlihat dalam proses pelayanan dan program bimbingan dan konseling itu sendiri.

3. Fungsi Bimbingan dan Konseling

Sukardi (2008) menjelaskan fungsi bimbingan dan konseling sebagai berikut:

- a) Fungsi Pencegahan (Preventif)
Layanan bimbingan dapat berfungsi sebagai pencegahan. Artinya, layanan bimbingan dan konseling yang berusaha melakukan pencegahan terhadap timbulnya masalah.
- b) Fungsi Pemahaman
Fungsi pemahaman yang dimaksud yaitu fungsi bimbingan dan konseling yang akan menghasilkan pemahaman tentang sesuatu oleh pihak-pihak tertentu, sesuai dengan keperluan pengembangan siswa.
- c) Fungsi Perbaikan Walaupun fungsi pencegahan dan pemahaman telah dilakukan, namun mungkin saja siswa masih menghadapi masalah-masalah tertentu. Disinilah fungsi perbaikan itu berperan, yaitu fungsi bimbingan dan konseling yang akan menghasilkan terpecahkannya atau teratasinya berbagai permasalahan yang dialami siswa.
- d) Fungsi Pemeliharaan dan Pengembangan
Fungsi ini berarti bahwa layanan bimbingan dan konseling yang diberikan dapat membantu para siswa dalam memelihara dan mengembangkan keseluruhan pribadinya secara mantap, terarah, dan berkelanjutan. Dalam fungsi ini hal-hal yang positif tetap dijaga agar tetap baik dan mantap. Dengan demikian peserta didik dapat memelihara dan mengembangkan berbagai potensi dan kondisi yang positif dalam rangka perkembangan dirinya secara mantap dan berkelanjutan.

Fungsi-fungsi tersebut diwujudkan melalui penyelenggaraan berbagai jenis layanan bimbingan dan pendukung kinerja Guru bimbingan dan konseling untuk mencapai hasil sebagaimana terkandung didalam masing-masing fungsi bimbingan dan konseling, oleh karena itu layanan bimbingan dan konseling harus terpusat terhadap konseli sehingga dapat menghasilkan layanan yang optimal dan mengacu terhadap prinsip dan fungsi yang ada.

4. *Cyber Counseling*

Cyber merupakan sebuah istilah dalam dunia jejaring sosial media yang terfasilitasi oleh internet, hadirnya internet ditengah-tengah kehidupan sehari-hari menjadikan perubahan yang cukup signifikan dalam membentuk tatanan sosial baru. Seperti mengenal dan berkomunikasi tanpa batasan wilayah. Internet adalah sebuah sistem di dunia yang menghubungkan jaringan satu dengan jaringan lainnya, Yuhezifar berpendapat internet merupakan serangkaian jaringan komputer yang dapat diakses secara umum diseluruh dunia yang mengirimkan data dalam bentuk paket data berdasarkan standar *Internet Protocol* (Dea Mega Arista. Iman Rohiman. Farith Hanna Annisa, 2017).

Pemanfaatan internet dalam dunia pendidikan sudah menjadi hal yang lumrah, dan dapat ditemui diberbagai institusi pendidikan baik dari tingkat PAUD sampai perguruan tinggi, penggunaan internet di dunia pendidikan dicontohkan melalui *website* sekolah, nilai akademik yang di *upload* dan dapat diakses melalui *computer* dan *handphone*. Oleh karena itu Guru bimbingan dan konseling perlu memanfaatkan internet sebagai bagian dari layanan konseling yang dikenal dengan *cyber counseling*. Layanan *cyber counseling* menurut Corey (dalam Petrus & Sudibyo, 2017) adalah proses pemberian bantuan secara psikologis dari seorang konselor yang profesional kepada seorang konseli yang memiliki masalah dan tidak mampu menyelesaikan masalahnya sendiri melalui fasilitas internet. Sehingga dapat di pahami jika *cyber counseling* adalah bagian dari strategi dalam memberikan layanan bimbingan dan konseling.

Cyber counseling termasuk dalam ranah konseling moderen, makna dari konseling modern menurut (Nakhma'ussolikhah, 2017) yakni perkembangan konseling dalam abad teknologi, sehingga menyebabkan seluruh kegiatan bimbingan dan konseling dipengaruhi oleh kemajuan teknologi khususnya teknologi informasi. Dengan demikian pendapat diatas diperkuat oleh pernyataan Hidayah dan Ramli yang menjelaskan *cyber counseling* merupakan sebuah terobosan baru untuk mengembangkan konseling *online* agar peserta didik dapat memanfaatkan layanan bimbingan dan konseling yang diberikan oleh Guru bimbingan dan konseling, tanpa harus bertemu secara langsung *face to face*. (Sutijono & Farid, 2018).

Cyber counseling menjadi sebuah layanan bimbingan dan konseling tidak langsung berbasis teks dalam proses konseling, yang didalamnya bersifat terapeutik antara konseli dan konselor dengan menggunakan *Whatsaap*, *Short message*, dan

Google Meet atau Aplikasi *Zoom*. sehingga mengharuskan konseli dan konselor memiliki paket data internet atau jaringan internet. Saat ini, *cyber counseling* dibagi dua yaitu bersifat non interaktif dan interaktif (*synchronous dan asynchronous*). Non Interaktif, yakni berupa situs yang berisi informasi dan nara sumber *self help* atau pertolongan secara mandiri. Sedangkan yang interaktif *synchronous* adalah layanan bimbingan dan konseling secara langsung seperti chat atau instant *messaging*, dan *video conference*. Interaktif *asynchronous* yang secara tidak langsung berupa *email therapy* dan *Bulletin Boards Counseling* Interaktif. Konseling yang berjenis interaktif adalah situs yang menawarkan alternatif bentuk terapi melalui internet, dimana terdapat interksi antara konseli dan konselor baik secara langsung maupun tidak langsung (Prasetyo dan Djuniadi, 2015).

5. Konsep *Cyber Counseling*

Konsep layanan *cyber counseling* berbeda dengan konseling pada umumnya, layanan pada *cyber counseling* memerlukan keterampilan pendukung lain selain keterampilan dasar konseling, yakni keterampilan konselor dalam menggunakan media internet, dan proses yang tidak dibatasi oleh jarak dan waktu. Artinya *cyber counseling* merupakan proses konseling yang tidak sederhana, tetapi *cyber counseling* merupakan proses konseling yang kompleks.

Cyber counseling dikembangkan mulai dari teknologi informasi yang paling sederhana hingga yang paling mutakhir, untuk teknologi informasi yang sederhana *cyber counseling* menggunakan *email*, *chat facebook*, dan *whatsapp*. Sedangkan dalam penggunaan teknologi yang mutakhir *cyber counseling* telah dikembangkan dengan menggunakan aplikasi seperti *Zoom* dan *Google meet* yang dapat di download di aplikasi *play store*.

Murphy & Mitchell (dalam McLeod, 2006) menjelaskan beberapa keunggulan *cyber counseling* antara lain:

- a) Pesan yang dikirim terseimpan secara permanen oleh kedua belah pihak yakni konselor dan konseli.
- b) Pada saat proses mengetik menjadi cara yang efektif untuk menginternalisasikan masalah yang dihadapi konseli.
- c) Pada saat mengetik membantu konseli untuk merefleksikan dan menarasikan pengalaman mereka.
- d) Ketidakseimbangan kekuatan berkurang dan internet menjadi medium yang egalitarian.
- e) Konseli dapat mengekspresikan perasaan pada saat yang bersamaan ketika proses konseling, konseli dapat menulis pesan saat berada di tengah depresi dari pada menunggu datangnya sesi konseling berikutnya. *Cyber counseling* merupakan proses konseling yang di dalamnya terdapat kegiatan menulis dan membaca (Kirana, 2019).

Penerapan layanan *cyber counseling* dalam di sekolah cukup sulit, dikarenakan Guru bimbingan dan konseling diharuskan memiliki seperangkat pengetahuan teknis terkait dengan penggunaan internet dan pendukungnya. Selain itu, Guru bimbingan dan konseling diwajibkan untuk mengetahui norma-norma serta etika dalam menggunakan *cyber counseling* pada saat proses konseling. Sehingga dalam proses pemberian layanan *cyber counseling* ada beberapa hal yang mungkin timbul antara lain:

- a) Isu-isu etika, yaitu beberapa hal yang berkaitan dengan kode etik konseling yang harus di ikuti oleh konselor maupun pihak lainnya. Adapun yang berkaitan dengan etika antara lain: (1) asas keharasiaan, (2) validitas data, (3) penyalahgunaan komputer/alat elektronik lainnya oleh Guru BK, (4) Guru BK kurang memahami tentang lokasi dan lingkungan konseli, (5) Keseimbangan akses terhadap internet dan jalan raya informasi, (6) Kepedulian terhadap privasi konseli, (7) Kredibilitas Guru BK.
- b) Isu-isu pengembangan raport pada pasca proses konseling, yakni terkait dengan hubungan antara Guru BK dengan konseli secara tatap muka sebagai *follow up* dari konseling yang dilakukan melalui internet. Ada kalanya Guru BK dan konseli dirasakan perlu adanya pertemuan secara *face to face* sebagai tindak lanjut dari interaksi melalui internet. Hal itu dapat dilaksanakan sesuai dengan kesepakatan anatar Guru BK dan konseli atau dapat diatur secara khusus dikemudian hari. (Petrus & Sudibyo, 2017)

Kesimpulan

Berdasarkan diskusi dan kajian di atas, dapat dipahami bahwa layanan *cyber counseling* merupakan layanan yang penting untuk diberikan pada peserta didik selama pandemic covid-19 ketika mereka *stay at home*. hal ini dikarenakan layanan *cyber counseling* dapat menjangkau dan digunakan sesuai dengan kebutuhan peserta didik, yang kemungkinan memiliki masalah dan jenuh selama berada dirumah. Layanan *cyber counseling* dilaksanakan dengan menggunakan jaringan internet sehingga sangat sesuai dengan kebutuhan saat ini karena bisa digunakan dengan berbagai aplikasi seperti *Zoom*, *Google Meet* dan aplikasi pendukung lainnya.

Daftar Rujukan

Dea Mega Arista. Iman Rohiman. Farith Hanna Annisa.(2017). Aplikasi CYCO (Cyber Counseling): Sebagai Salah Satu Alternatif Model Konseling di Sekolah. *Seminar Nasional BK FIP-UPGRIS*, (2013), 230–238

- Dewa Ketut Sukardi. (2008). *Pengantar Pelaksanaan Program Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta
- Djamarah, Syaiful Bahri. (1994). *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Kirana, D. L. (2019). Cyber Counseling Sebagai Salah Satu Model. 8(1), 51–63.
- Melfianora. (2017). *Penulisan Karya Tulis Ilmiah Dengan Studi Literatur. Studi Litelatur*
- Nakhma'ussolikhah. (2017). *Studi Tentang Penggunaan Cybercounseling Untuk Layanan Konseling Individual Bersama Mahasiswa Program Studi Bimbingan Dan Konseling UNU Cirebon*. 2(1), 28–43.
- Petrus, J., & Sudiby, H. (2017). Kajian Konseptual Layanan Cyberconseling. *Konselor*, 6(1), 6. <https://doi.org/10.24036/02017616724-0-00>
- Sutijono, S., & Farid, D. A. M. (2018). Cyber Counseling di Era Generasi Milenial. *Sosiohumanika*, 11(1), 19–32.
- Wahjosumidjo. (1999). *Kepemimpinan Kepala Sekolah*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.



Ahmad Andry Budianto, M.Pd lahir pada tanggal 23 Juni 1988 di Kabupaten Pamekasan, menyelesaikan pendidikan Formal di SDN Pamaroh III, SLTP Negeri 2 Pamekasan, MAN Pamekasan 1, S1 BK di Universitas Kanjuruhan Malang dan S2 BK di Universitas Negeri Malang. Aktifitas penulis sebagai Dosen Prodi Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam (BKPI) di Institut Agama Islam (IAI) Al-Khairat Pamekasan, saat ini penulis tinggal di Kabupaten Pamekasan, dengan nomer HP 0822 6496 4597.

11

PEMBELAJARAN DARING BERBASIS TEAMS, MENTIMETER, DAN QUIZIZZ

Grefer E. D. Pollo

Guru di Kupang

greferedomingu.pollo@gmail.com

Abstrak. Artikel ini bertujuan untuk memberikan informasi mengenai pengalaman saya dalam masa pandemi corona meliputi platform Microsoft 365 (teams), mentimeter, dan quizizz, model evaluasi yang sudah saya lakukan serta respon para guru dan siswa. Seiring dengan mewabahnya covid-19 sejak akhir tahun 2019 maka seluruh aktivitas kehidupan dikembalikan ke rumah masing-masing. Belajar dari rumah, bekerja dari rumah, dan beribadah dari rumah. Platform pembelajaran online menggunakan basis elektronik seperti Microsoft 365 (teams), mentimeter, dan quizizz pun marak digunakan dalam model e-learning synchronous dan e-learning asynchronous. Guru, siswa, dan orangtua siswa yang mendampingi anaknya dalam belajar diharapkan mampu menggunakan fasilitas dan fitur yang ada dalam tiap aplikasi yang digunakan. Tentunya, hal ini tidak terlepas dari dukungan jaringan internet dan pasokan listrik PLN. Demikian pula dengan metode pembelajaran yang dipergunakan guru diharapkan dapat memengaruhi siswa untuk belajar dan tidak mengganggu keseluruhan peran orangtua di rumah.

Kata Kunci: synchronous, asynchronous, platform, belajar dari rumah

Sejak pandemi covid-19 melanda seluruh dunia pada akhir tahun 2019 hingga awal 2020, telah mengubah tatanan dan wajah dunia termasuk pendidikan. Perubahan ini telah menjadi sebuah hambatan dalam melaksanakan program yang telah dirancang sebelumnya, namun di sisi lain menjadi sebuah tantangan atau batu loncatan untuk mencapai tujuan pendidikan nasional yaitu mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Salah satu batu loncatan itu adalah bekerja dari rumah, beribadah dari rumah, dan belajar dari rumah. Menanggapi ini, maka pada tanggal 16 Maret 2020 lalu, Kemendikbud menyebut beberapa platform pembelajaran online atau daring di Indonesia, seperti Google Indonesia, Kelas Pintar, Microsoft, Quipper, Ruangguru, Sekolahmu, dan Zenius. Program pembelajaran ini turut menghasilkan model e-learning sinkronous dan e-learning asinkronous atau

pembelajaran berbasis elektronik yang memprasyaratkan kekuatan teknologi untuk mencapai tujuan pembelajaran di atas dan bukan sebagai tujuan itu sendiri. Peranan dan kehadiran guru dan orangtua tetap menjadi faktor penentu. Namun, efek samping dari penggunaan teknologi ini menghadirkan masalah lain oleh karena kebanyakan masyarakat Indonesia termasuk guru, siswa, dan orangtua siswa gagap teknologi. Belum lagi ditambah dengan masih kurang kuatnya jaringan internet di berbagai daerah di Indonesia termasuk di daerah saya. Dalam situasi seperti ini inovasi dan kreativitas harus berperan penting. Guru dan orangtua bahkan pemerintah harus dapat berkreasi.

Platform yang Digunakan

Menjelang akhir Maret 2020, sejak dikeluarkannya instruksi dan himbauan untuk belajar di rumah untuk memutus mata rantai penyebaran covid-19, maka sekolah tempat saya mengabdikan telah mempersiapkan *tools* (peralatan dan kelengkapan) e-learning *synchronous* dan e-learning *asynchronous* untuk memfasilitasi pembelajaran (di) dari rumah, yakni Microsoft 365 di samping aplikasi lain seperti zoom, mentimeter, Quizizz, dan lain-lain sesuai dengan kesepakatan guru dan siswa/orangtua siswa. Salah satu fitur yang ada di dalamnya adalah teams. Saya memilih untuk menggunakan Microsoft 365 yang di dalamnya terdapat fitur teams yang memiliki fitur chatting, telepon, dan juga video call di dalam teams. Di samping itu, saya juga menggunakan aplikasi mentimeter dan Quizizz untuk melakukan evaluasi dan kuis. Model pembelajaran yang saya pilih adalah e-learning *synchronous* untuk online chatting. Namun, untuk model ini memerlukan akses internet yang kuat, bersifat realtime sehingga siswa dan guru akan sulit untuk mengerjakan hal lain kecuai di luar waktu yang sudah diagendakan. Sebagai solusi atas hal di atas, saya juga menggunakan model e-learning *asynchronous* agar siswa masih dapat mengerjakan tugasnya secara mandiri dan offline menyesuaikan dengan waktunya siswa tapi tetap di dalam batasan waktu yang diberikan oleh guru.

Selama hampir 3 bulan mendampingi siswa dalam pembelajaran *Home Based Learning –HBL* (istilah yang kami gunakan di sekolah), kelas dimulai tiap pagi jam 7.30 dengan kegiatan devosi (kesempatan belajar firman Tuhan dan berdoa antara guru dan siswa). Pembelajaran diakhiri pada jam 12.30 siang. Selama masa ini saya belajar bahwa interaksi antara guru dan siswa adalah unsur penting dalam meraih pengalaman belajar yang diinginkan. Dengan menggunakan model online chatting saya berharap siswa bersemangat belajar dari rumah karena memiliki pengalaman belajar yang berbeda. Kelas pembelajaran dilakukan mengikuti jadwal yang sudah ditetapkan oleh kurikulum sekolah. Dalam tiap sesi pembelajaran dilakukan pengecekan kehadiran melalui kuis atau refleksi pembelajaran sebelumnya atau

testimoni siswa tentang perenungan firman dalam devosi mereka. Juga pengecekan kehadiran di akhir sesi melalui tugas atau kuis.

Untuk menuntun siswa mengikuti pembelajaran dengan terarah saya memberikan agenda belajar harian yang disampaikan baik melalui online chatting ataupun video yang di-upload di files teams. Siswa diminta untuk mengaksesnya dan mempelajari isi video tersebut. Jika siswa tidak mengikuti pembelajaran seperti seharusnya, maka saya akan menghubungi mereka setelah sesi pembelajaran melalui private chatting di teams.

Awal melakukan pembelajaran online ini saya mengalami beberapa kendala seperti belum menguasai secara baik fitur yang ada, jaringan internet yang tidak stabil sehingga pesan kurang tersampaikan, pengiriman file tidak segera bisa diakses, ataupun pemadaman lampu oleh pihak PLN, akibatnya performa kemampuan siswa dalam menyelesaikan tugas menjadi kurang baik. Adakala juga siswa merasa kelelahan ataupun sakit sehingga harus beristirahat karena mengerjakan banyak tugas. Beberapa siswa merasa jenuh dengan model belajar yang saya berikan.

Mengevaluasi dan merefleksi keadaan ini saya munculkan kuis untuk pengecekan kehadiran mereka di awal dan akhir sesi pembelajaran, pengerjaan tugas menggunakan aplikasi mentimeter dan Quizizz. Juga memberikan link video dari youtube kepada siswa lalu meminta mereka mengakses link tersebut dan mengerjakan tugas yang saya berikan. Siswa lebih menyukai model belajar seperti ini karena mereka terlibat secara langsung dan menjadi subyek belajar serta sesuai dengan gaya belajar mereka yang lebih audio visual.

Selama sesi pembelajaran dimulai, saya akan menyapa mereka dan mereka akan menanggapi sapaan saya. Kemudian, saya akan menanyakan apakah mereka sudah sarapan atau belum. Jika belum, maka saya akan memberi waktu beberapa menit untuk mengambil sarapannya lalu belajar sambil sarapan. Saya terus berkomunikasi dengan siswa menggunakan online chatting dari teams. Saya mengontrol keaktifan siswa dengan mengecek pembelajaran yang mereka lakukan. Di sela-sela pembelajaran, siswa diberikan waktu untuk beristirahat antara 10-15 menit.

Evaluasi pembelajaran

Untuk mengevaluasi keseluruhan pembelajaran online yang dilakukan oleh semua guru, para guru melakukan pertemuan evaluasi pembelajaran mingguan untuk mengetahui perkembangan pengalaman belajar dari tiap siswa dan juga pengalaman mengajar dari para guru. Para guru memberikan respon positif terhadap aplikasi yang digunakan untuk pembelajaran online ini meskipun beberapa di antaranya perlu menyesuaikan diri. Sistem pengajaran ada yang menggunakan tatap muka secara langsung (e-learning synchronous) dan ada yang menggunakan kolaborasi tatap muka secara langsung dan online chatting serta e-learning asynchronous

(pembelajaran offline). Meskipun model pembelajaran seperti ini cukup membantu untuk siswa dan guru, namun masih terdapat kesulitan untuk mengukur tingkat kemampuan siswa karena tidak dapat diketahui apakah mereka mengerjakannya seorang diri tanpa menyontek atau bertanya pada orang lain, atau bahkan orang lain yang mengerjakan bagi mereka.

Hasil pertemuan kami tindaklanjuti, antara lain melakukan pendekatan kepada siswa yang kesulitan belajar atau yang tidak mengikuti pembelajaran untuk mengetahui kendala apa yang mereka hadapi dan apa yang bisa dibantu agar mereka bisa belajar. Walikelas diminta menghubungi siswa tersebut untuk melihat perkembangan belajarnya. Kami juga menghubungi orangtua siswa untuk membangun kerja sama dengan mereka. Saran atau kontribusi dari orangtua siswa dan juga siswa ditampung dan dipertimbangkan untuk dilakukan sesuai kebijakan sekolah yang berlaku dan kondisi yang ada. Semua bekerja sama agar pembelajaran tetap berjalan dan berharap tidak menurunkan kualitas pengalaman belajar dari siswa.

Sedangkan, khusus untuk asesmen terhadap siswa dan evaluasi pembelajaran yang saya sendiri telah ajarkan, saya lakukan melalui pemberian tugas yang dapat dikerjakan secara sinkronous dan asinkronous. Cara sinkronous dengan memberikan kuis online menggunakan aplikasi mentimeter dan Quizizz yang harus dikerjakan saat itu juga sambil saya menunggu atau memantau melalui online chatting. Sedangkan, cara asinkronous melalui postingan tugas di teams pada fitur files. Siswa dapat men-download-nya lalu mereka mengerjakan dan harus dikumpulkan pada batas waktu yang sudah saya tentukan. Batas waktu yang saya tentukan kadang di akhir sesi pembelajaran sekaligus sebagai alat cek kehadiran siswa, kadang pada beberapa hari kemudian. Siswa diminta untuk mem-post tugas yang sudah mereka kerjakan pada folder yang sudah saya buat di fitur files teams. Untuk membantu saya mengetahui siapa saja yang sudah mengumpulkan, saya meminta mereka memberikan nama file dengan prosedur: nama depan_nama belakang_judul tugas & tanggal_nama. Jika belum ada yang mengumpulkan atau tidak hadir maka saya akan menanyakan kondisi mereka melalui online chatting atau menelpon mereka menggunakan fitur di teams. Dalam evaluasi ini juga saya menemukan bahwa beberapa siswa bangun kesiangan karena semalam tidur larut entah karena mengerjakan tugas atau bermain game. Untuk hal seperti ini saya akan menasihatinya lalu meminta mereka mengerjakan kuis bukti hadir.

Cara lain yang saya gunakan adalah memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberi masukan atau refleksi terhadap pembelajaran yang sudah saya lakukan. Ada yang memberi masukan tentang banyaknya tugas yang saya berikan dan modifikasi metode pembelajaran. Menanggapi pendapat dari siswa ini saya

menggunakan model bermain sambil belajar melalui aplikasi mentimeter dan Quizizz.

Kerja sama guru dan orangtua siswa

Pengawasan guru terhadap pembelajaran di rumah jauh berkurang dibandingkan di sekolah. Karena itu, peranan orangtua siswa sangat diperlukan misalnya, menasihati anaknya untuk mengatur prioritas antara waktu belajar, bermain game, dan istirahat.

Daftar Rujukan

- <https://tirto.id/orang-terpelajar-dan-homeschooling-bQry> 9 mei 2020
<https://rumahinspirasi.com/sejarah-homeschooling-di-indonesia/> 9 mei 2020
<https://www.finansialku.com/perbedaan-homeschooling-dan-sekolah-formal/> 9 mei 2020
<https://www.kajianpustaka.com/2018/06/pengertian-karakteristik-jenis-dan-metode-homeschooling.html> 9 mei 20
<https://kiajar.com/pengertian-edukasi/> 9 mei 20
<http://kopertis3.or.id/v2/wp-content/uploads/Paulina-Pannen-Kebijakan-PJJ-dan-E-Learning.pdf>
<https://books.google.co.id/books?id=O2azDwAAQBAJ&pg=PA13&lpg=PA13&dq=definisi+pembelajaran+sinkronus&source=bl&ots=6cZ6IZXNXA&sig=ACfU3U1WA1QwCPvjZ03Na95wZzjkuGUvPw&hl=en&sa=X&ved=2ahUKEwiYjsHM08jpAhUPbn0KHRPDDSw4ChDoATAAegQIChAB#v=onepage&q=definisi%20pembelajaran%20sinkronus&f=false>. Diakses 23 Mei 2020
https://www.academia.edu/10508073/SYNCHRONOUS_AND_ASYNCHRONOUS_LEARNING. Diakses 23 mei 2020
<http://elearningbdlhksmd.blogspot.com/2017/01/sejarah-singkat-e-learning-dan-e.html>. Diakses 23 Mei 2020
<https://media.neliti.com/media/publications/279501-konsep-dan-aplikasi-mobile-learning-dala-e91aa6f2.pdf>. Diakses 23 Mei 2020



Grefer E. D. Pollo. Tempat, Tanggal Lahir: Kupang, 14 November 1976. Email greferedominggu.pollo@gmail.com. Pengalaman menulis dan mengajar: Hobi menulis sejak kecil, mulai dari SD hingga SMA. Membuat puisi, lagu, menulis naskah drama, dan novel. Menulis pidato dan mengikuti lomba pidato dan membaca puisi. Sampai masa kuliah masih membuat naskah drama. Di saat ini, masih aktif menulis di blog: halobelajarsesuatu.blogspot.com, menjadi penulis puisi, quotes, motivasi, dan novel di Stroial.co dengan nama pena: g34. Saat ini, Buku BELAJAR, BUKAN SUPAYA PINTAR merupakan karya pertama yang sudah diterbitkan dan sekarang telah sampai pada cetakan kedua dengan ISBN: 978-602-6478-56-6. Mengajar sejak tahun 2008 dimulai dari jenjang SD hingga SMA dan pernah memimpin sebagai kepala sekolah pada jenjang SMP dan SMA dari tahun 201-2018. Aktif di media sosial berikut: Blog: alobelajarsesuatu.blogspot.com. Instagram: [ged.pollo](https://www.instagram.com/ged.pollo)

Edi Sunjayanto Masykuri¹ & Au Thien Wan²
Universitas Muhammadiyah Purworejo
Universiti Teknologi Brunei
esunjayanto@gmail.com; twau@itee.uq.edu.au

Abstrak. Pembelajaran Bahasa Inggris di kelas secara normal dilakukan dengan tatap muka. Namun ketika masa pandemic, sekolah-sekolah diliburkan dan pembelajaran dilakukan melalui daring. Banyak siswa menemukan kesulitan dalam menggunakan pembelajaran daring ini, yaitu kebosanan karena ketidakhadiran guru secara langsung dalam kegiatan belajar mengajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengobservasi kondisi terkini dan kemungkinan model pembelajaran yang muncul dalam masa covid 19. Tentu saja, model ini dapat menjadi solusi dari pembelajaran Bahasa Inggris melalui daring. Hasil observasi awal terhadap tiga kelas selama tiga pekan adalah 73.26 % populasi mahasiswa dapat memahami materi *listening comprehension* setahap demi setahap sesuai dengan target pembelajaran. Model ini mengembangkan aplikasi android dan menggabungkan teks dan *voice note* sebagai pengembangan media keterampilan, karena menitik beratkan pada keterampilan mendengar, merespon dan berbicara. Pengajar pun harus belajar *coding* dalam membuat instruksi sampai uji ahir. Model pembelajaran bahasa ini diharapkan menjadi model inovatif di masa pandemik.

Kata Kunci: inovasi media, *listening comprehension*, *coding*

Pada masa pandemic dunia disibukkan oleh penanganan COVID 19. Kata social distance menjadi sebuah kata kunci dimana semua negara menerapkan aturan tersebut. Dampak besar di dunia pendidikan adalah berlakunya *work from home* dimana mengharuskan tidak ada interaksi antara siswa dan guru secara langsung. Masalah muncul belakangan ketika diterapkan kebijakan tersebut; keterbatasan sarana dan prasarana, kompetensi guru, akses internet, ketidakjelasan konsep belajar [1]. Di Indonesia sendiri, sudah ada istilah belajar dari rumah yakni, *homeschooling*, perspektif lain diistilahkan dengan *distance learning* dan lain-lain. sebenarnya sudah dikenal sebelum adanya pandemic, bahkan Dunwill sudah memprediksi adanya pembelajaran dengan kelas besar secara daring [2]. Model belajar banyak dipromosikan dunia dengan istilah Industrial Revolution 4 dan ini sangat cocok diterapkan di sekolah sekolah, kampus dan perusahaan.

Pembelajaran keterampilan Bahasa Inggris tidak terlepas dari pengembangan media sebagai bahan ajar. Dalam penelitian sebelumnya telah dikembangkan bahan ajar berbasis teks di blog secara online. Pengembangan web melalui sistem

pembelajaran elektronik di SMK *Development of Web-Based Electronic Learning System (WELS)* [3]. Ada juga yang membuat inovasi bahan ajar secara off line, yang menggabungkan audio, teks, dan video berbasis android dalam kapasitas kecil. [4] Pada tahun 2019, seorang peneliti melakukan sebuah pengembangan *data transferring* dalam jumlah besar digunakan untuk proyek skala besar. Implementasi big data mampu membantu siswa, guru dan civitas akademika dalam menciptakan iklim pembelajaran karena big data mampu mengoptimalkan strategi pengelolaan [5].

Tujuan penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan media baru berbasis keterampilan Bahasa Inggris; menyimak/ *Listening Comprehension* dengan beberapa aplikasi, keterampilan apa sajakah yang diperlukan untuk mendukung dan apa sajakah dampak positif dan negatif pada pembelajaran menggunakan aplikasi ini.

Materi Dan Metodologi

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif, dilakukan dalam form penjelasan. Dalam mengambil data penulis menggunakan kuisioner, interview dan observasi. Untuk mendukung data tersebut peneliti mengambil data sekunder enam kali dalam dua bulan; April-Mei 2020

Tabel 1. Kondisi awal

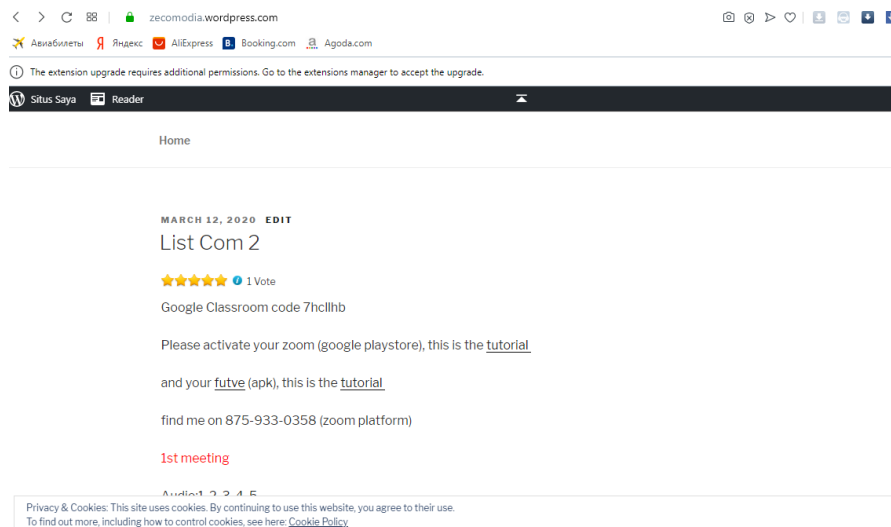
	WA	BI	GC	Fv	JE	Ji
PBI	32	32	12	0	0	0
PE	21	20	9	0	0	0

Table 1, terdapat aplikasi yang mendukung dalam pebelajaran Bahasa Inggris; whatsapp (WA), Blog (BI), Google classroom (GC), futve (Fv), json editor (JE) dan jitsi (Ji). whatsapp dan blog adalah aplikasi yang familiar dipakai oleh mahasiswa. Aplikasi WA, BI adalah aplikasi yang familiar digunakan oleh mahasiswa. Google classroom (GC), futve (Fv), json editor (JE) dan jitsi (Ji) adalah aplikasi yang jarang dipakai sehingga kurang dikenal. Populasi mahasiswa semester dua berjumlah 53 orang; jurusan Pendidikan Bahasa Inggris dan Pendidikan Ekonomi Universitas Muhammadiyah Purworejo. Kami mengambil data pada setiap pekerjaan dan hasil evaluasi selama dua bulan. Instrumennya adalah hasil analisa dari tiap tes pilihan ganda dan sejumlah soal oral dengan bantuan google form untuk tekstual atau google

drive untuk audio. Peneliti menggunakan instrumen untuk memastikan kelas control berjalan sesuai dengan jalurnya. Data tersebut tentu saja masih bersifat hipotesa awal karena dibutuhkan data sekunder untuk mengetahui sejauhmana tingkat keefektifan media tersebut.

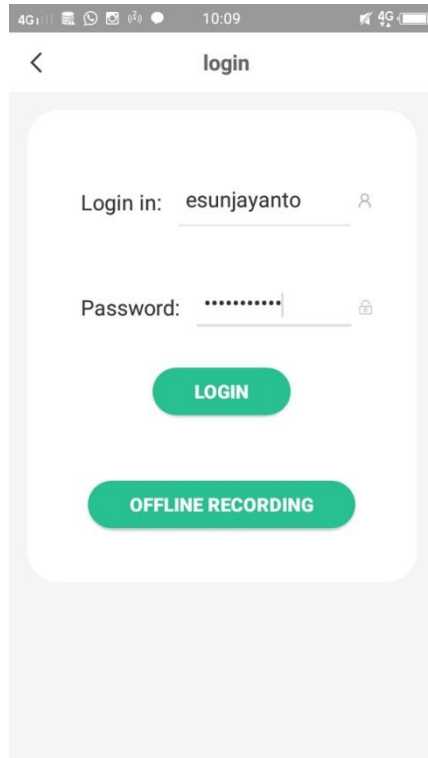
Hasil Diskusi

Pada tahap pertama, peneliti menyiapkan modul yang sesuai dengan Rencana Pembelajaran. Terdapat target pembelajaran Bahasa Inggris semester dua; memahami komunikasi pada sebuah dialog/ monolog. Materi sebut diunggah di blog agar dapat terbaca mahasiswa. Platform yang dipakai adalah; whatsapp, google classroom, dan blog.

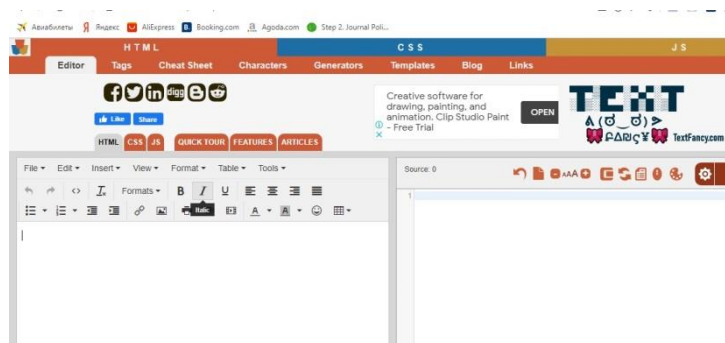


Gambar 1. Pemanfaatan Blog

Pada tahap ke dua, mahasiswa mengunduh futve.apk untuk memulai pekerjaan drill. Dalam tahap ini terbagi menjadi dua job, yaitu pembuat teks dan pengganti suara. Hasil luaran tersebut adalah *voice recording* berupa .mp3 dan teks .json. Job ini akan dikerjakan oleh mahasiswa secara bergantian sebagai *roleplay*. Platform yang dipakai adalah; whatsapp, futve, online html editor.

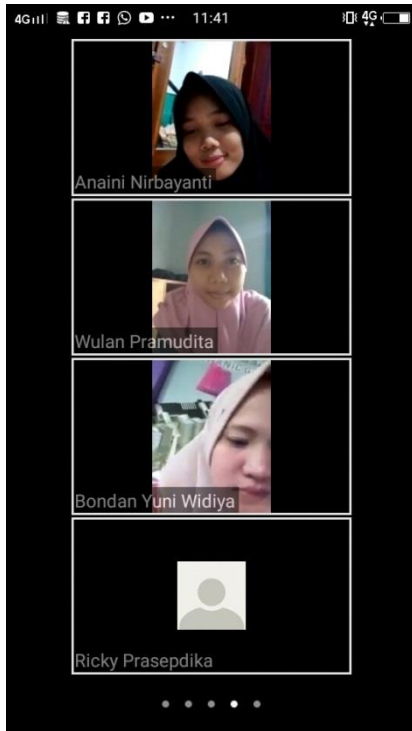


Gambar 2. Penggunaan futve.apk



Gambar 3. Penggunaan online HTML editor

Tahap 3 adalah evaluasi dengan soal tes pilihan ganda atau esai langsung tatap muka dengan *video conference*. Platform yang dipakai adalah whatsapp, jitsi dan google drive.



Gambar 4. Penggunaan jitsi meeting

The image shows a Windows File Explorer window with the address bar set to 'This PC > Local Disk (D:) > Pembelajaran ONLINE > Tugas 25_03_2020'. The left sidebar shows the 'Downloads' folder selected. The main pane displays a list of files with columns for Name, Date modified, Type, and Size.

Name	Date modified	Type	Size
192120042_2020-03-25_1585110533782...	3/27/2020 2:13 PM	WinRAR ZIP archive	3,500 KB
192120045_2020-03-25_1585112073955...	3/27/2020 1:57 PM	WinRAR ZIP archive	7,891 KB
192120049_2020-03-25_1585112171228...	3/27/2020 1:52 PM	WinRAR ZIP archive	3,073 KB
192120050_2020-03-25_1585111146247...	3/27/2020 1:43 PM	WinRAR ZIP archive	12,596 KB
192120052_2020-03-25_1585112205615...	3/27/2020 2:19 PM	WinRAR ZIP archive	10,550 KB
Atni Maulina(192120071).zip	3/27/2020 1:51 PM	WinRAR ZIP archive	5,842 KB
Anggi Yulia Khasanah_2020-03-25_158...	3/27/2020 1:39 PM	WinRAR ZIP archive	5,297 KB
danang_2020-03-25_1585110787716.zip	3/27/2020 1:48 PM	WinRAR ZIP archive	2,141 KB
Diana Anggraeni_2020-03-25_1585111...	3/27/2020 1:54 PM	WinRAR ZIP archive	10,763 KB
Eko Prasetya Adji_2020-03-25_1585110...	3/27/2020 2:14 PM	WinRAR ZIP archive	8,180 KB
Listening Bondan Yuni Widiya_192120...	3/27/2020 2:11 PM	WinRAR ZIP archive	12,826 KB
MikailJaza_192120063_PBI28.zip	3/27/2020 2:18 PM	WinRAR ZIP archive	7,899 KB
puspitazulviandari_2020-03-25_158511...	3/27/2020 1:56 PM	WinRAR ZIP archive	8,204 KB
quiz.zip	3/27/2020 2:26 PM	WinRAR ZIP archive	2 KB
ricky_2020-03-25_1585115319072.zip	3/27/2020 2:05 PM	WinRAR ZIP archive	17,321 KB
Task 1 Copy.pdf	3/27/2020 3:04 PM	PDF File	230 KB
Tunggalsari Ami Budiasih.zip	3/27/2020 1:49 PM	WinRAR ZIP archive	21,916 KB

Gambar 5. Hasil data suara

Analisa

Tabel 2. Tahapan Pekerjaan Mahasiswa

	1 st	2 nd	3 rd
PBI	32	6	1
PE	32	8	1

Pada tahap satu, semua kelas dapat melewati secara keseluruhan, pada tahap dua hanya lima orang yang tidak dapat mendownload karena berbagai hal salah satunya adalah yang dipakai berbasis IOS. Ketika kelas dibagi menjadi dua job; 12 orang gagal menyelesaikan *coding* dengan aplikasi online html editor. Pada tahap tiga, mereka yang gagal menyelesaikan *coding* tidak mengikuti tes secara tepat waktu, dan 2 orang lainnya mengalami *bad connection* sehingga harus ditunda tesnya.

Hasil Simpulan

Keuntungan dari model pembelajaran ini adalah mahasiswa dapat melakukan *role play* yang sama seperti di kelas, perbedaannya adalah waktu dan tempat, mahasiswa tidak terlalu bosan dalam mengerjakan pekerjaannya karena secara bergantian melakukan pekerjaan yang berbeda; membuat koding dan membuat rekaman suara, mahasiswa juga lebih eksploratif dalam menjawab pertanyaan karena bersifat deskriptif. Sebesar 73.58 % dapat mengikuti pembelajaran daring ini.

Kelemahan dari model ini adalah mahasiswa dan dosen harus mempunyai keterampilan dalam menggunakan aplikasi yang ada. Beberapa fakta menyatakan bahwa mahasiswa yang kurang bisa mengikuti instruksi akan terganggu konsentrasinya, terlalu sering menggunakan aplikasi android menyebabkan ketergantungan pada smartphone. Sebesar 26,41% belum siap menggunakan model pembelajaran ini karena faktor keterampilan dalam menguasai aplikasi dan koneksi internet yang buruk maka model pembelajaran ini masih perlu dikembangkan agar menjadi *easy to apply*.

Daftar Rujukan

- [1] Sudirman, "Pandemik Covid-19 dan Dunia Pendidikan di Indonesia," *Suara Aktual*, Apr. 26, 2020.
- [2] E. Dunwill, *4 changes that will shape the classroom of the future: Making education fully technological*. 2016.
- [3] D. Darmawan, "Development of Web-Based Electronic Learning System (WELS) in Improving the Effectiveness of the Study at Vocational High School "Dharma Nusantara"," *Jurnal Comput. Sci.*, 2018, [Online]. Available: <http://thescipub.com/pdf/10.3844/jcssp.2018.562.573>.
- [4] S. Daru Santoso and E. Sunjayanto Masykuri, presented at the Literature and Local Cultural Studies (BASA 2018), Solo, Indonesia, 2018.
- [5] A. Peterson, "Peterson, A. (2018). Big data in Education: New Efficiencies for Recruitment, Learning, and Retention of Students and Donors. Handbook of Statistical Analysis and Data Mining Applications (Second Edition). Elsevier Inc.," *Handb. Stat. Anal. Data Min. Appl. Second Ed.*, 2018, doi: <http://doi.org/10.1016/B978-0-12-416632-5.00013-X>.



Edy Sunjayanto Masykuri lahir di Bandung tanggal 2 Oktober 1982. Menyelesaikan studi S1 di Unpad Bandung dan Magister program Pendidikan Bahasa Inggris UNNES tahun 2011. Sekarang mengajar di Universitas Muhammadiyah Purworejo. Pernah mendapatkan penghargaan Karya Ilmiah Kreatif dan sejumlah tulisannya tentang media, kartun, komic and learning management system, *Blended Learning*. dan pragmatics. Pembelajaran melalui media yang menarik menjadi kunci sebuah kelas.



AU THIEN WAN adalah dosen senior sekaligus dekan Sekolah Computer dan Informatika. Universiti Teknologi Brunei (ITB). Beliau menyelesaikan program BEng di University of Glasgow, UK, MSc. Di jurusan Data Communications Systems from Brunel University, UK, dan menamatkan PhD dari University of Queensland, Australia tahun 2013. Dr. Au juga merupakan ketua IOT research cluster di ITB. Penelitian terahirnya tentang penggunaan sensor di rumah pintar berbasis Jaringan Komputer Networking, Internet of Things, Android System.

Timbul Sasongko
SD Negeri 1 Mantren
timbul.math@gmail.com

Abstrak: Penulisan ini dilatarbelakangi adanya wabah Covid-19 dan kebijakan yang mengharuskan pembelajaran melalui sistem daring. Pembelajaran dengan sistem daring tidak hanya memengaruhi ketertarikan siswa dalam belajar, namun juga berdampak pada tuntutan kompetensi para pelaku pendidikan terutama pemanfaatan multimetode dan multimedia dalam proses pembelajaran. Perubahan sistem pendidikan yang semula aktivitas pembelajaran formal di bangku sekolah menjadi belajar di rumah dengan sistem online pada skala nasional, termasuk Ujian Nasional tahun ini terpaksa tidak dilaksanakan karena adanya kebijakan *physical distancing* untuk memutus penyebaran wabah Covid-19. Tanggungjawab semua orangtua wali murid saat ini sangatlah besar dalam membantu menghasilkan Sang Pencerah dengan berkontribusi mendampingi putra dan putrinya belajar mandiri di rumah. Penulis yang selaku guru Sekolah Dasar dan juga wali murid yang keponakannya berada di jenjang SMA sangat menyadari bahwa memberikan penjelasan berbagai macam kompetensi pelajaran serta menemani mengerjakan tugas sekolah tidak semudah membalikkan telapak tangan, namun di tengah pembatasan sosial akibat wabah Covid-19, harus tetap semangat mengejar dan mentransfer ilmu pengetahuan kepada para siswa. Penulis selaku guru Sekolah Dasar pada kajian ini memanfaatkan sistem berbasis *Blended Learning* platform *WhatsApp Group* sebagai alternatif pemecahan masalah dalam proses Pembelajaran di Tengah Pandemi Covid-19 melalui tahapan: (1) Menyiapkan materi yang sesuai dengan Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kurikulum 2013 kemudian *dishare* dalam group kelas agar dapat terbaca para siswa; (2) Siswa membaca dan tanya jawab dengan guru jika kesulitan kemudian siswa mulai mengerjakan soal; dan (3) Evaluasi dengan siswa memfoto hasil pekerjaan dan *dishare* di group.

Kata kunci: *blended learning, whatsapp group, pandemi covid-19*

Pendidikan sebagai Kunci Lahirnya Generasi Emas 2045

“Proses pendidikan sesungguhnya kunci jalan bagi setiap individu untuk memahami diri dan realitas sosialnya. Pendidik dan guru sesuai tugas dan tanggung jawab profesinya, harus tetap memanusiakan manusia menjadi titik sentral meskipun di Tengah Pandemi Covid-19”.

Dunia pendidikan merupakan salah satu tolok ukur yang dijadikan pedoman untuk mengategorikan suatu bangsa yang maju, berkembang, maupun bangsa tertinggal. Pendidikan Nasional bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia beriman dan

bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan (Undang-Undang nomor 20 tahun 2003).

Pendidikan memberikan pencerahan pada setiap individu, baik intelektualitas, emosional, dan spiritualitas pendidikannya. Urusan pendidikan menjadi tugas pelaku pendidikan, karena maju-tidaknya sebuah negara tergantung pada kualitas para orang-orang yang terdidik. Pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas menjadi kunci utama dalam dunia pendidikan. Sumber daya manusia yang berkualitas menjadi indikator utama bagi lahirnya generasi emas Calon Sang Pencerah 2045, yang adil, sejahtera, aman, damai, maju, dan mendunia.

Penentuan bangsa dalam hal menyongsong masa depan, apakah akan menjadi negara yang beradab, cerdas, serta siap berinteraksi dengan perkembangan teknologi yang pesat merupakan tujuan utama pendidikan. Orientasi mendidik dan mengajar yang sejati dilakukan untuk mewujudkan kualitas generasi bangsa yang bisa dikatakan “Calon Sang Pencerah” 2045. Generasi yang tercerahkan dan tumbuh berkembang menjadi penerus yang mampu mencerahkan masyarakatnya. Pernyataan ini menjadi harapan proses pendidikan nasional melahirkan “Sang Pencerah” berkualitas, termasuk calon “Sang Pencerah” di lembaga SD Negeri 1 Mantren. Bapak dan Ibu guru SD Negeri 1 Mantren bersemangat terus dalam ikut andil melahirkan generasi emas Calon Sang Pencerah 2045 meskipun kita semua sedang di tengah wabah pandemi Covid-19.

Wabah pandemi Covid-19 tidak ada yang mengira mampu mengubah dunia pendidikan seperti ini. Wacana sistem pendidikan nasional selama ini dalam hal sekolah di rumah (*home schooling*) bukan menjadi tujuan utama, walaupun pembelajaran daring (*online*) semakin terkenal. Perubahan sistem pendidikan yang semula aktivitas pembelajaran formal di bangku sekolah menjadi belajar di rumah dengan online pada skala nasional, termasuk Ujian Nasional tahun ini terpaksa tidak dilaksanakan karena adanya kebijakan *physical distancing* untuk memutus penyebaran wabah Covid-19.

Penulis dalam kajian ini menyimpulkan bahwa pekerjaan rumah memang sangat banyak, namun sebagai seorang guru yang mempunyai tanggungjawab besar tetap harus berupaya meningkatkan kualitas pendidikan nasional di tengah wabah pandemi Covid-19 ini. Pandemi Covid-19 ini menyingkapkan sejumlah persoalan yang serius, namun keberlangsungan dan kualitas pendidikan serta kesejahteraan para siswa harus tetap berjalan. Perjuangan dan pengawalan proses pendidikan terhadap para siswa di tengah pandemi Covid-19 meskipun terkesan sulit harus terus dilakukan dengan berbagai cara, karena hal ini sebagai kunci kejayaan Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Guru Profesional dalam Melahirkan Generasi Emas 2045 di Tengah Covid-19

Bagaimana profesi guru dalam mewujudkan pendidikan yang mencerahkan sehingga lahir Sang Pencerah Generasi Emas 2045 berkualitas di tengah Covid-19? Profesi guru melahirkan “Sang Pencerah” sudah dilaksanakan oleh pelaku pendidikan dan semua komponen pendidikan mampu menjadi “*Panutan* dan *Pengemong*” dalam masyarakat, dengan kata lain guru menjadi salah satu komponen teladan dalam masyarakat. Pernyataan ini relevan dengan salah satu filosofi Jawa di mana guru yang mereka artikan adalah orang yang “*digugu* dan *ditiru*”, *digugu* berarti segala apa yang diucapkan mengandung nilai kebenaran yang secara eksplisit telah diinternalisasikan dalam lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat, maupun kehidupan berbangsa dan bernegara, sedangkan *ditiru* mengandung makna di mana tindak tanduk dari guru haruslah memperoleh nilai positif dari masyarakatnya. Dengan demikian apa yang menjadi bekal guru dalam proses akademik, hendaknya menjadi nilai utama pengembangan guru profesional yang diinternalisasikan dalam pengabdian terhadap kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Pengembangan keprofesionalan guru meskipun saat ini dunia pendidikan sedang dilanda wabah Covid-19 tetap menjadi hal yang ditunggu karena benar-benar menjadikan guru sebagai aktor profesional dalam keprofesiannya untuk melahirkan dan menyiapkan terus “Calon Sang Pencerah Generasi Indonesia Emas 2045”. Guru untuk menciptakan semua itu saat ini sudah didukung dengan perkembangan teknologi yang pesat. Aktivitas guru yang dulu dilakukan manual oleh tangan manusia tanpa bantuan mesin, sekarang dengan kemunculan revolusi industri mulai tahap 1.0, 2.0, 3.0 sampai 4.0 sejak tahun 1960 (ledakan informasi digital, komputer, dan *smartphone/android*) lebih mudah dilaksanakan meskipun kita semua sedang di tengah wabah Covid-19.

Proyeksi teknologi modern sebagai salah satu pelaksanaan revolusi industri 4.0. Revolusi Industri 4.0 dalam dunia pendidikan dapat dimanfaatkan sebagai pendukung konsep belajar, berpikir, serta mengembangkan inovasi kreatif dan inovatif dari siswa, untuk mencetak Sang Pencerah menjadi Generasi Indonesia Emas 2045 yang unggul dan mampu bersaing pada tataran global. Situasi saat ini di tengah wabah Covid-19, Pendidikan Revolusi Industri 4.0 menyesuaikan kurikulum baru. Kurikulum harus mampu membuka jendela dunia melalui informasi digital, contoh: memanfaatkan *smartphone/android* di tengah wabah Covid-19. Pendidik dengan banyak menggali teknik pembelajaran dan banyak referensi akan mampu mengimplementasikan aktivitas belajar dengan efektif meskipun saat ini sedang di tengah Covid-19, namun semua ini tidak luput dari tantangan dalam pelaksanaannya, khususnya para guru.

Ciri-ciri guru yang efektif dalam mengajar menurut Marno dan Idris (2010:29), yaitu: (1) Mampu menentukan strategi yang dipakai sehingga memungkinkan murid bisa belajar dengan baik; (2) Memudahkan murid mempelajari sesuatu yang bermanfaat seperti fakta, keterampilan, nilai, konsep, dan bagaimana hidup serasi dengan sesama; (3) Guru memiliki keterampilan profesional dan mampu mengjawantahkan keterampilannya secara konsisten, bukan hanya atas dasar seenaknya; (4) Keterampilan tersebut diakui oleh mereka yang berkompeten, seperti guru, pelatih guru, pengawas sekolah, tutor, dan guru pemandu mata pelajaran atau bahkan murid-murid sendiri.

Harapan penulis era Revolusi Industri 4.0 di tengah wabah Covid-19 ini tetap mampu mewujudkan pendidikan cerdas melalui peningkatan dan pemerataan kualitas pendidikan, perluasan akses dan relevansi dalam mewujudkan pendidikan yang berkelas dunia. Penulis dalam hal ini dengan berbagai alternatif mengajar, juga tetap ikut andil mewujudkan pendidikan cerdas di tengah wabah Covid-19.

Virus covid-19 dan Pelayanan Pendidikan Era 4.0 Berbasis *Blended Learning* Aplikasi *WhatsApp*

Virus covid-19 yang lebih akrab dipanggil virus Corona adalah jenis baru dari corona virus yang menular ke manusia. Diagnosis terhadap manusia yang mengalami penyakit infeksi virus ini disebut Covid-19. Virus Corona bisa menyebabkan gangguan pada sistem pernapasan, pneumonia akut, sampai kematian. Word O Meterers mencatat tidak kurang satu setengah (1,5) juta kasus di hampir seluruh negara di dunia, dan masih terus ada peningkatan kasus pada setiap harinya (Rahmi Nurfajriani, 2020). Negara Indonesia saat ini juga tengah menghadapi permasalahan melawan Virus covid-19.

Penjelasan tersebut seiring dengan kebijakan Menteri Pendidikan Nasional (Mendikbud) yang mengharuskan pembelajaran melalui daring (*online*) dengan berbagai *platform* tertentu. Sistem pembelajaran daring (*online*), kuliah daring, bimbingan dan seminar daring (*online*) adalah contoh pelayanan bidang pendidikan yang mempercepat penerapan Pendidikan era Revolusi 4.0 di tengah wabah Covid-19. Bagaimana tidak????????? Pendidik maupun siswa harus memahami penggunaan teknologi digital. Siswa harus mengeksplorasi teknologi dan informasi untuk menyalurkan kreativitasnya melalui penemuan baru dalam tugas yang diberikan guru.

Penulis selaku guru dalam berkontribusi mewujudkan pelayanan pendidikan era 4.0 di tengah wabah Covid-19 dengan memanfaatkan *Blended Learning* (cara kolaborasi) berbantuan media *WhatsApp*. *WhatsApp* sebagai salah satu media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran berbasis *Blended Learning*. Guru (penulis) dengan media *WhatsApp* tetap bisa membagikan pokok bahasan yang akan

dipelajari, sehingga siswa dapat mempelajari materi tersebut meskipun di tengah wabah Covid-19.

Bagaimana Menciptakan Pembelajaran di Tengah Pandemi Covid-19...???

Persebaran VirusCovid-19 yang begitu massif di Indonesia telah memaksa masyarakat untuk mengubah makna, pola hidup dan kehidupan sehari-hari. Indonesia saat ini dihadapkan pada tantangan besar untuk menangani dan mencegah efek sebaran VirusCovid-19, yang berdampak semua aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Dampak sebaran VirusCovid-19, telah memaksa semua kebijakan *social distancing*, atau dikenal *physical distancing* (menjaga jarak fisik), dilakukan sebagai upaya meminimalisir dan mencegah sebaran VirusCovid-19. Kebijakan ini secara umum dibuat untuk memperlambat laju sebaran VirusCovid-19 di lingkungan masyarakat. Penerapan Pendidikan Revolusi 4.0 tetap menyesuaikan situasi ini, sehingga adanya wabah Covid-19 menjadi salah satu pendorong penerapan sistem IT daring (*online*).

Penulis selaku guru dalam mengajar di tengah wabah Covid-19 ini dengan mengubah paradigma pembelajaran baik segi metode maupun media, yang sejalan dengan era 4.0. Solusi yang dimanfaatkan oleh penulis selaku guru dalam mengubah paradigma pembelajaran *teacher centered* ke *student centered* dengan *Blended Learning* platform *WhatsApp Group*. Pemanfaatan *Blended Learning* platform *WhatsApp Group* yang digunakan penulis selaku guru sebagai upaya untuk menggabungkan keunggulan dan bermanfaat bagi siswa untuk lebih menguasai konsep pembelajaran dalam materi: “Menaksir Keliling Bangun Datar dan Volume Bangun Ruang” dengan baik.

Tugas materi tersebut diberikan secara individu sistem daring (*online*) berbasis *Blended Learning* platform *WhatsApp Group* dengan langkah-langkah sebagai berikut:

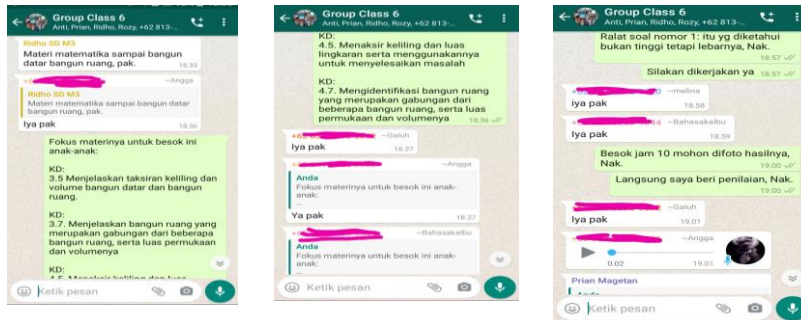
Pertama, penulis selaku guru menyiapkan materi yang sesuai dengan Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kurikulum 2013. Kompetensi Dasar Matematika Kelas 6 semester II salah satunya adalah: 3.5 Menjelaskan taksiran keliling bangun datar dan volume bangun ruang. Fokus materi tersebut *dishare* dalam group kelas agar dapat dibaca para siswa. Platform yang dipakai tahap ini adalah: *WhatsApp Group*.

Kedua, para siswa mulai membaca dan tanya jawab dengan guru jika mengalami kesulitan kemudian siswa mulai mengerjakan soal sebanyak 5 nomor yang diberikan oleh guru (penulis). Para siswa dihibau untuk mencari sumber relevan di dalam Buku Siswa maupun LKS. Platform yang dipakai tahap ini adalah: *WhatsApp Group*.

Ketiga, evaluasi dari soal tes uraian dengan memfoto hasil pekerjaannya dari tiap siswa. Guru setelah semua mengerjakan dan mengirimkan hasilnya di group

kelas selang satu hari langsung memberikan umpan balik dan mengumumkan nilai hasil belajar. Platform yang dipakai tahap ini adalah: *WhatsApp Group*.

Sampel eksplorasi *chattingan* di group kelas dan hasil pekerjaan siswa disajikan dalam ringkasan berikut.



Gambar 1:
Percakapan/*Chattingan* Guru (Penulis) dan Siswa



Dokumen Virtual Hasil Pekerjaan dan Nilai Siswa

Pendidikan era Revolusi Industri 4.0 di tengah badai wabah Covid-19 tetap dapat diterapkan dengan menyesuaikan kurikulum tanpa mengesampingkan segi teknis (dampak dan kelemahan). Peran siswa di sisi lain diharapkan mampu membawa perubahan positif di tengah situasi wabah Covid-19 ini melalui pemahaman yang diberikan oleh guru. Kolaborasi sudah waktunya kita laksanakan untuk mengabdikan di tengah pandemi Covid-19 ini dalam mewujudkan dunia pendidikan guna melahirkan Sang Pencerah Generasi Emas 2045. Melakukan karantina mandiri (*self quarantine*) selama di rumah bukan menjadi alasan untuk tidak produktif.

Daftar Rujukan

Marno & Idris. (2010). *Strategi dan Metode Pengajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media Group.

Rahmi Nurfajriani, (2020). Update Virus Corona di Dunia, Kamis 9 April 2020: Total Lebih dari 1,5 Juta Kasus Positif (PR. 9 April 2020, 07:16 WIB). Diakses pada 21 Mei 2020. <https://www.pikiranrakyat.com/internasional/pr-01362963>.

Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang RI Nomor 20, Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional*.



Timbul Sasongko lahir di Pacitan tanggal 16 Agustus 1988. Penulis sekarang mengajar di SD. Penghargaan yang pernah diperoleh: Lomba Karya Inovasi Pembelajaran saat HUT PGRI, lomba dalam bidang Seni Panembromo/Karawitan, membuat media matematika menggunakan Adobe Flash Cs3 Profesional, dan beberapa tulisan tentang pendidikan inklusif. Program pembelajaran dengan media interaktif sebagai sarana belajar mandiri serta mudah diaplikasikan dalam tugas sehari-hari.

¹Hengki Mangiring Parulian Simarmata²Poltak Pardamean Simarmata¹ Politeknik Bisnis Indonesia²Sekolah Tinggi Akuntansi dan Manajemen Indonesia

hengkisimarmata.mm@gmail.com

Abstrak. Wabah virus covid-19 yang melanda Indonesia berdampak pada kebijakan dalam perubahan proses belajar mengajar yang kreatif, adaptif dan inovatif. Dalam pencegahan penyebaran virus covid-19 dimana Pemerintah Indonesia menutup sekolah-sekolah, dan Perguruan Tinggi untuk sementara waktu. Manajemen kampus melakukan protokol kesehatan tanpa menguragi proses belajar mengajar antar mahasiswa dan dosen. Salah satu kegiatan yang dilakukan kampus adalah dengan melakukan kelas *online* atau daring dengan menggunakan berbagai aplikasi seperti zoom dan *E-learning*. Metode penelitian ini dilakukan dengan metode kualitatif. Data diperoleh dengan melakukan *survey* terhadap 50 mahasiswa Politeknik Bisnis Indonesia secara *online*. Tujuan dari penelitian ini untuk mendapatkan informasi tentang masalah dan hambatan yang dihadapi mahasiswa saat melakukan proses pembelajaran secara daring. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan masukan bagi lembaga Perguruan Tinggi didalam mengelola dan memberikan kebijakan selama masa pandemik Covid-19.

Kata kunci: persoalan mahasiswa, pembelajaran daring, covid-19

Covid-19 merupakan penyakit pernafasan akut yang disebabkan oleh *Coronavirus Sars-Cov-2 (severe acute respiratory syndrome coronavirus 2)*. Virus yang pertama kali ditemukan di Kota Wuhan Cina menjadi ancaman pandemik bagi masyarakat global. Virus ini cepat menyebar dan dinyatakan sebagai penyakit pandemik oleh WHO pada tanggal 11 Maret 2020. Covid-19 atau virus corona merupakan virus yang menyerang sistem pernapasan dimana virus dapat menyebabkan gangguan sistem pernafasan, inveksi paru-paru akut dan dapat berujung pada kematian.

Kematian yang terus meningkat sejak pengumuman pasien pertama positif Covid-19 diberitakan pada awal maret 2020 oleh Pemerintah Indonesia. Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) merekomendasikan agar dilakukannya pemberhentian sementara kegiatan yang dapat menimbulkan penyebaran virus secara masif. Untuk mengatasi penyebaran Covid-19 beberapa kebijakan yang dilakukan dengan menghentikan atau membatasi aktivitas masyarakat. Beberapa kebijakan seperti *Lockdown, Sosial Distancing, Physical Distancing* dan penerapan Pembatasan

Sosial Skala Besar (PSBB). Pemerintah Indonesia melakukan beberapa kebijakan seperti Intruksi Presiden Republik Indonesia untuk *Work From Home* (WFH) bekerja dari rumah. Bekerja dari rumah atau *work from home* yang dilaksanakan saat ini merupakan tindak lanjut atas imbauan Presiden Joko Widodo pada konferensi pers di Istana Bogor Jawa Barat pada tanggal 15 Maret 2020. Kemudian kebijakan yang dilakukan oleh pemerintah adalah melakukan PSBB untuk melindungi masyarakat dari penularan virus coron. Hal ini berdasarkan pada Peraturan Pemerintah (PP 21 Tahun 2020). Presiden mengimbau agar dapat meminimalisasi penyebaran virus corona tipe baru (*SARS-CoV-2*) penyebab covid-19, masyarakat diminta untuk bekerja, belajar, dan beribadah dari rumah

Pada masa pandemi covid-19 pendidikan kita memasuki masa ketakterdugaan dan ketidakpastian. Perlu adanya adaptasi bagi pendidikan di Indonesia terhadap kondisi pandemik covid-19. Oleh karena itu perlunya kebijakan pada proses pembelajaran di Perguruan Tinggi agar semakin otonom dan fleksibel. Dengan menciptakan kultur belajar yang inovatif, tidak mengekang, dan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa.

Kebijakan yang dilakukan didunia pendidikan salah satunya adalah melakukan proses belajar-mengajar di rumah atau belajar online. Siap maupun tidak siap semua pendidik dan pelajar harus mampu menggunakan dan menguasai teknologi saat proses belajar mengajar.

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah apa yang menjadi tantangan dan kendala mahasiswa Politeknik Bisnis Indonesia selama mengadakan proses belajar dengan daring saat pandemik covid-19. Harapan dari penelitian ini untuk memberikan masukan kepada pimpinan perguruan tinggi didalam mengambil kebijakan saat proses belajar mengajar secara daring yang dilakukan.

Belajar Secara Daring

Kondisi pandemik covid-19 menimbulkan tantangan bagi dunia pendidikan yaitu dengan perubahan dalam proses pembelajaran di semua jenjang pendidikan. Oleh karena itu Perguruan Tinggi perlu menciptakan pembelajaran yang kreatif, inovatif dan adaptif sehingga proses belajar mengajar tetap dapat dilakukan secara optimal.

Kebijakan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI, Bapak Nadiem Anwar Makarin melalui surat edaran Nomor 4 tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *Coronavirus Disease* (Covid-19) dimana salah satu kebijakan dijelaskan adalah cara belajar mengajar siswa dan guru dari rumah. Beberapa kebijakan pada point 2 yang disampaikan yaitu proses belajar dari rumah dilaksanakan melalui daring/jarak jauh. Pembelajaran dirumah difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup.

Aktivitas dan tugas pembelajaran dapat bervariasi sesuai dengan minat dan kondisi masing-masing dengan mempertimbangkan kesetersediaan akses/ fasilitas belajar di rumah. Kegiatan ini dilakukan dalam rangka pencegahan penyebaran virus covid-19.

Sistem pembelajaran online dianggap mampu membantu proses belajar mengajar. Belajar sendiri atau belajar daring memberikan tantangan baru bagi pengajar hal ini disebabkan karena sebelumnya kegiatan proses belajar mengajar dikelas. Kelas terdiri dari pengajar dan pelajar dengan sumber pelajaran dari buku. Pembelajaran diharapkan mahasiswa mampu mencari tau, merumuskan masalah dan mencari solusi, melatih mengambil keputusan analitis, pentingnya kerjasama dan kolaborasi dalam penyelesaian masalah.

Dengan adanya sistem belajar *online* maka metode pembelajaran dapat dilakukan dengan video tutorial, video konferensi, *live chat*, *video call*, tugas *online*, quiz atau ujian *online*. Contoh media yang digunakan dapat berupa *google class room*, ruang guru, TVRI, zoom, *e-learning*, *whatsapp* grup, zenius, quipper, cakap, kipin *school* dan lainnya. Sehingga perlunya dukungan perangkat dalam pelaksanaan pembelajaran *online* seperti telepon pintar, laptop, *tablet* dan komputer (Firman and Rahayu, 2020).

Sedangkan akses yang dilakukan untuk mengakses kuliah *online* dapat dari rumah, area publik dan kampus, Akses jaringan yang sering digunakan untuk menjalankan kuliah *online* adalah telepon seluler, *wifi* rumah dan *wifi* publik

Milman dalam Firman dan Rahayu (Firman and Rahayu, 2020) menjelaskan bahwa kegiatan proses belajar mengajar dengan menggunakan teknologi digital sangat dimungkinkan sehingga dosen dan mahasiswa dapat melakukan proses belajar mengajar ditempat yang berbeda. Menurut Setyosari dalam Khasanah, dkk (Khasanah, Pramudibyanto and Widuroyeki, 2020), bahwa kegiatan belajar dengan menggunakan *online* memiliki beberapa keuntungan yaitu kemudahan dalam akses belajar, mahasiswa dapat langsung berhubungan dengan pengajar. Sedangkan menurut Setiawan (Setiawan Rifqi, 2020) kelebihan dari belajar jarak jauh adalah memperluas akses pendidikan ke masyarakat umum, jadwal lebih fleksibel, pengalaman dalam proses belajar mengajar lebih inovatif sedangkan kekurangannya adalah gangguan di rumah, interaksi saat proses belajar mengajar

Menurut Aji (Aji, 2020) kendala yang dihadapi dengan melakukan metode daring adalah (a) Keterbatasan penguasaan teknologi informasi; (b) Sarana dan prasarana yang kurang memadai; (c) Akses internet yang terbatas; (d) Kurang siapnya penyedia anggaran. Sedangkan menurut Pujilestari (Pujilestari, 2020) kurangnya kesiapan dalam penggunaan media teknologi disebabkan karena sumber daya manusia yang tidak trampil dibidang teknologi, dan infrastruktur telekomunikasi yang tidak memadai

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Data primer diambil dengan melakukan observasi dan *survey* kepada mahasiswa Politeknik Bisnis Indonesia. Pematangsiantar Teknik wawancara yang dilakukan dengan menggunakan telepon dan *whatsapp*. Data sekunder diperoleh dengan studi pustaka dari jurnal penelitian tentang covid 19 dan infomasi media yang berhubungan berita covid-19. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Politeknik Bisnis Indonesia Pematangsiantar dengan jumlah sampel sebanyak 50 orang yang dianggap mampu memberikan informasi tetang topik penelitian, Sampel diambil dengan teknik *random sampling* dimana mahasiswa dianggap mampu memberikan informasi sesuai dengan topik yang dibahas. Hasil wawancara kemudian dianalisis. Analisis yang dilakukan dengan cara pengumpulan data, reduksi data, display data dan kesimpulan

Hasil dan Pembahasan

Menurut Wijaya dalam Dewi (Dewi, 2020) belajar dirumah diharapkan mampu memberikan kemudahan didalam proses belajar mengajar, hal ini dikarenakan bahwa proses belajar mengajar dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja dan didukung dengan teknologi yang digunakan untuk belajar *online* atau jarak jauh. Namun pada kenyataannya ketidak siapan kampus dan mahasiswa melakukan adaptasi saat proses belajar mengajar mengakibatkan banyaknya kendala-kendala yang dihadapi saat proses belajar mengajar. Budaya belajar sendiri yang sebelumnya jarang dilakukan mengakibatkan mahasiswa merasa sulit untuk beradaptasi dengan penggunaan teknologi pasa masa pandemik Covid-19 ini. Adanya gagap teknologi mahasiswa dan pengajar disebabkan karena kurangnya pemahaman didalam penggunaan teknologi. Disamping itu orang tua selalu menganggap bahwa mahasiswa tidak benar-benar belajar karena tidak bisa melihat aktivitas proses belajar mengajar.

Tantangan dan Kendala Mahasiswa

Perkuliahan yang dianggap membebani karena materi yang disampaikan tidak sepenuhnya dimengerti oleh mahasiswa. Disamping itu beban akibat tugas *online* yang diberikan dengan batas waktu tertentu, ujian/quiz *online* ,dan total biaya kuota internet yang sering dihabiskan untuk kuliah *online* padahal kondisi perekonomian mahasiswa tidak mendukung saat pandemik covid-19 ini.

a. Proses belajar mengajar

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Dr Agung Sakti Pribadi yang diseminarkan di Webinar dijelaskan bahwa 44.83% mahasiswa merasa terbebani belajar *online* dibandingkan dengan tatap muka. Pemahaman materi yang sulit dipahami dengan waktu kelas yang diberikan dan pengerjaan diskusi terbatas. Proses belajar mengajar dengan tatap muka saja mahasiswa bisa tidak mengerti

apalagi kegiatan yang dilakukan secara *online* dengan waktu yang sangat terbatas. Materi yang sulit dimengerti terutama materi menghitung, bahkan beberapa dosen memberikan materi yang cukup banyak di *online* atau *e-learning* tanpa penjelasan sehingga mahasiswa harus belajar sendiri dan sulit untuk memahami. Kemudian kendala lainnya adalah sulitnya berkomunikasi dan berdiskusi dengan dosen pada saat proses belajar berlangsung sehingga banyak yang miskomunikasi, beberapa mahasiswa menganggap respon dosen saat berdiskusi sangat lambat

Akses yang digunakan untuk berkomunikasi saat belajar seperti *handpone* dan laptop juga dianggap menjadi kendala karena tidak semua memiliki fasilitas penunjang untuk belajar *online*

b. Tugas yang membebani

Waktu yang diberikan untuk pengiriman jawaban dianggap terlalu cepat sehingga waktu yang dibutuhkan mahasiswa untuk memahami materi dan mengerjakan tugas menjadi beban. Tugas yang diberikan setiap matakuliah perhari dianggap sangat membebani mahasiswa. Mahasiswa memiliki kelas belajar tiap hari rata-rata dua matakuliah dan setiap matakuliah memberikan tugas. Ada saja tugas yang diberikan tidak terdapat di materi yang disampaikan oleh dosen sehingga mahasiswa harus inisiatif mencari cara didalam penyelesaian tugas

c. Biaya internet

Mahalnya biaya akses data yang harus ditanggung mahasiswa serta beban tugas perkuliahan yang banyak ketika diterapkan kuliah *online*. Besarnya kuota yang dihabiskan rata-rata bervariasi dari kisaran 1 gb sampai 10 gb tergantung pemakaiannya dan media belajar yang digunakan. Kegiatan vidio konferensi akan menghabiskan kuota dengan cepat dan tugas yang sulit juga akan memakan kuota yang banyak.

Selama proses belajar mengajar dirumah, mahasiswa biasaya tidak mendapat uang harian padahal kebutuhan untuk biaya paket cukup besar. Kondisi keuangan orang tua yang tidak baik alibat pandemik covid-19 mengakibatkan kemampuan mahasiswa untuk membeli paket dinilai kurang sehingga mahasiswa ada yang terkendala ikut kuliah *online* dan absen.

Beberapa mahasiswa yang merantau tidak bisa pulang dikarenakan masa pandemik covid-19 ini mengalami kesulitan keuangan dalam memenuhi kebutuhan hidup dan biaya internet.

d. Ketersediaan layanan internet dan sinyal operator yang tidak stabil

Ketersediaan layanan internet disetiap daerah berbeda-beda disesuaikan dengan operator yang tersedia, jika mahasiswa pulang kampung maka kendala yang paling utama adalah mendapatkan layanan internet dan sinyal yang kuat .Beberapa jaringan seluler ada yang dapat aktif didesa tetapi jika ingin membeli kuota harganya cukup mahal.

Kondisi jaringan yang tidak stabil mengakibatkan kelas *online* yang dilakukan oleh dosen sering sekali mengalami gangguan. Jaringan yang tidak stabil mengakibatkan proses belajar mengajar menjadi terkendala hal ini disebabkan beberapa operator telepon tidak memiliki sinyal yang bagus di beberapa tempat. Bahkan beberapa mahasiswa harus mencari tempat yang memiliki sinyal kuat, meminjam *wifi* tetangga dan teman agar proses belajar mengajar dan pengerjaan tugas dapat berjalan dengan baik.

Keluhan mahasiswa yang berada didesa bahwa proses belajar mengajar dengan *online* seperti webinar tidak dapat dilaksanakan dikarenakan sinyal yang kurang baik. Informasi tentang perkuliahan juga sering kali terlambat jika layanan internet tidak ada. Kondisi cuaca seperti hujan dan mati lampu juga mempengaruhi kelancaran proses belajar mengajar.

e. Batas waktu tugas dan kuis

Batas waktu tugas dan kuis yang diberikan cukup membebani mahasiswa dimana beberapa mahasiswa merasa materi yang disampaikan sulit dipahami, sedangkan waktu yang diberikan untuk mengerjakan tugas dan kuis cukup singkat sesuai dengan waktu kelas tatap muka. Kehadiran saat *online* yang tidak tepat waktu juga dianggap sebagai kendala karena akan ketinggalan materi pelajaran dan dianggap absen mengikuti pelajaran

f. Adanya gangguan tugas rumah yang diberikan orang tua

Saat kuliah *online* mahasiswa dianggap tidak produktif oleh orang tua dan sering kali orangtua menganggap mahasiswa sedang bermedia sosial seperti instagram, facebook tiktok dan dianggap bermalas-malasan.

g. Disiplin waktu proses belajar mengajar

Pengajar yang tidak tepat waktu saat kelas dimulai mengakibatkan mahasiswa harus menunggu Beberapa mahasiswa juga tidak bisa tepat waktu mengikuti kelas *online* dikarenakan harus membantu orangtua terlebih dahulu atau karena tidak adanya sinyal telepon.

h. Kesehatan

Beberapa mahasiswa mengeluh dengan kondisi kesehatan mata, hal ini disebabkan waktu yang mereka butuhkan untuk belajar *online* didepan laptop dan layar *handphone* cukup lama. Mahasiswa menjadi mudah stress dikarenakan tugas yang begitu banyak tiap pelajaran jauh berbeda saat kuliah tatap muka.

i. Kurang Empati

Beberapa dosen dianggap kurang empati didalam mendidik mahasiswa, beberapa dosen tidak memberikan kelonggaran didalam pengerjaan tugas dan tidak memperhatikan kondisi ekonomi mahasiswa yang tidak baik. Pihak kampus juga diharapkan memberikan solusi dan bantuan kepada mahasiswa untuk mengatasi persoalan ekonomi yang dihadapi oleh mahasiswa.

Harapan dan Solusi

1. Bantuan Paket , mahasiswa berharap ditengah wabah covid-19 ini pihak kampus mampu memberikan kemudahan-kemudahan agar proses belajar mengajar dapat terlaksana dengan baik, seperti pemberian kuota internet atau kebijakan biaya uang kuliah. Pengurangan uang kuliah selama masa pandemik covid-19 dianggap sangat membantu mahasiswa. Alasan lain pengurangan biaya uang kuliah disebabkan mahasiswa merasa tidak menggunakan fasilitas kampus selama pandemik covid-19.
2. Adanya dukungan dan bantuan pihak kampus dalam memberikan solusi atas kondisi perekonomian orangtua mahasiswa khususnya mahasiswa yang terdampak masa pandemik covid-19.
3. Adanya arahan yang jelas dari pihak kampus kepada para pengajar didalam melaksanakan kegiatan proses belajar mengajar secara *online* sehingga pengajar dapat memahami mahasiswa dan menyelesaikan persoalan-persoalan selama kelas *online*.
4. Adaya aturan-aturan yang mendukung proses belajar-mengajar selama masa pandemik covid-19 dan tidak terlalu kaku. Lebih peka dan peduli terhadap kondisi mahasiswa.
5. Para pengajar mampu memberikan motivasi kepada mahasiswa selama proses belajar . Pengajar lebih kreatif dan inovatif sehingga proses kegiatan belajar mengajar tidak membosankan.
6. Komunikasi yang baik antara pengajar dan mahasiswa didalam penjelasan materi yang tidak dimengerti. Adanya waktu yang disediakan oleh pengajar kepada mahasiswa untuk mendapatkan bimbingan langsung jika materi yang disampaikan tidak dipahami oleh mahasiswa.
7. Materi yang disampaikan perlu ditambahi dengan referensi lain seperti buku bacaan, video pembelajaran, audio dan referensi lain yang mendukung materi yang disampaikan sehingga mahasiswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan.
8. Perlunya pemahaman orang tua dalam mendukung mahasiswa saat proses belajar mengajar jarak jauh sehingga mahasiswa mampu menyelesaikan proses belajar dengan baik.
9. Pembelajaran dengan media *online* dengan memberikan materi kuliah dan mengerjakan soal dianggap mahasiswa kurang efektif karena dianggap kurang menarik dan sulit dipahami, Sehingga perlunya dosen aktif untuk memantau proses belajar mengajar selama kuliah *online*. Proses pembelajaran yang interaktif dapat membantu mahasiswa didalam menyelesaikan tugas-tugasnya. Kegiatan dapat dilakukan dengan membuat diskusi kelompok, toleransi waktu bagi mahasiswa yang kesulitan sinyal dan kegiatan belajar yang tidak menjadi

beban dengan cara melibatkan mahasiswa dalam pemecahan masalah, memberi peluang bagi mahasiswa belajar secara mandiri.

Kesimpulan

Persoalan saat proses belajar mengajar dari tatap muka menjadi daring atau *online* memberikan tantangan tersendiri kepada para pengajar dan mahasiswa selama kondisi pandemik covid-19 yang tidak dapat diprediksi. Kondisi ini memaksa Perguruan Tinggi tetap menerapkan protokol keselamatan kepada dosen dan mahasiswanya. Para pendidik diharapkan mampu memberikan rasa peduli dan peka terhadap kondisi mahasiswa baik secara mental maupun ekonomi. Proses belajar mengajar diharapkan menjadi proses yang menarik, tidak menjadi beban dan saling memberi dukungan sehingga tujuan dari proses belajar mengajar dapat tercapai. Pengajar perlu melakukan inovasi dan kreatifitas didalam proses pembelajaran dan memberikan referensi lain seperti buku, video pembelajaran, audio dan referensi lain untuk mendukung mahasiswa memahami materi yang disampaikan.

Kebijakan kampus juga diharapkan mampu memberikan solusi terhadap persoalan-persoalan yang dihadapi oleh mahasiswa sehingga mahasiswa mampu mengatasi kesulitan saat proses belajar selama kondisi pandemik covid-19.

Daftar Rujukan

- Aji, R. H. S. (2020) 'Dampak Covid-19 pada Pendidikan di Indonesia: Sekolah, Keterampilan, dan Proses Pembelajaran', *SALAM: Jurnal Sosial dan Budaya Syar-i*, 7(5), pp. 395–402. doi: 10.15408/sjsbs.v7i5.15314.
- Dewi, W. A. F. (2020) 'Dampak Covid-19 terhadap Implementasi Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar', *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), pp. 55–61.
- Firman and Rahayu, S. R. (2020) 'Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid-19', *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 2(2), pp. 81–89. doi: 10.31605/ijes.v2i2.659.
- Khasanah, D. R. A. U., Pramudibyanto, H. and Widuroyekti, B. (2020) 'Pendidikan Dalam Masa Pandemi Covid-19', *Jurnal Sinestesia*, 10(1), pp. 41–48.
- Pujilestari, Y. (2020) 'Dampak Positif Pembelajaran Online Dalam Sistem Pendidikan Indonesia Pasca Pandemi Covid-19', *Adalah: Buletin Hukum dan Keadilan*, 4(1), pp. 49–56.
- Setiawan Rifqi, A. (2020) 'Lembar Kegiatan Literasi Sainetik untuk Pembelajaran Jarak Jauh Topik Penyakit Coronavirus 2019 (COVID-19)', *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), pp. 28–36. Available at: <https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>.

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia. 2020. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia tahun 2020 tentang Pembatasan Sosial Berskala Besar dalam Rangka Percepatan Penanganan Corova Virus Disease 2019 (Covid-19).

Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2020. Surat Edaran Nomor 4 tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease (Covid-19).



Hengki M Parulian Simarmata, S.Si., M.M, lahir di kota Pematangsiantar Sumatera Utara. Merupakan dosen tetap di Prodi Administrasi Perkantoran Politeknik Bisnis Indonesia Pematangsiantar. Mengampu matakuliah Perbankan, Manajemen Pemasaran, Manajemen Resiko Bank, Komunikasi Bisnis, Etika Bisnis, Public Relation, Administrasi Perkantoran. Lulus dari Magister Manajemen Universitas Padjadjaran Bandung tahun 2014 dan Sarjana di Universitas Sumatera Utara tahun 2007. Penulis aktif di asosiasi profesi dosen yaitu Ikatan Dosen Republik Indonesia (IDRI), Forum Dosen Indonesia dan aktif diberbagai komunitas, Lembaga Pelayanan Mahasiswa, Komunitas Anak Naburju, Couchsurfing, Kita Menulis.



Poltak Pardamean Simarmata, MBA, lahir di kota Pematangsiantar Sumatera Utara. Merupakan dosen tetap di Prodi Manajemen di Sekolah Tinggi Akuntansi dan Manajemen Indonesia Pematangsiantar. Lulus dari Institut Teknologi Bandung (ITB) Jurusan Master Bisnis Administration dan Sarjana Teknik Sipil. Penulis aktif mengajar dibidang Manajemen, Bisnis dan Kewirausahaan. Penulis juga aktif berwirausaha.

Hasan Albana

SDIT Ahmad Yani Kota Malang

hhasanaalbana@gmail.com

Abstrak: Hasil penelitian kelompok kecil adalah: perolehan total rata-rata keseluruhan kriteria dengan hasil (85,37%) sangat valid. Uji coba kelompok besar total rata-rata keseluruhan kriteria dengan hasil (88,3%) sangat valid. Hasil uji efektifitas dari 75 responden diperoleh hasil yakni (1) nilai terendah 71,4 kredit B, (2) nilai tertinggi 100 kredit A, (3) rata-rata nilai 91,32 dengan kredit A. Uji efisiensi dilakukan dalam 1 pertemuan online dengan mendapatkan hasil yakni: (1) pada pertemuan normal bila dilaksanakan evaluasi tatap muka maka diberikan waktu 120 menit, (2) pada pertemuan online diperoleh waktu tercepat adalah 00.04.04 empat menit empat detik dan terlama adalah 00.25.14 dua puluh lima menit empat belas detik. Perolehan efisiensi waktu adalah 120 menit berbanding dengan tercepat dan terlama hemat waktu 115.56 detik dan dengan terlama adalah 94.46 detik, sehingga dapat disimpulkan bahwa terjadi efisiensi waktu yang didapatkan dalam mengerjakan quis dengan pertemuan *offline* maupun *online*. Hasil uji daya tarik produk diperoleh hasil yaitu dari 10 instrumen pertanyaan yang diberikan diperoleh skor 88% dengan kriteria sangat menarik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan aplikasi quizizz untuk penilaian akhir semester PJOK di SDIT Ahmad Yani Malang terbukti efektif, efisien, dan memiliki daya tarik. Dapat diimplementasikan pada musim pandemic covid19 dengan menyesuaikan karakteristik peserta didik.

Kata kunci: pengembangan, aplikasi quizizz, penilaian

Sebuah perubahan besar terjadi ketika memasuki era industri 4.0. Seluruh aspek kehidupan menerima dampaknya tidak terkecuali di bidang pendidikan. Memasuki tahun 2020 perubahan itu dipaksakan oleh keadaan dengan adanya wabah virus. Covid 19 adalah penyakit menular yang disebabkan oleh Virus jenis SARAS-COV-2 (Widodo,dkk.2020.4) Adanya wabah virus covid 19 ini di tahun 2020 memaksa seluruh tatanan kehidupan di dunia untuk beradaptasi dengan baik. Pilihannya saat ini adalah bersahabat dengan terknologi atau tertinggal, karena teknologi satu-satunya media yang bisa menghubungkan manusia saat ini untuk berinteraksi secara langsung.

Dibutuhkan sebuah kemampuan beradaptasi dalam sebuah perubahan besar tersebut, elemen penting dalam proses belajar mengajar di dunia pendidikan ikut berubah, yakni kehidupan pembelajaran yang ‘*new normal*’, keadaan dimana hal baru dapat diterima sebagai hal yang normal sehingga perlu disambut pula perubahan tersebut oleh ujung tombak pendidikan yakni guru di sekolah-sekolah.

Hal tersebut menjadi tantangan besar bagi guru yang terlibat langsung di sekolah untuk membuat sebuah inovasi-inovasi yang belum pernah terpikirkan dan dilakukan sebelumnya. Pembelajaran *blended learning* yang hadir sekitar tahun 2000 menjadi alternatif paling tepat mengatasi permasalahan yang hadir saat ini. Akan tetapi, dengan kondisi *social distancing* yang diberlakukan pemerintah Indonesia, maka porsi pembelajaran tatap muka menjadi 0% dan dominasi menjadi pembelajaran *online*.

Pembelajaran *online* sendiri masih belum terlalu bersahabat dengan Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Olahraga Kesehatan (PJOK). Karena ia telah mapan dengan ciri khas tatap muka dan praktik langsung di lapangan, kemapanan tersebut dipaksa oleh situasi saat ini untuk bergeser menjadi *doing from home*, semua akan dilakukan di rumah dan ‘diramaikan’ di dunia maya melalui *online*. Faktanya hal tersebut telah sedang terjadi saat ini. Prinsip pembelajaran yang mengadopsi *blended learning* menjadi keniscayaan yang harus terjadi, karena tujuan utama pembelajaran *blended learning* adalah memberikan kesempatan bagi berbagai karakteristik pembelajar agar terjadi belajar mandiri, berkelanjutan, dan berkembang sepanjang hayat (Dwiyogo, 2016, 46). Adanya pembelajaran *online* mengharuskan peserta didik untuk memiliki karakteristik mandiri dan berkembang.

Pada sisi lain, sebuah permasalahan muncul ketika dihadapkan pada kebosanan serta kurang menariknya tugas yang diberikan oleh guru serta bersifat monoton. Pembelajaran dikontrol sedemikian rupa oleh guru dari rumah, dan dikerjakan peserta didik juga dari rumah serta di *upload* melalui beberapa sosial media. Penilaian dari proses pembelajaran tersebut juga diambil dari keaktifan peserta didik mengirimkan tugas. Beberapa bulan mengerjakan tugas dimulai tanggal Maret – Mei 2020 dengan variasi tugas menjadikan peserta didik rindu akan kehidupan persekolahan. Kebosanan mulai muncul serta antusiasme mulai menurun di beberapa bulan berikutnya. Terlebih ketika harus memasuki tahap evaluasi akhir pembelajaran seperti PAT (penilaian akhir tahun) tahun pelajaran 2019-2020. Diperlukan strategi khusus yang menarik dari guru, untuk membangkitkan semangat mengerjakan tugas lagi oleh guru. Penilaian akhir pembelajaran yang dengan cara mengirimkan *softfile* soal melalui aplikasi Whatsup juga akan menjadikan peserta didik bosan, sehingga perlu mengembangkan aplikasi evaluasi lain yang lebih menarik.

UU Sisdiknas Tahun 2003 no.20 pasal 39 ayat 2 menjelaskan bahwa salah satu tugas guru adalah melakukan penilaian terhadap hasil pembelajaran. Kemampuan melakukan evaluasi merupakan kemampuan dasar yang harus dikuasai seorang guru dalam kondisi apapun, termasuk kondisi pandemic Covid 19 saat ini. (Asrul, dkk.2014.1)

Adanya aplikasi Quizizz tentu menjadi hal baru dan menyenangkan bagi peserta didik. Sebuah aplikasi pembelajaran yang dikemas dengan sedemikian rupa seperti *games* sehingga peserta didik merasa sedang main game dan secara tidak langsung proses evaluasi terjadi di dalam aktifitas tersebut, karena konten yang diberikan di dalamnya adalah materi-materi pembelajaran yang dipelajari sebelumnya. Adanya menu-menu tambahan dari Quizizz menjadikan lebih menarik dan menantang. Guru dapat mengembangkan aplikasi tersebut sesuai dengan karakteristik peserta didik yang ada di sekolah.

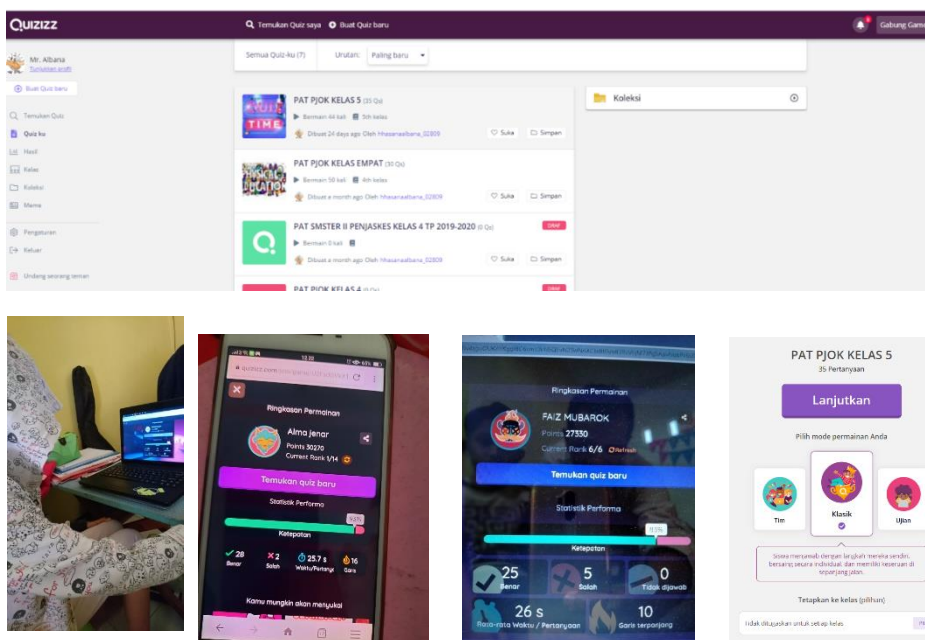
Hasil analisis kebutuhan di awal dari 15 peserta didik kelas 4 & 5 SDIT Ahmad Yani Malang menunjukkan bahwa 26.7% pembelajaran *online* selama *School From Home* dianggap Sangat efektif, 46,7% efektif, 13,3% cukup Efektif, 13,3% tidak efektif, kemudian 35.7% menganggap sangat perlu adanya evaluasi PAT di musim Covid 19, 35.7% perlu adanya evaluasi penilaian akhir semester, 7,1% cukup perlu, 0% tidak perlu, PAT menggunakan kertas manual diambil di sekolah 80% tidak setuju, 13,3% setuju, 6,7% cukup setuju, PAT dilakukan *online* 40% sangat setuju, 60% setuju, dan peserta didik tertarik PAT via *online* 13,3% sangat tertarik, 60% tertarik, 20% cukup tertarik, 4,7% tidak tertarik. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut maka perlu dikembangkannya aplikasi Quizizz untuk penilaian akhir semester di SDIT Ahmad Yani Malang.

Aplikasi Quizizz dapat dimanfaatkan oleh semua mata pelajaran, tidak terkecuali PJOK khususnya di sekolah dasar. Kelebihan yang dimiliki oleh aplikasi ini adalah guru dan peserta didik dapat terhubung dalam satu aplikasi yang dikendalikan guru. Aplikasi ini juga dapat dikembangkan sedemikian rupa sesuai dengan keinginan guru maupun peserta. Waktu pengerjaannya dapat *disetting* menyesuaikan kondisi peserta didik, setiap peserta didik menjawab pertanyaan benar maka akan muncul beberapa poin yang didapatkan dalam satu soal dan langsung mendapat rangking, jika selesai mengerjakan quiz maka di akhir ada *review question* dan rekapan nilai serta waktu pengerjaan, terdapat fitur bantuan yang sangat menarik, selain itu juga Quizizz dapat dibuka di *handphone* sehingga dapat dikerjakan dimanapun berada. Akan tetapi, ada kelemahan yang dimiliki oleh aplikasi online ini yakni rekapan hasil nilai Quizizz bila ingin menganalisis soal per peserta didik maka dikerjakan secara manual. Kelemahan lainnya adalah bila soal dikerjakan di PC maka peserta didik bisa membuka *tab* baru untuk *googling* mencari jawaban, sehingga diperlukan kesepakatan yang kuat antara guru dan peserta didik untuk mengerjakan secara jujur.

Aspek karakter juga ditekankan pada pengerjaan quizizz. Meskipun segala kemungkinan dapat terjadi, dari hasil penelitian Mei, dkk.2018 bahwa aspek sikap atau *attitude* peserta didik cenderung terkontrol untuk mengerjakan tugas dengan

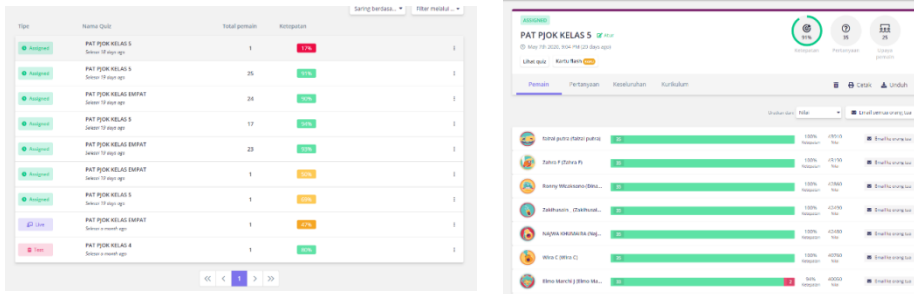
jujur dikarenakan keterbatasan waktu yang diberikan setiap soalnya sehingga memaksa peserta didik untuk jujur.

Alur dalam mengoperasikan aplikasi ini adalah terlebih dahulu guru maupun peserta didik wajib mendaftar dengan mengunjungi *quizizz.com* secara gratis. Setelah terdaftar maka guru mengembangkan soal-soal terlebih dahulu sesuai materi yang ingin diujikan. Setelah soal dibuat maka guru *mensetting* waktu pengerjaan, baik itu untuk PR maupun dikerjakan secara *live* atau langsung bersamaan. Bila *disetting* sebagai *live* maka soal dikerjakan pada waktu ditentukan secara bersama-sama, apabila dipilih PR maka guru menentukan rentang waktu pengerjaan dan membagikan *link* soal tersebut untuk dibagikan via Whatsup di grup yang dibuat. Guru juga *mensetting* fitur tambahan yang ingin diberikan.



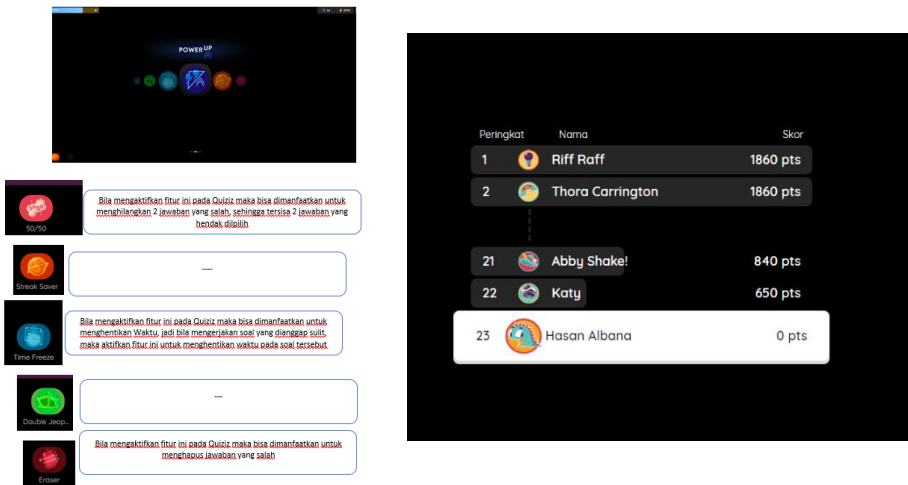
Gambar 2. Proses pengerjaan Quizizz dan tampilan di HP maupun PC

Setelah *deadline* pengerjaan quizizz selesai, maka guru melihat hasil rekapan akhir untuk memastikan apakah semua telah mengerjakan atau masih ada yang belum berpartisipasi, dan nilai yang didapatkan masing-masing peserta didik telah tercatat dengan lengkap sehingga sangat memudahkan guru.



Gambar 3. Tampilan hasil rekapan pengerjaan Quizizz

Info tambahan terkait evaluasi PJOK via Quizizz
 Perihal fitur Power Up dalam Game bila mendapatkan poin **point tersebut maka bisa** diaktifkan dengan cara Mengklik ikon tersebut dan **AKTIFKAN**



Gambar 5. Tampilan rangking ketika quiz sedang berlangsung

Gambar 4 Info Fitur game yang bisa dimanfaatkan

Metode penelitian dan pengembangan menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* model konseptual. Model tersebut bersifat deskriptif, yaitu menggariskan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan sebuah produk (Setyosari, 2013). Langkah-langkah yang digunakan adalah mengikuti model pengembangan multimedia milik Lee & Owen yang disesuaikan dengan keterbatasan peneliti yakni: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi

Teknik analisis data menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif berupa hasil presentase: 1) analisis data kualitatif dilakukan dengan pengumpulan data melalui observasi dan dokumentasi yang menghasilkan data analisis kebutuhan sebagai dasar melakukan pengembangan, serta beberapa masukan para ahli digunakan untuk memperbaiki produk. 2) analisis data kuantitatif dilakukan dengan

memprosentasekan hasil dari uji kelompok kecil, kelompok besar, dan evaluasi ahli dalam proses uji coba produk pengembangan.

Pengolahan data menggunakan rumus sebagai berikut:

$$V = \frac{TSEV \times 100\%}{S-max}$$

V= validitas

TSEV = total skor empiric validator

S-max = skor maksimal yang diharapkan

Hasil

Berikut ini adalah penyajian data secara keseluruhan dari analisis kebutuhan, uji validasi ahli, uji coba kelompok.

Tabel 1 Data keseluruhan

No	Komponen	Hasil Temuan
1	Analisis Kebutuhan	
a.	Analisis kebutuhan peserta didik kelas 4 & 5 di SDIT Ahmad Yani Malang	<ul style="list-style-type: none"> • 26.7% pembelajaran online selama School From Home Sangat efektif, 46,7% efektif, 13,3% cukup Efektif, 13,3% tidak efektif • 35.7% sangat perlu adanya evaluasi PAT, 35.7% perlu adanya evaluasi penilaian akhir semester, 7,1% cukup perlu, 0% tidak perlu • PAT perlu diadakan 7% sangat setuju, 73,3% setuju, 13,3% cukup setuju, 7% tidak setuju • PAT menggunakan kertas manual diambil di sekolah 80% tidak setuju, 13,3% setuju, 6,7% cukup setuju • PAT dilakukan Online 40% sangat setuju, 60% setuju • Ananda tertari PAT via online? 13,3% sangat tertarik, 60% tertarik, 20% cukup tertarik, 4,7% tidak tertarik • PAT disajikan online bentuk game, 40% sangat setuju, 60 % setuju • Pernah mengetahui Aplikasi Quiziz? 13.3% sangat mengetahui, 60% mengetahui, 13,3% cukup mengetahui, 13,3% tidak mengetahui • Apakah setuju PAT berbasis game dng aplikasi Quizizz? 33,3% sangat setuju, 66,7% setuju
2.	Validasi Ahli	-Dari hasil validasi ahli materi yang terdiri dari 15 pertanyaan secara keseluruhan aspek didapatkan hasil
a.	Validasi materi PJOK yang	(91,11%) sangat valid, hasil ketepatan (100%) sangat valid, kemenarikan (81,67%) sangat valid, kesesuaian

	dilaksanakan bulan mei 2020 dengan jumlah 15 pertanyaan	(91,67%) sangat valid. -saran yang diberikan oleh ahli materi adalah khusus materi berenang dibuat lebih menarik lagi
	b. Validasi ahli Evaluasi pembelajaran PJOK yang dilaksanakan bulan mei 2020 dengan 11 pertanyaan	-Dari hasil validasi ahli evaluasi pembelajaran PJOK terdiri dari 11 butir soal secara keseluruhan dengan hasil (90,90%) sangat valid, ketepatan penyajian (100%) sangat valid, kesesuaian (81,25%) sangat valid, keakuratan (91,66%) sangat valid. - Masukan serta saran adalah cakupan materi perlu diperdalam lagi
	c. Validasi ahli media pembelajaran dilaksanakan bulan mei 2020 dengan 16 pertanyaan	-Dari Hasil validasi ahli media terdiri dari 16 pertanyaan secara keseluruhan dengan hasil (92,19%) sangat valid. - Berdasarkan masukan serta saran dari ahli media teknologi pembelajaran memperoleh hasil adalah (1) font dalam pertanyaan diperbesar, (2) gambar-gambar bermakna sesuai dengan pertanyaan perlu ditambah
3	Uji Coba	Dari hasil uji kelompok kecil yang dilaksanakan bulan mei 2020 dengan perolehan kriteria kemenarikan sebesar (85,25%) untuk kriteria kemudahan (88,75%) untuk kriteria kejelasan (86,25%), dan kriteria efektif (85%), total rata rata keseluruhan kriteria dengan hasil (85,37%) sangat valid sehingga dapat dilanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu uji coba kelompok besar
	a. Uji Coba kelompok kecil dilaksanakan mei 2020 Dengan 20 peserta didik kelas 4&5	
	b. Uji Coba Kelompok besar dilaksanakan mei 2020 Dengan 75 peserta didik kelas 4&5	Data hasil uji coba kelompok besar yang dilaksanakan pada bulan mei 2020 dengan perolehan kriteria kemenarikan sebesar (88%), untuk kriteria kemudahan (87%), kriteria kejelasan (88,6), kriteria efektif (89,5%). Total rata-rata keseluruhan kriteria dengan hasil (88,3%) sangat valid, sehingga diperoleh produk pengembangan evaluasi akhir semester PJOK berbasis aplikasi quizzizz siap digunakan

Analisis Data Uji Efektifitas, Efisiensi, dan Daya Tarik Kemenarikan Produk
Tabel 2

No	Komponen	Hasil Temuan
1.	Efektifitas	Berdasarkan hasil yang diperoleh setelah melaksanakan uji

	efektifitas, Hasil analisis uji efektifitas yang diberikan kepada 75 peserta didik diperoleh hasil (1) nilai terendah 71,4 kredit B, (2) nilai tertinggi 100 kredit A, (3) rata-rata nilai 91,32 dengan kredit A.
2. Efisiensi	-Uji efisiensi dilakukan dalam 1 pertemuan online dengan mendapatkan hasil yakni: (1) pada pertemuan normal bila dilaksanakan evaluasi tatap muka maka diberikan waktu 120 menit, (2) pada pertemuan online diperoleh waktu tercepat adalah 00.04.04 empat menit empat detik dan telama adalah 00.25.14 dua puluh lima menit empat belas detik. -Perolehan efisiensi waktu adalah 120 menit berbanding dengan tercepat dan terlama adalah hemat waktu 115.56 detik dan dengan terlama adalah 94.46 detik, sehingga dapat disimpulkan bahwa terjadi efisiensi waktu yang didapatkan dalam mempelajari materi dan mengerjakan quis dalam pertemuan offline dengan online
3. Daya Tarik	Hasil uji daya tarik produk pengembangan diperoleh hasil yaitu dari 10 instrumen pertanyaan yang diberikan diperoleh skor 88% dengan kriteria sangat menarik

Kondisi Pandemic global seperti saat ini tidak memungkinkan peserta didik dengan guru untuk senantiasa bertatap muka secara langsung, terlebih bila jumlah peserta didik yang terlalu banyak maka tidak akan mendapatkan ijin dari pemerintah. Anjuran untuk menjauhi kerumunan maupun *social distancing* masih menjadi pilihan utama untuk dilakukan. Akan tetapi, proses pembelajaran maupun evaluasi harus terus berlanjut. Covid19 boleh saja membatasi ruang gerak seseorang tetapi tidak bisa membatasi ruang *online*, sehingga solusi meramaikan dunia maya berupa internet via media sosial maupun yang lainnya menjadi tepat.

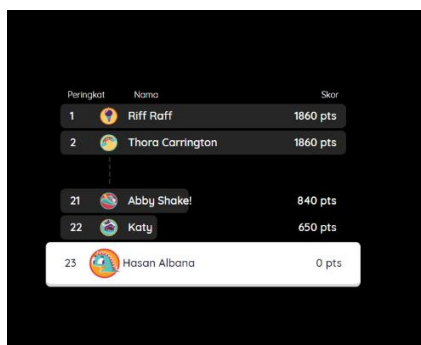
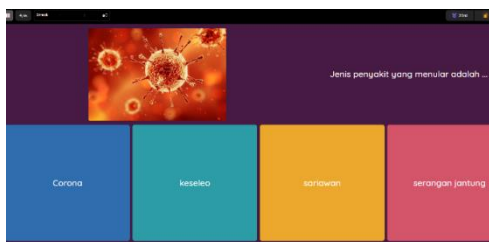
Kondisi persekolahan yang memasuki akhir tahun pelajaran membuat para guru harus menyajikan evaluasi tahap akhir untuk pembelajaran. Meskipun keputusan pemerintah melalui Kementerian Pendidikan untuk meniadakan Ujian Nasional serta meniadakan penilaian akhir tahun, bagi beberapa sekolah maupun para guru tentu disikapi berbeda. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan pada SDIT Ahmad Yani Malang diperoleh hasil bahwa penilaian akhir tahun untuk mengukur ketercapaian materi yang telah dilakukan terdahulu sangat perlu dilakukan. Hal ini ditunjukkan dengan 84% responden menginginkan hal tersebut. Sehingga penilaian akhir tahun tetap dilakukan. 100% responden setuju

untuk diadakan penilaian akhir *via online* dengan aplikasi Quizizz yang dikembangkan.

Sebelum penilaian dilakukan guru terlebih dahulu memberikan simulasi-simulasi, sehingga saat hari pelaksanaan semua telah lancar untuk mengakses link yang diberikan. Dari hasil pengamatan saat simulasi tersebut semua peserta didik merasa tertantang dan sangat antusias mengerjakan, bahkan ada yang sampai ketagihan untuk mengerjakan soal-soal lainnya. Fenomena tersebut sangat wajar terjadi, karena proses evaluasi melalui *online* dan bernuansakan *nge-game* baru pertama kali dilakukan yang sangat berbeda dengan evaluasi sebelumnya. Suasana penilaian seperti ini menjadi pelipur lara bagi para peserta didik serta guru, karena mereka semua yang sangat merindukan suasana persekolahan terobati dengan adanya penilaian berbasis game ini.

Nugroho, dkk. (2019) dalam penelitiannya juga mendapati bahwa pemanfaatan Quizizz menghasilkan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan kreatif sehingga dapat menunjang prestasi peserta didik. Selain itu juga Setiawan, A. Dkk. (2019) mendapatkan hasil penelitian bahwa hasil belajar peserta didik menjadi meningkat serta respon positif peserta didik terhadap aplikasi quizizz.

Aplikasi Quizizz ini dikembangkan dengan menambahkan gambar-gambar yang relevan dengan pertanyaan serta mengaktifkan fitur-fitur pilihan yang sangat menantang sehingga memiliki daya tarik tersendiri, terbukti 88% responden menganggap sangat menarik. Mei, dkk tahun 2018 yang mengembangkan aplikasi Quizizz juga mendapati hasil penelitian bahwa semua peserta didik sangat aktif untuk menjawab pertanyaan yang dikembangkan oleh guru, dan konsentrasi pada topik yang dibicarakan (Mei, dkk.2018).



Gambar 6 Tampilan Soal Quizizz

Ketakutan akan konsentrasi peserta didik yang tidak fokus tidaklah terbukti, karena justru dengan adanya fitur serta waktu yang diberikan maka peserta didik menjadi lebih fokus mengerjakan. Sehingga dalam pelaksanaannya yang diberikan waktu 120 menit dengan pilihan ganda sejumlah 35 pertanyaan, terdapat

peserta didik yang mampu mengerjakan hanya dalam waktu 4 menit 4 detik dan peserta didik terlama adalah mengerjakan dalam waktu 25 menit 14 detik. Sehingga terbukti dengan adanya aplikasi ini sangat efektif serta efisien pengerjaannya. Dalam segi perolehan skor yang diperoleh maksimal bahkan ada yang mendapatkan nilai 100 dan paling rendah adalah 71,4 dengan rata-rata 91,2.

Pada uji coba kelompok kecil diperoleh hasil berupa kemenarikan adalah 85,25%, kriteria kemudahan 88,75%, kejelasan 86,25%, dan keefektifan 85% total rata-rata keseluruhan kriteria adalah 85,37% dengan kategori sangat valid. Untuk uji coba kelompok besar kriteria kemenarikan adalah 88%, kemudahan 87%, kejelasan 88,6%, dan keefektifan 89,5% dengan total rata-rata keseluruhan kriteria adalah 88,3 sangat valid dan dapat disimpulkan bahwa produk aplikasi Quizizz yang dikembangkan dapat dipergunakan dan layak.

Simpulan

Produk berupa aplikasi Quizizz yang dikembangkan dengan soal-soal serta penambahan gambar dan beberapa *setting* menyerupai games telah diuji ahli dan uji kelompok besar, sehingga menunjukkan hasil yang layak untuk dipergunakan pada proses penilaian akhir semester khususnya mata pelajaran PJOK pada masa pandemic global covid 19 ini secara *online*, serta dapat menjadi referensi bagi para guru untuk memanfaatkan aplikasi ini dan mengembangkan sedemikian rupa menyesuaikan dengan kondisi peserta didik setempat.

Saran

Saran dari peneliti berkaitan dengan penelitian sejenis adalah: 1) gambar-gambar diberikan lebih menarik lagi, 2) produk akan lebih efektif lagi bila kerjasama antara guru, peserta didik, orang tua terjalin baik sehingga pemanfaatannya lebih intensif, 3) proses penginformasian tentang fitur games disosialisasikan ke wali peserta didik jauh hari sebelum penilaian supaya lebih efektif dan efisien.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih Dr. Wasis D.Dwiyogo, M.Pd selaku motivator yang visioner serta berkenan untuk terus mengajak maju. Terima kasih juga kepada kepala SDIT Ahmad Yani Bunda Nurdiah Rachmawati, M.Pd yang telah mendukung dan memberikan ijin untuk melakukan penelitian serta kepada para peserta didik SDIT Ahmad Yani yang membantu peneliti untuk selesainya penelitian ini.

Daftar Rujukan

- Asrul, dkk. 2014. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung. Citapustaka Media
- Dwiyogo, W.D. 2016. *Pembelajaran Berbasis Blended Learning*. Malang. Wineka Media
- Mei Y.S, Ju,S.Y, Adam,Z. 2018. Implementing Quizizz as Game Based Learning in the Arabic Classroom. *European Journal of Social Sciences*. 12 (10): 208-212
- Nugroho, D.Y. Situmorang,K. Tahulending,P.S., Maxmillaa, M. Rumerung, C.L.2019. Pemanfaatan Teknologi dalam Pendidikan: Penggunaan Fitur Gamifikasi Daring di YPK Penabur Bandarlampung.*Prosiding PKM-CSR*. (2): 1-9
- Setiawan, A. Wigati, S. Sulistyaningsih, D. 2019. Implementasi Media Game Edukasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Kelas X IPA 7 SMA Negeri 15 Semarang TP 2019-2020. *Prosiding Unimus FMIPA*.167-173
- Setyosari, P. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Widodo, S. Dkk.2020. *Buku Saku Cegah Covid-19*. Surabaya. Universitas Airlangga



Hasan Albana lahir di Malang 23 Mei 1986. Mengabdikan sebagai guru PJOK di SDIT Ahmad Yani Malang 2009. Menyelesaikan studi S1 di Ikip Budi Utomo Malang, S2 Universitas Muhammadiyah Malang dan S2 Universitas Negeri Malang. Hobi membaca dan menulis, olahraga lari. Alamat Jl.Warinoi gg.buntu no.8 Bunul Malang (085645466162) {hhasanaalbana@gmail.com}

Elsye Rumondang Damanik
Altobeli Lobodally
damanik18@gmail.com
altobeli.lobodally@kalbis.ac.id
Kalbis Institute

Abstrak. Pandemi COVID19 yang dimulai pada medio 2019 di Wuhan dan mengglobal di awal 2020 mewujud dalam bentuk disrupsi di berbagai sektor kehidupan. Pandemi yang meluluhlantakkan dunia telah membuat masyarakat global menerapkan aturan baru dalam berinteraksi. Membuat jarak hubungan antar manusia menjadi *new normal* yang diterapkan di semua sektor. Eksistensi manusia tidak lagi ditimbang melalui pertemuan tatap muka tapi melalui interaksi tak terbatas di jagat maya. Sebagai sektor yang terimbas, pendidikan terdisrupsi dan dipaksa bertransformasi. Satu bentuk disrupsi yang kemudian mengubah lembaga pendidikan tidak lagi menjadi satu-satunya tempat mentransfer ilmu. Awalnya, inovasi proses pembelajaran melalui *blended learning* menjadi pilihan bagi sekolah atau kampus untuk merespon perubahan lingkungan. Sayangnya, himbauan #DiRumahAja telah membuat jumlah pertemuan tatap muka kurang mencukupi untuk disebut sebagai *blended learning*. Untuk menyiasatinya, pendidik menyusun perencanaan tujuan belajar, rencana taktis, serta monitor dan evaluasi sesuai kondisi lingkungan pembelajar. Situasi ini kemudian menciptakan paradigma baru bahwa pandemi global telah membentuk paradigma baru dalam proses pembelajaran yaitu bahwa penciptaan, penyimpanan, dan pembagian pengetahuan dapat dilakukan oleh siapa saja; di mana saja, kapan saja, dengan cara yang tidak terbatas ruang dan waktu. Pembelajaran harus dilakukan dengan memahami karakteristik dan minat pembelajar agar pembentukan pengetahuan terjadi dengan sempurna.

Kata kunci: disrupsi pendidikan, inovasi pembelajaran, *blended learning*

Disrupsi dalam dunia pendidikan menjadi bahasan yang sebetulnya telah tersampaikan pada awal tahun 2000. Ketika itu disrupsi dirumuskan sebagai bentuk perubahan lingkungan akibat perkembangan teknologi dan informasi. Perubahan tersebut diprediksi akan berdampak pada terjadinya perubahan budaya organisasi dan cara organisasi melakukan pengambilan keputusan, perubahan pola manusia dalam berinteraksi dan berkomunikasi, serta perubahan perilaku manusia dalam mengkonsumsi barang dan jasa. Dalam konteks pendidikan, perubahan itu mengharuskan lembaga pendidikan seperti sekolah dan kampus untuk mengubah paradigma. Lembaga pendidikan harus responsif dan menerima kenyataan bahwa proses belajar tidak lagi harus berlangsung di ruang kelas yang membatasi satu ruang dengan ruang lainnya. Kini, ruang kelas dimaknai sebagai konsep imajiner tempat berinteraksi manusia sebagai makhluk sosial yang kemudian disebut sebagai kelas sosial atau *social class*. Telah diprediksi bahwa kegiatan belajar akan terpusat

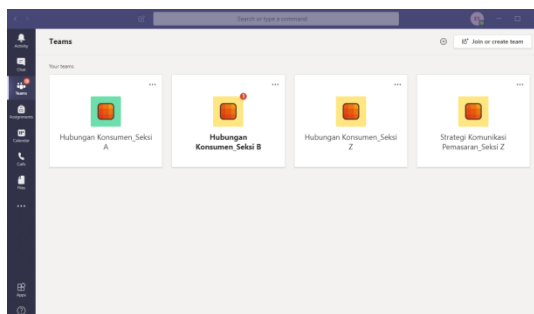
di rumah di mana orangtua berperan dalam proses belajar mengajar anaknya dibantu perangkat berteknologi komputer dan internet. Disrupsi dalam dunia pendidikan kemudian disimpulkan sebagai terciptanya aspirasi untuk mengoptimalkan potensi dalam diri setiap manusia; meningkatkan kualitas keterampilan, kemampuan, dan perilaku manusia untuk menjadi kompetitif di kemudian hari, dan menghargai kemerdekaan bagi setiap manusia dalam memaknai segala sesuatu. Singkatnya, pendidikan di kemudian hari tidak semata fokus pada penerapan cara mengajar tapi lebih kepada pemenuhan kebutuhan pembelajar dengan segala keunikannya (Christensen, Horn, & Johnson, 2008). Fleksibilitas kemudian menjadi penting dalam proses belajar seperti tergambar dalam konsep *blended learning*. Satu konsep belajar yang menggabungkan pemanfaatan berbagai media dan *platform*, instruksi belajar, serta menggabungkan metode belajar tatap muka dengan metode *online* (Graham, 2004). Penelitian yang dilakukan dua dekade lalu kini mengemuka di ruang privat masyarakat global. Sejak pandemi COVID19, ruang kelas berpindah ke rumah dengan interaksi melalui perangkat teknologi komputer berbasis internet. Pada awalnya, bentuk interaksi bertukar ilmu di jagad maya terasa ‘kurang manusiawi’. Hal ini karena bentuk interaksi personal yang sebelumnya menjadi *platform* utama, kini diwadahi komputer atau *smartphone* yang menghadirkan absennya emosi dan bahasa tubuh yang mudah terlihat dalam pertemuan konvensional. Belum lagi kendala teknis seperti buruknya jaringan internet, minimnya kuota paket data internet, kerusakan atau *gadget* yang tidak kompatibel, serta mati listrik ketika perkuliahan berlangsung kerap menjadi tantangan tersendiri dalam menjalani perkuliahan *online*.

Platform yang Digunakan

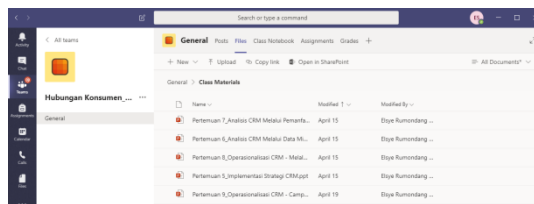
Mengampu mata kuliah Hubungan Konsumen, Strategi Komunikasi Pemasaran, Penulisan Humas, dan Pengantar Dasar Humas jadi terasa mudah melalui perkuliahan *online*. Berbagai *platform* menyediakan data berlimpah untuk mendukung terciptanya pengetahuan. Aplikasi *meeting online*, media sosial, dan email seperti *msteams*, *google scholar (gs)*, *google meet*, *zoom*, *whatsapp group (wag)*, *youtube*, dan *gmail* menjadi pilihan. Kegiatan dimulai dari pembagian materi minimal 1-2 hari sebelum perkuliahan supaya siswa berkesempatan memahami materi yang akan disampaikan. Notifikasi bahwa materi sudah diupload dan siap untuk dibaca/ dipelajari disampaikan melalui *wag* ketua kelas. Forum diskusi dilakukan dengan membahas isu terkini yang relevan dengan materi kuliah untuk merangsang partisipasi pembelajar. Tidak jarang materi kuliah dan tugas dibagikan bersamaan melalui *msteams*, *gs*, *wag*, dan email. Materi kuliah bisa berupa *slide powerpoint*, *lecturer’s notes* (pemaparan tertulis untuk menunjang ppt), bacaan artikel ilmiah (jurnal), atau link *youtube*. Tugas dapat berupa presentasi kelompok yang akan disampaikan pada saat perkuliahan berlangsung, menganalisa

permasalahan/ kasus komunikasi korporasi, atau tugas menghadiri *webinar* penulisan berita untuk kemudian siswa mengumpulkan karyanya sebagai *output* mengikuti *webinar*.

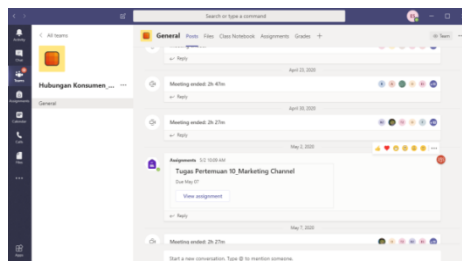
Setiap mata kuliah difasilitasi oleh *wag* ketua kelas (bila kelas paralel) dan *wag* kelas sebagai wadah komunikasi dan diskusi. Dari setiap pertemuan, terkadang saya yang menyampaikan undangan *meeting online* via *zoom*, *msteams*, atau *google meet*; atau bisa juga dengan memberi instruksi kepada ketua kelas untuk menyiapkan link *meeting online* dan mengirim undangan untuk bergabung. Berikut ini adalah potongan *print screen* dari laman *msteam*, *gs*, *wag*, dan *email* yang saya gunakan selama perkuliahan *online* untuk mata kuliah berbeda.



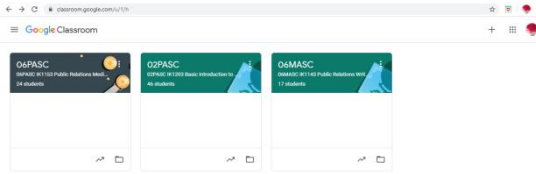
Gambar 1. Pembagian kelas di *msteams*



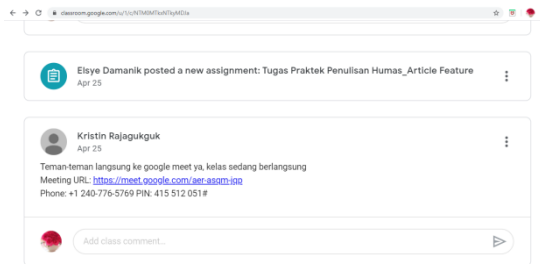
Gambar 2. Materi kuliah yang diupload di *msteams*



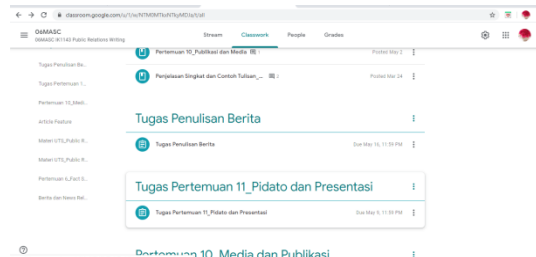
Gambar 3. Perkuliahan berlangsung selama 2 jam, 27 menit



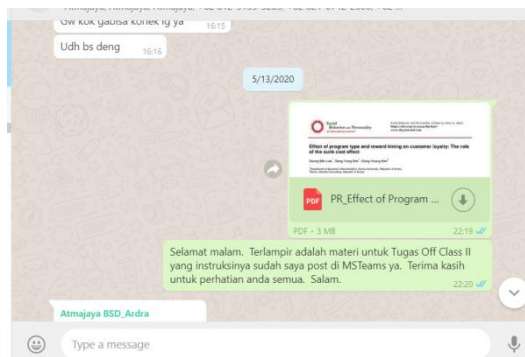
Gambar 4. Pembagian kelas di GC



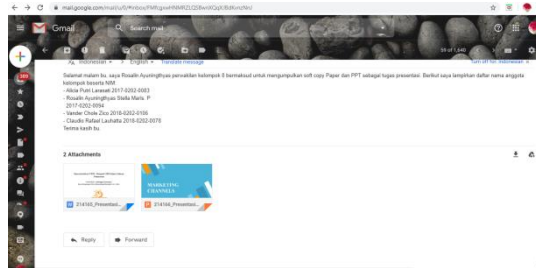
Gambar 5. Link *google meet* dari ketua kelas



Gambar 6. *Upload* materi kuliah di GC



Gambar 7. Mengirim bacaan pendukung materi kuliah di *wag*

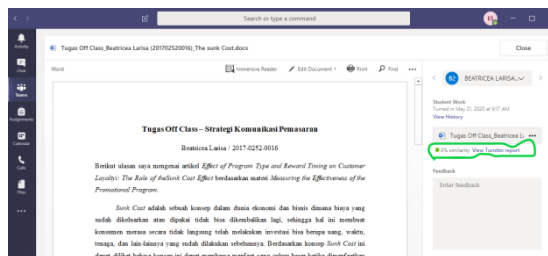


Gambar 8. Siswa mengirim materi presentasi via *gmail*

Evaluasi Kinerja Mahasiswa

Penugasan bersifat kolaboratif interaktif menjadi fokus utama, dengan tidak mengesampingkan tugas individual. Adapun evaluasi dapat menggunakan platform belajar *online* seperti *msteams* dan *google scholar*. Platform tersebut dilengkapi fasilitas *turnitin* untuk mengetahui persentase kemiripan atau banyaknya data yang diambil dari sumber lain sebagai sumber tulisannya. Platform ini juga sudah menyediakan kolom komentar dan nilai dari dosen agar siswa dapat mengevaluasi kerjanya.

Bentuk kemerdekaan belajar yang dibutuhkan oleh pembelajar dewasa tertuang dalam variasi bentuk evaluasi yang saya berikan. Variasi itu diantaranya seperti penugasan yang membutuhkan pemikiran kritis seperti menganalisa bacaan, membuat komposisi tulisan menganalisa permasalahan konkrit kehidupan keseharian yang dibahas dengan teori/ konsep terkait, serta pembelajaran mandiri yang tertuang dalam bentuk *off class* (Deep, Zhu, Cocquyt, Greef, Ho, & Vanwing, 2019). Dalam pembelajaran mandiri, saya memberi kesempatan kepada pembelajar untuk membaca *ebook* atau dari sumber mana saja yang menyajikan topik yang menjadi materi kuliah dalam pertemuan yang sedang berlangsung. Kemudian, pemahaman itu akan digunakan untuk mengulas artikel terkait (seperti Gambar 9). Contoh dalam gambar berikut adalah tugas menganalisa artikel ilmiah dengan topik yang relevan dengan perkuliahan lengkap dengan hasil *turnitin* yang sudah dapat dibaca ketika tugas dikumpulkan.



Gambar 9. Tugas menganalisa artikel ilmiah dengan mengaktifkan *turnitin*

Sekali lagi, pemilihan bahan bacaan dan penyajian tugas secara *online* sebaiknya mengikuti kemampuan, karakteristik, serta minat pembelajar. Hal itu dilakukan untuk melibatkan pembelajar dalam proses aktif penciptaan dan pembagian pengetahuan (*creating and sharing the knowledge*).

Tanggapan Dosen

Bagi saya, perkuliahan *online* saat ini benar-benar mewujudkan bentuk disrupsi pendidikan yang pernah diprediksi di awal tahun 2000. Dalam disrupsi pendidikan, pengoptimalan perangkat teknologi informasi berbasis internet menjadi salah satu kunci keberhasilan terlaksananya perkuliahan *online*. Untuk menunjang informasi yang diperoleh melalui perangkat teknologi, dosen dituntut kreatif meramu informasi supaya menjadi ilmu yang bermanfaat bagi siswa. Layaknya pendidikan konvensional yang mengharuskan terjadinya pertemuan fisik di ruang kelas, perkuliahan *online* pun memiliki dampak positif dan negatif, serta berbagai tantangan dalam menjalani perkuliahan *online*.

Beberapa dampak positif pendidikan *online* adalah pertama, menjadi momentum terbaik bagi pendidik untuk terbuka pada hal baru. Saat ini, pendidik yang masih mayoritas *digital immigrant* harus belajar banyak mengenai optimalisasi teknologi informasi dan komunikasi. Kedua, memberikan kesempatan kepada pendidik untuk berpikir dan bertindak demokratis serta tidak memaksakan kehendaknya sendiri. Ketiga, memberi kesempatan kepada pendidik untuk kreatif mengoptimalkan berbagai sumber informasi selain buku teks. Keempat, menghemat waktu perjalanan yang biasa digunakan pada kondisi perkuliahan konvensional dan mengalokasikannya untuk pengembangan ilmu. Adapun dampak negatifnya adalah adanya kekhawatiran akan terkikisnya nilai kemanusiaan karena minimnya interaksi personal.

Adapun beragam tantangan yang muncul ketika mengampu mata kuliah praktikum pada Jurusan *Broadcasting* atau Penyiaran juga perlu mendapat perhatian. Mata kuliah Produksi Siaran Televisi menjadi tantangan tersendiri karena pelaksanaannya tidak hanya harus memikirkan ide kreatif program televisi tapi juga mewujudkan program tersebut. Tantangan yang dihadapi selama menjalani perkuliahan *online* dimulai dari penyiapan program (praproduksi), pembuatan program (syuting program), sampai proses *editing* atau penyuntingan gambar.

Sekilas, proses praproduksi tentu saja dapat dilakukan melalui *zoom* atau *google meet*. Namun, ide kreatif yang harusnya dibahas secara detil dan biasanya dilakukan hingga tiga pertemuan di ruang kelas *offline*, terasa kurang mampu terfasilitasi apabila dilakukan melalui media *online*. Penyampaian ide kreatif via *online* rentan menimbulkan kekeliruan pemahaman ide.

Tahapan berikut (syuting program) juga menjadi problema tersendiri dalam perkuliahan *online*. Proses syuting yang menuntut interaksi pembelajar dan dosen

untuk meningkatkan kemampuan dalam menggunakan kamera, *lighting*, menyusun *property* dan *background* syuting; sekali lagi tidak mampu terfasilitasi oleh *zoom*, *google*, *meet*, atau aplikasi *online* lain.

Tahap terakhir yang tidak kalah penting adalah *post-production*. Dalam tahapan ini, dosen dan pembelajar harus berkolaborasi dari sisi audio dan visual untuk memadukan hasil syuting. Proses itu juga menjadi dilemma tersendiri ketika dilaksanakan dalam pembelajaran *online*.

Untuk menjawab tantang tersebut, pendidik harus berstrategi dalam menyiapkan materi ajar. Pendidik harus menyiapkan materi ajar yang sesuai dengan medium yang dipilihnya. Selain itu, pendidik perlu memahami dengan baik apakah materi yang diajarkan hanya memerlukan pemaparan atau harus dilengkapi dengan *mini quiz* untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didiknya.

Untuk mata kuliah teori, materi ajar dapat disiapkan semenarik mungkin melalui penyajian *power point*, kemampuan presentasi dosen, dan materi pendukung seperti video. Sementara materi ajar untuk perkuliahan praktikum dapat dilengkapi dengan video tutorial yang disiapkan oleh dosen.

Tanggapan Pembelajar

Siswa merespon perkuliahan *online* dengan beragam sikap. Sebagian besar merespon positif dan menyukai perkuliahan *online*. Namun, ada juga yang merespon biasa-biasa saja. Mereka yang merespon hangat beranggapan bahwa kuliah *online* memungkinkan dirinya lebih fokus mendengarkan pemaparan dosen. Mereka beranggapan bahwa ruang kelas menyajikan banyak sekali distraksi yang membuat mereka kurang konsentrasi pada materi kuliah yang disampaikan dosen. Distraksi biasanya berasal dari rekan kuliah; atau dapat juga berasal dari diri sendiri ketika mereka merasa kelelahan dalam perjalanan ke kampus atau setelah seharian berada di kampus. Sebagian besar juga mengaku menjalani setiap sesi perkuliahan *online* dengan senang hati karena dapat mendengarkan perkuliahan sambil tetap merasa nyaman dan membuat mereka lebih mudah memahami materi. Hal itu terbukti dengan tingginya respon mahasiswa yang mengajukan pertanyaan atau menyampaikan opini ketika kuliah berlangsung, yang kondisinya tidak didapatkan dalam perkuliahan tatap muka. Mereka yang merespon biasa saja beranggapan bahwa perkuliahan sebaiknya tetap dilakukan tatap muka. Menurutnya, tatap muka atau bentuk interaksi personal sebagai bentuk bersosialisasi dengan rekan mahasiswa atau dosen adalah juga bagian penting dari proses pembelajaran.

Daftar Rujukan

Christensen, C. M., Horn, M. B., & Johnson, C. W. (2008). *DISRUPTING CLASS - How Disruptive Innovation Will Change the Way the World Learns*. New York : McGraw-Hill.

- Diep, A. N., Zhu, C., Cocquyt, C., Greef, M. D., Ho, M. H., & Vanwing, T. (2019). Adult Learners' Needs in Online and Blended Learning. *Australian Journal of Adult Learning*, 226-227.
- Graham, C. R. (2004). Blended Learning Systems: Definition, Current Trends, and Future Directions. In C. Bonk, & C. Graham, *Handbook of Blended Learning: Global Perspectives, Local Designs* (pp. -). San Francisco: Pfeiffer Publishing.

Ucapan terima kasih kepada Universitas Katolik Atma Jaya Jakarta dan Kalbis Institute untuk data perkuliahan *online* yang dapat digunakan dalam materi ini.



Elsye Rumondang Damanik menyelesaikan studi magister di Pasca Sarjana Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Indonesia, dan sedang berusaha menyusun disertasi untuk pendidikan di Program Doktor Fakultas Ilmu Administrasi Universitas Indonesia. Mengampu mata kuliah dalam area komunikasi, pemasaran, dan hubungan masyarakat. Menjadi praktisi pada 1994-2005 sebelum memasuki dunia akademisi pada 2009. Bekal pengalaman sebagai praktisi kerap dijadikan contoh praktis untuk mendukung teori dan konsep yang disampaikan di ruang kuliah.



Altobeli Lobodally menyelesaikan studi magister di Pasca Sarjana Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana dengan konsentrasi Media Bisnis. Mengampu mata kuliah dalam area *broadcasting* dan *advertising* seperti Produksi Siaran Televisi dan Produksi Iklan Audio Visual. Sebelum menjadi pengajar dan Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Kalbis Institute (2020-sekarang), bekerja sebagai reporter dan presenter di sejumlah stasiun televisi swasta.

M. Ihsan & Arif Widyatama
STIE Panca Bhakti Palu
moh_ihsan@stiepbpalu.ac.id
arifwidyatama@stiepbpalu.ac.id

Abstrak. Tujuan dari penulisan ini ialah untuk menjelaskan Pandemi Covid-19 (Virus corona) yang melanda Dunia pada segala sektor hingga Pendidikan yang harus ikut meliburkan Mahasiswa(i) yang mendadak disebabkan sebuah insruksi dari Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Nomor : 302/E.E2/KR/2020, Perihal Masa Belajar Penyelenggaraan Program Pendidikan, Tertanggal 31 Maret 2020. Dalam hal ini keputusan untuk tidak melaksanakan perkuliahan atau aktifitas dikampus hingga batas waktu yang tidak tentu dan ini berlaku serempak diindonesia. Sistem pendidikan online pun tidak mudah. Di samping disiplin pribadi untuk belajar secara mandiri, ada fasilitas dan sumber daya yang mesti disediakan. Namun dengan adanya Pandemi Covid-19, Kampus dan Dosen dalam melakukan melakukan perkuliahan (proses belajar mengajar) tak berdaya dengan adanya pandemi ini dikarenakan tidak adanya Mitigasi tanggap bencana terhadap Pendidikan atau skema pembelajaran Work From Home (WFH), yang telah di bakukan dalam aturan perguruan tinggi atau Standard Operating Prosedures (SOP) pendidikan di Indonesia yang dijadikan aplikasi resmi sebagai media fasilitas pembelajaran daring bagi pendidikan .

Kata Kunci: pandemi covid-19, work from home, media, pembelajaran daring

Dengan adanya Pandemi Covid-19, Dosen dimana tempat kami melakukan perkuliahan (proses belajar mengajar) tak berdaya dengan adanya pandemi ini dikarenakan tidak adanya Mitigasi tanggap bencana terhadap pendidikan atau skema pembelajaran *Work From Home* (WFH), yang telah dibakukan dalam aturan perguruan tinggi atau *Standard Operating Prosedures* (SOP) pendidikan di Indonesia. Hal ini lah yang menjadikan Dosen atau pendidik harus mencari cara sendiri untuk terus melakukan proses perkuliahan.

Bukan hal yang baru bagi perguruan tinggi kami dalam menghadapi masalah proses perkuliahan yang terhenti hingga berbulan-bulan. Dikarenakan sebelumnya pernah terjadi bencana alam Sunami dan likuifaksi pada tanggal 28 September 2018 di Kota Palu, Sigi dan Donggala. Provinsi Sulawesi tengah. Yang mengakibatkan perkuliahan atau proses belajar mengajar terhenti dikarenakan aktifnya gempa susulan. Untuk mendukung perkuliahan terdapat hambatan yang

dihadapi diantaranya adalah mahasiswa(i) tidak memiliki perangkat atau jaringan Internet, dan mahasiswa tidak dapat meminjam dan mengakses buku di Perpustakaan kampus (gambar 1)



Melihat dari kejadian yang tak dapat di prediksi semoga kedepan ada aturan baku atau aplikasi resmi pembelajaran Work Form Home (WFH) yang menjadi SOP bagi seluruh Perguruan Tinggi di Indonesia untuk dijadikan aplikasi resmi sebagai media fasilitas pembelajaran daring bagi pendidikan .

Pandemi Covid-19

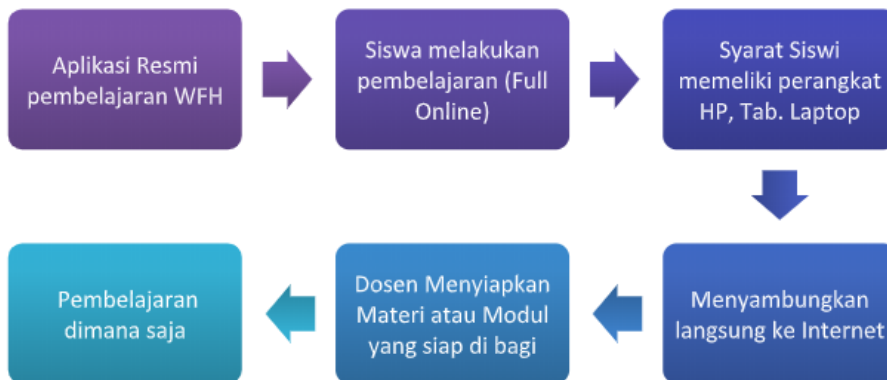
Dampak dari Virus Corona atau disebut Covid-19 yang tersebar luas di seluruh dunia, sehingga mengakibatkan dampak yakni seperti semua aktivitas baik itu bekerja, beribadah, pendidikan dan berbagai macam kegiatan lain harus dilakukan dari rumah, akibat dari pandemi virus Corona ini upaya yang dilakukan oleh pemerintah untuk memutus mata rantai penyebaran virus yakni dengan cara memberlakukan sistem pshycal distancing, lockdown dan PSBB.

Pendidikan di Indonesia juga ikut terkena dampak pandemi virus Corona ini, dikarenakan pembatasan interaksi yang dilakukan oleh pemerintah sehingga PERMENDIKBUD Nomor : 302/E.E2/KR/2020, dalam hal ini mengeluarkan keputusan untuk tidak melaksanakan perkuliahan atau aktifitas dikampus hingga batas waktu yang tidak tentu, serta melakukan sistem pembelajaran dari rumah dengan menggunakan jaringan internet (daring).

Skema Pembelajaran Work Form Home (WFH)

Pada awal pandemic Covid-19 Kebijakan Work From Home tersebut ialah memang bertujuan untuk mencegah meluasnya penyebaran Covid-19 di lingkungan

Instansi Pemerintahan, Pendidik, Pelajar dan juga Masyarakat luas pada umumnya. Berikut merupakan skema proses pembelajaran:



Gambar 1
Skema Pembelajaran

Adanya surat edaran oleh Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Panca Bhakti Palu (STIE) Sulawesi Tengah dengan Nomor : 054/STIE-PB/SEd/IV/2020. Tentang kebijakan STIE Panca Bhakti terkait Pelaksanaan Kuliah Daring dalam Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19 menginstruksikan tentang media Aplikasi pembelajaran kuliah daring yang resmi digunakan. Dalam keputusan itu ialah untuk menggunakan aplikasi Zoom Cloud Meetings yang digunakan dalam melakukan proses pengajaran pada Mahasiswa(i) STIE Panca Bhakti Palu. Sulawesi Tengah dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 2 Aplikasi atau media pembelajaran daring



Gambar 3. Materi pada Zoom Cloud Meetings

Namun bukan hal yang baru bagi perguruan tinggi kami dalam menghadapi masalah proses perkuliahan yang terhenti hingga berbulan-bulan. Dikarenakan sebelumnya pernah terjadi bencana alam Sunami dan likuifaksi pada tanggal 28 September 2018 di Kota Palu, Provinsi Sulawesi tengah. Yang mengakibatkan perkuliahan atau proses belajar mengajar terhenti dikarenakan aktifnya gempa susulan. Melihat dari kejadian yang tak dapat di prediksi semoga kedepan ada aturan baku atau aplikasi resmi pembelajaran Work Form Home (WFH) yang menjadi SOP bagi seluruh Perguruan Tinggi di Indonesia.

Simpulan

Dari pembahasan dapat kita simpulkan bahwa Pendidikan merupakan kunci membangun sumber daya Manusia. Pekerjaan rumah kita dalam meningkatkan kualitas pendidikan saat ini, Di tengah pembatasan sosial akibat wabah covid-19, kita harus tetap semangat mengejar dan mengajar ilmu pengetahuan. Hampir tidak ada yang menyangka, wajah pendidikan akan berubah drastis akibat pandemi covid-19.

Pandemi covid-19 ini menyingkapkan sejumlah persoalan yang harus segera diatasi karena menyangkut keberlangsungan dan kualitas pendidikan para Murid. Di sisi lain, pemerintah dalam hala ini KEMENDIKBUD juga perlu memperhatikan dan menyediakan fasilitas aplikasi Resmi pembelajaran Work Form Home (WFH).

Daftar Rujukan

MI/Seno, "Pendidikan Indonesia ditengah Pandemi Covid-19 dan Dunia Pendidikan " Media Indonesia, Mei, 08,2020

Sudirman, "Pandemik Covid-19 dan Dunia Pendidikan di Indonesia," Suara Aktual, Apr. 26, 2020.

Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Nomor : 302/E.E2/KR/2020, Perihal Masa Belajar Penyelenggaraan Program Pendidikan, Tertanggal 31 Maret 2020.

Nomor : 054/STIE-PB/SEd/IV/2020. Tentang kebijakan STIE Panca Bhakti terkait Pelaksanaan Kuliah Daring dalam Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19, memberikan bantuan subsidi kuota internet untuk kuliah on-line/daring bagi Mahasiswa(i) Aktif STIE Panca Bhakti Palu pada semester Genap Tahun Akademik 2019-2020.



M. Ihsan, SE MM. Lulus S1 di Program Studi Manajemen Perbendaharaan STIE Indonesia, Makassar Indonesia Tahun 2008. Lulus S2 di Program studi Manajemen konsentrasi Pemasaran Universitas Tadulako (UNTAD) Palu. Sulawesi Tengah, Indonesia. Saat ini adalah Dosen tetap Program Studi Manajemen STIE Panca Bhakti Palu. Mengampu mata kuliah Manajemen Pemasaran dan Kewirausahaan. Aktif menulis artikel pada jurnal nasional bereputasi. Bidang konsentrasi keilmuannya adalah Pemasaran dan Pemasaran Internasional. Pernah mengikuti pelatihan yang diselenggarakan oleh FORDEBI Teori Ekonomi Syariah dan Teori Akuntansi Syariah.



Arif Widyatama, SE., MSA. Lulus S1 di Program Studi Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Tadulako, Palu Indonesia Tahun 2013. Lulus S2 di Program studi akuntansi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Brawijaya, Malang Indonesia. Saat ini sedang menempuh pendidikan S-3 bidang akuntansi di Universitas Airlangga, Surabaya Indonesia. Penulis merupakan dosen tetap Program Studi Akuntansi STIE Panca Bhakti Palu. Mengampu mata kuliah akuntansi keuangan dan keperilakuan. Aktif menulis artikel pada jurnal nasional dan internasional bereputasi. Pernah mengikuti pelatihan yang diselenggarakan oleh NAMA Foundation mengenai *roadmap of outstanding Academician* di Malaysia pada tahun 2018. Penulis juga telah memperoleh hibah dari DIKTI untuk dosen selama dua tahun berturut-turut yaitu pada tahun 2017 dan 2018.

**INOVASI PEMBERIAN TUGAS PERKULIAHAN
OLAHRAGA SECARA ONLINE DITENGAH WFH
PENDEMI COVID-19 DI PRODI PENDIDIKAN JASMANI
UNIVERSITAS JENDERAL SOEDIRMAN PURWOKERTO**

Dewi Anggraeni

Universitas Jenderal Soedirman

dewiangraeni@unsoed.ac.id

Abstrak. Tulisan ini merupakan suatu inovasi dari sebuah pembelajaran daring dalam lingkup Pembelajaran Pendidikan Jasmani #DiRumahAja. Hal ini berfokus pada ide-ide inovatif yang saat ini saya jalankan dalam pembelajaran jarak jauh pendidikan jasmani. Gagasan ini sudah melewati fase setengah matang dan saya merasa nyaman untuk membagikannya, tetapi saya tahu bahwa masih banyak yang harus dipelajari. Saya akan bercerita dan berbagi pengalaman mengenai perkuliahan secara online khususnya yang telah saya terapkan di prodi pendidikan jasmani, universitas jenderal soedirman, tempat dimana saya bekerja dan mengabdikan diri demi mencerdaskan kehidupan bangsa melalui para mahasiswa sebagai *agen of change*.

Kata kunci: *inovasi pembelajaran, pendidikan jasmani, google classroom*

Dengan adanya wabah covid-19 ini pasti berdampak banyak pada berbagai segi maupun aspek kehidupan, salah satunya pada aspek pendidikan dan pengajaran, baik di tingkat sekolah maupun di perguruan tinggi. Inilah yang saya alami sebagai dosen di sebuah perguruan tinggi negeri di purwokerto, jawa tengah. Terlepas dari daruratnya penyebaran wabah ini baik dikota maupun didesa, terutama bagi mahasiswa yang hampir semuanya berdampak, baik mahasiswa tingkat awal, tengah, maupun mahasiswa tingkat akhir yang sedang menyusun skripsi. Saya pikir mungkin kita semua merasakan hal yang sama di masa krisis ini ada perasaan mendasar yang menggelegak dalam diri kita saat ini. Bisa jadi suatu kekhawatiran atau mungkin kecemasan. Mungkin anda telah bosan dengan keadaan yang terjadi sekarang. Saya tidak tahu, masing-masing orang diizinkan merasakan emosi-emosi itu: Kita semua adalah makhluk sosial dan ketika pemerintah memberlakukan peraturan pembatasan sosial berskala besar saya rasa ini adalah fase kehidupan yang baru dan kita perlu belajar beradaptasi dan mencari cara supaya hubungan antara sesama keluarga, kerabat, rekan kerja, peserta didik bisa tetap terus bersilaturahmi. Yang paling penting saat ini adalah kita harus tetap berpikiran positif bahwa jangan hanya karena ini tidak normal kita tidak dapat menemukan cara untuk memperoleh ilmu dan mengembangkan kreatifitas dalam segala hal pembelajaran.

Secara pribadi, saya melakukan pekerjaan saya sebagai bentuk tanggung jawab dan memberikan ilmu yang saya miliki kepada mahasiswa sebagai wujud pelayanan saya sebagai dosen sekaligus Pegawai Negeri Sipil. Saya berusaha menuliskan semua ide-ide serta berbagi pengalaman pengajaran yang saya lakukan ini ditengah pandemi covid-19 bagi mahasiswa saya.

Sebelum memasuki pengalaman saya mengajar, saya akan bercerita mengenai Pelatihan Dasar CPNS. Saya adalah Calon Pegawai Negeri Sipil pada Unit kerja Program Studi Pendidikan Jasmani Universitas Jenderal Soedirman untuk Formasi tahun 2018. Pada 3 Maret 2020 saya mengikuti Pelatihan Dasar Calon Pegawai Negeri yang diselenggarakan oleh Universitas Jenderal Soedirman bekerjasama dengan Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Daerah (BPSDMD) Jawa Tengah, Latsar ini dilaksanakan di Pusdiklat Baturraden, kami semua CPNS di asramakan selama kurang lebih sebulan berada di pusdiklat mengikuti segala kegiatan mulai dari Nilai-nilai Dasar ASN (Akuntabilitas, Nasionalisme, Etika Publik, Komitmen Mutu, Anti Korupsi), Peran dan Kedudukan ASN. Namun akibat adanya wabah covid-19 ini, pada hari jum'at tepatnya tanggal 13 Maret 2020, kami peserta pelatihan dasar dipulangkan dari pusdiklat karena takutnya akan terkena dampak wabah ini. Pihak rektorat mendapat surat edaran dari pemerintah pusat dan pemerintah daerah mengenai kegiatan yang melibatkan orang banyak atau dalam kerumunan massa dengan jumlah yang sangat banyak. Peserta pelatihan dasar ini berjumlah 127 orang yang terbagi pada dua gelombang pelaksanaan latsar. Gelombang pertama tidak ada kendala terkait pelaksanaan dasar pada bulan februari lalu sebelum penyebaran virus corona ini semakin parah. Sedangkan pada gelombang dua yang saya ikuti berdampak sehingga kami dipulangkan. Gelombang dua berdampak ketika mereka melakukan kegiatan aktualisasi dan habituasi di unit kerja karena kegiatan perkuliahan dan pengajaran dikampus telah diliburkan sehingga untuk aktualisasinya mengalami kendala karna tidak ada dosen maupun mahasiswa. Kami merasakan dampak nyata karna CPNS Universitas Jenderal Soedirman yang mengikuti pelatihan dasar. Setelah gelombang dua dipulangkan kerumah yang dimana kami baru mengikuti latsar ini baru 14 hari, dan masih bersisa 14 hari lagi yang akan dilaksanakan secara online terkait materi-materi yang disampaikan. Nah yang menjadi kendala saat ini adalah kuota dalam melaksanakan latsar secara online, dimana kelas untuk materinya menggunakan *google meeting*, hal ini tentu saja membutuhkan kuota internet yang sangat banyak, mengingat materi latsar masih sekitar dua minggu lagi. Akhirnya saya harus memasang wifi dirumah demi pelaksanaan latsar secara online ini.

Saya mulai mengikuti materi pelatihan secara online melalui *google meeting* sampai dua minggu berlalu, setelah itu ke tahap berikutnya bimbingan rancangan aktualisasi dengan coach dan mentor juga dilakukan secara online, hingga seminar

rancangan aktualisasi pun dilaksanakan secara online melalui *google meeting*. Setelah seminar RA kami mulai mengalami kesulitan dalam aktualisasi dan habituasi, sama seperti gelombang latsar pertama karna kampus sudah diliburkan, sehingga kampus sepi dosen dan mahasiswa tidak ada. Akhirnya kegiatan aktualisasi dan habituasi pun kami kerjakan secara online mulai dari konsultasi dengan mentor, ketua prodi, hingga kegiatan sosialisasi kepada para dosen melalui *google meeting*, dan untuk evaluasinya menggunakan *google form*.

Sungguh luar biasa dampak dari covid-19 ini mempengaruhi banyak hal pada segi kehidupan. Hingga pada tahap seminar laporan aktualisasi pun masih dengan cara yang sama yaitu secara *online google meeting*, dan alhamdulillah semuanya lancar. Tiba saatnya penutupan pelatihan dasar juga dilaksanakan secara online oleh Rektor Universitas Jenderal Soedirman dan jajarannya serta Kepala BPSDMD Jawa Tengah.



Demikian sedikit cerita mengenai Pelatihan Dasar Calon Pegawai Negeri Sipil yang saya ikuti juga berdampak akibat mewabahnya Covid1-19 ini. Baiklah selanjutnya saya akan bercerita dan berbagi pengalaman saya mengenai inovasi yang saya lakukan khususnya pada perkuliahan olahraga secara online akibat pandemi covid-19 di prodi Pendidikan Jasmani di Universitas Jenderal Soedirman. Saya sudah mulai mengajar sejak SPMT Juli 2019 oleh Dekan Fakultas Ilmu-Ilmu Kesehatan. Saat ini saya sudah mengajar selama dua semester di prodi penjas unsoed.



Perkuliahan semester ini tepatnya sudah sebulan berjalan sejak awal perkuliahan februari 2020, sementara mewabahnya virus ini mulai berdampak dan memprihatikan yaitu pada maret 2020 sehingga kegiatan perkuliahan dikampus diliburkan dan diganti dengan perkuliahan secara online dari rumah masing-masing #DirumahAja. Ditengah perkuliahan dalam jaringan ini mulai menemukan kebosanan karena tidak adanya interaksi langsung antara dosen dan mahasiswa sehingga apa yang diberikan dosen belum tentu dapat dipahami oleh mahasiswa, apalagi jika terkendala dengan sinyal maupun kuota internet yang terbatas dalam mengikuti perkuliahan. Karna tidak gampang perkuliahan online ini terutama bagi mahasiswa yang sudah pulang kampung, yang dimana di desanya sulit menjangkau jaringan internet, sehingga perkuliahan tidak dapat berjalan dengan baik, contoh keterlambatan presensi, tidak mengikuti perkuliahan karna tidak ada kuota, bahkan dalam mengupload tugas apabila tidak ada sinyal di desa mereka, hal ini juga saya alami pada mata kuliah yang saya ampu.

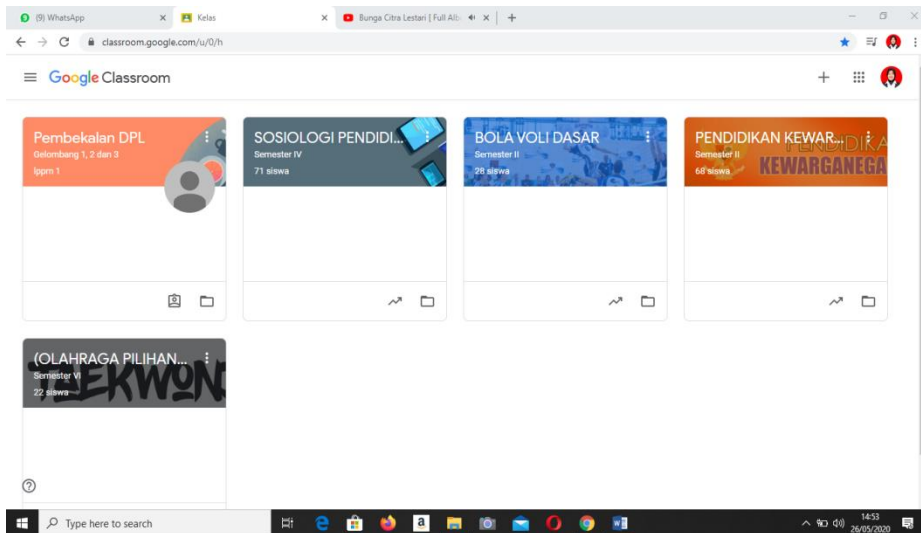
Semenjak adanya surat edaran dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, dan juga surat edaran dari Pemerintah Jawa Tengah, dan diteruskan oleh surat edaran Bupati Banyumas bahwa menghentikan sementara proses belajar mengajar di seluruh sekolah di Jawa Tengah dan Banyumas, maka kami sekarang harus menjaga diri dalam karantina sukarela selama 14 hari dan kami para tenaga pengajar berusaha mengajar dari rumah. Pada minggu pertama saya mulai menyusun materi perkuliahan olahraga pada program studi Pendidikan Jasmani Unsoed #DiRumahAja.

Untuk memulai perkuliahan secara daring, saya telah mengerjakan beberapa sumber materi belajar yang berbeda untuk realitas pembelajaran jarak jauh ini. Fokus pada filosofi saya untuk saat ini adalah Pekerjaan model baru yang merupakan Pekerjaan dalam Inovasi Pemberian Tugas Perkuliahan Olahraga #DirumahAja, sebagai berikut:

1. Tugas yang saya berikan ini harus membantu mahasiswa menemukan hal baru yang normal tetap aktif di rumah dan mengabaikan bahwa dunia mereka telah berubah.
2. Perkuliahan ini harus meminimalkan beban pada orang tua ketika mereka tetap bekerja untuk membangun kembali rutinitas keluarga.
3. Perkuliahan ini memiliki keterbatasan karena saya juga memiliki keterbatasan. Saya tidak dapat memenuhi kebutuhan semua mahasiswa saya, tetapi akan menjadi lebih baik jika saya dapat memenuhi lebih banyak kebutuhan mereka dalam proses pembelajaran ini hingga saya bisa menjadi lebih nyaman menciptakan sumber belajar jarak jauh.
4. Karena kita tidak tahu berapa lama situasi baru ini akan benar-benar bertahan, maka laju perkuliahan ini harus terprogram secara perlahan dan stabil.

Kuliah secara daring juga membawa beragam kendala baru dalam perkuliahan.”Pertama, terkait masalah ketidakstabilan koneksi internet baik dari mahasiswa maupun dosen yang terkadang membuat penyampaian materi dari dosen dan tanggapan dari mahasiswa yang terlambat. Kedua, masih ada beberapa dosen yang mengalami kendala teknis saat menggunakan *software* tertentu sehingga perlu adanya latihan rutin mengingat semua dosen tidak bisa langsung beradaptasi dengan teknologi seperti ini.

Saya melaksanakan perkuliahan menggunakan *google classroom* dengan alasan untuk menghemat kuota internet mahasiswa. Banyak mahasiswa yang mengeluh perkuliahan pertemuan sebelumnya yang menggunakan *google meeting*, hal ini karena perkuliahan menggunakan *google meeting* banyak menghabiskan kuota internet, untuk satu mata kuliah aja bisa habis 1 GB lebih, jika dalam seminggu ada berapa mata kuliah, dan jika dikalikan dalam sebulan sudah menghabiskan berapa banyak kuota internet. Inilah yang dikeluhkan oleh mahasiswa, mengingat mereka yang rata-rata anak kosan dan bahkan ada dari keluarga kurang mampu yang mendapat beasiswa bidik misi. Dan inilah yang menjadi pertimbangan saya kuliah menggunakan *google classroom*, sehingga dapat menghemat kuota internet mahasiswa. Hal tersebut juga dilakukan oleh dosen yang lain, sehingga banyak perkuliahan menggunakan *google classroom*. Mengingat dampak covid-19 ini juga dirasakan oleh orang tua mahasiswa. Pada semester ini saya mengampu 4 mata kuliah, 2 mata kuliah teori yaitu mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan dan mata kuliah Sosiologi Pendidikan, sedangkan untuk 2 mata kuliah praktek, yaitu mata kuliah Bola Voli Dasar dan mata kuliah Taekwondo.



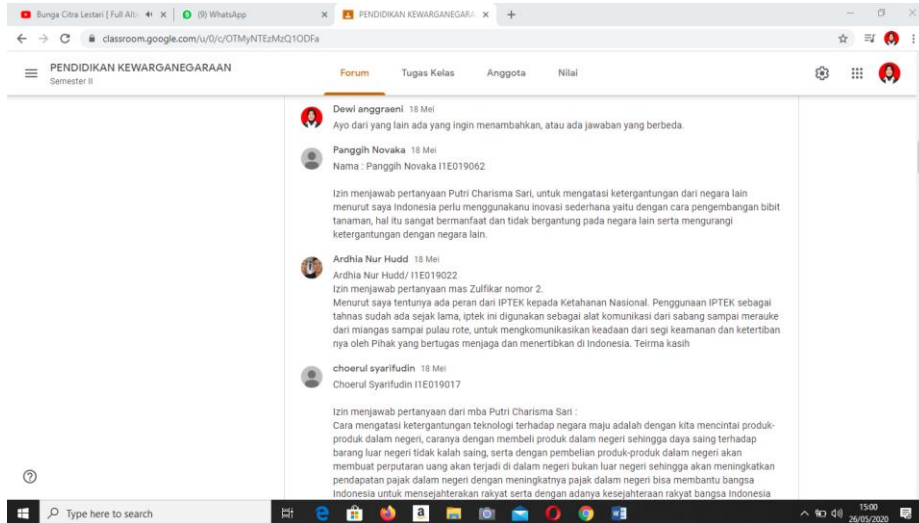
Perkuliahan dengan *google classroom* tidak mengurangi kualitas perkuliahan secara online. Mahasiswa tetap aktif dan diberi umpan balik mengenai materi perkuliahan yang disampaikan, ada forum diskusi terkait materi perkuliahan yang mungkin kurang dipahami, sehingga ada diskusi tanya jawab antara mahasiswa. Diskusi yang saya terapkan tidak hanya dari satu arah dosen saja yang menjawab pertanyaan atau menjelaskan, tetapi saya membuat diskusi ini ada mahasiswa yang bertanya, menjawab, dan menambahkan.

Tentu saja bagi mahasiswa yang aktif tersebut akan ada nilai tambah tersendiri untuk mendongkrak nilai mahasiswa, sehingga meskipun perkuliahan dilakukan secara online tetapi seperti dikelas, tetap ada interaksi dan diskusi di kolom komentar, salah satu contohnya akan saya tampilkan seperti ini pada perkuliahan pendidikan kewarganegaraan, ada beberapa mahasiswa yang menjawab pertanyaan dari temannya, sehingga diskusi ini tidak hanya dari satu arah dosen saja, bisa saling bertukar pikiran dan pemahaman terhadap materi yang telah dibaca untuk memperkaya pengayaan mahasiswa dalam menyerap materi yang disampaikan oleh dosen.

Perkembangan teknologi memungkinkan perkuliahan seperti dalam kelas tapi dapat diakses di rumah. Komunikasi dua arah pada program kuliah daring antara dosen dan mahasiswa akan semakin baik karena semakin banyaknya pilihan media komunikasi yang tersedia. Media komunikasi yang banyak memungkinkan dosen memberikan perkuliahan secara langsung melalui *video conference* atau rekaman. Dan juga, pada proses selanjutnya, mahasiswa dapat memutar kembali video atau rekaman tersebut berulang kali sebagai materi pembelajaran bila mana ada materi yang susah untuk dipahami.

Mahasiswa yang mengikuti program kuliah daring dapat lebih menghemat

waktu dan tenaga. Sehingga waktu dan tenaga yang tersisa dapat digunakan untuk hal-hal lainnya diluar jam perkuliahan. Misalkan saja, dapat digunakan untuk bekerja atau memulai bisnis. Hal tersebut dapat dilakukan karena pada dasarnya masa-masa kuliah bukan hanya soal belajar materi perkuliahan saja. Masa-masa kuliah juga dapat digunakan untuk menggali potensi atau keterampilan dalam berbagai bidang selain dalam bidang akademik.




Begitu juga untuk mata kuliah lainnya yang saya ampu, saya mendidik mahasiswa untuk dapat berkontribusi dalam menuangkan pendapat mereka serta mengajak mereka untuk dapat berinteraksi aktif meskipun secara online, sehingga capaian pembelajaran dari materi pada setiap pertemuan perkuliahan dapat tercapai dan dapat dimengerti oleh mahasiswa.

Sedangkan untuk penugasan perkuliahan, saya melakukan inovasi agar mahasiswa tidak merasa bosan jika tugasnya hanya di upload saja. Dengan adanya pemberian tugas berupa penyertaan pendapat mahasiswa terkait permasalahan apa yang terjadi saat ini juga dapat melatih mahasiswa berpikir kritis terhadap apa yang seharusnya mereka lakukan, dan solusi apa yang sebaiknya mereka berikan dalam menyikapi permasalahan tersebut. Saya membuat tugas yang harus dikerjakan oleh mahasiswa dalam kurung waktu 3 jam, sehingga tidak ada alasan mahasiswa untuk mengulur-ulur mengerjakan tugas, dan tugas yang saya berikan berupa pendapat dari mahasiswa itu sendiri terkait apa yang harus mereka lakukan, tentu saja tugas ini terkait materi perkuliahan dan capaian pembelajaran masing-masing mata kuliah. Bagi mahasiswa yang tidak memposting tugas dari batas waktu yang telah ditentukan pasti ada konsekuensinya, yaitu pengurangan dalam kriteria penilaian tugas terstruktur. Salah satunya contoh yang saya terapkan adalah pada mata kuliah Sosiologi Pendidikan dan mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan.

121 B/s 15.19 100%

SOSIOLOGI PENDIDIKAN Semester IV
classroom.google.com

 Dewi anggraeni
May 14 (Edited May 18)


TUGAS INDIVIDU :

- Pilih satu saja contoh kepribadian dalam diri saudara yang akan saudara kembangkan dan terapkan nantinya ketika saudara menjadi sebagai seorang guru?
- Apa alasannya saudara memilih kepribadian itu?
- Jika kepribadian itu tidak dikembangkan apa yang akan terjadi?
- Bagaimana saudara melatih kepribadian tersebut untuk diterapkan ditengah pengaruh lingkungan saudara yang mungkin tidak mendukung?

NB:
Silahkan jawab dikolom komentar ini.
Batas waktu posting jawaban paling lambat sampai pukul 14.00 wib.

0 B/s 15.20 100%

PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN Semester II
classroom.google.com

 Dewi anggraeni
May 4 (Edited May 4)

TUGAS MEREVIEW VIDEO

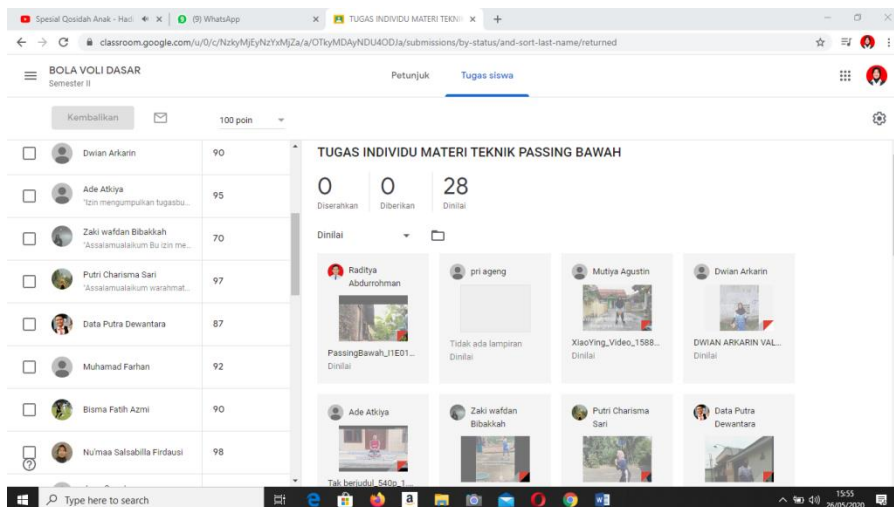
Silahkan tonton video dibawah ini dan buatlah review :

Bagaimana cara pandang saudara sebagai seorang mahasiswa menyikapi permasalahan yang ditampilkan pada video tersebut kaitannya dengan trigatra dan pancagatra dalam implementasi wawasan nusantara?

Petunjuk tugas:

- Ketik jawaban saudara dikolom komentar dibawah ini.
- Hanya diperbolehkan satu komentar tiap mahasiswa (minimal dua paragraf).
- Tidak perlu menulis nama dan nim, langsung dengan jawaban saja.
- Jawaban tidak boleh copy paste, harus dengan kalimat sendiri.

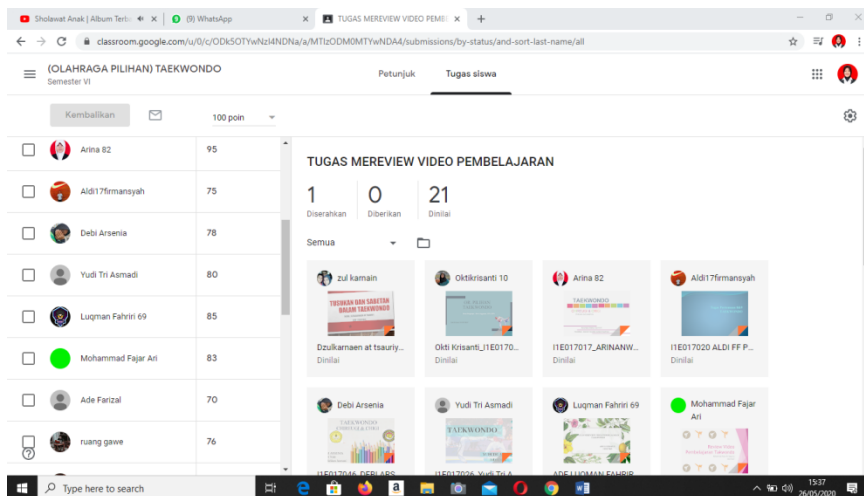
Masih ada 2 mata kuliah lagi yang juga saya terapkan inovasi pemberian tugas kepada mahasiswa. Saya memberikan porsi yang seimbang kepada mahasiswa terkait tugas yang saya berikan. Sedangkan inovasi dalam pemberian tugas lainnya berupa mereview video pembelajaran, membuat *power point* terkait materi perkuliahan, pembuatan video pembelajaran terutama pada mata kuliah praktek, seperti Bola Voli Dasar dan Taekwondo. Untuk mata kuliah bola voli dasar, saya memberi tugas kepada mahasiswa untuk membuat video, contoh materi teknik *passing* bawah, *passing* atas dan *smash*.



Sedangkan untuk mata kuliah taekwondo saya juga memberikan tugas ke mahasiswa berupa pembuatan video mengenai materi perkuliahan yaitu teknik tendangan, dan inovasinya saya juga memberikan tugas berupa pembuatan *power point*. Hal ini karena jika tidak ada pemberian tugas, maka mahasiswa akan menggampangkan perkuliahan yang kita ampu, dan tentunya capaian pembelajaran pada mata kuliah yang kita ampu tidak akan tercapai oleh mahasiswa apabila tidak ditambah dengan adanya penugasan sebagai pengulangan materi. Tugas yang diberikan ini adalah upaya agar mahasiswa mampu melakukan pengulangan teknik yang diberikan oleh dosen, sehingga materinya dapat dikuasai oleh mahasiswa, dan tentunya juga untuk penilaian semester.

Tugas ini tidak semata-mata untuk membebani mahasiswa dengan banyaknya tugas yang diberikan oleh dosen kepada mahasiswa, tetapi inovasi dalam pemberian tugas ini juga untuk menunjang pembelajaran ditengah pandemi covid-19 ini, terutama pada mata kuliah praktek tentu saja sangat mengalami kesulitan. Sedangkan apabila kuliah secara praktek langsung saja, mungkin ada beberapa mahasiswa yang tidak mengerti atau tidak mampu melakukan teknik yang baik dan benar seperti apa, bagaimana jika kuliah praktek ini dilakukan secara online, tetap saja akan banyak kekurangannya.

Saya sebagai dosen terus berupaya agar capaian pembelajaran pada mata kuliah praktek ini dapat dicapai oleh mahasiswa, tentunya dengan tambahan tugas yang saya berikan. Beberapa kesulitan dosen mata kuliah praktek dalam perkuliahan secara online ini tidak hanya saya yang mengalami, tapi ada banyak rekan saya yang juga mengalami kesulitan kuliah praktek online dalam jaringan ini. Semoga pandemi ini segera berakhir, sehingga kuliah praktek bisa kembali dilakukan dilapangan.



Akses Materi Perkuliahan Online Pendidikan Jasmani #DirumahAja

Saya menyusun bahan materi sumber pembelajaran khusus online Pendidikan jasmani #DirumahAja untuk dibagikan kepada mahasiswa melalui *google classroom*. Pada setiap materi pembelajaran saya menyertakan materi browsing dari internet, power point, jurnal, dan juga video pembelajaran dari youtube terkait materi pembelajaran yang saya berikan agar mahasiswa tidak bosan jika hanya membaca saja, tetapi juga ada videonya. Video dapat berupa penjelasan materi atau terkait fenomena atau studi kasus yang berkembang saat ini.

Sementara jika kita bicara kejenuhan dalam kuliah daring, itu salah satunya juga bergantung pada kepribadian masing-masing orang, namun terlepas dari itu semua, jika secara pribadi kondisi ini merupakan tantangan bagi saya untuk setiap hari mencari cara bagaimana supaya para mahasiswa bisa memahami materi perkuliahan saya, sehingga oleh karenanya saya tidak jenuh atau bosan. Hal yang harus dipahami dalam kuliah daring adalah bahwa mahasiswa belum terbiasa untuk belajar mandiri sehingga agak kaget saat kuliah daring yang memang membutuhkan belajar mandiri. Hal lain juga dalam kuliah daring membutuhkan dua penguasaan dari mahasiswa yaitu penguasaan materi dan teknologinya, sehingga karena hal ini bisa menimbulkan rasa lelah bagi dosen maupun mahasiswanya.

Dibalik itu semua, ternyata ada juga hal yang menyenangkan, diantaranya bisa kuliah di rumah saja, tidak perlu merias diri, hemat transport, bahkan bagi yang memiliki sifat soliter (dapat dilakukan sendirian tanpa bantuan orang lain) kondisi ini bisa menjadi berkah. Seiring dengan berjalannya waktu proses kegiatan belajar mengajar jarak jauh ini rasanya cukup menggembirakan namun disisi lain sangat merindukan bertatap muka langsung mendengar respon dan interaksi mahasiswa di lapangan, merasakan umpan balik dari mahasiswa. Sebenarnya

lebih bagus kalau kita belajar tatap muka karena dosen bisa melihat langsung wajah mahasiswanya kalau ada yang mau bertanya, atau ada yang kurang paham. Tapi karena kita berada di kondisi *urgent* dan demi menekan penyebaran covid-19, makanya kita lakukan kebijakan ini,

Kita semua pasti berharap situasi krisis ini bisa kembali normal walaupun *WHO emergencies director Dr Mike Ryan mengatakan; "this virus may become just another endemic virus in our communities, and this virus may never go away,"* kata Dr Ryan virus ini dapat menjadi virus endemik lain di komunitas kita, dan virus ini mungkin tidak akan pernah hilang," namun perlahan semoga kita semua bisa memulai kehidupan normal dengan cara baru. Saya harap tulisan ini bermanfaat dan bisa menginspirasi rekan-rekan dosen di Prodi Pendidikan Jasmani Unsoed dan bagi pembaca dimanapun berada. Saya berencana akan terus menambahkan lebih banyak lagi sumber materi pembelajaran pendidikan jasmani yang beragam dan lebih menarik pada perkuliahan online pendidikan jasmani #DiRumahAja agar para mahasiswa dirumah bisa tetap selalu aktif, terus belajar, sehingga materi dan capaian pembelajaran dapat dicapai oleh mahasiswa meski ditengah pandemi covid-19 ini tidak mengurangi semangat mahasiswa untuk terus meningkatkan ilmu pengetahuannya dibangku perkuliahan ini demi meraih cita-cita, sehingga apa yang telah dilakukan mahasiswa tidak sia-sia untuk membanggakan orang tua.

Mari kita saling menjaga diri masing-masing, keluarga kita, dan tetangga kita untuk tetap aman dan terhindar dari wabah virus corona ini! saya tahu bahwa semua orang yang membaca ini juga melakukan tanggung jawabnya masing-masing untuk membantu pemerintah dalam menghadapi pandemi covid-19.

Daftar Rujukan

- kuliah daring kelebihan dan persiapan yang harus dilakukan kampus
<https://sevima.com/kuliah-daring-kelebihan-dan-persiapan-yang-harus-dilakukan-kampus/> [diakses pada 30 April 2020].
- perubahan kuliah tatap muka menjadi kuliah daring sistem kuliah daring pendapat mahasiswa S1 ilmu administrasi
<http://fisip.unair.ac.id/berita/read/1399/perubahan-kuliah-tatap-muka-menjadi-kuliah-daring-pendapat-mahasiswa-prodi-s1-ilmu-administrasi-negara/> [diakses pada 15 Mei 2020].
- sistem kuliah daring ini kesulitan yang dihadapi
<https://fajar.co.id/2020/03/23/sistem-kuliah-daring-ini-kesulitan-yang-dialami-mahasiswa/> [diakses pada 21 Mei 2020].
- ternyata ada yang menarik dalam kuliah daring
<http://news.unika.ac.id/2020/04/ternyata-ada-hal-yang-menarik-dalam-kuliah-daring/> [diakses pada 22 Mei 2020].



Dewi Anggraeni, S.Pd., M.Pd. Lahir pada tanggal 23 April 1991 di kota Pekanbaru, Provinsi Riau. Penulis menyelesaikan studi S1 di FKIP Universitas Riau tahun 2015, dan melanjutkan studi Magister Ilmu Keolahragaan pada Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta selesai tahun 2018. Saat ini penulis merupakan Dosen di Program Studi Pendidikan Jasmani Universitas Jenderal Soedirman, Purwokerto. Selain itu penulis juga seorang pemegang Sabuk Hitam Taekwondo DAN 3 Kukkiwon, serta penulis juga berkiprah sebagai Pelatih dan Wasit Nasional Taekwondo. Saat ini penulis sedang mengamati dan menjalankan proses perkuliahan jarak jauh secara online ditempat penulis mengajar. Penulis tinggal di Jl. Kauman RT.06/RW.01, Kelurahan Sokaraja Tengah, Kecamatan Sokaraja, Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah.

19

BIMBINGAN DAN UJIAN SIDANG LAPORAN TUGAS AKHIR DI MASA PANDEMI COVID-19 PADA AKADEMI KEBIDANAN BUNGA HUSADA

Fauziah

Akademi Kebidanan Bunga Husada

fauziah.fahrullah@gmail.com

Abstrak. Pada semester VI, semua mahasiswi Akademi Kebidanan Bunga Husada wajib mengambil mata kuliah laporan tugas akhir (LTA) karena terintegrasi sebagai bagian dari ujian akhir program untuk menyelesaikan pendidikan. Biasanya proses bimbingan penyusunan laporan tugas akhir dilakukan secara tatap muka, namun sejak di berlakukannya belajar dari rumah proses bimbingan dilakukan secara jarak jauh menggunakan aplikasi email dan whatsapp. Sedangkan ujian sidang laporan tugas akhir secara virtual menggunakan zoom cloud meetings. Aplikasi-aplikasi tersebut dipilih karena sudah terpasang di smartphone sivitas akademika dan mereka sudah terbiasa menggunakannya. Belum ada kendala-kendala yang dikeluhkan oleh sivitas akademika Akademi Kebidanan Bunga Husada sejak dipilihnya aplikasi-aplikasi tersebut untuk proses bimbingan dan ujian sidang laporan tugas akhir.

Kata kunci: laporan tugas akhir, akademi kebidanan bunga husada



Gambar 1. Kampus Akademi Kebidanan Bunga Husada

Akademi Kebidanan Bunga Husada (disingkat Akbid Bunda) berdiri sejak 27 Januari 2007 berdasarkan Nomor SK PT: 21DO2007 tertanggal 21 Juli 2009 di Kota Samarinda (Pangkalan Data Perguruan Tinggi, 2020). Kampus Akademi Kebidanan Bunga Husada berada di Jalan Abdul

Wahab Sjahranie Gang 3 Nomor 12 RT. 10 RW. 4 Kelurahan

Gunung Kelua -Samarinda Ulu. Perguruan tinggi kesehatan yang berada dibawah

pembinaan Lembaga Layanan Pendidikan Tinggi (LLDIKTI) Wilayah XI Kalimantan ini hanya mempunyai 1 (satu) program studi yaitu kebidanan jenjang D3 dengan masa studi 3 tahun atau 6 semester. Lulusan D3 Kebidanan akan mendapat gelar Ahli Madya Kebidanan (A.Md Keb).

Pada semester VI, semua mahasiswi Akbid Bunda wajib mengambil mata kuliah laporan tugas akhir (LTA) karena terintegrasi sebagai bagian dari ujian akhir program untuk menyelesaikan pendidikan. Pelaksanaan penyusunan laporan tugas akhir tidak disediakan waktu khusus tetapi dilakukan terintegrasi bersama-sama dengan pelaksanaan proses belajar mengajar di semester VI. Bobot laporan tugas akhir adalah 3 SKS (Akademi Kebidanan Bunga Husada, 2019).

Penyusunan laporan tugas akhir sebenarnya dimulai sejak semester V yaitu pada mata kuliah Praktik Klinik Kebidanan (PKK II). PKK II merupakan implementasi dari mata kuliah Asuhan Kebidanan Kehamilan, Asuhan Kebidanan Persalinan dan BBL, Asuhan Kebidanan Neonatus, Bayi dan Balita serta KB (Akademi Kebidanan Bunga Husada, 2018). Pada mata kuliah PKK II ini mahasiswa melakukan seminar proposal tugas akhir, berupa ujian asuhan kebidanan secara komprehensif berbasis *Continuity of Care* (COC) pada ibu hamil trimester III, bersalin, nifas, bayi baru lahir, dan keluarga berencana.

Sejak merebaknya wabah *Coronavirus Disease* 2019 (Covid-19) di Indonesia mulai Maret 2020, maka Kepala Lembaga Layanan Pendidikan Tinggi Wilayah XI Kalimantan – Prof. Udiansyah - mengajak diskusi melalui *video conference* seluruh pimpinan perguruan tinggi di Wilayah XI Kalimantan untuk membahas pencegahan penyebaran *Coronavirus Disease* 2019 (COVID 19) di lingkungan LLDIKTI Wilayah XI menggunakan aplikasi zoom cloud meetings. Hasil diskusi tersebut kemudian keluarlah surat edaran Nomor 207/LL11/KP/2020 yang salah satu isinya menghimbau untuk menyelenggarakan pembelajaran jarak jauh sesuai dengan kondisi perguruan tinggi masing-masing dan menyarankan mahasiswa untuk melakukan pembelajaran dari rumah dengan pembelajaran daring (Layanan Lembaga Pendidikan Tinggi Wilayah XI, 2020).

Berdasarkan surat edaran tersebut, kemudian di sambut jajaran direksi Akbid Bunda dengan mengeluarkan surat edaran seluruh kegiatan sivitas akademika (dosen, tenaga kependidikan dan mahasiswa) untuk melakukan aktifitas (bekerja atau belajar) dari rumah atau *work from home*. Dalam rangka mengoptimalkan aktifitas bekerja atau belajar dari rumah di era pandemik Covid-19 ini, maka mengalihkan sistem bimbingan penulisan laporan tugas akhir yang awalnya secara tatap muka diubah menjadi sistem bimbingan secara daring.

Bimbingan laporan tugas akhir

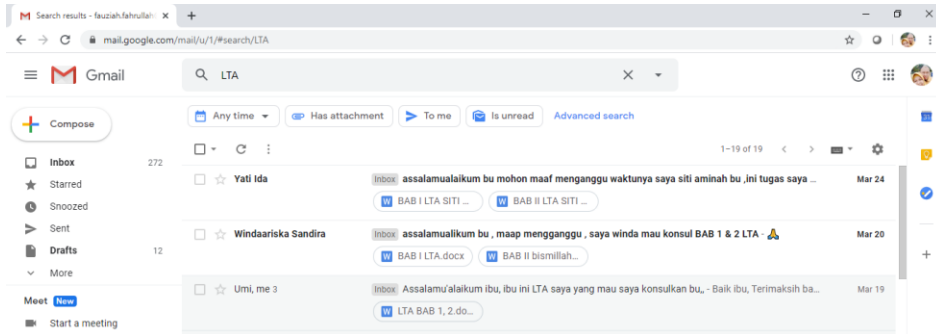
Merebaknya wabah Covid-19 pada saat semester genap, dimasa mahasiswa Akademi Kebidanan Bunga Husada semester VI sedang menyusun laporan tugas akhir, membuat proses bimbingan dialihkan menjadi sistem bimbingan secara daring. Untuk mendukung kelancaran proses bimbingan, maka di pilihlah beberapa aplikasi yaitu *electronic mail* (email) atau whatsapp untuk proses pengiriman draft naskah dan aplikasi whatsapp untuk proses tanya jawab bila di perlukan. Dipilihnya aplikasi-aplikasi tersebut, karena sudah terpasang di *smartphone* sivitas akademika dan mereka sudah terbiasa menggunakannya.

Untuk memudahkan koordinasi dengan mahasiswa bimbingan, pembimbing membuat Whatsapp Group.



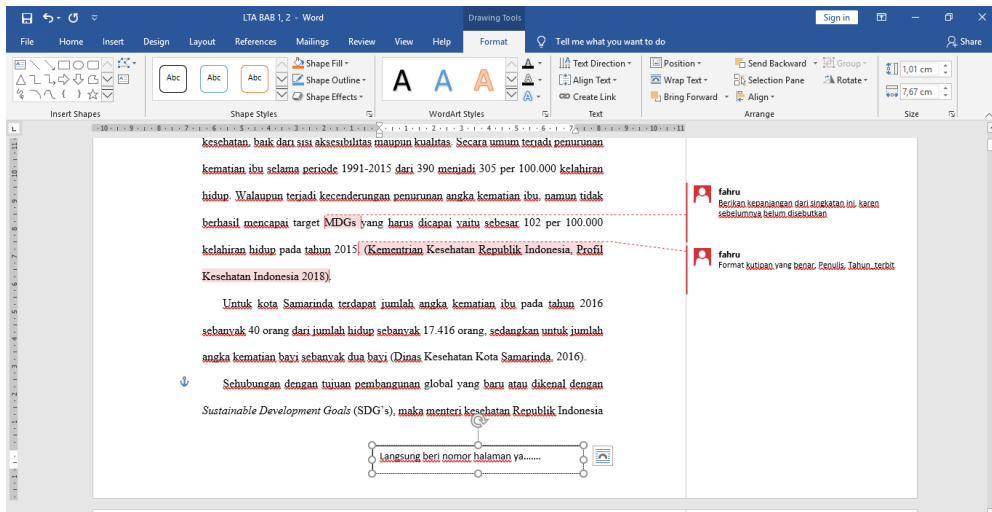
Gambar 2. Penggunaan whatsapp untuk koordinasi bimbingan

Kiriman naskah laporan tugas akhir yang dikirim melalui email bisa dilihat pada gambar 1 berikut ini:



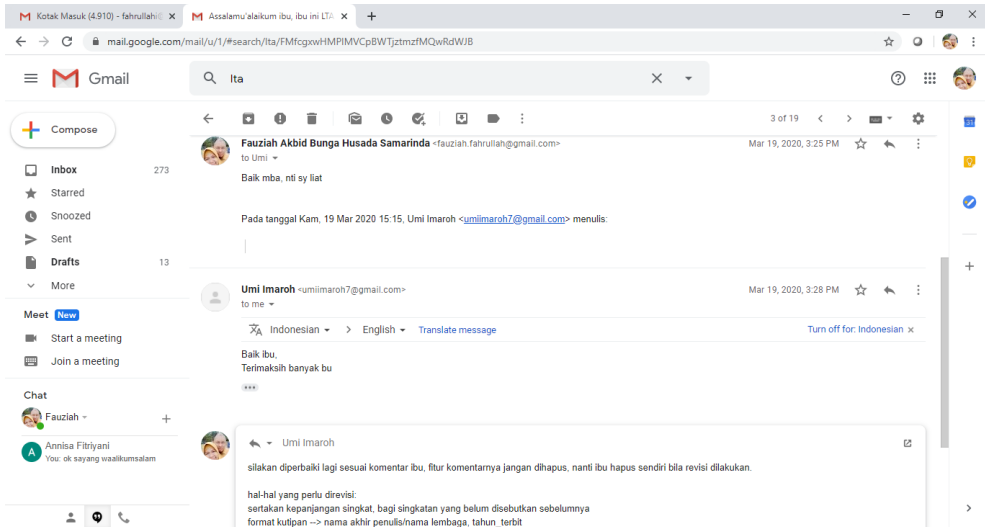
Gambar 3. Pengiriman naskah LTA melalui email

Setelah naskah diterima oleh pembimbing, pembimbing kemudian mengunduh naskah laporan tugas akhir untuk di koreksi sesuai panduan penulisan laporan tugas akhir. Berikut ini proses koreksi melalui aplikasi Microsoft Word menggunakan fitur *Insert - Comment* dan *Insert - Text Box* untuk menandai huruf/kata/kalimat/bagian yang wajib di perbaiki oleh mahasiswa bimbingan.



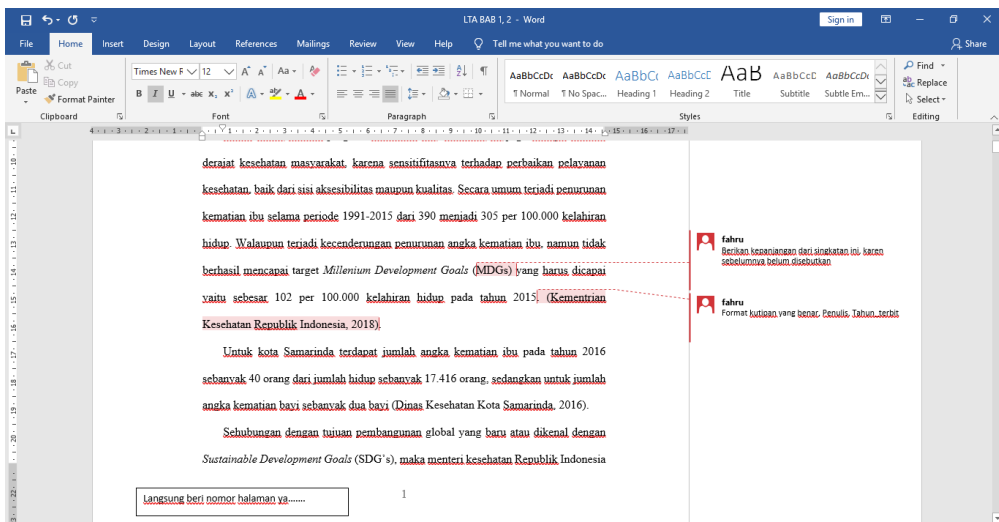
Gambar 4. Proses koreksi penulisan

Setelah naskah dikoreksi memanfaatkan fitur pada Microsoft Word, lalu dikirim Kembali ke mahasiswa bimbingan melalui email/whatsapp disertai catatan-catatan revisi.



Gambar 5. Proses diskusi bimbingan di email

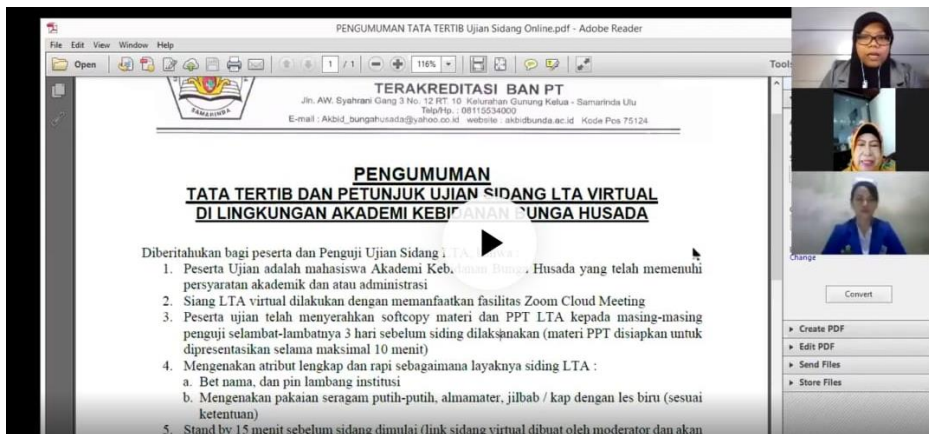
Naskah balasan yang diterima dari pembimbing, kemudian di revisi sesuai permintaan pembimbing. Setelah direvisi, naskah revisi kemudian dikirimkan kembali ke pembimbing sampai mendapat persetujuan untuk diajukan ke proses selanjutnya, yaitu ujian sidang. Berikut gambar naskah yang telah direvisi dan siap dikirim Kembali ke pembimbing:



Gambar 6. Naskah yang telah diperbaiki oleh mahasiswa bimbingan

Setelah naskah laporan tugas akhir siap diujikan yaitu mendapat persetujuan dosen pembimbing, mahasiswa melapor ke panitia ujian akhir program untuk

mendapatkan jadwal ujian sidang. Disaat pandemik covid-19 ini, ujian sidang dilaksanakan secara virtual menggunakan aplikasi zoom cloud meetings.



Gambar 6. Ujian sidang laporan tugas akhir virtual

Setelah ujian sidang laporan tugas akhir, proses bimbingan revisi laporan tugas akhir dilakukan bersama pembimbing beserta penguji sidang tugas akhir menggunakan email dan whatsapp. Setelah mendapat pengesahan dari pembimbing, penguji sidang dan direktur, laporan dijilid hard cover berwarna ungu muda sesuai pedoman penyusunan laporan tugas akhir Akademi Kebidanan Bunga Husada.

Simpulan

Beralihnya proses bimbingan dan ujian sidang laporan tugas akhir yang biasanya tatap muka menjadi secara daring di masa pandemik covid 19 atas anjuran pemerintah. Proses bimbingan dan ujian sidang laporan tugas akhir tetap berjalan sesuai harapan dengan memanfaatkan teknologi informasi yaitu menggunakan email dan whatsapp untuk proses bimbingan serta zoom cloud meetings untuk ujian sidang virtual. Belum ada kendala-kendala yang dikeluhkan oleh sivitas akademika Akademi Kebidanan Bunga Husada sejak dipilihnya aplikasi-aplikasi tersebut untuk proses bimbingan dan ujian sidang laporan tugas akhir.

Daftar Rujukan

- Akademi Kebidanan Bunga Husada. (2018). *Buku Panduan Praktik Klinik Kebidanan Ii*. Samarinda: Akademi Kebidanan Bunga Husada.
- Akademi Kebidanan Bunga Husada. (2019). *Pedoman Penyusunan Laporan Tugas Akhir (LTA)*. Samarinda: Akademi Kebidanan Bunga Husada.

Layanan Lembaga Pendidikan Tinggi Wilayah XI. (2020, Maret 17). *Layanan Lembaga Pendidikan Tinggi Wilayah XI*. Retrieved from <https://lldikti11.ristekdikti.go.id/https://lldikti11.ristekdikti.go.id/pengumuman/449/surat-edaran- Pencegahan-covid-19-di-lingkungan-lldikti-xi/>

Pangkalan Data Perguruan Tinggi. (2020, Mei 21). *Pangkalan Data Perguruan Tinggi*. Retrieved from Data Perguruan Tinggi: https://pddikti.kemdikbud.go.id/data_pt/MjVCQUM1N0UtODkyRC00NkZGLTkyN0QtOTczNjk4OURCRjk2



Fauziah, S.ST., M.Kes atau yang biasa disapa dengan panggilan “Bu Fau“ adalah seorang pengajar di Akademi Kebidanan Bunga Husada, telah mengabdikan sejak 2008 sampai sekarang. Pendidikan yang pernah ditempuhnya yaitu Sekolah Keperawatan Yarsi Samarinda lulus tahun 1999, kemudian dilanjutkan ke DIII Kebidanan Politeknik Kesehatan (Poltekes) Kemenkes Kaltim lulus tahun 2007, DIV Kebidanan di Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Indonesia Maju (STIKIM) Jakarta lulus tahun 2010, kemudian dilanjutkan ke S2 Kesehatan Masyarakat Universitas Respati Indonesia lulus tahun 2015.

Pekerjaan yang pernah dijalani yaitu di RS. Islam Samarinda 1999-2000 sebagai perawat pelaksana, kemudian pindah kerja sebagai bidan pelaksana di Klinik IBI Samarinda 2000-2004. di Akademi Kebidanan Gema Nusantara Jakarta dan Akademi Teknik Radiodiagnostik dan Radioterapi Nusantara sebagai dosen selama melaksanakan tugas belajar DIV Kebidanan di Jakarta.

Fransiskus F. G. Ray
Universitas Nusa Cendana Kupang
fransgoeray@gmail.com

Abstrak. Pembelajaran daring dibedakan dengan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Pembelajaran tatap muka atau tanpa tatap muka, kemudian mengirimkan tugas melalui WA atau e-mail merupakan bentuk pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Untuk pembelajaran daring sendiri memanfaatkan LMS (*Learning Management System*) sebagai sistem pengelola pembelajaran. Zoom Cloud Meeting adalah sebuah aplikasi yang dapat menunjang kebutuhan komunikasi dimanapun dan kapanpun dengan banyak orang tanpa harus bertemu fisik secara langsung. Ketika aplikasi ini dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran ternyata pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dimana terdapat 80% sampai dengan 90% mahasiswa dapat mengikuti kegiatan pembelajaran.

Kata kunci: pembelajaran daring, *zoom cloud meeting*

Salam sejahtera untuk kita, pertama-tama saya berharap Para Pembaca selalu berada dalam keadaan baik-baik saja seperti pada keadaan normal sebelum situasi pandemi Covid-19 ini. Kita semua pasti merasakan hal yang sama pada saat ini dimana ada sesuatu perasaan yang cukup mengganggu pikiran kita akibat krisis yang belum pasti kapan akan berakhir. Atau mungkin juga kita mulai bosan dengan keadaan yang saat ini sedang kita alami. Saya tidak tahu persis seperti apa perasaan emosi yang sedang dialami oleh Pembaca sekalian sebagai akibat diberlakukannya berbagai-bagai bentuk peraturan pembatasan sosial oleh pemerintah. Situasi ini cukup mengganggu eksistensi kita sebagai makhluk sosial dimana setiap saat pasti kita akan selalu berhubungan dengan sesama kita dalam berbagai aktivitas harian yang kita lakukan. Pada saat inilah kita memasuki sebuah fase kehidupan yang baru yang membutuhkan suatu pola adaptasi yang memungkinkan relasi kita dengan sesama dapat terus terhubung. Dengan demikian, hal terpenting yang dibutuhkan adalah tetap berpikir positif untuk menemukan cara agar tetap dapat beraktivitas tanpa terganggu dengan kondisi yang sedang terjadi.

Secara kebetulan, saya diajak oleh salah seorang teman untuk bergabung dengan sebuah komunitas yang bernama Generasi Digital Indonesia dimana komunitas ini berbicara tentang perkembangan-perkembangan yang akan terjadi di masa depan bahwa kita akan hidup di suatu masa dimana pada hampir semua lini

aktivitas manusia akan selalu bersentuhan dengan teknologi digital. Pada saat itu, saya tidak membayangkan suasana baru yang didiskusikan dalam komunitas ini datangnya lebih cepat dari yang dibayangkan. Karena pada pertengahan tahun 2019 saya menulis sebuah artikel yang dimuat di Buletin Kurir yang diterbitkan oleh Balai Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat (BP PAUDDIKMAS) Provinsi Nusa Tenggara Timur dengan judul “ Model Pembelajaran pada Program Pendidikan Kesetaraan di Era Digital “ artikel ini saya tulis sebagai salah satu bentuk sumbangsih saya bagi pengembangan model penyelenggaraan program pendidikan kesetaraan di Provinsi Nusa Tenggara Timur yang pada saat ini terkendala dengan pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang terbentur dengan masalah keragaman peserta didik, alokasi waktu kegiatan belajar dan fasilitas pembelajaran sementara mereka dituntut untuk memiliki kualitas lulusan yang kurang lebih setara dengan lulusan program pendidikan formal. Sementara itu sejak akhir bulan Januari 2020 yang merupakan awal semester genap Tahun Akademik 2019/2020 program studi Pendidikan Teknik Elektro Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusa Cendana Kupang yang merupakan tempat saya mengabdikan saat ini telah melaksanakan kegiatan pembelajaran. Dengan demikian pada saat pemerintah Provinsi Nusa Tenggara Timur mengumumkan untuk semua aktivitas pemerintahan, pendidikan dan kemasyarakatan dilakukan dari rumah tepatnya pada tanggal 13 Maret 2020 sebagai usaha untuk memutus mata rantai penyebaran Covid-19 maka pada saat itu kegiatan pembelajaran telah berjalan sebanyak kurang lebih delapan kali kegiatan tatap muka terhenti, mahasiswa diminta untuk belajar dari rumah. Akan tetapi tenaga pendidik dan kependidikan di Fakultas kami masih tetap melakukan aktivitas administrasi di kampus selama beberapa hari. Pada saat itu saya sebagai salah seorang tenaga pendidik yang bertugas mengasuh tujuh mata kuliah untuk sepuluh rombongan belajar berupaya keras mencari jalan keluar dari masalah kegiatan perkuliahan yang terhenti akibat Pandemi Covid-19. Pada awalnya saya mengambil langkah untuk mengontak beberapa mahasiswa yang merupakan ketua tingkat dari kelas-kelas pada mata kuliah yang saya asuh dengan tujuan menitipkan materi presentasi perkuliahan, bahan-bahan untuk tugas serta informasi tentang sumber-sumber belajar yang dapat digunakan untuk menyelesaikan tugas-tugas mata kuliah yang saya berikan dengan *upload* bahan-bahan tersebut menggunakan aplikasi Whatsapp. Setelah lewat beberapa hari muncul edaran dari Rektor Universitas Nusa Cendana yang menghendaki agar kegiatan perkuliahan tatap muka tetap berjalan sebagaimana biasa dengan menggunakan fasilitas e-learning yang dimiliki oleh institusi. Di sini muncul persoalan baik yang datang dari pihak mahasiswa maupun saya sebagai salah seorang staf pengajar dimana fasilitas e-learning yang disiapkan sulit untuk diakses yang menyebabkan proses kegiatan perkuliahan tidak dapat berjalan dengan optimal. Di lain pihak proses komunikasi saya dengan mahasiswa peserta

kuliah sangat terbatas yakni melalui mahasiswa yang ditugaskan sebagai ketua tingkat, maka terobosan yang saya lakukan adalah meminta kepada para ketua tingkat untuk membuat Whatsapp Group untuk semua kelas peserta mata kuliah yang saya asuh. Setelah group Whatsapp terbentuk saya kemudian berkomunikasi dengan semua mahasiswa peserta kuliah dari tiap-tiap kelas untuk melakukan penjadwalan ulang kegiatan perkuliahan, berdiskusi tentang waktu yang tepat untuk melakukan kegiatan perkuliahan dengan mempertimbangkan kondisi jaringan internet yang ada di tiap-tiap Kabupaten dalam wilayah Provinsi Nusa Tenggara Timur mengingat pada saat ini para mahasiswa sebagian besar telah pulang ke kampung halamannya masing-masing serta menggali informasi tentang berbagai jenis aplikasi komputer yang dapat digunakan untuk melakukan kegiatan pembelajaran dalam jaringan internet. Pada saat itu saya sempat membaca sebuah Catatan Ringan yang ditulis oleh Dr. Setiyo Prajoko, M.Pd (2019) dengan judul “Kuliah Online Mahal ?” yang disampaikan pada kegiatan Focus Group Discussion Pembelajaran Mata Kuliah Daring (Online) tanggal 5 Agustus 2019 bertempat di kampus Universitas Tidar Magelang dan dimuat dalam koran online magelangexpres.com tanggal 7 Agustus 2019. Tulisan ini berisi informasi tentang keluhan mahasiswa dalam menghadapi Belajar Dari Rumah (BDR) untukantisipasi penyebaran COVID-19. Keluhan yang paling utama adalah mengenai mahalnnya biaya untuk kuliah online karena harus menyiapkan paket kuota data yang lebih. Terlebih apabila ditambah dengan pembelajaran daring yang memanfaatkan aplikasi *video conference* seperti zoom, webex, hagouts, atau yang lainnya.

Penggunaan Zoom Cloud Meeting dalam Pembelajaran

Sebagai informasi awal, pembelajaran daring dibedakan dengan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Pembelajaran tatap muka atau tanpa tatap muka, kemudian mengirimkan tugas melalui WA atau e-mail merupakan bentuk pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Untuk pembelajaran daring sendiri memanfaatkan LMS (*Learning Management System*) sebagai sistem pengelola pembelajaran. Semua aktivitas pembelajaran terfasilitasi di LMS tersebut mulai dari kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup, tugas, dan evaluasi. LMS yang sering digunakan oleh Perguruan Tinggi di Indonesia adalah Moodle (termasuk ELITA), sementara LMS lain yg bisa digunakan ada Google Classroom, Schoology, Edmodo, dan lain-lain. Karena tampilannya berupa website, *bandwith* yang dibutuhkan pun kecil. Sebagian dosen juga melakukan pembelajaran daring sinkron dengan aplikasi *video conference*, hal ini merupakan salah satu cara pengganti tatap muka di kelas untuk menyampaikan materi. Namun penggunaan aplikasi tersebut dikeluhkan oleh mahasiswa karena memakan kuota data yang banyak. Di sisi lain penggunaan video tersebut merupakan alternatif terbaik untuk menyampaikan

materi perkuliahan karena dapat berkomunikasi langsung dengan sebagian besar mahasiswa secara *real time* walau tidak pada tempat yang sama. Berdasarkan techno.okezone.com (dalam Prajoko, 2019) kebutuhan bandwidth aplikasi *video conference* disajikan pada grafik berikut ini.



Gambar 1. Grafik Perbandingan Kebutuhan Bandwith Aplikasi *Video Conference*. techno.okezone.com (dalam Prajoko, 2019)

Jika dibandingkan dengan kebutuhan bandwidth *streaming* youtube dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Kebutuhan *bandwith* streaming youtube

Kualitas Video	Bitrate (Kbps)
2160p	20.000
1440p	8.913
1080p	3.774
720p	3.000
480p	1.000
360p	721
240p	377
144p	80

Sumber: Tekno.Kompas.com (dalam Prajoko, 2019)

Berdasarkan gambar 1 dan tabel 1 tersebut, aplikasi zoom membutuhkan bandwidth sebesar 700 kbps hal ini lebih kecil dari *streaming* youtube dengan kualitas 360p. Jika diperhitungkan lebih rinci sebagai berikut: Zoom memakan bandwidth sebesar 700Kbps (Kb per detik) ini berarti setiap detiknya memerlukan data sebesar 700 Kb maka jika aplikasi digunakan dalam 1 menit membutuhkan data sebesar $700 \times 60 = 42.000$ Kb. Perlu diketahui bahwa 1 Kb tidak sama dengan 1 KB (1 KB = 8 Kb), jadi perhitungan Kb harus dikonversi menjadi KB. Sehingga 42.000 Kb sama dengan 5250 KB. Untuk menjadi MB maka perlu dikonversi lagi (1

MB = 1024 KB), sehingga menjadi 5.17 MB. Biasanya Zoom versi gratis dapat melaksanakan *video conference* selama 40 menit. Dengan demikian 1 kali *video conference* selama 40 menit membutuhkan data sebesar $40 \times 5.17 = 206.8$ MB atau sebesar 0.21 GB (Prajoko, 2019). Dari informasi yang saya dapatkan inilah saya bersama-sama dengan para mahasiswa peserta mata kuliah yang saya ampu menyepakati untuk menggunakan aplikasi Zoom Cloud Meeting sebagai aplikasi yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dalam jaringan internet (Daring) dan kegiatan pembelajarannya dilakukan pada malam hari. Hal ini dilakukan dengan mempertimbangkan kondisi jaringan internet yang pada waktu siang hari lalu lintas komunikasinya sangat padat jika dibandingkan dengan malam hari.

Zoom Cloud Meeting adalah sebuah aplikasi yang dapat menunjang kebutuhan komunikasi dimanapun dan kapanpun dengan banyak orang tanpa harus bertemu fisik secara langsung. Aplikasi ini untuk *videoconference*, dengan mudah dapat diinstall pada perangkat:

- a. PC (Personal Computer) dengan webcam
- b. Laptop dengan webcam
- c. Smartphone Android

"Zoom Cloud" begitulah sebutannya, aplikasi ini sangat cocok sekali untuk melakukan Video Conference, dengan ringanya bandwidth yang digunakan, tidak ada iklan di aplikasi tersebut, serta tidak terlalu banyak memakan *resource memory* jika dijalankan di Android atau PC. Untuk

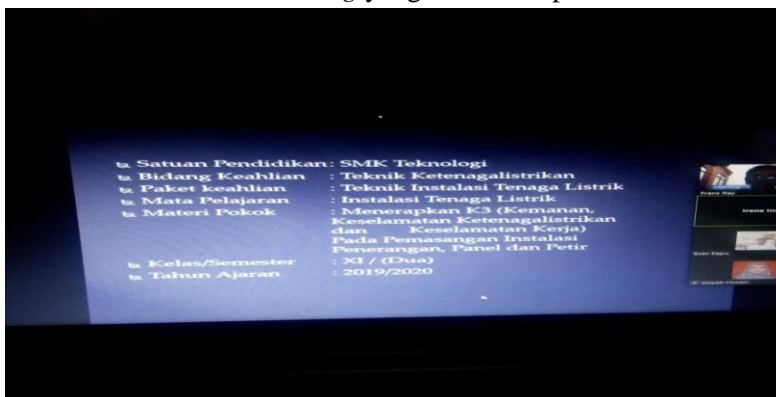
melakukan registrasi, cukup memasukan email di halaman utama *website zoom.us*, dan nanti akan mendapatkan email notifikasi Aktifasi Account, dan selanjutnya ikuti langkahnya. Jika menggunakan PC/Laptop, setelah melakukan registrasi account, nanti akan ditunjukkan TopUp link download file.exe dan silahkan diinstall (support di windows dan linux menggunakan wine). Jika menggunakan Smartphone Android, bisa mengunduhnya di *PlayStore* dengan keyword "Zoom.Us" Jika ingin melakukan Conference secara bersama-sama, bisa melakukan *invite* atau bisa juga dengan menginformasikan "ID Meeting" kepada rekan. Jadi begitulah aplikasi *Zoom Cloud Meeting*, dapat mempertemukan banyak orang di dalam satu ruang aplikasi, serta mempermudah dan mempersingkat waktu pertemuan. Jadi dengan adanya aplikasi ini kita dapat lebih terbantu berkomunikasi walaupun jarak jauh, semua penjelasan dan pesan dapat tersampaikan secara langsung tanpa harus bertemu secara fisik (Salmun, 2020).

Ketika aplikasi ini dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran ternyata pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dimana terdapat 80% sampai dengan 90% mahasiswa dapat mengikuti kegiatan pembelajaran. Dimana di dalam pelaksanaannya materi yang akan disajikan dibuat ringkas mungkin sehingga proses diskusi dan umpan balik dari mahasiswa dapat terjadi serta interaksi antara dosen dan mahasiswa tetap terjadi seperti pada kondisi normal. Bahkan mahasiswa

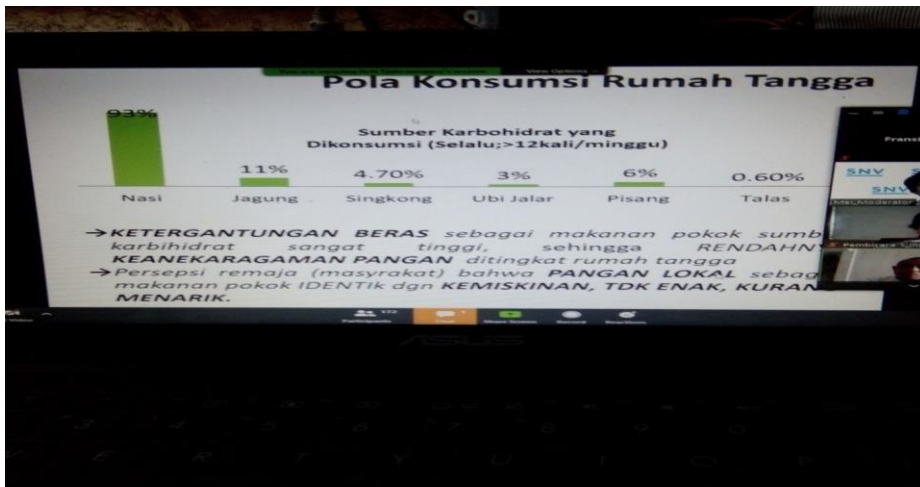
sangat antusias mengikuti pembelajaran yang dilakukan. Kemudian dalam pelaksanaan pembelajaran mahasiswa juga melakukan kegiatan presentasi tugas yang diberikan pada setiap mata kuliah yang diikuti dan jika ada hal yang ingin ditanyakan maka mahasiswa dapat menggunakan fasilitas chat yang ada pada aplikasi tersebut atau juga dapat menanyakan secara langsung pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung karena aplikasi ini memungkinkan terjadinya proses komunikasi dua arah antara sekalipun dalam prosesnya dosen yang berperan sebagai “host” yang mengatur lalu lintas percakapan dalam proses pembelajaran dimaksud. Kemudian data kehadiran mahasiswa pada setiap pertemuan dapat diketahui secara langsung. Sedangkan untuk materi pembelajaran dapat dibagikan kepada mahasiswa secara langsung pada saat itu dengan memanfaatkan fasilitas *attachment file* atau dapat pula dibagikan dengan mengirimkan materi pembelajaran tersebut ke *Whatsapp group* yang telah dibuat guna mengantisipasi kemungkinan mahasiswa yang tidak dapat mengikuti pembelajaran karena kendala jaringan internet di tempat tinggalnya. Demikian pula dengan tugas-tugas yang harus diselesaikan dengan jangka waktu yang cukup toleran dengan kondisi tempat tinggal mahasiswa. Saat ini mahasiswa yang memprogramkan mata kuliah-mata kuliah yang saya asuh telah menyelesaikan Ujian Akhir Semester Genap untuk tahun akademik 2019/2020.

Berdasarkan gambaran proses perkuliahan yang telah dilewati ini memberikan kesan kepada kita bahwa proses pembelajaran daring berbasis *Zoom Cloud Meeting* ini rasanya cukup menggembirakan akan tetapi kerinduan untuk melakukan kegiatan perkuliahan dengan tatap muka secara langsung sangat terasa. Hal ini terlihat ketika saya ingin memulai pembelajaran para mahasiswa masih menyempatkan waktu untuk bersenda gurau untuk menyapa rekan-rekannya satu sama lain.

Berikut ini saya akan menampilkan beberapa foto kegiatan pembelajaran daring berbasis *Zoom Cloud Meeting* yang dilakukan pada semester ini.



Gambar 2. Presentasi Tugas Individu untuk Mata Kuliah Microteaching



Gambar 3. Presentasi Bahan Diskusi pada Mata Kuliah Penciri Universitas yaitu Budaya Lahan Kering, Kepulauan dan Pariwisata

Demikian paparan singkat mengenai kegiatan pembelajaran daring berbasis *Zoom Cloud Meeting* yang dilaksanakan di Program Studi Pendidikan Teknik Elektro Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusa Cendana Kupang. Mari kita saling jaga diri kita dan orang-orang yang kita kasihi untuk tetap aman. Dan saya percaya bahwa semua orang yang membaca tulisan ini melakukan tugas dan tanggung jawabnya untuk membantu pemerintah mengatasi pandemi Covid-19.

Daftar Rujukan

- Anonimous. 2010. *Paradigma Pendidikan Nasional Abad XXI*. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan.
- Prajoko Setiyo, 2019. *Implementasi Pelaksanaan SPADA 2019 (Kuliah Online Mahal?)*. <https://magelangekspres.com/2019/08/07/untidar-dan-um-magelang-kerjasama-pembelajaran-daring/>(diakses pada hari Jum'at, 13 Maret 2020,pukul. 22.00 WITA)
- Salmun Ahmad, 2020. *Panduan Pengguna*.Webinar: Zoom Phone Expansion and Introduction. Universitas Islam Nusantara. Bandung. <http://www.fkip-uninus.ac.id/>(diakses pada hari Sabtu, 21 Maret 2020, pukul 19.00 WITA)



Fransiskus F. G. Ray, S.Pd, M.Si lahir pada tanggal 5 Juni 1974 di Kota Kupang. Menyelesaikan studi S1 di Program Studi Pendidikan Teknik Elektro FKIP Undana tahun 2001, menyelesaikan studi S2 di Program Pascasarjana Universitas Nusa Cendana Kupang pada Program Studi Pengelolaan Sumberdaya Alam dan Lingkungan tahun 2012. Penulis adalah staf pengajar pada Program Studi Pendidikan Teknik Elektro FKIP Undana sejak tahun 2006. Sejak tahun 2003 sampai dengan saat ini penulis menjadi Fasilitator pada program Pendidikan Kesetaraan di Provinsi Nusa Tenggara Timur. Pada tahun 2016 sampai dengan saat ini Penulis menjadi Asesor

Badan Akreditasi Nasional Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Non Formal. Penulis juga menjadi Fasilitator pada Program Pendidikan keluarga di Provinsi Nusa Tenggara Timur sejak tahun 2018. Saat ini Penulis menjadi Anggota Gugus Kendali Mutu pada Program Studi Pendidikan Teknik Elektro FKIP Undana. Tinggal di Jl. Kenari No. 7, RT.23/RW.09, Kelurahan Naikoten 1, Kec. Kota Raja, Kota Kupang-Nusa Tenggara Timur. HP. 081338649729

Andam S. Ardan

Universitas Nusa Cendana

andam.ardan@staf.undana.ac.id

Abstrak. Tulisan ini merangkum hasil evaluasi pelaksanaan pembelajaran dalam jaringan (daring) yang untuk pertama kalinya dilaksanakan oleh Program Studi Pendidikan Biologi FKIP Universitas Nusa Cendana pada semester genap 2020/2021. Tujuan dari evaluasi ini adalah untuk mendapatkan gambaran terhadap perkuliahan yang dilaksanakan secara online (dalam jaringan), tanggapan mahasiswa serta saran dan masukan untuk perbaikan ke depannya. Data didapatkan dari mahasiswa Program Studi Pendidikan Biologi dengan cara mengirimkan angket lewat google form kepada setiap ketua tingkat untuk diteruskan kepada WA grup kelas masing-masing dan selalu dipantau. Populasi mahasiswa Pendidikan Biologi adalah 356 orang dan yang memberikan tanggapan adalah 213 orang. Ini dianggap mewakili karena sebanyak 49 mahasiswa berada pada semester 8 dan tengah melaksanakan KKN serta ada yang berada pada tugas akhir sehingga tidak mengalami kuliah daring. Ada 15 (lima belas) pertanyaan yang diberikan menyangkut cara mereka berkuliah secara daring, cara dosen memberikan kuliah, kelebihan dan kekurangan belajar via daring, serta saran untuk perbaikan. Selanjutnya dipilih beberapa mahasiswa untuk diwawancarai lebih lanjut lewat email dan WA. Hasil dari evaluasi tidak dianalisis melainkan dilaporkan apa adanya sesuai rangkuman tanggapan google form karena sifatnya hanya ingin melihat tanggapan mahasiswa terhadap perkuliahan daring dan mencari solusi kalau ada kendala. Dari hasil ini adalah mahasiswa masih merasa pembelajaran dalam jaringan ini membuat mereka kesulitan karena belum terbiasa, masalah teknis seperti perangkat dan pulsa serta koneksi jaringan, kemudian interaksi dengan dosen menjadi kurang dan sering diganti tugas.

Kata kunci: evaluasi, pembelajaran dalam jaringan, mahasiswa, pendidikan biologi

Sejak diberlakukannya kegiatan belajar, bekerja dan beribadah dari rumah yang digagas pemerintah dan diumumkan presiden RI Joko Widodo pada 16 Maret 2020 dan diimplementasikan oleh Rektor Universitas Nusa Cendana dalam surat Edaran nomor 1699 tentang pelaksanaan kuliah berbasis e-learning. Merujuk kepada surat edaran, para dosen diminta untuk memanfaatkan pembelajaran berbasis e-learning Undana atau memakai aplikasi lain yang dimungkinkan agar proses pembelajaran tidak terganggu sehingga mahasiswa mendapatkan hak belajarnya dan dosen dapat menunaikan kewajiban mengajarnya.

Mengingat semua dosen di Prodi Pendidikan Biologi sudah pernah mendapatkan pelatihan penggunaan e-learning dan pernah memakainya dalam proses pembelajaran walaupun tidak utuh dan digabung dengan tatap muka, maka sebenarnya model pembelajaran dalam jaringan ini bukan merupakan hal yang baru.

Yang menjadi persoalan, ternyata server e-learning Undana sering kelebihan beban dan melakukan perawatan (*maintenance*) dan sering error sehingga menimbulkan ketidaknyaman. Untuk itu banyak dosen yang menggunakan aplikasi pembelajaran lain diluar e-learning undana, seperti google classroom, WA, Zoom dll.

Pembelajaran dalam jaringan (Daring) menimbulkan tantangan tersendiri karena memerlukan persiapan perangkat yang baik. Kalau di kelas secara tatap muka cukup dengan LCD dan papan tulis, maka pembelajaran daring memerlukan koneksi internet yang cepat dan stabil serta gadget yang relative canggih supaya beberapa fitur bisa dimaksimalkan. Namun revolusi dalam bidang teknologi sudah pasti akan menyentuh dunia pendidikan, seyogyanya praktisi Pendidikan mulai membiasakan diri, kalupun belum sepenuhnya, setidaknya kombinasi dari pembelajarn tatap muka dan dalam jaringan (Chen-Yen *et al.* 2018)

Sebagai contoh, dalam pembelajaran daring dengan e-learning Undana, diperlukan Laptop yang memiliki RAM besar serta Chrome terbaru. Kalau dengan spesifikasi di bawah itu, beberapa fitur tidak bisa diaktifkan. Fitur yang penting seperti berbagi layar (*screen share*) tidak bisa dibagi ke peserta kuliah dan suara sering terputus-putus. Selain itu, beberapa mikrofon laptop tidak sesuai dengan spesifikasi aplikasi e-learning Undana sehingga hanya bisa mendengar tetapi tidak bisa dipakai berbicara atau sebaliknya.

Selain masalah teknis perangkat keras, masalah lain adalah media pembelajarn yang sudah dibuat dosen untuk pertemuan yang tertuang dalam RKPS adalah bentuk media yang masih memerlukan kehadiran dosen untuk menjelaskan. Sementara banyak aplikasi pembelajaran daring yang dipilih dosen adalah google classroom yang tidak memungkinkan penambahan presentasi langsung kecuali dalam bentuk rekaman atau postcad, dan hamipr semua dosen belum menyiapkan karena tidak menyangka akan melaksanakan pemebelajaran daring (hasil wawancara dengan dosen Prodi Pendidikan Biologi serta rapat evaluasi pembelajaran daring 18 April 2020).

Tentu saja kalau dosen memakai aplikasi sinkron seperti Zoom, Webex atau Google meeting hal itu dapat diatasi, tetapi karena memerlukan pulsa data yang besar, banyak dosen yang tidak menggunakan aplikasi ini kecuali dalam pembelajaran tertentu seperti Microteaching (PPL1) yaitu pembelajaran untuk calon guru sehingga mereka bisa berlatih keterampilan dasar mengajar sebelum turun Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di sekolah. Begitu juga pada beberapa mata kuliah yang betul-betul dosen harus menjelaskan secara mendetail, tidak hanya sekedar berbagi materi lalu diskusi kelas via ruang chat.

Sedangkan untuk mata kuliah yang memerlukan praktek lapangan seperti Morfologi Tumbuhan, Sistematika Tumbuhan, Fisiologi Tumbuhan, beberapa materi sudah dilaksanakan sebelum kuliah daring diluncurkan sehingga beberapa

unit praktikum sudah selesai dan unit yang lain menyesuaikan dengan keadaan pembelajaran online.

Sebagai syarat dari audit internal, maka setiap akhir semester Gugus Kendali Mutu (GKM) Program studi selalu melakukan evaluasi pembelajaran sebagai bentuk refleksi kegiatan PBM. Sejak 2019, umpan balik tidak lagi diberikan dalam bentuk hard copy berupa kertas angket, tetapi sudah dalam bentuk e-form yang disebar lewat grup WA kelas dan dipantau ketua tingkat. Nanti semua tanggapan akan diolah oleh GKM dan dilaporkan secara berjenjang kepada Program Studi, Fakultas dan seterusnya.

Karena pembelajaran daring ini adalah hal yang baru maka penulis berinisiatif mengevaluasi sebelum semester berakhir, tetapi saat pembelajaran daring sudah dilaksanakan sekitar 4 kali (pertemuan ke- 12) atau pertemuan ke-11 kalau ada dosen yang terlambat memulai awal semester atau terkendala kalender merah. Gunanya agar dapat diketahui dulu kesulitan yang dialami mahasiswa serta bagaimana respon mereka terhadap cara perkuliahan daring ini. Serta menyerap beberapa saran dan masukan supaya dalam rapat evaluasi bisa diutarakan kepada dosen sehingga bisa diperbaiki. Penulis adalah ketua GKM Prodi Pendidikan Biologi dan melakukan evaluasi ini sebagai pribadi karena sebagai GKM evaluasi dilakukan diawal dan diakhir semester.

Jadi tujuan dari evaluasi pembelajaran dalam jaringan ini adalah untuk mendapatkan gambaran terhadap perkuliahan yang dilaksanakan secara online (dalam jaringan), tanggapan mahasiswa serta saran dan masukan untuk perbaikan ke depannya..

Metode Pengumpulan Data

Data didapatkan dari mahasiswa Program Studi Pendidikan Biologi dengan cara mengirimkan angket lewat google form kepada setiap ketua tingkat untuk diteruskan kepada WA grup kelas masing-masing dan selalu dipantau Angket dikirimkan tanggal 04 April 2020 dan diambil datanya tanggal 12 April 2020). Populasi mahasiswa Pendidikan Biologi adalah 356 orang dan yang memberikan tanggapan adalah 213 orang. Ini dianggap mewakili karena sebanyak 59 mahasiswa berada pada semester 8 dan tengah melaksanakan KKN sehingga tidak mengalami kuliah daring serta beberapa mahasiswa tingkat akhir yang hanya sedang persiapan seminar hasil dan skripsi, sehingga ada 78 orang mahasiswa yang tidak berpartisipasi dalam angket ini.

Ada 15 (lima belas) pertanyaan yang diberikan menyangkut cara mereka berkuliah secara daring, cara dosen memberikan kuliah, kelebihan dan kekurangan belajar via daring, serta saran untuk perbaikan. Selanjutnya dipilih 20 mahasiswa untuk diwawancara lebih lanjut lewat email dan WA.

Selanjutnya meminta ketua tingkat untuk membuka sesi “curhat” dan keluh kesah supaya mahasiswa dapat menyalurkan pendapat terkait pelaksanaan kuliah daring. Nanti akan mendata secara garis besar penyampaian mahasiswa berdasarkan data dari ketua tingkat. Selain itu ada juga alamat email program studi untuk menampung saran, kritik serta perbaikan yang bisa diusulkan oleh mahasiswa. Semua data mengumpulkan email penerima tetapi dalam laporan tidak akan membuka data mahasiswa kecuali sifatnya sepsifik.

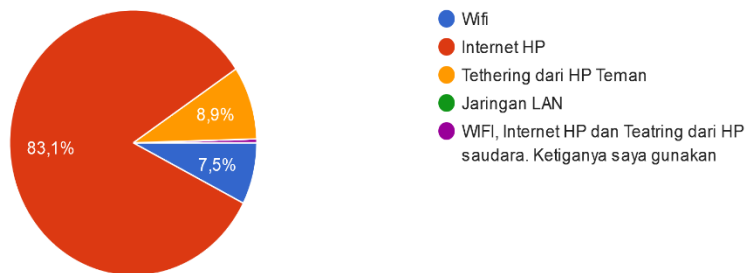
Selanjutnya data e-form hanya dilihat respon secara umum karena memakai google form data sudah terolah dengan sedirinya. Hasil dari evaluasi tidak dianalisis melainkan dilaporkan apa adanya sesuai rangkuman tanggapan google form karena sifatnya hanya ingin melihat tanggapan mahasiswa terhadap perkuliahan daring dan mencari solusi kalau ada kendala. Data wawancara dan data di email program studi digunakan sebagai penambahan data dan untuk memverifikasi data lewat e-form.

Hasil

Dari 213 tanggapan mahasiswa yang dapat dilihat pada google form, maka tanggapan terhadap 15 (lima belas) pertanyaan hasilnya adalah sebagai berikut:

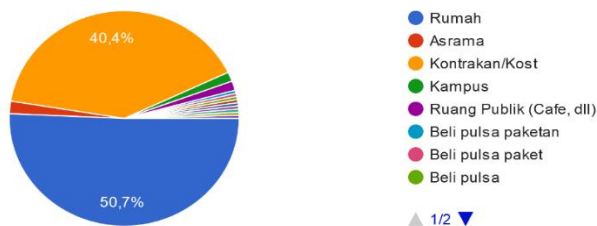
Koneksi internet apa yang Anda gunakan untuk mengikuti kuliah daring?

213 tanggapan



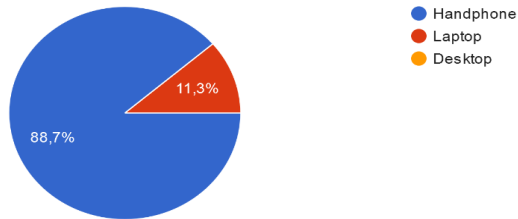
Dimana Anda biasa mengakses internet?

213 tanggapan



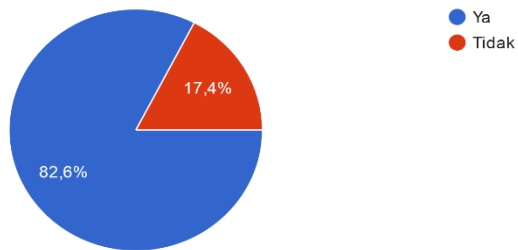
Perangkat apa yang lebih Anda sukai ketika mengikuti kuliah daring?

213 tanggapan



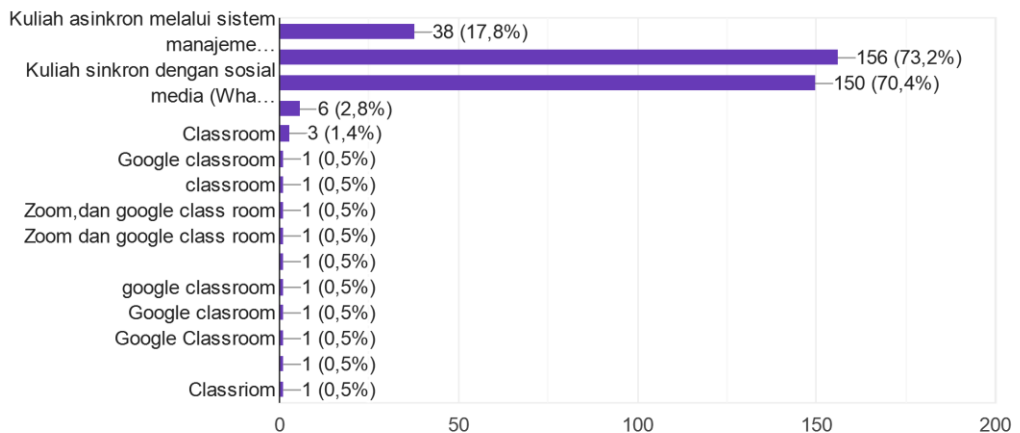
Apakah Anda kesulitan mendapatkan akses internet dengan kualitas koneksi yang baik untuk kuliah daring?

213 tanggapan



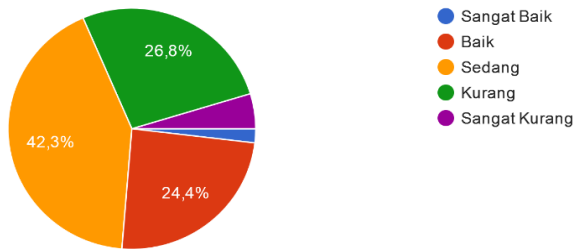
Jenis interaksi daring apa yang sering dilakukan dosen? (boleh pilih lebih dari satu)

213 tanggapan



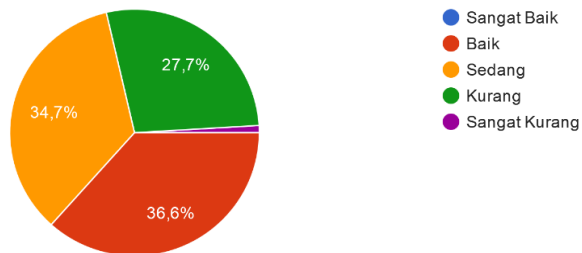
Bagaimana kualitas koneksi internet yang Anda terima ketika mengikuti daring?

213 tanggapan



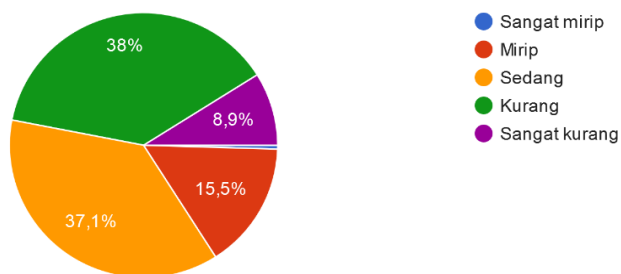
Bagaimana pemahaman mahasiswa terhadap materi dalam kuliah daring?

213 tanggapan



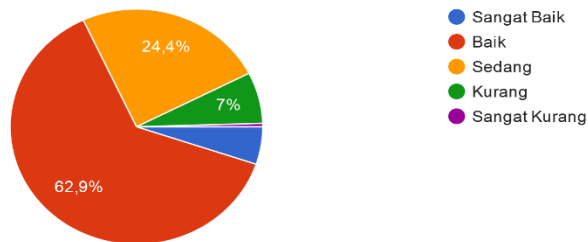
Apakah perkuliahan daring memiliki kemiripan kualitas dengan kuliah dalam kelas?

213 tanggapan



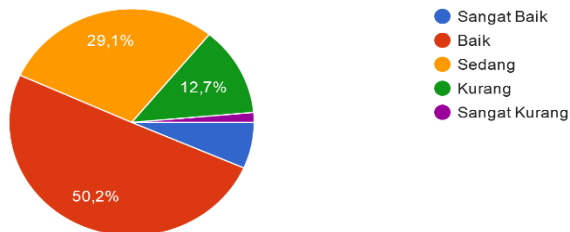
Bagaimana dosen dalam menyampaikan materi secara daring?

213 tanggapan



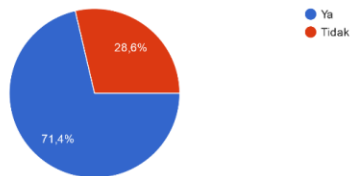
Bagaimana kualitas penyajian materi (info grafis, gambar, animasi, video dll) dari dosen?

213 tanggapan



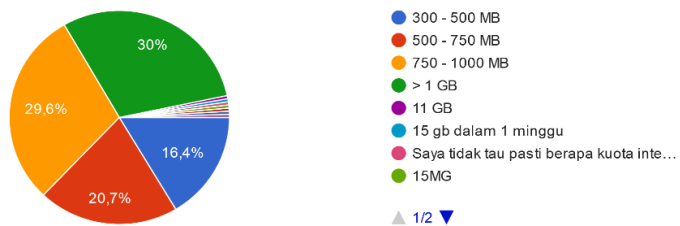
Apakah Anda merasa mengikuti kuliah daring mengganggu keuangan harian?

213 tanggapan



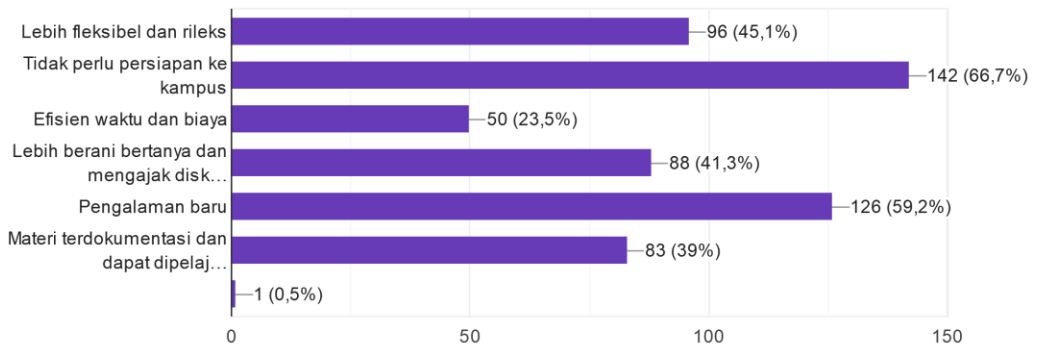
Apakah Anda merasa mengikuti kuliah daring mengganggu keuangan harian? Berapa rata-rata kuota internet yang dibutuhkan untuk kuliah daring dalam SATU jam?

213 tanggapan



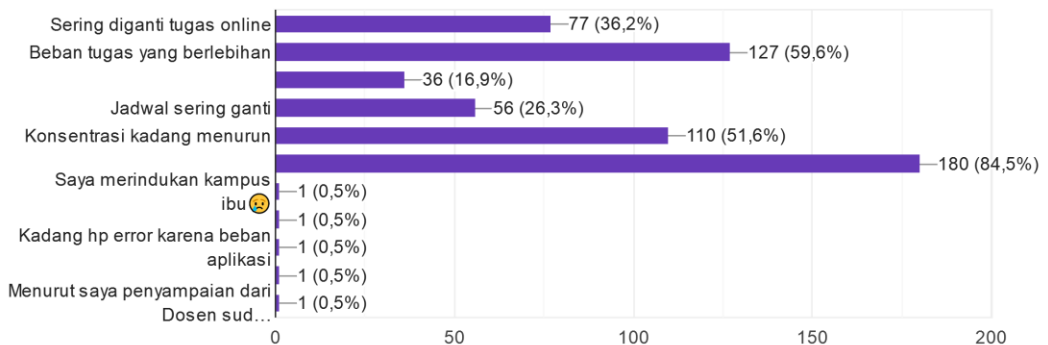
Apa yang paling menyenangkan ketika mengikuti kuliah daring? (boleh pilih lebih dari satu)

213 tanggapan



Apa yang paling dirasa kurang ketika mengikuti kuliah daring? (boleh pilih lebih dari satu)

213 tanggapan



Pembahasan

Dari hasil diatas dapat dilihat bahwa untuk mengikuti perkuliahan online mahasiswa mengandalkan Handphone (telepon genggam) dengan paket data seluller (83.1%) dan menghabiskan kuota diatas 1 GB. Mahasiswa juga merasa kuliah daring mengganggu keuangan harian mereka karena dipergunakan membeli paket data (71,4%). Tempat mereka melaksanakan kuliah daring paling banyak adalah di rumah (50,7%) dan kost /kontrakan (40,4%).

Dari hasil wawancara ternyata kenapa mereka banyak mempergunakan HP adalah karena alasan kepraktisan, mereka bisa mengaksesnya lebih cepat dan tidak memerlukan modem. Namun lebih dari banyak mahasiswa yang kesulitan dalam mengakses internet karena kualitas jaringan (82,6%) dan ketika diwawancara lebih lanjut ternyata disebabkan kendala geografis. Walau berada di Kota Kupang, ternyata tidak semua jaringan internet dalam kota baik dan lancar. Sedangkan

beberapa yang diwawancarai mengaku sudah berada di kampung (beberapa kabupaten yang secara umum sinyal internetnya buruk).

Untuk penyajian kuliah daring sendiri, sebanyak 38% dan 37, 1% mahasiswa menganggap kurang dan agak mirip dengan tatap muka. Setelah diwawancara lebih lanjut, ternyata mereka terbantu dengan presentasi berbentuk PPT yang memang dalam perkuliahan biasa juga disajikan. 50,2 % mahasiswa menyatakan penyajian materi dosen baik. Dan 62,9 mahasiswa merasa penyampaian dosen dalam perkuliahan daring baik.

Aplikasi pembelajaran daring yang banyak digunakan dosen adalah gabungan antara WA grup, e-learning undana, Google classroom dan Zoom (73.2%). Bentuk pertanyaan ini memungkinkan mahasiswa menjawab lebih dari satu sehingga memang akan menimbulkan data yang tumpang tindih. Dari wawancara dengan dosen, ternyata dosen sengaja membuat variasi aplikasi agar partisipasi mahasiswa tinggi. Dari wawancara dengan mahasiswa mereka lebih nyaman dengan aplikasi Google classroom karena terpisah antara forum tugas dan forum kuliah. WA grup juga dianggap membantu karena memerlukan pulsa data yang sedikit, dan rata-rata HP mereka sudah punya aplikasi tersebut.

Penggunaan aplikasi WA dalam pembelajaran sebenarnya sudah dilakukan oleh para dosen sebelum era COVID-19 ini, karena dalam banyak hal, dosen sering berinteraksi di grup WA Mata Kuliah untuk memberikan tugas, menginfokan sesuatu dan memantau prose pembelajaran. Peneliti sendiri mempunyai grup WA semua mata kuliah yang diasuh setiap semester, dan hampir semua dosen juga menjawab mempunyai lebih dari 4 grup WA mata kuliah. Sebagai media grup pembelajaran, penggunaannya sudah diteliti oleh Suardika dkk, 2020)

Kelebihan kuliah dalam jaringan menurut tanggapan mahasiswa adalah soal fleksibilitas, dimana mereka tidak memerlukan persiapan ke kampus (66,7%) lebih rileks (45,1%) dan lebih efisien dari segi waktu. Dari segi pengalaman melaksanakan kuliah daring, mahasiswa juga merasa lebih bersemangat (59,2%) dan merasa lebih aktif dan lebih berbari berdiskusi. Dalam wawancara mahasiswa menyebutkan karena tidak tatap muka langsung dengan dosen dan teman-teman, mereka lebih bebas menjawab pertanyaan dan melemparkan argumentasi.

Kekurangan pembelajaran daring menurut mahasiswa adalah mereka merindukan suasana kampus (84.5%). Ketika diwawancara yang mereka rindukan adalah interaksi dengan temannya, kegiatan ekstrakurikuler seperti kewirausahaan (Kantin, Ampibi dan BEM) serta beberapa kegiatan yang sudah, sedang dan akan mereka ikuti yang terhenti karena mahasiswa kuliah dari rumah. Selain itu masalah klasik seperti beban tugas yang berlebihan (56.9%) juga dikeluhkan mahasiswa, apalagi bila waktunya bersamaan, tenggat waktunya cepat dan sinyal internet kurang mendukung.

Dari sisi dosen, tidak memberikan tugas juga membuat mereka tidak bisa memantau keseriusan mahasiswa menyimak materi. Namun mungkin beberapa tugas bisa diubah ke hal yang lebih membuat mereka menganalisis dan mengeksplorasi lingkungannya ketimbang hanya membuat mahasiswa merangkum materi atau mencatat semua yang bisa dengan mudah mereka copas dari google walau nantinya tugasnya akan ditulis tangan. Selain itu berdasarkan pengamatan penulis, kalau tugas diberikan lebih sedikit tetapi pisau analisisnya diminta lebih tajam, mahasiswa cenderung mengerjakannya lebih bersungguh-sungguh.

Dengan adanya hasil evaluasi pembelajaran ini yang sudah dibicarakan di rapat internal Prodi Pendidikan Biologi, diharapkan ada perubahan dari pembelajaran daring yang sudah dilakukan. Untuk yang sudah baik semakin ditingkatkan, dan yang masih belum diperbaiki dan dimantapkan. Karena kita tidak yakin kapan pandemic ini akan berakhir walau hidup normal dalam seruan “New Normal” sudah disampaikan Presiden RI Joko Widodo (15/5/2020). Pembelajaran daring harus sudah dipersiapkan betul dengan merujuk pada aspek kesiapan mahasiswa, dosen serta sarana dan prasarana. Semoga kita dapat melalui wabah ini dengan selamat, dan semoga revolusi Pendidikan berjalan dengan mulus dan baik.

Daftar Rujukan

- Anonymous. 2020. Artikel Kumparan: Arti Hidup ‘The New Normal’ di Tengah Corona Menurut Pemerintah. 19 Mei 2020 11.37.
- Chun Yen- Shu, Y. Lo, A. Lee, J.M. Enriquez. 2020. Learning Online, Offline, and Beerween: Comparing Student Academic Outcomes and Course Satisfaction in Face to Face, Online and Blended Learning Modalites. *Educ of Technol.* <https://dio.org/10.1007/s10639-018-9707-5>.
- Rektor Universitas Nusa Cendana. 2020. Surat Edaran nomor 1699/ 2020 tentang pelaksanaan kuliah berbasis e-learning di Lingkungan Universitas Nusa Cendana.
- Sekretaris Kabinet RI 2020. Minta Masyarakat Tenang, Preisden: saatnya Bekerja, belajar dan Beribadah dari Rumah. Humas, 15 Maret 2020.
- Suardika, I. K., Suhartini, L., & Pasassung, N. 2020. Using WhatsApp for Teaching a Course on the Education Profession: Presence, Community and Learning. *International Journal of Mobile and Blended Learning (IJMBL)*, 12(1), 17-32.



Dr. Andam SURIANTY ARDAN, S.Si, M.Si merupakan dosen pada Program Studi Pendidikan Biologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Nusa Cendana Kupang. Kelahiran tahun 1972 ini menyelesaikan SD, SMP dan SMA di suatu Kota Kecil di Sumatera Barat yaitu Solok, lalu melanjutkan S1 di kota Padang, tepatnya di Jurusan Biologi Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam tahun 1991. Pada tahun 1996 melalui beasiswa DUE Dikti berkesempatan melanjutkan S2 di Institut Pertanian Bogor pada program Taksonomi Tumbuhan. Penulis merupakan Doktor tamatan Program Studi Pendidikan Kependudukan dan Lingkungan Hidup Universitas Negeri Makasar.

Selama menjadi dosen selain mengajar di Pendidikan Biologi, Pendidikan Fisika dan PPG Undana, penulis aktif dalam penelitian Tumbuhan seperti ethnobotani terutama tanaman obat, penelitian pengembangan perangkat pembelajaran berbasis kerifan local, melaksanakan PTK dan Lesson Study dan aktif dalam kegiatan perbaikan pendidikan di kampus serta berpartisipasi dalam kegiatan kemahasiswaan AMPIBI prodi Biologi yaitu Gerakan Mahasiswa Lintas Alam (GEMBALA) yang banyak bersentuhan dengan permasalahan lingkungan, seperti: perbaikan pesisir pantai dan mangrove, reboisasi hutan dan perbaikan lahan. Sejak Mahasiswa penulis terbiasa keluar masuk hutan, mengamati dan meneliti tumbuhan yang merupakan bidang keahlian dan yang membuat penulis tertarik sejak kuliah.

Sofiansyah Fadli

Teknik Informatika, STMIK Lombok

Sofiansyah182@gmail.com

Abstract. Dua bulan lebih proses pembelajaran berlangsung secara *daring* (dalam jaringan). Dosen dan Mahasiswa bertemu secara maya, dan segala bentuk proses kegiatan perkuliahan seperti: ujian tengah semester, pengerjaan tugas dan pembelajaran mengandalkan jaringan internet dengan berbagai aplikasi sebagai medianya. *E-Learning* punya manfaat yang cukup besar. Mulai dari fleksibilitas waktu dan tempat, efisiensi biaya transportasi dan akomodasi, serta peningkatan retensi pengetahuan karena sifatnya yang bisa dipelajari berulang-ulang dan lain sebagainya. Namun, hal tersebut tak lantas menjadikan metode pembelajaran dalam jaringan ini tidak mempunyai cela. Menurut saya ada dua tantangan dalam proses belajar dengan metode ini, yaitu *experiential learning* dan *engagement*. Dua aspek ini menjadi sangat krusial dalam proses pembelajaran, khususnya untuk pembelajar dewasa (*adult learner*).

Kata kunci: media pembelajaran, *schoology*, *zoho forms*, covid-19

Sudah dua bulan lebih proses pembelajaran berlangsung secara *daring* (dalam jaringan). Dosen dan Mahasiswa bertemu secara maya, dan segala bentuk proses kegiatan perkuliahan seperti: ujian tengah semester, pengerjaan tugas dan pembelajaran mengandalkan jaringan internet dengan berbagai aplikasi sebagai medianya.

Kendati mahasiswa sudah terbiasa dengan *daring* seperti: pengisian KRS dan melihat KHS, belajar dan mengajar dengan cara *daring* ini masih berjalan dengan canggung. Hal ini diakui oleh banyak mahasiswa terutama mahasiswa semester bawah dan beberapa dosen sebagai contoh saya sendiri. Saya merasa sangat kesulitan mengajar secara *online* apalagi mata kuliah yang saya ampu adalah *E-Commerce* dimana mata kuliah ini 40% Teori dan 60% lagi Praktikum. Saya dan beberapa rekan dosen mengalami kebingungan saat menentukan aplikasi yang paling tepat untuk mengajar dengan mahasiswa yang jumlahnya banyak.

Lalu pada praktiknya, saya sering menemui kendala teknis, terutama berurusan dengan jaringan sampai pesan yang kurang tersampaikan kepada beberapa mahasiswa. Kendalanya ya, jaringan sudah pasti. Tidak semua mahasiswa bergabung dalam prosesnya. Ada yang ketiduran, tidak punya kuota/pulsa, ada juga yang gabung tapi tidak bisa fokus.

Kita juga buat grup *chat whatsapp*. Jadi semua mahasiswa bisa tanya apa saja disana. Namun saya tekankan kepada semua mahasiswa, meskipun belajar

daring ini tetap seperti belajar di kampus. Mediana saja yang berbeda. Awalnya pasti ribet untuk semua mahasiswa dan dosen karena belum tahu alurnya harus bagaimana. Untuk waktu pertemuan mengajar kami sudah ada jadwalnya, para mahasiswa tinggal standby di depan gadget masing-masing, namun tidak semua mahasiswa punya gadget, itulah yang masih jadi kendala juga.

Meskipun proses perkuliahan menggunakan sistem daring, untuk absensi tetap saya berlakukan karena mengikuti aturan kampus. Bila ada mahasiswa yang tidak mengumpulkan tugas, atau tidak mengisi presensi yang sudah saya sediakan, maka dia dianggap tidak hadir.

Platform atau aplikasi yang saya gunakan saat perkuliahan ada 2 yaitu: 1). Schoology dan 2). Zoom Forms. Dimana pada *Platform* Schoology saya menjadikannya sebagai media pembelajaran daring, mulai dari *upload* materi, diskusi, pengumpulan tugas dan ujian tengah semester dengan membuat beberapa kelas untuk mata kuliah *E-Commerce*. Sedangkan Zoom Forms saya jadikan sebagai media Presensi untuk mahasiswa.



Gambar 1. Schoology

Dewasa ini, perkembangan teknologi informasi yang mampu mengolah, mengemas, menampilkan dan menyebarkan informasi pembelajaran, baik secara audiovisual maupun multimedia, mampu mewujudkan model pembelajaran yang disebut dengan Blended Learning. Konsep ini berkembang sehingga mampu mengemas setting dan realitas pembelajaran sebelumnya menjadi lebih menarik dan memberikan pengondisian secara psikologis adaptif pada pembelajaran. Upaya tersebut diarahkan dengan munculnya konsep *E-Learning*.

E-Learning merupakan bentuk pembelajaran yang mengintegrasikan proses pembelajaran dari pembelajaran tradisional, pembelajaran *online*, dan perpaduan berbagai model pembelajaran lainnya yang salah satunya adalah blended learning. Model pembelajaran blended learning ini merupakan campuran antara teknologi *online* dan pembelajaran tatap muka dengan mengkombinasi kegiatan tatap muka dan *E-Learning*.

Schoology merupakan salah satu *Platform* inovatif yang dibangun berdasarkan inspirasi dari media sosial facebook dengan tujuan untuk kepentingan pendidikan. Aplikasi ini dikembangkan pada tahun 2009 di New York. Schoology juga didukung oleh berbagai bentuk media seperti video, audio dan gambar yang dapat menarik minat mahasiswa. Schoology adalah jejaring sosial berbasis web khusus untuk sekolah dan lembaga pendidikan tinggi yang difokuskan pada kerjasama, untuk memungkinkan pengguna membuat, mengelola, dan saling berinteraksi serta berbagi konten akademis.

E-Learning ini juga memberikan akses pada guru dan siswa untuk pengumpulan tugas, latihan soal dan media sumber belajar yang bisa diakses kapanpun dan dimanapun serta juga memberikan akses pada orang tua untuk memantau perkembangan belajar mahasiswa di kampus. Konsep utama penggunaan *E-Learning* yaitu untuk memudahkan dalam pendistribusian materi pembelajaran, ujian, latihan kuis dan penilaian. Hal ini dilakukan melalui media elektronik atau internet, sehingga mahasiswa dapat mengakses dimana saja dan kapan saja.

Adapun fitur-fitur yang dimiliki oleh Schoology adalah sebagai berikut:

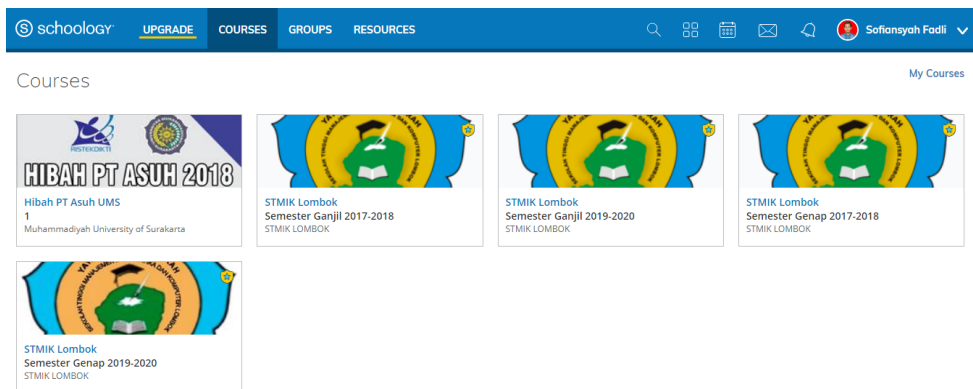
- a. *Courses* (Kursus), yaitu fasilitas untuk membuat kelas mata pelajaran, misal mata pelajaran Matematika, Fisika, dan lain sebagainya. Fasilitas *Courses* ini juga ada di Moodle.
- b. *Groups* (Kelompok), yaitu fasilitas untuk membuat kelompok dalam pengelompokan suatu tugas yang dikerjakan berdasarkan kelompok-kelompok dalam tema yang berbeda atau pengelompokan kelas. Fasilitas ini juga ada di Moodle maupun di Facebook.
- c. *Resources* (Sumber Belajar), yaitu fasilitas yang berfungsi untuk menyajikan sumber belajar ke pribadi maupun kelompok.

Langkah-langkah untuk membuat akun sebagai berikut:

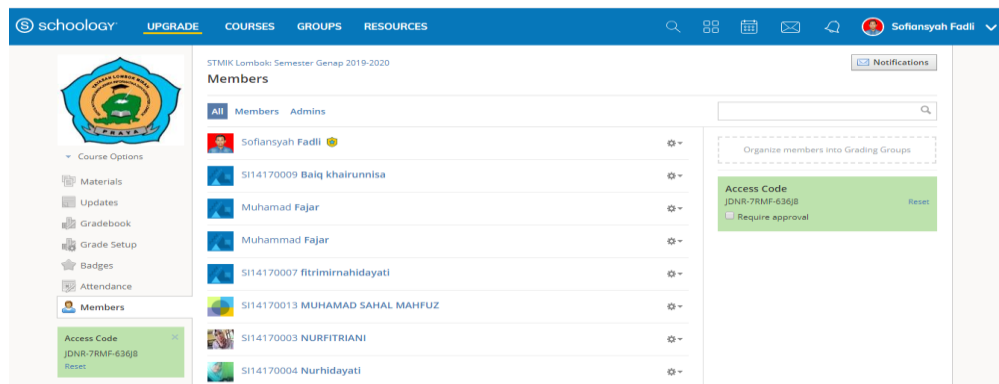
1. Buka site <http://www.schoology.com>
2. Klik Sign Up sehingga muncul pilihan Instructor dan Student, pilih salah satu, disini saya akan pilih Student.
3. Lalu masukan kode akses yang telah diberikan oleh dosen untuk akses pembelajaran, klik Continue.
4. Jika kode akses yang dimasukan benar, maka akan muncul form Register, silakan isi dengan nama anda, email, dan password.
5. Setelah selesai mengisi form register sukses, maka akan dilanjutkan untuk mengikuti tur klik Next dan jika tidak Close.
6. Selanjutnya mahasiswa akan dihadapkan dengan eksplorasi *Course* dideretan menu bagian atas silakan pilih berdasarkan Kode Akses

Beberapa kelebihan Schoology antara lain:

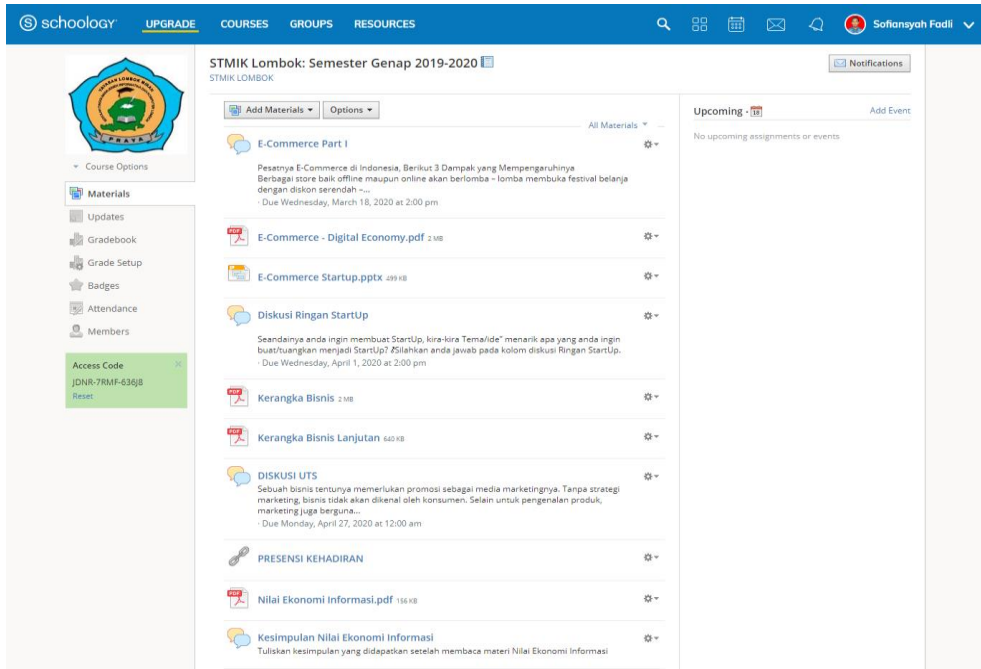
1. Stay Connected: Guru dapat mengirim pembaharuan ke *Course*, group serta pesan pribadi dan memberikan umpan balik pada mahasiswa, dan mengatur acara dengan antarmuka intuitif Schoology pada perangkat mobile mereka.
2. Extend Class Time: mahasiswa dapat melihat pelajaran secara *online*, berkolaborasi dengan rekan – rekan mereka dan dapat belajar secara mandiri melalui perangkat mobile mereka yang dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun mereka inginkan.
3. Manage on the Go: Melalui Schoology guru dapat dengan mudah mengabsen, membuat penugasan, berdiskusi, memeriksa hasil pekerjaan rumah mahasiswa serta menilai hasil pekerjaan tersebut.
4. Leverage iOS and Android Devices: Schoology merupakan aplikasi mobile gratis yang dapat di unduh dari semua perangkat mobile berbasis iOS maupun Android. Aplikasi ini juga memiliki pemberitahuan jika ada update (pembaharuan) atau kiriman terbaru dari aplikasi tersebut.
- 5.



Gambar 2. Tampilan *Course*/kelas saya di Schoology



Gambar 3. Tampilan member di Schoology



Gambar 4. Tampilan ketika salah satu *Course*/kelas dibuka

Zoho merupakan salah satu layanan Webtop. Webtop merupakan suatu sistem operasi yang berjalan secara *online*, berbeda dengan Desktop yang beroperasi secara offline. Webtop memiliki banyak kelebihan dibanding sistem operasi desktop biasa.



Gambar 5. Zoho Forms

Layanan Webtop ini bisa dipakai di Linux, MacOS, Windows ataupun sistem lain. Di dalam zoho ada berbagai macam aplikasi yang bisa kita manfaatkan secara *online*. Dari sosial network, blog, pembuatan dokumen, presentation, spreadsheet, termasuk fasilitas membuat formulir. Dengan beragam informasi aplikasi *online* yang ditawarkan, pantaslah kalau Zoho disebut kantor berjalan. Selain 3 aplikasi kantoran standard, zoho juga menyediakan berbagai aplikasi pendukung produktivitas, kolaborasi dan bisnis. Namun tak semua gratis, terutama produk yang ada di jajaran aplikasi bisnis. Membuat sebuah presensi atau daftar absen untuk kehadiran dapat dilakukan dengan berbagai cara seperti yang umumnya dapat menggunakan google form, zoho form atau aplikasi lain yang banyak tersedia secara *online* di dunia maya.

DAFTAR HADIR

Daftar Hadir Perkuliahan Mata Kuliah E-Commerce

NIM *

NAMA *

TANDA TANGAN *

[Clear](#)

SUBMIT

Do not submit confidential information such as credit card details and account passwords. [Report Abuse](#)

 Zoho Forms

Gambar 6. Tampilan Presensi di Zoho Forms Mata kuliah *E-Commerce*

DAFTAR HADIR Report

Form: DAFTAR HADIR

NIM	NAMA	TANDA TANGAN
SI14170009	Baiq khairunnisa	
SI14170012	Suhaini	
SI14170004	Nurhidayati	
TI14170022	Marlina sri astuti	
SI14170012	Suhaini	
SI14170013	MUHAMAD SAHAL MAHFUZ	
SI14170012	Suhaini	

Gambar 7. Tampilan Hasil Presensi Mahasiswa

E-Learning punya manfaat yang cukup besar. Mulai dari fleksibilitas waktu dan tempat, efisiensi biaya transportasi dan akomodasi, serta peningkatan retensi pengetahuan karena sifatnya yang bisa dipelajari berulang-ulang dan lain sebagainya. Namun, hal tersebut tak lantas menjadikan metode pembelajaran dalam jaringan ini tidak mempunyai cela.

Menurut saya ada dua tantangan dalam proses belajar dengan metode ini, yaitu experiential learning dan engagement. Dua aspek ini menjadi sangat krusial dalam proses pembelajaran, khususnya untuk pembelajar dewasa (*adult learner*). Sebagai contoh, tidak sedikit para mahasiswa merasa terisolasi lantaran tidak adanya interaksi dengan sesama pembelajar bahkan dengan instruktur. Ditambah lagi proses pembelajaran *E-Learning* sering sekali tidak memberikan ruang bagi pembelajar untuk menerapkan apa yang sudah dipelajarinya.

Para pembelajar hanya diminta untuk menonton dan membaca materi yang diberikan sehingga para pembelajar merasa bosan dan berakibat pada tingkat kelulusan dari metode pembelajaran dalam jaringan ini rendah. Untuk memastikan bahwa materi *E-Learning* yang akan dipelajari tidak membosankan, harus melibatkan mahasiswa untuk melakukan sesuatu yang spesifik dan dapat membantu pekerjaan mereka.

- a. Action. Bagaimana materi yang diberikan tidak hanya sekedar melihat atau menyimak materi yang dipelajari, namun meneruskannya ke suatu perintah khusus. Para pembelajar diminta untuk melakukan kegiatan atau pekerjaan. Dalam hal ini materi *E-Learning* didesain dengan mengembangkan suatu action, atau tindakan berdasarkan materi pembelajaran yang telah mereka terima.
- b. Umpan balik. Merupakan langkah awal dalam hal engagement atau keterlibatan dalam proses pembelajaran. Pada tahap action sebelumnya, para pembelajar diminta untuk melakukan sesuatu, setelah hal tersebut dilakukan, giliran feedback menjadi sangat penting terhadap kesuksesan pembelajaran selanjutnya.
- c. Trigger. Dalam metode pembelajaran dalam jaringan, trigger biasanya berupa pesan notifikasi yang diberikan otomatis oleh suatu aplikasi ataupun staf admin (learning support) atau bahkan tenaga pengajar atau atasan langsung dengan tujuan memberikan informasi mengenai apa saja yang telah mereka pelajari dan mengingatkan batas waktu pengumpulan tugas serta ujian.

Para mahasiswa juga mempunyai pendapat soal belajar secara daring di rumah ini. Bagi mereka yang jadi masalah bukan soal teknis pembelajaran yang menggunakan media internet, melainkan rasa jenuh karena tak keluar rumah. Ada beberapa mahasiswa yang saya jadikan sample bahwa mereka mengungkapkan kesulitan dirinya mendapatkan suasana hati yang pas untuk mengikuti proses

perkuliahan di rumah. Kendati mereka terbiasa dengan teknologi itu, namun selalu merasa tidak nyaman dengan materi yang disampaikan.

Faktor utamanya adalah rasa bosan. Materi yang dikirim banyak sekali, tugasnya juga. Sehingga ketika di rumah susah mengatur waktu dan mood untuk mengerjakan soal, tidak seperti ketika didalam kelas. Ada juga mahasiswa yang memberikan tanggapan bahwa belajar secara *online* di rumah sangat menyenangkan. Dia menjadi lebih fokus dan tidak mengalami bising saat mengerjakan tugas. Selain itu dia juga lebih mudah mengakses konten materi apapun dari internet.

Daftar Rujukan

- [1] Ariani, Y., Helsa, Y. 2019. Desain Kelas Digital Menggunakan Edmodo Dan Schoology. Deepublish. Yogyakarta.
- [2] <https://app.schoology.com/login>
- [3] <https://www.zoho.com/id/forms/>
- [4] <http://elearning-indonesia.net/>
- [5] <https://www.timesindonesia.co.id/read/news/261667/pembelajaran-online-di-tengah-pandemi-covid19-tantangan-yang-mendewasakan>



Sofiansyah Fadli, S.Kom.,M.Kom. Lahir pada 29 tahun lalu tepatnya 29 Juli 1990 di Kota Bima, Nusa Tenggara Barat. Memperoleh gelar magister Teknik Informatika dari Program Pascasarjana Teknik Informatika Universitas Islam Indonesia (UII) Yogyakarta pada tahun 2017. Sebelumnya ia mendapatkan gelar sarjana Teknik Informatika dari Program Studi Teknik Informatika Universitas Teknologi Yogyakarta (UTY) tahun 2014. Sejak tahun 2017 tercatat sebagai Dosen Tetap Program Studi Teknik Informatika (STMIK) Lombok dan memiliki tugas tambahan sebagai Ketua Program Studi Teknik Informatika (2018-2020). Selain itu, Ia juga mengajar di UNU NTB (Universitas Nahdlatul Ulama Nusa Tenggara Barat). Dosen pengampu mata kuliah Sistem Pendukung Keputusan, Pengantar Multimedia, Multimedia Lanjut dan E-Commerce. Selain menjadi dosen ia juga menjadi Guru Produktif di SMK-IT Generasi Muslim Cendekia Program Keahlian Teknik Komputer & Jaringan.

Arif Widyatama & M. Ihsan

Jurusan akuntansi, STIE Panca Bhakti Palu

arifwidyatama@stiebpalu.ac.id & moh_ihsan@stiebpalu.ac.id

Abstrak. Tujuan dari bab ini adalah menjelaskan mengenai tantangan kognitif yang dihadapi oleh setiap mahasiswa pada proses daring di era covid – 19. Era covid menyebabkan semua dimensi pendidikan mengalami perubahan yang sangat besar sehingga diperlukan strategi dalam membuat mahasiswa lebih memahami dengan lebih detail mengenai materi yang dipelajari. Setiap individu khususnya mahasiswa pada umumnya memiliki daya memori jangka pendek sehingga kemampuan untuk memperoleh informasi berupa materi sangat terbatas. Materi yang dipelajari harus memiliki materi yang sederhana namun saling terintegrasi sehingga kemampuan untuk memperoleh informasi dari setiap mahasiswa lebih mudah. Selanjutnya, kemudahan materi yang diberikan oleh dosen dapat dievaluasi kembali oleh mahasiswa, dan pada akhirnya materi tersebut dapat meningkatkan kualitas pada mahasiswa tersebut.

Kata Kunci: kognitif, proses informasi, evaluasi, kualitas, memori jangka pendek

Era Covid saat ini menimbulkan banyak dampak yang sangat signifikan pada berbagai dimensi masyarakat termasuk pada sector pendidikan. Pada era ini sector pendidikan mengalami perubahan cukup drastic pada berbagai element tridharma yakni pendidikan, penelitian dan pengabdian kepada masyarakat (PKM). Salah satu yang menjadi fokus pada chapter ini adalah mengenai tantangan kognitif yang dihadapi setiap mahasiswa dalam memperoleh materi dengan menggunakan metode daring.

Metode daring merupakan alternative utama yang harus digunakan pada era Covid saat ini. Metode daring ini harus dilakukan karena metode secara langsung atau tatap muka tidak memungkinkan untuk dilakukan secara aktif dilakukan antara dosen dan mahasiswa. Supaya metode daring ini dapat efektif maka berbagai platform digunakan seperti zoom, google meet, google clasroom, maupun group whatsapp, Metode ini harus dilakukan baik oleh mahasiswa dan dosen, sehingga kondisi ini mengharuskan setiap mahasiswa dan dosen untuk dapat beradaptasi pada kondisi tersebut.

Metode daring ini memiliki kelebihan dan kelemahan dalam proses pembelajaran yang dialami oleh mahasiswa. Kelebihan yang diperoleh mahasiswa dalam proses

daring ini adalah kemudahan dalam akses tanpa perlu ke kampus mengikuti perkuliahan, kemudahan dalam segi biaya yang dikeluarkan oleh mahasiswa serta yang terpenting adalah kesehatan dari setiap mahasiswa yang selalu terjaga. Namun metode daring ini memiliki kelemahan diantaranya adalah keterbatasan jaringan yang dimiliki oleh mahasiswa jika berada di daerah yang jaringannya terbatas dan hal yang paling utama yaitu ketidakmampuan kognitif dari setiap mahasiswa dalam memahami materi yang diajarkan oleh dosen jika dilakukan secara daring.

Aspek Kognitif Dalam Proses Pembelajaran Daring

Hal paling mendasar dalam ketidakmampuan dalam memahami materi yang diberikan oleh dosen secara daring adalah penyampaian materi yang terlalu kompleks. Materi yang sangat kompleks memberikan kesulitan pemahaman bagi mahasiswa. Tingkat kompleksitas materi yang diberikan sangat bergantung juga pada bentuk penyampaian yang diberikan kepada mahasiswa oleh dosennya. Dosen pada dasarnya memiliki niat agar dapat mencerdaskan mahasiswa yang diampu walaupun pada kondisi yang tidak memungkinkan untuk terjadinya pertemuan, sehingga pada era covid-19 ini bentuk pengajaran yang dilakukan melalui media youtube serta untuk meningkatkan tingkat pemahaman dilakukan dengan pemberian penugasan. Namun kondisi ini menyebabkan tingkat kompleksitas bagi mahasiswa dalam memahami materi yang diberikan.

Sweller, (1988) menjelaskan bahwa tingkat kognitif seseorang tergantung dari tingkat kompleksitas informasi yang diperoleh. Semakin kompleks informasi yang diperoleh maka tingkat pemahaman kognitif seseorang akan semakin sulit. Hal ini dipengaruhi oleh daya memori seseorang yang sangat terbatas. Sehingga jika kompleks informasinya maka daya memori seseorang akan sulit memproses informasi tersebut. Akibatnya metode dari yang dilakukan tidak efektif. Proses ini dapat dilihat pada gambar 1

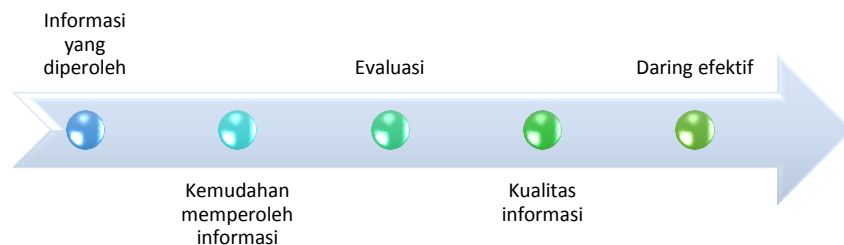


Gambar 1. Proses pemahaman informasi

Pada gambar 1 di atas menjelaskan bahwa semakin kompleks materi yang diperoleh mahasiswa menyebabkan kesulitan dalam pemrosesan materi. Oleh sebab itu kondisi ini mengindikasikan bahwa materi yang diberikan tidak dipahami dengan jelas sehingga akibatnya metode daring yang dijalankan tidak efektif.

Tahapan kedua yaitu adalah tahapan evaluasi. Tahapan ini memuat mengenai hasil evaluasi dari materi yang diperoleh mahasiswa tersebut. Tahapan ini merupakan bentuk evaluasi atas materi yang diberikan. Namun pada proses daring ini materi yang disajikan perlu diperhatikan, agar materinya tidak kompleks sehingga proses evaluasi ini dapat dilakukan dengan baik tanpa adanya unsur materi perkuliahan yang bias. Hal ini yang sering dialami oleh mahasiswa ketika memperoleh perkuliahan secara daring adalah ketidakmampuan dalam mengevaluasi materi yang diperoleh.

Tahapan terakhir yang dilalui oleh mahasiswa adalah mengenai apakah materi yang diberikan oleh dosen merupakan materi yang diberikan oleh dosen dapat memberikan kualitas bagi mahasiswa tersebut tidak hanya pada aspek akademik namun juga pada aspek dunia kerja. Memori mengenai materi yang diberikan oleh dosen seharusnya terekam dengan baik dalam arti tidak bias sehingga materi yang diberikan memang berkualitas bagi mahasiswa yang bersangkutan.

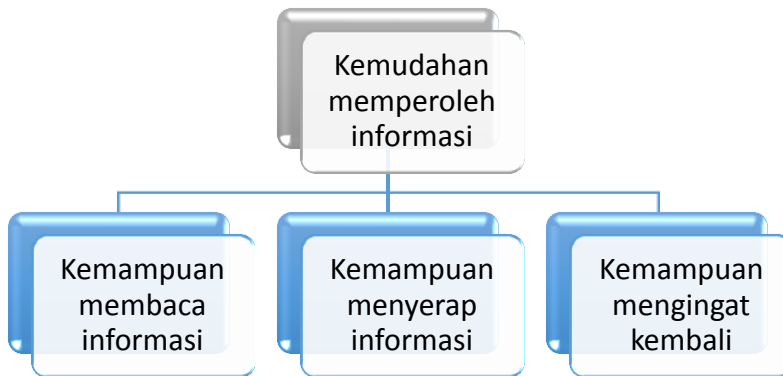


Gambar 2. Proses informasi materi perkuliahan

Lebih lanjut, proses perolehan informasi tersebut dapat dijelaskan dengan model yang dikembangkan oleh Mcdaniel *et al.*, (2002) bahwa proses yang harus dilalui oleh seseorang dalam menanggapi informasi tersebut terdapat beberapa tahapan yaitu kemudahan perolehan informasi, tahapan evaluasi serta serta tahapan kualitas atas informasi yang diperoleh (gambar 2).

Tahapan pertama yaitu kemudahan perolehan informasi. Tahapan ini merupakan tahapan awal bagi seseorang dalam memperoleh informasi. Mahasiswa akan

diperhadapkan pertama kali oleh informasi yang diberikan oleh dosen maka informasi tersebut akan diproses. Model yang dilakukan oleh Maines & Mcdaniel, (2000) yang kemudian diuraikan oleh Lachmann et al., (2015; Reimsbach et al., (2018) menjelaskan pada dasarnya untuk dapat mudah memperoleh informasi ada 3 dimensi yang harus dipenuhi yaitu aspek membaca, menyerap, serta mengingat informasi informasi (gambar 3)



Gambar 3 Dimensi konsep kemudahan memperoleh informasi

Kemudahan membaca informasi merupakan langkah awal dalam memperoleh informasi. Materi perkuliahan yang dibaca haruslah mudah untuk dibaca. Sehingga informasi yang diperoleh tidak bias dalam membaca informasi tersebut. Selanjutnya setelah membaca materi maka informasi tersebut harus dapat diserap dengan baik oleh mahasiswa. Penyerapan informasi ini penting agar informasi ini dipahami oleh mahasiswa. Langkah terakhir yaitu kemampuan untuk mengingat kembali materi yang diberikan itu sehingga hasil materi tersebut dapat direview dengan baik oleh mahasiswa. Ketika materi tersebut mudah untuk dipahami selanjutnya tahapan kedua adalah tahapan evaluasi.

Oleh sebab itu, dalam memberikan materi penting bagi dosen untuk menyajikan informasi pada masa daring secara sederhana dan terintegrasi. Sehingga mahasiswa yang memperoleh informasi tersebut dapat mengolah informasi tersebut dengan baik dan tidak bias dalam memproses informasi yang disajikan oleh dosen. Penting bagi dosen untuk membuat strategi-strategi agar materinya lebih disajikan dengan sederhana dan menarik sehingga mudah dipahami oleh mahasiswa.

Simpulan

Berdasarkan pembahasan di atas maka pada dasarnya kuliah secara daring memiliki kelebihan dan kelemahan. Kelemahan mendasar dari perkuliahan secara daring ini adalah materi yang diberikan dapat bias dalam diproses oleh mahasiswa. Setiap

mahasiswa dalam memproses informasi sangat ditentukan oleh materi yang disajikan oleh dosen serta strategi penyajiannya. Dalam memproses informasi tersebut maka akan melalui tahapan dalam hal kemudahan informasi, evaluasi, serta kualitas informasi tersebut. Kemudahan informasi tersebut juga dipengaruhi oleh kemampuan kognitif mahasiswa dari segi kemampuan membaca materi, kemampuan menyerap informasi, dan kemampuan mengingat kembali materi tersebut. Oleh sebab itu, diperlukan strategi yang sesuai melalui penyajian materi yang sederhana dan terintegrasi.

Daftar Rujukan

- Lachmann, M., Stefani, U., & Wöhrmann, A. (2015). Fair value accounting for liabilities: Presentation format of credit risk changes and individual information processing. *Accounting, Organizations and Society*, 41, 21–38. <https://doi.org/10.1016/j.aos.2014.08.001>
- Maines, L. A., & Mcdaniel, L. S. (2000). Effects of Comprehensive-Income Characteristics on Nonprofessional Investors' Judgments: The Role of Financial-Statement Presentation Format. *Accounting Review*, 75(2), 179–207.
- Mcdaniel, L., Martin, R. D., & Maines, L. A. (2002). Evaluating Financial Reporting Quality: The Financial Expertise vs Financial Literacy. *The Accounting Review*, 77(2002), 139–167.
- Reimsbach, D., Hahn, R., & Gürtürk, A. (2018). Integrated Reporting and Assurance of Sustainability Information: An Experimental Study on Professional Investors' Information Processing. *European Accounting Review*, 27(3), 559–581. <https://doi.org/10.1080/09638180.2016.1273787>
- Sweller, J. (1988). Cognitive Load During Problem Solving: Effects on Learning. *Cognitive Science*, 12, 257–285. https://doi.org/10.1207/s15516709cog1202_4



Arif Widyatama, SE., MSA. Lulus S1 di Program Studi Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Tadulako, Palu Indonesia Tahun 2013. Lulus S2 di Program studi akuntansi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Brawijaya, Malang Indonesia. Saat ini sedang menempuh pendidikan S-3 bidang akuntansi di Universitas Airlangga, Surabaya Indonesia. Penulis merupakan dosen tetap Program Studi Akuntansi STIE Panca Bhakti Palu. Mengampu mata kuliah akuntansi keuangan dan keperilakuan. Aktif menulis artikel pada jurnal nasional dan internasional bereputasi. Termasuk menulis buku referensi dalam bidang akuntansi keuangan. Bidang konsentrasi keilmuannya adalah akuntansi keuangan dan keperilakuan. Pernah mengikuti pelatihan yang diselenggarakan oleh NAMA Foundation mengenai *roadmap of outstanding Academician* di Malaysia pada tahun 2018. Penulis juga telah memperoleh hibah dari DIKTI untuk dosen selama dua tahun berturut-turut yaitu pada tahun 2017 dan 2018



M. Ihsan, SE MM. Lulus S1 di Program Studi Manajemen Perbendaharaan STIE Indonesi, Makassar Indonesia Tahun 2008. Lulus S2 di Program studi Manajemen konsentrasi Pemasaran Universitas Tadulako (UNTAD) Palu. Sulawesi Tengah, Indonesia. Saat ini adalah Dosen tetap Program Studi Manajemen STIE Panca Bhakti Palu. Mengampu mata kuliah Manajemen Pemasaran dan Kewirausahaan. Aktif menulis artikel pada jurnal nasional bereputasi. Bidang konsentrasi keilmuannya adalah Pemasaran dan Pemasaran Internasional.

Pernah mengikuti pelatihan yang diselenggarakan oleh FORDEBI Teori Ekonomi Syariah dan Teori Akuntansi Syariah.

Susilaningsih

Universitas Sebelas Maret, Surakarta

susilaningsih@staff.uns.ac.id

Abstrak. Pandemi Covid-19 memberikan tantangan baru bagi saya agar dapat menjadi dosen kolonial yang millennial. Apa yang telah saya lakukan dan saya tulis bukanlah sesuatu yang ‘wouw...’ bagi kaum muda, tetapi saya berharap tulisan ini dapat menginspirasi pendidik yang berada di usia-usia menjelang pensiun agar tidak *resistance to change*. Pembelajaran akuntansi memerlukan pemahaman konsep dan setiap konsep perlu dijelaskan dengan contoh. Bagaimanapun mengajar Akuntansi secara daring merupakan tantangan baru yang menarik dan membangkitkan semangat *lifelong learning* saya untuk menguasai beberapa platform pembelajaran daring. Selamat menikmati.

Kata kunci: akuntansi, platform pembelajaran daring, pandemi covid-19.

Di awal semester Pebruari – Juli 2020 para dosen ‘senior’ di UNS Surakarta, termasuk saya, merasakan adanya tuntutan gerakan perubahan, karena semua dosen diwajibkan untuk menggunakan SPADA (Sistem Pembelajaran Daring). Sebenarnya himbuan penggunaan SPADA ini sudah sejak dua tahun yang lalu, tetapi dalam praktiknya sebagian besar pengguna SPADA adalah dosen-dosen muda. Dengan adanya kewajiban ini, setiap Fakultas mengadakan pelatihan bagi dosen-dosennya, ditambah lagi di tingkat Program Studi. Bahkan, di Program Studi saya, yang Kepala Program Studinya sangat bijaksana, menyiapkan asisten bagi dosen-dosen yang membutuhkan bantuan. Menyadari diri saya yang sudah ‘senior’ dan agak ‘gaptek’, saya minta difasilitasi oleh asisten. Apalagi pada saat pelatihan saya tidak bisa hadir karena ada kegiatan yang tidak bisa ditinggalkan.

Sebagai orang yang pernah belajar ilmu manajemen saya menyadari bahwa perubahan yang terjadi di suatu organisasi harus dikelola dengan baik, dan saya tidak ingin menjadi anggota organisasi yang *resistance to change*. Oleh karena itu, walaupun sudah disiapkan asisten yang akan membantu saya, tanpa rasa malu dan segan saya belajar dari asisten saya dan dari beberapa dosen muda agar saya dapat mengenal SPADA dengan lebih baik.

Prinsipnya, saya mau berubah walaupun dengan segala keterbatasan saya, dan *lifelong learning* adalah bagian dari hidup saya.

Bersyukur, menjelang perkuliahan dimulai ada kebijakan bahwa untuk semester ini yang wajib diunggah di SPADA adalah RPS (Rencana Pembelajaran Semester) saja, sedangkan penggunaan SPADA untuk perkuliahan masih bersifat pilihan. Bersyukur pula, ternyata saya bisa mengerjakan pekerjaan awal menggunakan SPADA ini dengan tangan saya sendiri. Asisten saya menjadi tempat bertanya ketika menjelang tengah malam saya mengalami kesulitan membuka kelas, atau mengunggah RPS serta bahan ajar mata kuliah yang akan saya ampu.

Ketika kuliah perdana semester Pebruari - Juli 2020 dimulai pada tanggal 24 Pebruari, semua perangkat pembelajaran sudah saya unggah di OCW (Open CourseWare) dan SPADA, sehingga mahasiswa bisa mengaksesnya sebelum perkuliahan dimulai. Pada semester ini saya mengajar 5 mata kuliah, namun dalam tulisan ini saya hanya akan menuliskan pengalaman saya mengajar di Prodi Pendidikan Akuntansi saja, yaitu Akuntansi Biaya, Manajemen Keuangan, dan Pengajaran Mikro. Seperti kebiasaan saya di semester-semester sebelumnya di awal kuliah saya selalu memberikan tes melalui Google Form untuk mendeteksi kemampuan awal mahasiswa tentang materi prasyarat dari matakuliah yang saya ampu. Kebiasaan saya menggunakan Google Form ini saya peroleh dari hasil pelatihan Blended Learning pada tahun 2018, dan sejak itu saya selalu menerapkannya pada kegiatan kuliah, pelatihan dan kegiatan lain.



Minggu-Minggu Awal Pembelajaran Daring

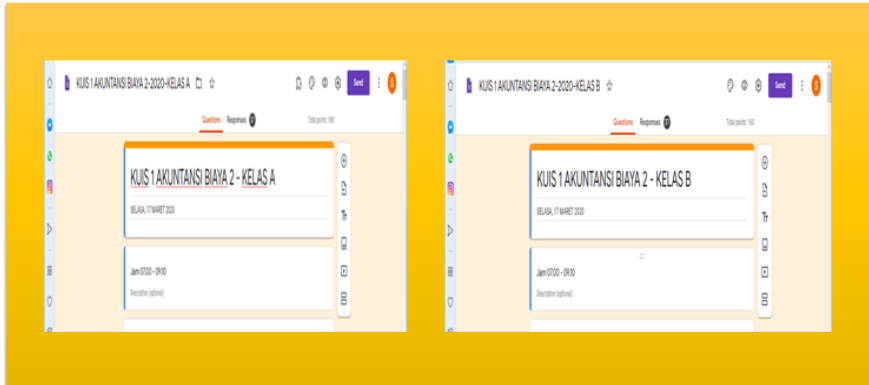
Keasyikan saya menyiapkan kuliah semester ini membuat kurangnya perhatian saya pada masalah munculnya Covid-19 di Wuhan dan

penyebarannya ke berbagai negara. Sampai akhirnya ketika pada 2 Maret 2020 Indonesia dinyatakan sebagai negara yang terjangkit Corona. Setiap masuk kelas saya mulai mengingatkan kepada mahasiswa untuk selalu menjaga kebersihan dan kesehatan karena Indonesia sudah mulai terjangkit Covid-19. Pada saat itu di lingkungan kampus UNS belum terasa ada perubahan suasana dengan kemunculan Covid-19 ini. Perubahan suasana secara drastis muncul ketika acara puncak Dies Natalis UNS tanggal 11 Maret 2020. Pada acara Sidang Senat Terbuka, dihadiri oleh semua sivitas akademika yang berbaju adat Indonesia dengan tamu kehormatan Wakil Presiden RI, KH Ma'ruf Amin, dan menteri kesehatan, Terawan, protokol kesehatan Covid-19 dilaksanakan dengan sangat baik, sehingga kami merasakan suasana “darurat” Corona. Pada saat itulah saya mulai merasakan begitu seriusnya masalah penyebaran Covid-19 ini. Ditambah lagi ada pengumuman bahwa mulai tanggal 16 Maret semua aktivitas kuliah dilakukan secara daring.

Ketika di luar sana masyarakat melakukan *panic buying* saya melakukan *'panic mastering online learning applications'*. Dengan berbekal tidak punya rasa gengsi, malu dan segan, saya menghubungi kolega dari kalangan dosen muda untuk memandu saya belajar beberapa aplikasi. Saya pastikan bahwa sebelum hari Senin, 16 Maret, saya harus sudah bisa menggunakan aplikasi pembelajaran daring, sehingga saya bisa mengajar dengan nyaman. Berkat kerja keras dengan dibantu beberapa kolega dosen muda, dalam waktu 2 hari saya sudah mengenal beberapa aplikasi antara lain SPADA, Google Classroom, Edmodo, Google Meet, dan Zoom. Sungguh semua itu merupakan upaya saya untuk bertahan menjadi dosen yang tetap bisa melayani mahasiswanya dengan baik pada kondisi yang secara tiba-tiba berubah. Selain berupaya untuk memahami aplikasi-aplikasi pembelajaran, saya meminta setiap ketua kelas membuat Grup WA untuk memudahkan komunikasi.

Minggu pertama kuliah daring adalah pertemuan ke-4 kuliah saya. Jadwal pertama pada minggu tersebut adalah mata kuliah Akuntansi Biaya, yang merupakan mata kuliah untuk membangun salah satu kompetensi profesional calon guru akuntansi. Pada pertemuan ke-4 matakuliah Akuntansi Biaya saya sudah menjadwalkan untuk Kuis-1. Soal Kuis yang sudah saya siapkan untuk kuis luring terpaksa harus saya ubah menjadi kuis daring. Oleh karena saya sudah terbiasa menggunakan Google Form, maka

aplikasi itulah yang saya pergunakan. Perintah soal yang semula “Susunlah Laporan Harga Pokok Produksi” saya ubah menjadi pertanyaan-pertanyaan dengan jawaban *short answer*, *paragraph*, atau *multiple choice*, tetapi tetap bertujuan untuk mengevaluasi kompetensi mahasiswa dalam menyusun laporan.

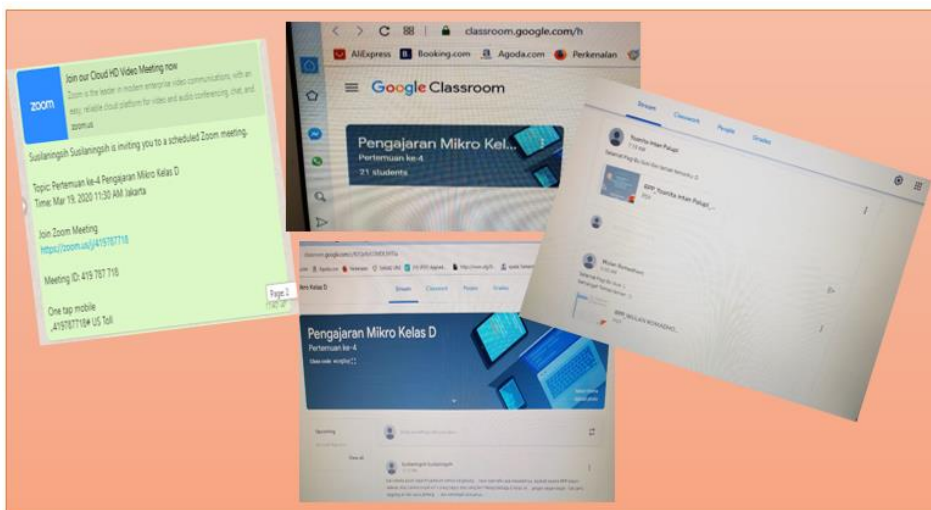


Kuliah hari berikutnya adalah mata kuliah Pengajaran Mikro, yaitu mata kuliah yang menyiapkan mahasiswa untuk melakukan Magang Kependidikan di Sekolah. Sesuai dengan kontrak pembelajaran, pada pertemuan ke-4 saya akan mereview RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) di kelas mikro. Berdasarkan hasil review tersebut mahasiswa akan memperbaiki RPP nya dan akan dikumpulkan pada pertemuan berikutnya. Mempertimbangkan materi kuliah tersebut maka saya memilih menggunakan platform Zoom karena saya memerlukan komunikasi dua arah.

Mata kuliah lainnya adalah matakuliah Manajemen Keuangan. Pada mata kuliah ini mahasiswa diharapkan terampil menganalisis informasi keuangan untuk mengambil keputusan. Oleh karena karakteristiknya seperti itu maka pada pertemuan pertama kuliah daring saya memilih platform Google Form untuk latihan, Google Classroom untuk diskusi dan Zoom untuk memperjelas diskusi di Google Classroom.

Pada pembelajaran daring ini saya tidak memilih media SPADA karena pada hari pertama kuliah daring banyak teman-teman dosen yang mengeluhkan sering ada masalah, kemungkinan karena terlalu banyak pengguna, sehingga saya memutuskan tidak menggunakannya. Pada minggu pertama ini saya merasa benar-benar berat melaksanakan pembelajaran daring ini. Persiapan kuliah daring yang cukup memakan waktu, saat kuliah terdapat kendala karena tidak semua mahasiswa siap dengan fasilitas yang

memadai, misalnya wifi dengan sinyal yang bagus, kesiapan kuota internet yang memadai dan masalah teknis lainnya, sehingga tidak semua mahasiswa bisa bergabung secara utuh. Setelah kuliah saya harus membuat bukti sebagai laporan pelaksanaan kuliah, dan mengunggahnya ke OCW atau ke link yang sudah dipersiapkan, serta melaporkan kehadiran mahasiswa yang akan diunggah di Siakad (Sistem Informasi Akademik) oleh admin Prodi.



Pembelajaran Daring Minggu-Minggu Berikutnya

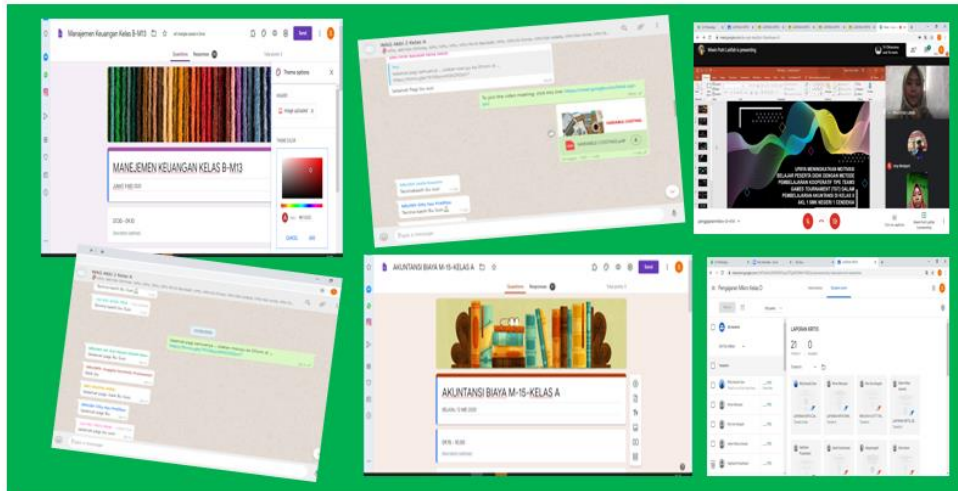
Pada minggu ke-2 pembelajaran daring saya menggali informasi permasalahan pembelajaran daring secara umum yang dialami mahasiswa. Mereka menjelaskan bahwa pembelajaran daring selama seminggu dirasa berat karena terlalu banyak tugas yang diberikan dosen, masalah sinyal di rumah mereka yang kurang mendukung, tambahan biaya kuota, masalah mata lelah, dan kepala pusing. Berdasarkan pengakuan ketidaknyamanan mahasiswa dalam pembelajaran daring maka saya akan berusaha untuk tidak menambah tugas-tugas selain tugas yang sudah disepakati di kontrak pembelajaran.

Selama sebulan pembelajaran daring saya selalu menggunakan kombinasi antara Google Form dengan Zoom atau Google Classroom dengan Zoom, dan selalu dilengkapi dengan GRUP WA. Di awal kuliah saya selalu mengarahkan mahasiswa menuju ke Google Form, di sana sudah saya siapkan sapaan menanyakan kesehatan mahasiswa, semangatnya dan pertanyaan-pertanyaan sederhana materi kuliah minggu sebelumnya, serta pesan untuk selalu menjaga kesehatan, menaati peraturan Pemerintah – diam

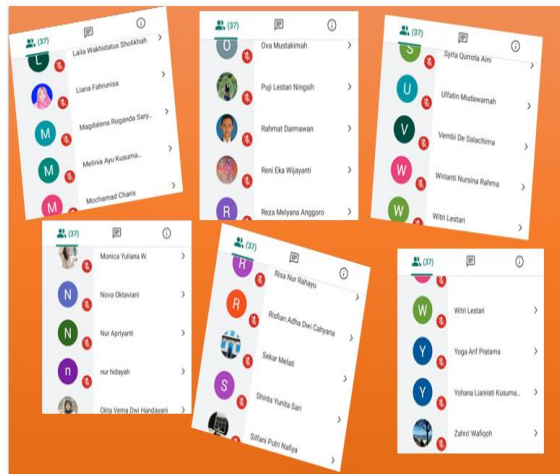
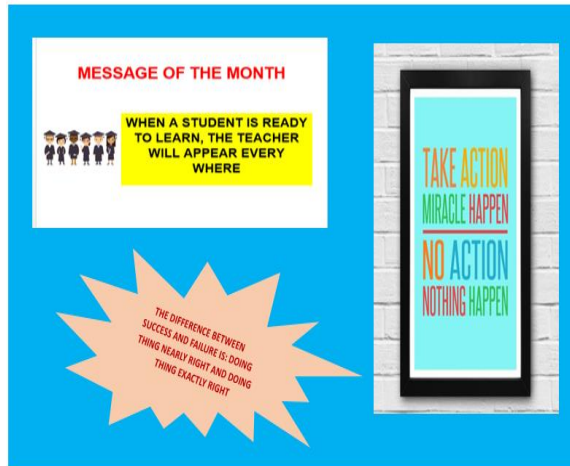
di rumah. Panggilan selanjutnya menuju Zoom. Pada saat inilah biasanya mahasiswa banyak yang bermasalah karena sinyal, sehingga saya harus menunggu, biasanya saya tunggu maksimal 15 menit. Dengan media Zoom, sebelum menerangkan materi lanjutan, saya membahas soal-soal atau pertanyaan-pertanyaan yang sudah mereka kerjakan di Google Form. Saya sudah mencatat kesalahan atau jawaban yang tepat, karena selama mereka mengerjakan saya selalu memantau setiap ada mahasiswa yang *submit* pekerjaan. Setelah selesai dan tidak ada lagi pertanyaan, saya lanjutkan menerangkan.

Pembelajaran akuntansi memerlukan pemahaman konsep dan setiap konsep perlu dijelaskan dengan contoh. Tantangan saya ketika menerangkan adalah saat harus membuat contoh-contoh soal untuk pengayaan. Ketika kuliah luring, saya selalu menggunakan papan tulis walaupun saya sudah menyiapkan tayangan di PPT. Pada kuliah daring, kadang-kadang saya menjelaskan saja, kadang-kadang saya membuka slide baru dan menuliskan proses penyelesaian kasus-kasus yang saya berikan. Disinilah saya merasakan tidak puas dan kurang maksimalnya kuliah daring saya. Saya menyadari, saya bisa mengatasinya dengan membuat video, namun saat itu saya belum mampu menyiapkan waktu untuk pembuatannya. Apalagi setelah UTS (Ujian Tengan Semester) ada himbauan untuk melakukan pemadatan kuliah karena sebelum lebaran semua kuliah sudah harus selesai. Jadi, setelah lebaran tinggal UAS (Ujian Akhir Semester).

Dengan pemadatan kuliah, kepadatan jadwal saya menjadi 2 kali lipat. Saya tetap menjalankan proses kuliah dengan pola seperti sebelumnya karena mahasiswa sudah merasa nyaman dengan pola dan platform yang biasa saya gunakan. Hanya saja, setelah tersebar issue bahwa Zoom bisa membahayakan karena memungkinkan *hacker* masuk ke akun pengguna, mahasiswa menyarankan agar saya tidak menggunakannya lagi. Selanjutnya saya memilih platform Google Meet sebagai pengganti Zoom. Saya pernah mencoba menggunakan UmeetMe, tetapi banyak mahasiswa yang tidak bisa mengaksesnya, sehingga saya kembali menggunakan Google Meet.



Selama proses pembelajaran daring saya mengharapkan mahasiswa tetap aktif sehingga upaya yang saya lakukan untuk mengaktifkan mahasiswa dan sekaligus mengecek apakah mereka masih ‘on’ yaitu dengan melemparkan pertanyaan kepada mahasiswa dan menunjuk nama secara acak. Kebiasaan ini selalu saya lakukan baik dalam kuliah luring maupun daring, dan ini pula yang menurut mahasiswa menjadikan mereka berusaha selalu ‘waspada’. Selain itu saya juga menyampaikan ‘*message of the month*’ di sela-sela penyampaian materi yang harus mereka ucapkan bersama-sama. Untuk kepentingan memantau kehadiran mahasiswa saya menggunakan data di Google Form dilengkapi dengan hasil *screenshot* yang dilakukan mahasiswa pada saat pertemuan di Zoom atau Google Meet. Dengan berjalannya waktu saya dan mahasiswa sudah mulai terbiasa dengan kuliah daring walaupun kendala masih saja terjadi. Apalagi setelah universitas memberikan bantuan kuota kepada mahasiswa, maka masalah kehabisan kuota sehingga mereka harus ‘berlari’ menuju kampus agar bisa mengikuti kuliah, atau ‘berlari’ ke Kelurahan atau Kecamatan sudah tidak terjadi lagi.



Evaluasi Pembelajaran Daring

Selama pelaksanaan pembelajaran daring di masa pandemi Covid-19 saya menggunakan *platform* Google Form dalam melakukan evaluasi mata kuliah Akuntansi Biaya dan Manajemen Keuangan, sedangkan evaluasi pada mata kuliah Pengajaran Mikro menggunakan Google Meet dan Google Classroom. Bentuk soal di Google Form saya bervariasi antara lain soal dengan *short answer*, *paragraph*, atau *multiple choice*, dan *file upload*. Jawaban dengan mengunggah file dengan tujuan untuk mengevaluasi keterampilan mahasiswa dalam memroses informasi untuk menghasilkan laporan (pada mata kuliah Akuntansi Biaya) dan mengevaluasi keterampilan mahasiswa dalam mengambil keputusan keuangan berdasarkan analisis yang dilakukan. Pada mata kuliah Pengajaran Mikro, bentuk evaluasinya adalah penyusunan RPP, praktik mengajar, penyusunan Laporan Kritis, dan melaksanakan FGD (*Focused Group Discussion*), oleh karena itu *platform*

yang digunakan dalam evaluasi adalah Google Classroom dan Zoom atau Google Meet.

Dalam pembelajaran daring ini saya juga berkepentingan mendapatkan evaluasi dari mahasiswa tentang keefektifan proses pembelajaran, tentang evaluasi yang saya berikan serta kenyamanan mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran. Evaluasi dari mahasiswa melalui Google Form yang sudah saya siapkan, namun ada juga yang menambahkan melalui WA dan membacakan puisi. Hasil evaluasi yang dilakukan mahasiswa cukup bervariasi, namun secara umum mereka puas walaupun masih ada beberapa kendala. Di bagian akhir tulisan ini saya cantumkan puisi yang dibacakan mahasiswa di pertemuan terakhir kuliah Manajemen Keuangan, yang mahasiswanya juga mengikuti kuliah Akuntansi Biaya.

Menyenangkan tetapi pembelajaran daring memiliki banyak kelemahan diantaranya sinyal, kuota, keleluasaan penyampaian materi.

Alhamdulillah saya sangat berterima kasih kepada Bu Susi yang telah membimbing saya dan teman-teman selama ini. Kadang, saya sulit mengikuti pembelajaran dengan baik karena terkendala jaringan yang tidak stabil. Walaupun providernya, kuotanya, dan tempat yang sudah mendukung tetapi untuk sinyal, kadang hilang. Jadi, pembelajaran menjadi putus-putus tidak jelas.

Bagi saya tidak efektif buu, dimana saya sangat kesulitan ketika kuis maupun ujian daring

Materi Akuntansi biaya sangat rumit, tapi dengan pembelajaran dengan media google meet cukup efektif.

Bu Susi dalam menjelaskan materi mudah dipahami, walaupun harus sering senam jantung tetapi kalau tidak begitu tidak bisa paham dengan betul materinya hehehe

Walaupun saya merasa bahwa apa yang saya lakukan selama masa pandemi ini adalah keterpaksaan seorang dosen ‘kolonial’ yang ingin *survive* di era millennial, tetapi saya bersyukur masih ada penghargaan yang diberikan kepada saya oleh mahasiswa millennial. Inilah harga termahal yang dibayarkan oleh anak-anak didik yang menghargai usaha keras ‘guru’nya. Terimakasih anak-anak mahasiswaku, walau sedikit ilmu yang dapat saya berikan semoga ilmu yang sedikit itu ada manfaatnya untuk kalian semua.



Bergema jantungku saat nama demi nama mulai dipanggilmu
 Keringat dingin mengalir perlahan di kening kiri dan kanan
 Gelisah melanda, kala sinyal tak tau kemana
 Tapi kau tetap sabar menungguku datang di google meetmu
 Alunan musik sudah bergetar, menemani belajar harga pokok standar, entah
 mengapa hati ini gusar, tak tau caranya
 Pusing memikirkan ketika angka mulai berderetan
 Namun kau tetap menyampaikan materi dengan penuh semangat, ambisi, dan
 canda tawa
 Terimakasih telah membuat pagiku berwarna
 Kadang ku ingin menyerah, tetapi teringat dirimu yang tak kenal lelah.
 Dan segala canda yang terselip diantara kalimat serius yang terkadang
 membuatku terharu karena engkau yang begitu tulus mengantarkan kami
 sampai lulus.
 Banyak angka harus dipahami tapi tetap aku hadapi
 Itu sangat melelahkan, namun itu yg membuatku kuat di masa depan
 Aku terbangun dari mimpi, saat notifikasi pesan bertulis "SELAMAT PAGI
 SEMUANYA... Silakan menuju ke Gform di <https://form...>"
 Apa lagi aku takut pekerjaan ku tak selesai saat ada pesan "Silakan menuju ke
 Gmeet di To join the video meeting, click this link :
<https://meet.google.com...>"
 Niet hati ingin meneliti tetapi malah ku tak bisa submit
 Dengan segala jerih payahku, kuserjakan semuanya sebisaku
 Dan aku selalu berusaha untuk melakukan yang terbaik
 Jikalau hasilnya belum baik, aku tidak akan putus asa. Karena aku percaya,
 bahwa aku bisa.
 Aku sadar bahwa aku pelajar yang masih harus banyak belajar.
 Ku pikir ku tak bisa melewati pertempuran ini, ternyata ku bisa melewatinya
 dengan semangat yg membara ini
 Rintangan demi rintangan soal di google form kami lewat
 Dengan terus berjuang hingga tak ada yang bisa menghalang
 Lelah yang kau rasakan tak menghalangi niatmu tuk sampaikan materi
 Ku kan terus berjuang untuk manajemen keuangan, ku kan terus bertahan
 walau banyak rintangan.
 Tetap bertahan dan percayalah, itu akan menjadi suatu kenangan yang indah
 Terimakasih kami ucapkan, atas berjuta ilmu yang telah kau berikan, semoga
 Tuhan yang menggantikannya dengan berjuta kebalkan

Ohhh mankeuu.. Bu Susi dosennya.. kesayangan PAK semua
 Dosen PAK yang tercinta dan baik hatinya
 Jauh di mata, dekat di hati. Tak bisa diungkapkan dengan kata-kata, namun
 semua ini sangat berarti
 Setidaknya dengan begini kami mampu memahami apa-apa yang harus
 dipelajari, meski semua tahu seperti apa kondisi ditengah pandemi ini.
 Pun melihat senyum manismu dari layar mampu mengobati rasa rindu kami
 Tenang sejenak dengan secangkir kopi
 Berharap sinyal dan wifi berpihak pada kami
 Dihadapkan pada rumus sudah menjadi naluri
 Asalkan tidak terkendala koneksi
 Walau terkadang penjelasan dari engkau menjadi alunan irama yg menemani
 tidur pagi menjelang siang kami
 Namun seketika terbangun dengan alunan dangdut yang tiba-tiba muncul
 membangkitkan semangat kami.
 Awangpun bernyanyi cendol dawet dan membuat seisi penghuni gmeet
 tertawa
 Hingga tak terasa pertemuan ini telah berakhir namun kenangan indah ini akan
 kami simpan didalam hati
 Banyak Suka Duka, Canda Tawa yang kita lalui bersama. Tak terasa itu semua
 akan Usai. Walaupun selalu ada rasa malas, tetapi semua ilmu ini akan selalu
 membekas.

Daftar Rujukan

- Hietella, J. and Harkin, J. *Digital Transformation in the Workforce: Creating Human Touch for AI Revolution*. <https://www.valamis.com/documents/10197/407546/digital-transformation-of-the-workforce-white-paper.pdf/> diakses 25 Mei 2020.
- Nuraini, T.N. 2020. Kronologi Munculnya Covid-19 di Indonesia hingga Terbit Keppres Darurat Kesehatan. Merdeka.com. <https://www.merdeka.com/trending/kronologi-munculnya-covid-19-di-indonesia-hingga-terbit-keppres-darurat-kesehatan-klm.html> diakses 25 Mei 2020.
- Paterson, J. 2018. *Evaluation of online learning effectiveness growing in importance*. <https://www.educationdive.com/news/evaluation-of-online-learning-effectiveness-growing-in-importance/528108/> diakses 26 Mei 2020.
- Robbins, S.P. and Coulter, M. 2016. *Management*. 13th Edition. Boston: Pearson Education, Inc.



Susilaning sih, menyelesaikan S1 di Jurusan Tata Perusahaan FKIS IKIP Malang tahun 1982, lulus Graduate Diploma in Management tahun 1995 dan Master of Business tahun 1997 di La Trobe University Australia, dan gelar Doktor diperoleh tahun 2012 di Program Pasca Sarjana Universitas Negeri Malang. Sejak tahun 1986 penulis menjadi dosen tetap di Program Studi Pendidikan Akuntansi FKIP UNS. Selain aktif sebagai dosen, sejak tahun 1997 aktif sebagai pendamping wirausaha muda di Pusat Pengembangan Kewirausahaan LPPM UNS Surakarta.

Lusy Tunik Muharlisiani (Universitas Wijaya Kusuma Surabaya) &
Citrawati Jatiningrum (STMIK Pringsewu)
lusytm_fbs@uwk.ac.id; citrawati1980@gmail.com

Abstrak. Pandemi COVID-19 memiliki dampak transformasi sistem pembelajaran yaitu studi dari rumah dengan sistem online. Pembelajaran online, penilaian siswa juga online, dengan banyak trial and error dan ketidakpastian yang memiliki konsekuensi jangka panjang untuk kelompok yang terkena dampak dan cenderung meningkatkan ketidaksetaraan. Platform konferensi video seperti Zoom dan WebEx banyak digunakan seperti halnya sistem manajemen pembelajaran seperti Canvas, Blackboard, Buncee dan Google Classroom. Selain itu, ada perangkat lunak yang diaktifkan seperti ekstensi Google Chrome yang memantau kegiatan belajar siswa. Oleh karena itu, dengan adanya Covid19, pembelajaran sistem online ”Buncee” diharapkan dapat mengatasi permasalahan tersebut dengan solusi yang dapat membantu menghadapi tantangan dan kondisi saat ini.

Kata-kata kunci: pandemi covid-19, sistem pembelajaran, *buncee*

Di era revolusi 4.0 dengan perkembangan ilmu teknologi, terjadi transformasi pembelajaran yang semula hanya dilaksanakan di dalam kelas sekarang menjadi online berbasis teknologi pada masa pandemik covid-19. Aziz Hussin (2018), berpendapat bahwa pembelajaran terkait pendidikan 5.0: Belajar dapat dilakukan kapan saja, di mana saja, sistem online menawarkan peluang besar untuk pembelajaran jarak jauh dan mandiri, diharapkan mengetahui proses pembelajaran online yang sesuai: mulai dari persiapan, mengaplikasikan, langkah-langkah pembelajaran dan kegiatan pembelajaran harus jelas, sehingga dapat menciptakan efektivitas pembelajaran online

Alat untuk pembelajaran digital seperti Thinglink, Buncee dan masih banyak aplikasi, platform disampaikan untuk memfasilitasi pembelajaran online, sebaiknya disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing, dituntut dapat bekerja sama dan berkolaborasi dalam lingkup baik nasional dan internasional. Dengan bantuan teknologi digital sangat memungkinkan semua pendidik dapat berkolaborasi secara global tanpa dibatasi negara dan teritorial. Kolaborasi global akan menghadirkan interaksi dengan rekan dan kolega baru dari seluruh dunia untuk pertukaran ide, berbagi pengalaman dan menyelesaikan masalah bersama. Di kalangan pendidikan, aktivitas ini dikenal dengan istilah Professional Learning Network (PLN). PLN memungkinkan para pendidik terhubung dengan pendidik lain dari berbagai belahan

dunia dengan kesamaan minat yang sama untuk memajukan anak didiknya. Tujuannya untuk mengimplementasikan hasil, mendukung pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, meningkatkan pengembangan strategi pembelajaran yang merupakan tuntutan dan kebutuhan serta memberikan ikhtisar pembelajaran kolaboratif online. Guru harus terus berjuang dalam mengembangkan jaringan dan hubungan dengan membangun melalui berbagai kegiatan akademik. Setiap pendidikan sebaiknya mengubah paradigma pembelajaran yang telah digunakan selama ini. Pembelajaran era milenium ini tidak lagi dibatasi oleh batasan kelas. Penggunaan teknologi digital dan media sosial dianggap lebih sejalan dengan model pembelajaran saat ini. Sudah dimungkinkan pembelajaran bisa dilakukan di rumah masing-masing siswa dengan memanfaatkan teknologi.

Menurut Norabeerah Saforudin, (2012), penggunaan teknologi sebagai alat pembelajaran akan memungkinkan siswa, khususnya Generasi Z yang akan datang, menjadi sangat mahir dalam penggunaan teknologi. Ini lebih jauh dibuktikan oleh fakta bahwa Menteri Pendidikan telah menerima penggunaan TIK sebagai media pengajaran dengan guru yang melayani sebagai fasilitator perubahan mulai tahun 2010 (Lim, 2010). Oleh karena itu, kehadiran teknologi tertentu seperti "Buncee" potensinya akan memungkinkannya menjadi tak ternilai dalam bidang pendidikan. Ini juga harus dipelajari agar dapat diimplementasikan ke dalam tata letak sistem pembelajaran, terutama dalam Kegiatan Belajar Mengajar untuk menarik perhatian siswa selama sesi pembelajaran di masa pandemik covid19.

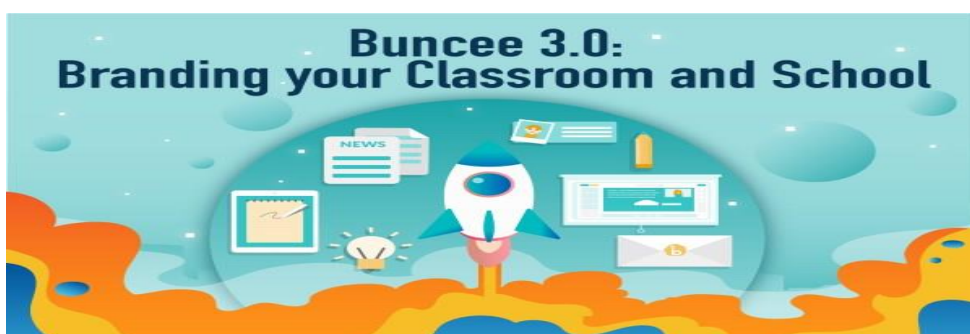
Pembelajaran Dengan Menggunakan "Buncee"

Buncee adalah alat pendidikan dimana siswa dan guru membuat dan berkolaborasi. Menariknya, ini pertama kali dipahami sebagai e-card dan sumber daya e-ucapan. Namun, dengan cepat menjadi populer di kalangan pendidik. Buncee kemudian meluncurkan platform untuk pendidikan seperti "eduBuncee" dan "Buncee. Guru dan siswa dapat mendaftar untuk mendapatkan akun gratis. Melalui "Buncee" virtual, atau kanvas yang terdiri dari satu atau beberapa slide, dapat mengintegrasikan animasi, audio, gambar, dan "stiker.", dapat memilih elemen untuk menyesuaikan yang sesuai dengan materi pembelajaran, membuat slide dan mencetaknya, membuat kode, memilih untuk membuat "bouncing" menjadi publik atau pribadi, sehingga menekankan terhadap privasi.

Buncee adalah alat yang digunakan oleh para guru di seluruh dunia untuk menginspirasi siswa dan menjadikan sebagai pencipta berkolaborasi dengan menggunakan imajinasi untuk berkontribusi di kelas. Buncee pada dasarnya adalah kanvas online yang menambahkan sesuatu dari animasi ke gambar lalu ke audio, sangat keren karena setiap slide yang dibuat melalui Buncee bisa menjadi scrapbooking virtual, pada dasarnya, memiliki beberapa opsi dan memutuskan rencana mana yang paling cocok, sebagai pendidik, yang sangat menarik adalah

dapat mengunduh slide, mencetaknya, dan juga dapat membuat, memindai kode dan digunakan di smartphone nya, ada beberapa informasi sumber daya yang hebat dan inspirasi yang dapat dilakukan.

Apabila ingin menggunakan beberapa animasi [Mengklik menambahkan teks, dan kemudian ikon animasi]. Ada banyak tema di sini yang dapat dipilih, dapat mengklik "menambahkan item baru," Jadi, siswa dapat membuat bersama dan merespons untuk mengedit. Buncee adalah alat yang cukup keren digunakan karena dapat menggunakan perpustakaan media yang dimiliki Buncee untuk digunakan. Buncee adalah solusi berbasis web dan aplikasi Buncee dapat diunduh di Apple Store, serta untuk Windows 10 di Microsoft Store.



Kegiatan Pembelajaran

- a. Cara menggunakan Buncee: www.buncee.com; Klik "Daftar" dan daftarkan akun;
- b. Siswa menggunakan Buncee sebagai buku mewarnai atau lembar memo, sebagai pengganti kertas, krayon, dan lem. Disimpan secara online ("di awan") dapat mengerjakan di luar waktu sekolah untuk jangka waktu yang lama dan melalui multimodality desain yaitu menceritakan kembali dari sudut pandangnya. Siswa dapat saling membantu menceritakan kembali/ memodifikasi cerita, dapat memiliki sahabat pena "Teman Buncee" dari sekolah dan negara lain dengan berkolaborasi dalam pembelajaran digital.
- c. Pembelajaran bahasa: Membantu siswa yang kesulitan membaca: buat slide dengan kata dan frasa, dapat merekam bagian-bagian yang dipelajari dan rekam suara untuk membantu dan melatih pelafalan yang menggambarkan pelajaran dengan cara sendiri. Mendongeng digital: siswa dapat menceritakan kembali sebuah cerita yang dibaca dengan menggunakan kata-kata sendiri, memilih gambar dan karya seni yang tersedia di Buncee untuk membuat ulang cerita.
- d. Pembelajaran Manajemen: Siswa dapat membuat proyek ilustrasi seperti slide pembukuan dengan representasi visual dari fotosintesis, membuat slide, mendokumentasikan prosesnya



Belajar dengan Aplikasi “Buncee”

Aplikasi Buncee membantu guru dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran sistem daring, mudah membuat dengan berbagi kegiatan yang menarik dan memberi tugas langsung dengan siswa, mengupayakan siswa belajar secara kreatif dengan menunjukkan pembelajaran melalui virtual. Menumbuhkan kreativitas dalam waktu singkat, banyak macam aplikasi untuk dapat dipilih disesuaikan dengan pelajaran yang kita ampu. Mulai dari pendidikan hingga bisnis, Aplikasi Buncee memberi langkah awal pada kreasi inovasi, tetapi dengan kebebasan untuk menambahkan sentuhan pribadi sesuai dengan kemampuan. Belajar dengan cara berbeda dan dengan kecepatan berbeda. Menawarkan berbagai cara untuk membantu memvisualisasikan dan mengkomunikasikan pembelajaran - membantu membangun kepercayaan diri.

Visi yang didukung untuk memenuhi minat unik, gairah, dan keinginan kreatif yang dimiliki semua siswa, yang berfokus pada atribut-atribut untuk menekankan pembelajaran yang dipersonalisasi. Ketika kami mengaplikasikan, tampak memiliki potensi besar dan memenuhi kriteria yang efektif, mudah digunakan, berlaku lintas kelas dan terjangkau. Pengalaman berkreasi, memudahkan siswa untuk mendokumentasikan, berkomunikasi, dan memvisualisasikan pembelajaran - semuanya dengan cara yang menyenangkan dan menarik, dipresentasikan dengan interaktif.

Cara Untuk Meningkatkan Pembelajaran

Di Buncee, pendidik memberi alat yang dibutuhkan untuk berhasil. Kita tahu bahwa belajar bukanlah “satu ukuran cocok untuk semua” dan untuk mengajar secara efektif, kita harus menjangkau siswa kita - siswa yang datang ke ruang kelas kita dengan beragam latar belakang, harapan, kemampuan, dan gaya belajar. Itulah sebabnya aplikasi ini telah bermitra dengan Microsoft Education, dengan integrasi baru ini, langkah lain untuk membantu membangun ruang kelas yang inklusif. Dengan memberdayakan siswa dari segala usia dan kemampuan dengan mudah juga enjoy, tentunya didukung teori pembelajaran konstruktivisme. Driver dan Bell (1995) berpendapat konstruktivisme mempunyai tujuan, membangun pengetahuan, kurikulum berisi alat belajar, bahan, dan sumber daya. Pembelajaran online memberikan rangsangan dan respons. Teori belajar Connectivism memberikan perspektif baru tentang bagaimana pembelajaran terjadi di ruang belajar digital (Dunaway, 2011: 684). Ini sejalan dengan pembelajaran online yang pembelajaran digital sehingga semua dapat terhubung satu sama lain secara digital.


Daftar Rujukan

- Sanchez Terrell, Shelly (2015). *The 30 Goals Challenge for Teachers: Small Steps to Transform Your Teaching*. P. 34-35. New York: New York: Routledge.
- Scheninger, Eric. C (2015). *Uncommon Learning: Creating Schools that Work for Kids*. Thousand Oaks: California, Corwin.
- Norabeerah, S., Halimah, B. Z., & Azlina, A. (2011). Technical skills in developing augmented reality application: Teachers' readiness. *Visual informatics: Sustaining research and innovations*.
- Anealka Aziz Hussin (2019) *Education 4.0 Made Simple: Ideas For Teaching*. *International Journal of Education & Literacy Studies* ISSN: 2202-9478
www.ijels.aiac.org.au
- Driver R and Bell (1995). Students thinking and learning of science: a constructivist view, *School Science Review*. 67 (240): 443-56
- Dunaway, M. K. (2011). Connectivism: learning theory, and pedagogical practice for networked information landscapes. *Reference Services Review*, 39(4)
- Lim, J. (2010). A cross- lagged analysis of agenda setting among online news media. *Journalism & Mass Communication Quarterly*, 83(2), 298–312.



Lusy Tunik Muharlisiani, is an English lecturer in the English Education Department at Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, Indonesia. She teaches in Skills Teaching Learning, TEFL, Research Methodology, ELT Management (Entrepreneurship), Classroom Management,

Media for Teaching Learning and CALL. NIDN: 0020126003, ID Sinta: 257133, ID Scopus:(<https://www.scopus.com/authid/detail.uri?authorId=57200990240>); ID Researcher (https://www.researchgate.net/profile/Lusy_Muharlisiani; Google Scholar: https://scholar.google.com/citations?user=GgV_IUQAAAAJ&hl=en; Orcid:<http://orcid.org/0000-0001-9147-4321>; URL/WEBB: <http://ele.if.uwks.ac.id/>;https://dashboard.iferpmembership.in/logs.php?id=PM96087521&mem=Professional_Membership. She has published some papers at Journal International Scopus and Atlantis Press also as a presenter at International Conference. Her research interests Social Sciences and Education. She is members of Association of Muslim Community in ASEAN, Teaching of English as a Foreign Language in Indonesia and Association for Program Study English Education, Indonesian Operation Research Association. Teaching and Education Research Association (TERA). Invited Speaker at Universitas Panca Bhakti Pontianak and Politeknik Sultan Mizan Zainal Abidin, PSMZA, Dungun, Terengganu, Malaysia. And now doctoral student, Department of Education Management, Universitas Negeri Surabaya, Jawa Timur.



CITRAWATI JATININGRUM, SE, M.S

30 January 1980 | Indonesia |

Phone: +60173215979,
Email: citrawati1980@gmail.com,
Address: Blok B No. 206, Taman Kajang
Utama, KAJANG SELANGOR, 43000

RESUME

ACCOUNTING LECTURER & RESEARCHER

WORK EXPERIENCE

	2005-2013	2009-2011	2014	Present
	Accounting Lecturer <i>Informatics and Business Institute DARMAJAYA Lampung- Indonesia</i>	Head of Accounting Department (Diploma & Degree) <i>Informatics and Business Institute DARMAJAYA Lampung-</i>	Accounting Lecturer and Supporting in academic development <i>STMIK Pringsewu -Lampung Indonesia</i>	

JOURNAL INDEX

2016

The Impact of Disclosure Quality on Corporate Governance and Earnings Management: Evidence from Companies in Indonesia

*International Journal of Economics and Financial Issues (IJEFI) Vol. 6 (S4), 118-125, July 2016
SCOPUS (Rank C Based on ABDC Journal Quality)and SSRN*

2017

The Influence of Ownership Concentration and Board Composition on Disclosure Quality in the Context of Minority Expropriation

*(publication process)
Rank B Based on ABDC Journal quality*

PUBLICATION (PROCEEDING)

2011	Analysis the Effect of Corporate Governance and Profitability to Corporate Social Responsibility (CSR) Disclosure on Concentration Company at Indonesia Stock Exchange	<i>Proceeding SNAB (Simposium National Accounting & Business) Widayatama Bandung</i>
2012	The Effect of Good Corporate Governance Disclosure and Earnings Management to the Information Asymmetry	<i>Proceeding International MICEMA (Indonesia-Malaysia)</i>
2013	The Effect of Corporate Governance and Ownership Concentration on Enterprise Risk Management (ERM) Disclosure	<i>Proceeding Seminar National of FRES (Forum Rereach Economic and Business)</i>
2016	The Disclosure Quality effect on the Relation between Corporate Governance and Earnings Management: Evidence from Concentrated Ownership Structure Companies in Indonesia	<i>Proceeding SIBR -Society of Interdisciplinary Business Research (ISSN: 2223-5078) Malaysia</i>
2016	Disclosure Quality and Corporate Governance: Evidence from Concentrated Ownership Structure	<i>Proceeding Social Science and Economic International Conference (SSEIC) Conference</i>
2017	Does Board Composition Affect Disclosure Quality on Financial Reporting? Empirical Evidence In Indonesia Concentrated Companies	<i>International Conference of ADRI Batam Indonesia</i>
2017	The Consequences of Ownership Concentration and Board Composition on Disclosure Quality In a Context of Minority Expropriation	<i>Asia International Multidisciplinary Conference (AIMC) International conference</i>

EDUCATION

SEPT 1998 - OKT 2001	Bachelor in Accounting <i>Widya Wiwaha Ekonomi College of Jogjakarta-Indonesia</i> Brief Description: Cumlaude, with GPA: 3,60
JAN 2002 - NOV 2004	Master in Accounting Science <i>Gadjah Mada University (UGM) of Jogjakarta - Indonesia</i> Brief Description: Cumlaude and The best graduates in Master of Accounting, with GPA: 3,80
AUG 2013 - NOW (2017)	Ph.D student in Accounting <i>University Selangor (UNISEL) of Selangor- Malaysia</i>

Amrozi KhamidiUniversitas Negeri Surabaya
amrozikhamidi@unesa.ac.id

Abstrak. Di tengah gencarnya kebijakan Merdeka Belajar era Menteri Nadiem Makarim, kita digegerkan dengan wabah virus corona (Covid-19). Kebijakan yang diberlakukan adalah belajar di rumah. Sudah lebih dari dua minggu sekolah kita diliburkan, tetapi proses belajar mengajar tetap berjalan melalui kegiatan di rumah. Guru mengajar dari rumahnya masing-masing, para mahasiswa belajar di rumahnya masing-masing. Pembelajaran di rumah bisa menggunakan model pembelajaran mandiri, pembelajaran *online*, pembelajaran berbantu ICT, atau bentuk lain. Pada matakuliah Manajemen Pemasaran Pendidikan di jurusan S2 Manajemen Pendidikan kegiatan pembelajaran juga harus dilakukan secara daring akibat mewabahnya virus corona/covid 19. Sistem daring yang digunakan dalam matakuliah Manajemen Pemasaran Pendidikan diawali dengan komunikasi melalui grup WA matakuliah Manajemen Pemasaran Pendidikan yang anggotanya dosen dan mahasiswa jurusan S2 Manajemen pendidikan, kemudian di lanjutkan penyampaian konsep pemasaran 7 P (Product, Proses, Promotion, People, Place, Price, Physical Enviroment) secara daring dengan menggunakan V.Leaning Unesa dan Zoom. Vlearning unesa bisa memuat semua anggota kelas namun sayang jaringannya sering putus putus dan kurang jelas, jika menggunakan ZOOM lebih jelas interaksinya tetapi sayang setiap 40 menit terputus harus aktivasi ulang. Dilanjutkan pembuatan makalah sesuai konsep 7 P dan dipresentasikan secara bergiliran selama setengah semester hingga UTS, kemudian dilanjutkan dengan analisa manajemen pemasaran pendidikan yang dilakukan oleh lembaga – lembaga pendidikan, karena mahasiswa tidak memungkinkan melakukan observasi lapangan maka diganti dengan analisis pemasaran yang dilakukan lembaga – lembaga pendidikan melalui brosur penerimaan siswa baru. Mahasiswa yang memprogram matakuliah Manajemen Pemasaran pendidikan dibagi menjadi analis pemasaran pendidikan pada jenjang Play Groub, SD, SMP,SMA,Sarjana dan Pasca Sarjana, hasil ahir mata kuliah ini akan dijadikan satu Buku dengan judul Konsep Pemasaran Pendidikan di beberapa lembaga pendidikan.

Kata-kunci: pembelajaran, pemasaran pendidikan, corona/covid 19

Pada bulan Maret ini, Indonesia menjadi salah satu negara yang turut terkena imbas pandemik Covid-19 yang terjadi hampir di seluruh dunia. Sama halnya seperti SARS dan MERS, Covid-19 merupakan penyakit yang dapat berakibat fatal dan disebabkan oleh infeksi virus (Hananti, 2020). Pandemi Covid-19 menyebabkan Indonesia turut mengeluarkan beberapa himbauan kepada publik, seperti seruan gerakan *work from home* dan seruan pembelajaran daring yang dilaksanakan oleh hampir seluruh universitas yang ada di Indonesia. Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang dilakukan tanpa melakukan tatap

muka melalui platform yang telah tersedia. Terkait dengan pembelajaran daring, beberapa perusahaan telekomunikasi Indonesia sudah mulai melakukan kerja sama dengan berbagai platform pembelajaran daring untuk mendukung kegiatan pembelajaran model baru ini, secara daring dengan menggunakan V.Leaning Unesa dan Zoom. Vlearning unesa bisa memuat semua anggota kelas namun sayang jaringannya sering putus putus dan kurang jelas, jika menggunakan ZOOM lebih jelas interaksinya tetapi sayang setiap 40 menit terputus harus aktivasi ulang.

Diambil dari sudut pandang mahasiswa, pembelajaran daring merupakan salah satu metode baru dan belum lumrah digunakan di perguruan tinggi Indonesia. survei menyatakan bahwa mahasiswa tidak menyukai metode pembelajaran daring dan lebih memilih untuk melakukan pembelajaran tatap muka. Berdasarkan survei yang dilakukan, terdapat beberapa hambatan yang dirasakan oleh mahasiswa terkait dengan pembelajaran daring. Mahasiswa merasa bahwa kendala utama yang dirasakan merupakan kendala signal. Selain itu mahasiswa merasa bahwa kendala utama yang dirasakan merupakan kendala habisnya kuota dan keterbatasan uang yang mereka miliki untuk terus menerus mengisi ulang kuota internet. Hal ini dapat terjadi karena tidak semua perusahaan telekomunikasi yang beroperasi di Indonesia sudah melakukan kerja sama dengan platform media pembelajaran online, sehingga kuota mahasiswa yang sedang mengakses konten pembelajaran online menjadi cepat habis. Responden lainnya merasa bahwa kendala utama yang dirasakan merupakan mudah terdistraksi, kurangnya penjelasan dari dosen, dan dosen yang tidak menjelaskan materi namun hanya memberikan tugas saja kepada mahasiswanya.

Jika dilihat dari jawaban – jawaban di atas, dapat kita simpulkan bahwa pembelajaran daring memiliki banyak kekurangan dari berbagai aspek. Sayangnya, kekurangan yang dialami oleh para mahasiswa mengenai pembelajaran daring merupakan kekurangan major atau kekurangan yang dirasa besar dan dapat menghambat proses kegiatan belajar mengajar secara keseluruhan. Dimulai dari masalah signal hingga sulit untuk fokus, pembelajaran daring dinilai menambah beban bagi mahasiswa. Kesulitan mengerti materi yang disampaikan oleh dosen hingga dosen yang tidak pernah memberikan materi kuliah baik dengan video message ataupun video conference dirasa juga menjadi salah satu beban bagi mahasiswa dalam menjalani pembelajaran daring.

Tugas Matakuliah Manajemen Pemasaran Pendidikan

“Produk” Oleh: Fitria Hanaris (18070845001) Yuni Istikhah (19070845002)

Latar Belakang

Pendidikan adalah kebutuhan primer bagi sebuah peradaban, karena pendidikan mampu meningkatkan perkembangan dan kemajuan sebuah negara.

Pendidikan merupakan hak dasar bagi setiap manusia, maka sudah selayakny pendidikan bisa dinikmati oleh semua kalangan masyarakat. Maka dalam penentuan produk pendidikan dibutuhkan perencanaan produk yang akan mempengaruhi pemasaran pendidikan. Menurut Theodore (2017:302) Perencanaan produk adalah kebijakan dan prosedur yang berkaitan dengan:.

- a. Jalur produk yang akan di tawarkan terdiri dari kualitas produk, rancangan produk dan sebagainya.
- b. Pasar untuk menjual merupakan perencanaan kepada siapa produk dijual, dimana, kapan dan berapa jumlahnya.
- c. Kebijakan produk baru dilakukan dengan program penelitian dan pengembangan.

Kualitas Produk dan Jasa

Kualitas produk (*product quality*) adalah suatu sarana positioning utama pemasar. Kualitas mempunyai dampak langsung pada kinerja produk atau jasa, oleh karena itu, kualitas berhubungan erat dengan nilai dan kepuasan pelanggan. Dalam arti yang lebih sempit, kualitas bisa didefinisikan sebagai “bebas dari kerusakan”. tetapi sebagian besar mendefinisikan berpusat pada pelanggan melangkah jauh melampaui definisi sempit ini. Justru, mereka mendefinisikan kualitas berdasarkan penciptaan nilai dan kepuasan pelanggan.

Karakteristi Produk

Karakter produk adalah kondisi yang berbeda dari suatu **produk** dibandingkan para pesaingnya yang dapat ditawarkan kepada konsumen untuk memenuhi kebutuhan. Selain itu, **produk** dapat pula didefinisikan sebagai persepsi konsumen yang dijabarkan oleh produsen melalui hasil produksinya. Karakteristik produk adalah suatu pola yang akan menentukan suatu produk layak di tawarkan kepada *customer*. Dalam layanan pendidikan kata kuncinya adalah produk pendidikan yang ditawarkan layak bagi pelanggan.

Dalam pelaksanaan lembaga pendidikan juga menerapkan *Total Quality Management, Dimana merupakan proses* Peningkatan mutu pendidikan harus ditingkatkan terus menerus dan berkesinambungan. *Total Quality Management (TQM)* adalah salah satu model atau metode yang digunakan untuk meningkatkan mutu pendidikan di lembaga pendidikan. Hal ini dilakukan untuk menjaga mutu pendidikan agar terus meningkat dari sisi produk layanannya.

PROSES, disusun oleh: Riska Nur Fitriana-19070845003

Latar belakang

Proses merupakan gabungan semua aktivitas, umumnya terdiri dari prosedur, jadwal pekerjaan, aktivitas dan hal-hal rutin, dimana jasa dihasilkan dan disampaikan kepada konsumen. Dalam konteks jasa pendidikan, proses adalah prosedur

pendidikan yang mendukung terselenggaranya proses kegiatan belajar mengajar guna terbentuknya produk/lulusan yang diinginkan.

Pendidikan dalam perspektif manajemen dapat dipahami sebagai proses pelayanan pengetahuan sehingga produk yang dihasilkan oleh lembaga pendidikan ialah jasa pelayanan ilmu pengetahuan. Penerapan strategi pemasaran menunjukkan posisi strategisnya pada lembaga Pendidikan untuk memenangkan persaingan antar sekolah maupun peningkatan mutu pendidikan. Penerapan strategi pemasaran menurut Maskub Abrori, dipahami sebagai proses yang mengubah strategi dan rencana pemasaran menjadi tindakan pemasaran. Penerapan strategi pemasaran jasa pendidikan di klasifikasikan menjadi dua tahapan, yaitu Perencanaan Strategi Pemasaran dan Penerapan *Marketing Mix* dalam Pemasaran Jasa Pendidikan

Aspek proses yang di jadikan andalan pemasaran Pendidikan adalah keunggulan kurikulum dan proses KBM yang dilaksanakan lembaga pendidikan. Penerapan disiplin, pembelajaran yang unggul dan KBM yang moder merupakan contoh pemasaran proses yang dilakukan lembaga pendidikan.

Harga (Price)” Disusun Oleh : AGUSTINUS BERE (19070845007)

Latar Belakang

Terdapat berbagai tipe analisis biaya yang relevan untuk diterapkan dalam bidang pendidikan, antara lain: *cost-benefit analysis, study the determinants of educational costs, study economies of scale* dalam aplikasi teknologi pendidikan baru, dan studi analisa biaya pembangunan sekolah. Guna *cost analysis* dalam perencanaan pendidikan adalah untuk:

- Menguji *economic feasibility* dari suatu rencana ekspansi, proposal, atau target
- Memprediksi tingkat biaya pendidikan dimasa datang
- Memperkirakan biaya berbagai kebijakan dan reformasi atau inovasi pendidikan
- Membandingkan keuntungan berbagai alternatif proyek
- Meningkatkan efisiensi utilisasi sumber daya

Cost analysis ini penting dipelajari oleh perencana pendidikan karena semakin tingginya tekanan dari para pengambil kebijakan dalam hal pengurangan biaya dan peningkatan efisiensi. Dalam hal pembiayaan pendidikan ini, Fattah (2001) menjelaskan bahwa biaya yang rendah berpengaruh terhadap kualitas pendidikan di Sekolah Dasar dan proses belajar-mengajar serta kualitas *outcomes* yang dihasilkan. Artinya ada korelasi yang positif antara besarnya biaya pendidikan terhadap peningkatan mutu pendidikan di Sekolah Dasar. Oleh karena itu perencana pendidikan harus menggunakan sebaik mungkin sumber daya yang tersedia, mengawasi sumber daya yang ada terhadap permintaan atas sumber daya tersebut, dan men-support setiap argumen dengan analisa kuantitatif dengan menggunakan bantuan *cost analysis* ini.

Place, disusun Oleh **Arina** (19070845004)

Latar Belakang

Place, adalah letak lokasi sekolah mempunyai peran yang sangat penting, karena lingkungan dimana jasa disampaikan merupakan bagian dari nilai dan manfaat jasa yang dipersepsikan cukup berperan sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan pilihan. Zonasi adalah sebuah sistem pengaturan proses penerimaan siswa baru sesuai dengan wilayah tempat tinggal. Sistem tersebut diatur dalam Permendikbud Nomor 14 Tahun 2018 dan ditujukan agar tak ada sekolah-sekolah yang dianggap *sekolah favorit* dan non-favorit.^[1] Sistem tersebut meraih kritikan karena beberapa murid malah diterima di sekolah yang memiliki jarak yang lebih jauh ketimbang sekolah terdekat

Indikator Minimum Strategi Tempat Pemasaran Pendidikan

1. *Appearance*, Penampilan jasa pendidikan, yaitu seberapa efektif penampilan dan lokasi sekolah
2. *Accses*, akses (kemudahan mencapai lokasi), vasibilitas (lembaga tersebut dapat terlihat dengan jelas keberadaan fisiknya)
3. *Availability*, lalu lintas, tempat parkir, ekspansi (ketersediaan lahan untuk kemungkinan perluasan usaha) persaingan (dengan memperhitungkan lokasi pesaing)
4. *Customers and their visitors*, Pelanggan dan pengunjung jasa pendidikan, dimana kultur jasa pendidikan yang berorientasi pada pelanggan jasa pendidikan harus memperhatikan pelanggan jasa Pendidikan.
5. *First contact and accessibility*, Hubungan mula-mula dan aksesibilitas jasa pendidikan, yang berkaitan dengan cara individu berhubungan dengan sekolah dan kemudahan menjalin hubungan dengan sekolah.

People dalam Pemasaran Pendidikan Disusun Oleh: Kamiliyah (19070845005)

Latar Belakang

People adalah semua orang yang terlibat dalam kegiatan memproduksi produk serta memberikan pelayanan produk kepada konsumen. Orang yang memproduksi dan memasarkan suatu produk juga memiliki penilaian dimata konsumen. Menurut (Zeithaml and Bitner, 2000) *People* adalah semua pelaku yang memainkan peranan dalam penyajian jasa sehingga dapat mempengaruhi persepsi pembeli. (Yazid, 2005) mengatakan “orang (*people*) adalah semua pelaku yang memainkan sebagian penyajian jasa dan karenanya mempengaruhi persepsi pembeli”. Yang termasuk dalam elemen ini adalah personel perusahaan, konsumen lain dalam lingkungan jasa. Elemen-elemen dari *people* adalah pegawai perusahaan, konsumen dalam lingkungan jasa. Semua sikap dan tindakan karyawan, bahkan cara

berpakaian karyawan dan penampilan karyawan mempunyai pengaruh terhadap persepsi konsumen atau keberhasilan penyampaian jasa.

Peran *People* dalam Pemasaran

People dalam menjalankan segala aktivitas perusahaan, dan merupakan faktor yang memegang peranan penting bagi semua organisasi. Oleh perusahaan jasa unsur people ini bukan hanya memegang peranan penting dalam bidang produksi atau operasional saja, tetapi juga dalam melakukan hubungan kontak langsung dengan konsumen. Perilaku orang-orang yang terlibat langsung ini sangat penting dalam mempengaruhi mutu jasa ditawarkan dan image perusahaan yang bersangkutan.

Elemen people ini memiliki 2 aspek, yaitu:

1. Service people

Untuk organisasi jasa, service people biasanya memegang jabatan ganda, yaitu mengadakan jasa dan menjual jasa tersebut. melalui pelayanan yang baik, cepat, ramah, teliti dan kesetiaan pelanggan terhadap perusahaan yang akhirnya akan meningkatkan nama baik perusahaan.

2. Customer

Faktor lain yang mempengaruhi adalah hubungan yang ada diantara para pelanggan. Pelanggan dapat memberikan persepsi kepada nasabah lain, tentang kualitas jasa yang pernah didapatnya dari perusahaan. Keberhasilan dari perusahaan jasa berkaitan erat dengan seleksi, pelatihan, motivasi, dan manajemen dari sumber daya manusia.

Promosi, Oleh : Ashdaq Fillah Fr (19070845004) M. Darwisy Al Mubarak (19070845008)

Latar Belakang

Promosi berasal dari bahasa inggris “promote” yang berarti meningkatkan atau mengembangkan.pangertian tersebut bila digunakan dalam bidang penjualan berarti alat alat untuk meningkatkan omzet penjualan.Pengertian promosi dapat dipandang berbeda dalam hal produsen dan konsumen.Bagi produsen promosi adalah kegiatan untuk menginformasikan produk atau jasa,membujuk konsumen untuk membeli serta meningkatkan para konsumen untuk tidak melupakan produk.Sementara bagi konsumen pengertian promosi adalah komunikasi antara produsen dan konsumen.Kegiatan promosi adalah salah satu cara perusahaan barang atau jasa untuk meningkatkan volume penjualan produknya.

Lovelock mengklasifikasikan bauran promosi jasa pendidikan menjadi enam kelompok, yaitu sebagai berikut:

1. Komunikasi pribadi (*personal communications*), yaitu komunikasi secara langsung antara pemasar jasa pendidikan dan pelanggan jasa pendidikan yang melibatkan dialog dua arah, seperti percakapan tatap muka, panggilan telepon, dan surat elektronik (*email*), yang meliputi penjualan pribadi *personal*

selling) jasa pendidikan, *telemarking* jasa pendidikan, pelayanan pelanggan (*customer service*) jasa pendidikan, pelatihan pelanggan (*customer training*) jasa pendidikan, serta komunikasi dari mulut ke mulut (*word of mouth*) pemasaran jasa pendidikan.

2. Periklanan (*advertising*), yaitu bentuk-bentuk komunikasi bukan pribadi yang dilakukan pemasar jasa pendidikan dengan tujuan menginformasikan, mengedukasi, atau membujuk khalayak pasar sasaran jasa pendidikan, antara lain siaran radio, materi tercetak, internet, papan reklame, dan syrat langsung.
3. Promosi penjualan (*sales promotion*), yaitu bentuk insentif jangka pendek yang ditawarkan kepada pelanggan jasa pendidikan dan perantara jasa pendidikan untuk merangsang pembelian produk jasa pendidikan seperti pengambilan sampel produk jasa pendidikan, kupon produk jasa pendidikan, potongan harga produk jasa pendidikan, tawaran pengembalian tunai produk jasa pendidikan, hadiah, dan promosi berhadiah.
4. Publisitas (*publicity*) hubungan masyarakat (*public relations*), yaitu upaya yang dilakukan pemasar jasa pendidikan untuk memicu minat positif terhadap sekolah dan produk jasa pendidikan melalui penyebaran berita baru, melaksanakan konferensi pers, penyelenggaraan peristiwa istimewa, dan mendanai aktivitas yang patut dijadikan berita oleh pihak ketiga sekolah. Materi
5. instruksional (*instructional materials*), yaitu materi promosi untuk mempromosikan produk jasa pendidikan yang baru atau atribut produk jasa pendidikan jika pelanggan jasa pendidikan tidak memahami produk jasa pendidikan, yang meliputi situs sekolah, buku pedoman sekolah, brosur sekolah, video dan kaset sekolah.
6. Desain organisasi (*corporate design*), yaitu aplikasi warna, simbol, dan kop surat yang berbeda-beda sehingga memberikan kemudahan bagi sekolah untuk mengakui identitasnya, yang meliputi papan merek sekolah, dekorasi bagian dalam sekolah, kendaraan sekolah, peralatan sekolah, alat tulis sekolah dan seragam sekolah.

Physical Enviroment, oleh: Ari Sansi Setiawan-19070845006

Latar Belakang

Menurut Imam Machali (2016:298) *Physical Evidence* merupakan lingkungan fisik tempat jasa diciptakan, yang langsung berinteraksi dengan konsumennya. Sarana fisik merupakan komponen penting yang turut mempengaruhi keputusan konsumen untuk membeli dan menggunakan produk/jasa. Pada lembaga pendidikan, gedung atau bangunan dengan segala sarana dan fasilitas pendukungnya, dapat dikategorikan sebagai *physical evidence*. Pemenuhan bukti fisik sekolah, akan memberi dorongan kepada siswa (dan orang tua/wali), untuk memilih lembaga pendidikan tersebut, sebagai pilihan investasi masa depannya.

Sebab ketersediaan fasilitas penunjang merupakan indikasi awal, bahwa lembaga pendidikan tersebut, memiliki mutu dan kualitas pendidikan yang baik.

Physical evidence terdiri dari tiga elemen penting yang saling berkaitan, yaitu fasilitas eksterior, fasilitas interior, dan komunikasi fisik. Fasilitas eksterior merupakan tampilan fisik luar perusahaan yang dapat menarik konsumen untuk berkunjung di perusahaan tersebut, sedangkan fasilitas interior yang ada pada dalam ruangan dapat memberikan kenyamanan bagi konsumen. Komunikasi fisik diperlukan untuk membantu kelancaran konsumen dalam menikmati suatu layanan jasa.

Faktor-faktor Physical advience

Beberapa faktor yang dapat mempengaruhi terbentuknya suatu lingkungan fisik yang berasal dari dalam adalah semua keadaan yang terdapat disekitarnya antara lain yaitu :

1. Penerangan (Lighting).
2. Temperatur.
3. Sirkulasi Udara.
4. Kebisingan.
5. Bau-bauan.
6. Pewarnaan.

Daftar Rujukan

- Akdon, Dr. *Manajemen Strategik untuk Manajemen Pendidikan*. Alfabeta, Bandung, 2006.
- Alam, Buchari, H, Prof. DR., *Pemasaran Strategik Jasa Pendidikan CV*. Alfabeta, Bandung.
- Alma, Buchori. (2011). *Manajemen Pemasaran dan Pemasaran Jasa*. Bandung: Alfabeta.
- Assauri, Sofjan. *Manajemen Pemasaran*. Rajawali Pers. Jakarta: 2010
- Buchori Alma, *Manajemen Corporate Strategi dan Pemasaran Jasa Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2008),30.
- Craven, David W. *Pemasaran Strategi*. Erlangga. Jakarta: 1996.
- Davis Wijaya, *Pemasaran Jasa Pendidikan*, (Jakarta: Salemba Empat, 2012),42.
- David Wijaya, *Pemasaran Jasa Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2016.
- David W. Cravens, *Strategic Marketing, 1982*, Richard D. Irvin, Inc.
- Fattah Nanang. 2008. *Pembiayaan Pendidikan: Landasan Teori dan Studi empiris.* "Jurna pendidikan dasar "Nomor: 9-april 2008
- Faizin, Imam. (2017). Strategi Pemasaran Jasa Pendidikan dalam Meningkatkan Nilai Jual Madrasah. *Jurnal Madaniyah, Vol. 7 No. 2*. Hlm. 1-23.
- Fatihudin, Didin., & Anang Firmansyah. (2019). *Pemasaran Jasa (Strategi, Mengukur Kepuasan dan Loyalitas Pelanggan)*. Yogyakarta: Budi Utama.
- Kotler, P., & Keller, K. L. (2009). *Manajemen pemasaran*. Erlangga: Jakarta
- Kotler, Philip, dkk. 2008. *Prinsip-Prinsip Pemasaran*. Erlangga: Jakarta.
- Hidayat Rahmat. 2013. *Pengaruh manajemen strategic dan biaya pendidikan terhadap daya saing sekolah di sekolah dasar negeri Se-Kecamatan Mangkubumi Kota*

Tasikmalaya. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pasca sarjana Administrasi Pendidikan/ Vol. I No.2 Maret 2013. P.189

- Maskub Abrori, *Strategi Pemasaran Lembaga Pendidikan Untuk Meningkatkan Jumlah Peserta Didik di PG/TK Samarinda*, Jurnal Syamil, 3(2), 2015:232.
- Muhammad Mukhtar S, *Pemasaran dan Upaya Dalam Mempengaruhi Harapan Stakeholder Dalam Lembaga Pendidikan Islam*, Jurnal Tarbawi, 14(2), Juli-Desember 2017,165.
- Mulyana Az, *Reformation Marketing Sekolah: Cara Cerdas Membesarkan Sekolah*, (Surabaya: Bening Pustaka, 2012),1.
- Silviana, *Penerapan Strategi Pemasaran Marketing Mix (Studi Kasus Pada PT.Batik Danar Hadi)*”, *Jurnal Widya Tematika*, 20 (1), Maret 2012, 56.
- Sumaryanto, *Strategi Sukses Bagi Usaha Pemasaran Jasa Pendidikan Berbasis Manajemen Proses*, *Jurnal Ekonomi dan Kewirausahaan*, 11(1), April 2011, 48.
- Syaiful Sagala, *Manajemen Strategik Dalam Peningkatan Mutu Pendidikan: Pembuka Ruang Kreativitas, Inovasi, Dan Pemberdayaan Potensi Sekolah Dalam Sistem Otonomi Sekolah*, cet. ke-6, (Bandung: Alfabeta, 2013),153.
- Yoyon Bahtiar Irianto, *Pemasaran Pendidikan dan Manajemen Pendidikan*, (Cet.IV, Ed: Riduwan, Bandung: Alfabeta, 2011),334.
- UsmanA. (2017). *Marketing Classic*. Amara Books: Yogyakarta
- Togatorop Manoto. 2017. *Pengaruh Biaya Pendidikan Terhadap Mutu sekolah SMA swasta*. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan/ Vol. 7 No.3 September 2017: 234-240. P.236*
- UsmanA. (2017). *Marketing Classic*. Amara Books: Yogyakarta
- Yazid.(2005). *Pemasaran Jasa Konsep dan Implementasi*. Yogyakarta: Ekonisia.
- Yoyon Bahtiar Irianto, *Pemasaran Pendidikan dan Manajemen Pendidikan*, (Cet.IV, Ed: Riduwan, Bandung: Alfabeta, 2011),334.



Dr. Amrozi Khamidi, S.Pd., M.Pd. adalah Dosen S1 Pendidikan Kepelatihan Olahraga Fakultas Ilmu Olahraga UNESA, Dosen S1 Manajemen Pendidikan FIP UNESA dan S2 Pendidikan Olahraga, S2 Manajemen Pendidikan Serta S3 Manajemen Pendidikan Pasca Sarjana UNESA. Pendidikan SDN Keboan 2 lulus th 1990, SMPN 1 Kudu Jombang lulus th 1993, SMAN Gedeg Mojokerto lulus th. 1996, S1 Pendidikan Teknik Mesin Universitas Negeri Malang lulus th.2001, S2 Manajemen Pendidikan lulus th.2003, S3 manajemen lulus th.2011 menjadi dosen PNS di UNESA sejak th 2005 mengampu matakuliah: Manajemen Olahraga, Kewirausahaan, Landasan Pendidikan, Pengantar Pendidikan, Strategi Belajar Mengajar, Kapita Selekta Pendidikan, Seminar, Perencanaan pendidikan, Pemasaran Pendidikan, Filsafat Manajemen Pendidikan, Auditing Pendidikan

Ani Wilujeng Suryani
Universitas Negeri Malang
ani.suryani@um.ac.id

Abstrak. Serangan wabah Covid19 di berbagai negara telah mendisrupsi sektor pendidikan dimana pertemuan tatap muka di kelas dialihkan ke media daring. Perubahan yang sangat drastis ini mau tidak mau diikuti oleh semua pendidik dari level sekolah dasar hingga perguruan tinggi, tidak peduli ada tidaknya infrastruktur yang memadai serta mengabaikan kemampuan tenaga pendidik dalam memanfaatkan dan menggunakan teknologi daring tersebut. Tidak hanya pada kegiatan pembelajaran, tetapi evaluasi dan penilaian belajar juga harus tetap dilakukan dan mau tidak mau dilaksanakan secara *online*. Namun, ujian tersebut harus didesain dengan mengedepankan integritas akademik. Artikel ini bertujuan untuk memaparkan *best practice* yang bisa digunakan oleh tenaga pendidik khususnya di bidang akuntansi untuk mendesain ujian yang unik dan berbeda bagi setiap mahasiswa, sehingga hal ini dapat mengurangi kecurangan dalam ujian.

Kata kunci: *excel*, ujian daring, tes individual, akuntansi

Tahun 2020, dunia dikejutkan dengan ditemukannya sebuah virus Covid19 yang menyebar cukup cepat dengan daya bunuh yang luar biasa, sehingga bencana ini menjadi pandemi di tengah hingar bingar *internet of things* dan *augmented reality*. Akibat munculnya Covid19, hampir semua sektor kehidupan di dalam maupun luar negeri sangat terdampak baik itu sektor ekonomi, wisata, transportasi, atau bahkan pendidikan (Widyananda, 2020). Hal ini juga diperkuat dengan riset UNESCO yang menemukan hampir 300 juta siswa di lebih dari 180 negara di dunia terancam sekolahnya termasuk hak-hak pendidikan di masa depan (Rajab, 2020). Pada masa pandemi, hampir semua negara sepakat untuk memberlakukan pembatasan aktivitas fisik untuk menekan peningkatan penyebaran Covid19 termasuk di Indonesia (Yuniar, 2020). Dampak dari kebijakan ini adalah ditutupnya sekolah dan lembaga pendidikan dengan mengalihkan pembelajaran secara daring (Astuti, 2020; kumparan, 2020).

Pandemi Covid19 ini mendisrupsi pendidikan dimana tenaga pendidik mengubah tatap muka menjadi daring tanpa persiapan yang matang (Sinaga, 2020). Namun, fasilitas pembelajaran daring yang hanya dinikmati oleh sebagian kecil masyarakat Indonesia memaksa pendidik untuk lebih kreatif dalam melakukan pembelajaran seperti dengan menggunakan pembelajaran melalui TV, radio, serta tatap muka secara langsung dengan bergantian mengunjungi rumah siswa (Fey, 2020; Ghani, 2020; Tobing, 2020). Bagi mereka yang memiliki akses ke teknologi

pembelajaran daring, istilah WhatsApp, Google Classroom, Edmodo, Zoom, Skype, Webex, Schoology serta *platform* lainnya menjadi *trending topics* di kalangan akademisi di era *new normal*. Namun, di Indonesia, tidak ada yang bisa mengalahkan pamor *WhatsApp* dengan fitur *WhatsApp Group*nya (Salsabila, 2020), meskipun ada aplikasi pembelajaran lain seperti Edmodo yang bisa melibatkan wali murid untuk memantau kegiatan anak-anak mereka (Abidin dkk, 2020). Pembelajaran *online* ini membawa dampak positif ke para *stakeholder* pendidikan (Nazulmi, 2020), salah satunya adalah familiarisasi teknologi ke siswa sekolah menengah (Pujilestari, 2020). Namun, bagi sebagian pendidik, modifikasi cara mengajar merupakan tantangan tersendiri sehingga diperlukan pelatihan terkait penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran (Purwanto dkk, 2020).

Selain proses belajar mengajar yang dialihkan dengan mode daring, upaya pemutusan mata rantai Covid19 dilakukan dengan pengambilan nilai akhir (ujian) yang juga dilakukan secara daring. Beberapa lembaga pendidikan menyelenggarakan ujian secara *online* misalnya melalui *google form* (Panduwinata, 2020), aplikasi WeKiddo (Budi, 2020), atau memanfaatkan laman institusi dengan *username* dan *password* per siswa (Eka, 2020; Hermansyah, 2020; Sukarno, 2020). Di tingkat pendidikan tinggi, ujian tugas akhir juga dilakukan secara *online* (Pratama, 2020). Dengan mode ujian daring, ada peserta didik yang merasa bahagia karena ujian mudah dilakukan dan lebih efisien (Arisandi, 2020), meskipun kendala jaringan internet juga dikeluhkan yang menambah stres dan ketegangan ketika ujian berlangsung (kabarmadura.id, 2020; kaltim.prokal.co, 2020; Mirsan, 2020; Sarmun, 2020). Namun, ada pendapat yang menyebutkan bahwa ujian *online* menjadikan soal yang diberikan lebih mudah (kaltim.prokal.co, 2020). Hal ini bisa terjadi dikarenakan pendidik memberikan soal yang lebih mudah, atau karena kegiatan dilakukan secara *online* tanpa pengawasan, maka murid bisa dengan mudah membuka internet dan mencari jawaban.

Pada hakikatnya, pembelajaran mode daring maupun tatap muka secara fisik harus memberikan pengalaman belajar yang sama. Oleh karena itu, pendidik diharapkan lebih kreatif dalam menyusun soal ujian yang diberikan ke siswa (Blayney & Freeman, 2008; Nnadi, 2003), sehingga tidak memberikan ruang ke siswa untuk melakukan kecurangan dalam pelaksanaan ujian yang diselenggarakan secara daring (Nnadi & Rosser, 2014). Artikel ini menyajikan salah satu cara yang bisa dilakukan oleh akademis untuk membuat soal ujian yang unik bagi setiap siswa dengan menggunakan *Microsoft Excel*, sehingga mengurangi terjadinya kerjasama oleh siswa ketika ujian berlangsung. Arsitektur penyusunan soal ujian dideskripsikan di bagian kedua pada artikel ini, dilanjutkan dengan pelaksanaan ujian dan ditutup dengan kesimpulan dan saran untuk pengembangan instrumen ujian daring berikutnya.

Desain soal ujian¹

Di Akuntansi, khususnya pada matakuliah Akuntansi Keuangan, baik ujian tengah semester maupun ujian akhir semester hampir pasti melibatkan angka karena mahasiswa diuji kemampuan analitisnya untuk membuat jurnal atas transaksi ekonomi yang terjadi dalam suatu perusahaan. Ketika ujian dilakukan di kelas pada masa perkuliahan normal, seringkali dosen membuat beberapa tipe soal untuk memudahkan pengawasan ketika ujian berlangsung dan menghindari terjadinya kecurangan ketika ujian. Pada masa pandemi Covid19, ujian juga dilakukan secara daring untuk tetap menjaga integritas akademik ketika ujian; angka di soal untuk setiap anak harus dibedakan untuk menghindari adanya kecurangan seperti bekerja sama dalam mengerjakan ujian *online*. Salah satu yang bisa dilakukan adalah dengan menggunakan fungsi rumus-rumus yang ada di *Microsoft Excel* untuk mengacak angka di soal berdasar nomor induk mahasiswa (NIM). *Microsoft Excel* merupakan *software spreadsheet* yang wajib dikuasai oleh dosen akuntansi sehingga pembuatan soal yang unik seperti ini seharusnya bukan menjadi masalah.

Dengan soal ujian yang membutuhkan peserta didik untuk memasukkan angka nomor pelajar atau nomor induk mahasiswa, bagian terpenting adalah instruksi yang harus diberikan kepada peserta didik (lihat Gambar 1). Di sel-sel yang diwarnai hijau (A6 sampai L6), mahasiswa diminta untuk mengisikan NIM, dan untuk mencegah terjadinya kesalahan mengisikan maka 12 sel ini perlu divalidasi sehingga 1 sel hanya berisi 1 digit angka dengan menggunakan fungsi Data Validation (Menu *Data – Data Validation* dengan kriteria validasi: *Allow - Whole Number – between minimum 1, maximum 9*). Dengan validasi ini, apabila mahasiswa mengisikan lebih dari 1 digit, akan muncul peringatan.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N
1	Petunjuk:													
2	1. Isikan 12 digit Nomor Induk Mahasiswa (NIM) Anda pada sel yang diwarnai hijau													
3	2. Angka dan metode akan berganti dengan Anda memasukkan NIM Anda													
4	3. Jangan lupa menuliskan jenis soal di sel L7 pada lembar jawaban Anda													
5														
6		1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	8		5
7	Jenis soal												B	

Gambar 1. Petunjuk pengerjaan umum

Nilai angka NIM yang dimasukkan oleh mahasiswa akan menentukan jenis soal yang muncul, soal A (untuk nomor genap) atau soal B (untuk nomor ganjil). Untuk menentukan ganjil atau genap, *Excel* menyediakan fungsi MOD dan IF sehingga untuk menentukan soal A atau B maka bisa menggabungkan 2 fungsi itu

¹Penulis bersedia berbagi contoh soal yang telah dibuat melalui email.

dengan rumus $=IF(MOD(L6,2)=1,"B","A")$. L6 adalah sel dimana angka terakhir NIM berada, sedangkan 2 adalah pembagi untuk ganjil atau genap.

Langkah berikutnya adalah membuat petunjuk khusus per soal yang akan dibuat. Sebagai contoh, mahasiswa diminta membuat laporan arus kas, metode langsung untuk soal A dan metode tidak langsung untuk soal B (lihat kolom Q pada Gambar 2). Untuk itu, fungsi IF bisa digunakan yaitu $=IF(L7="A","langsung","tidak langsung")$. Setelah menentukan metode, maka informasi terkait soal perlu didesain menggunakan angka-angka yang ada di sel A6 hingga L6 untuk membuat soal yang unik per mahasiswa.

NIM mahasiswa ketika soal ujian ini dibuat hanya memiliki 3 digit angka paling terakhir yang unik per mahasiswa, sedangkan 9 digit lainnya sama. Oleh karena itu, angka-angka pada Gambar 2 dibuat dengan mempertimbangkan 3 digit terakhir ini saja. Tiga digit angka ini dijumlah dengan menggunakan fungsi $=SUM(J6:L6)$ (lihat sel U18 pada Gambar 3). Apabila jumlahnya lebih dari 10 maka digit pertama dan digit kedua dijumlahkan dengan menggunakan rumus sebagai berikut $=IF(U18>=10,RIGHT(U18,1)+LEFT(U18,1),U18)$. Sebagai contoh di Gambar 3, digit terakhir adalah 0,8,5 yang bila dijumlahkan adalah 13, maka akan menjadi nomor 4 (hasil penjumlahan 1 dan 3). Jumlah ini akan digunakan untuk menentukan angka-angka yang dimasukkan di Gambar 2.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	
6	1	1	1	1	1	1	1	1	0	8	5		Susunlah laporan arus kas kegiatan operasi dari informasi di bawah ini dengan metode				tidak langsung	
7	Jenis soal B																	
8	Berikut adalah ekstrak laporan laba rugi PT Gemilang 31 Des 2019																	
9																Sales revenue	\$ 500,000	
10																Cost of goods sold	\$ 280,000	
11																Laba kotor	\$ 220,000	
12	Operating expenses:																	
13																Depreciation expenses	\$ 15,000	
14																Salaries expenses	\$ 13,000	
15																Rent expenses	\$ 10,000	
16																Insurance expenses	\$ 5,000	\$ 43,000
17																Income before taxes	\$ 177,000	
18																Income tax expenses	\$ 39,825	
19																Net income	\$ 137,175	
20																		
21	Laporan posisi keuangan komprehensif adalah sbb:																	
22																2018	2019	
23																Cash	\$ 281,585	\$ 263,000
24																Account receivable	\$ 56,500	\$ 62,500
25																Inventories	\$ 317,475	\$ 312,500
26																Accounts payable	\$ 340,100	\$ 343,000
27																Salaries payable	\$ 5,250	\$ 3,500

Gambar 2. Petunjuk khusus dan soal

	S	T	U	V	W	X	Y	Z	AA	AB
5	Sum	%tax	Sales rev	%COGS	%depr	Diff cash	Diff A/R	Diff invent	Diff A/P	Diff S/P
6	1	12.5%	\$ 650,000	65%	3.85%	\$ (19,625)	\$ 6,325	\$ (5,050)	\$ 2,475	\$ (2,325)
7	2	15.0%	\$ 750,000	58%	3.45%	\$ (20,450)	\$ 7,125	\$ (6,000)	\$ 2,975	\$ (3,125)
8	3	17.5%	\$ 800,000	60%	4.70%	\$ (21,750)	\$ 7,350	\$ (6,200)	\$ 3,175	\$ (2,085)
9	4	35.0%	\$ 500,000	56%	3.00%	\$ (18,585)	\$ 6,000	\$ (4,975)	\$ 2,900	\$ (1,750)
10	5	22.5%	\$ 550,000	52%	3.25%	\$ (15,625)	\$ 5,525	\$ (4,050)	\$ 2,100	\$ (1,000)
11	6	25.0%	\$ 475,000	48%	3.55%	\$ 16,850	\$ (5,550)	\$ 4,750	\$ (2,395)	\$ 1,150
12	7	27.5%	\$ 675,000	54%	4.15%	\$ 14,365	\$ (4,650)	\$ 3,850	\$ (1,975)	\$ 1,025
13	8	30.0%	\$ 575,000	62%	3.40%	\$ 18,350	\$ (6,125)	\$ 5,345	\$ (2,675)	\$ 1,550
14	9	32.5%	\$ 850,000	49%	4.50%	\$ 19,850	\$ (6,750)	\$ 5,600	\$ (2,800)	\$ 1,750
15	10	20.0%	\$ 525,000	45%	3.15%	\$ 17,125	\$ (5,800)	\$ 4,650	\$ (2,425)	\$ 1,325
16										
17										
18	jml 3digit			13						
19	Sum			4						
20										

Gambar 3. Lookup VLOOKUP

Untuk mengisi angka-angka pada Gambar 2, maka digunakan fungsi IF dan VLOOKUP sederhana. Namun, terlebih dahulu perlu disiapkan tabel data seperti terlihat pada Gambar 3. Melanjutkan contoh sebelumnya, nilai sum adalah 4 (sel U19), maka angka yang masuk di Sales revenue adalah \$500,000 dengan menggunakan gabungan fungsi IF dan VLOOKUP $=IF(U18 \geq 10, VLOOKUP(U19, \$S\$6: \$W\$15, 3, 0), VLOOKUP(U18, \$S\$6: \$W\$15, 3, 0))^2$. Cost of Goods Sold dihitung dengan mengalikan persentase di kolom V pada Gambar 3 dengan nilai Sales revenue di sel Q9 pada Gambar 2. Untuk otomatisasi, maka fungsi IF dan VLOOKUP juga digunakan $=IF(U18 \geq 10, VLOOKUP(U19, \$S\$6: \$W\$15, 4, 0) * Q9, VLOOKUP(U18, \$S\$6: \$W\$15, 4, 0) * Q9)$. Laba kotor diperoleh dengan mengurangi Sales revenue dengan Cost of Goods Sold dengan pengurangan biasa $=Q9 - Q10$. Cara yang sama dengan perhitungan Cost of Goods Sold digunakan untuk menyematkan angka pada Depreciation Expense. Salaries Expense adalah Depreciation Expense dikurangi dengan 2000, Rent Expense diset 2/3 dari Depreciation Expense sedangkan Insurance Expenses adalah 1/3 dari Depreciation Expense. Angka di Q16 adalah penjumlahan semua beban $=SUM(P13: P16)$. Income Before Taxes adalah Laba Kotor dikurangi Total Expenses.

Untuk laporan posisi keuangan komprehensif, nilai di P23 sampai P27 adalah sama, yang membedakan adalah selisih yang digunakan untuk mengurangi angka di tahun 2019 tersebut untuk menjadi angka pada tahun 2018. Besarnya

²Array data dimutlakan sehingga tidak akan berpindah tempat ketika kita menghitung angka lainnya karena tabel data yang digunakan adalah sama.

selisih sudah terdapat pada tabel data di Gambar 3. Maka untuk menghitung angka di O23 sampai O27 adalah:

=P23-

IF(U18>=10,VLOOKUP(U19,\$S\$6:\$AB\$15,6,0),VLOOKUP(U18,\$S\$6:\$AB\$15,6,0))

Tampilan yang diberikan ke mahasiswa adalah seperti Gambar 2, dengan bagian lain yang diwarnai putih, disembunyikan dan dipastikan tidak bisa diakses mahasiswa. Untuk itu, semua sel diproteksi dan disembunyikan kecuali pada sel yang berwarna hijau (A6 hingga L6). Caranya adalah dengan *Select All (Ctrl A)* – klik kanan *Format Cells – Protection* – centang *Locked* dan *Hidden* – klik OK. Ulangi untuk sel yang A6 hingga L6, klik kanan *Format Cells – Protection* – buang centangan pada *Locked* dan *Hidden* – klik OK. Berikutnya, kita perlu memproteksi *worksheet* dengan klik *Tools – Protection – Protect Sheet* – masukkan *password* yang dikehendaki dua kali – centang *Select Locked Cells* dan *Select Unlocked Cells* – klik OK. *Worksheet* ini disimpan untuk per masing-masing soal karena ujian didesain dengan mempertimbangkan waktu pengerjaan. Bagi pendidik, setelah soal selesai dibuat, maka sebaiknya kunci jawaban juga dibuat. Hal ini untuk memudahkan menilai, karena soal setiap mahasiswa unik. Pada desain kunci jawaban, bisa juga ditambahkan berapakah poin per butir jawaban sehingga lebih memudahkan untuk koreksi atau ketika dosen menggunakan *marker* untuk membantu menilai ujian mahasiswa (lihat Gambar 4).

Pelaksanaan ujian

Soal-soal di file *Excel* yang sudah disimpan bisa dimasukkan ke dalam *learning management system (LMS)*³ yang bisa diset kapan satu per satu soal akan muncul di web LMS. Namun, karena biasanya akses ke LMS cukup berat, maka satu per satu soal juga dikirimkan melalui *WhatsApp Group* mahasiswa. Setiap soal memiliki waktu pengerjaan yang berbeda-beda sehingga instruksi ini perlu disampaikan ke mahasiswa sebelum ujian dimulai⁴. Instruksi tersebut berisi petunjuk bagaimana pengerjaan soal serta pengumpulan lembar jawaban. Karena kemampuan mahasiswa mengetik tidak sama dan berdasarkan kesepakatan bersama, jawaban mahasiswa ditulis di kertas, per soal per halaman. Ketika waktu sudah habis, mahasiswa diberi waktu 5 menit untuk memfoto dan mengirimkan foto jawaban tersebut ke dosen kelas melalui *WhatsApp*. Setelah semua soal ujian selesai, sebagai *backup*, mahasiswa juga diminta mengunggah semua foto jawaban tersebut ke LMS yang sudah disediakan. Pada pelaksanaannya, ujian bukan bersifat *take home* dimana mahasiswa mengerjakan tanpa pengawasan. Mahasiswa diminta untuk

³Di tempat kami, LMS berbasis Moodle.

⁴Di kelas saya, petunjuk pengerjaan soal dibagikan melalui *WhatsApp Group* sehari sebelum ujian dilaksanakan.

masuk di kelas Webex/Zoom dengan mode video sehingga dosen bisa mengawasi mahasiswa ketika mengerjakan soal.

	S	T	U	V	W
23	SOAL A - DIRECT METHOD		total 10 points		
24	Cash received from customers	\$ 494,000	salesrev +de	2 points	
25	Cash paid to suppliers	\$ 272,125	COGS + incre	3 points	
26	Cash paid to operating exp	\$ 29,750	Operating ex	3 points	
27	Cash paid for income tax	\$ 39,825	income tax e	1 point	
28	Net cash provided by operating activities	\$ 152,300		selalu 1 point	
29					
30					
31	Soal B - INDIRECT METHOD		Total 5 points		
32	Net Income	\$ 137,175			
33	Depreciation	\$ 15,000		1 point	
34	Accounts receivable	\$ (6,000)		1 point	
35	Inventory	\$ 4,975		1 point	
36	Accounts payable	\$ 2,900		1 point	
37	Salaries payable	\$ (1,750)		1 point	
38	Net cash provided by operating activities	\$ 152,300			

Gambar 4. Kunci jawaban

Kesimpulan dan saran

Pembuatan soal *essay* yang unik untuk setiap peserta didik sesungguhnya tidak terlalu sulit, karena *Microsoft Excel* memiliki fungsi yang cukup lengkap dan membantu terciptanya soal yang unik. Cara yang dipaparkan di atas memberikan setidaknya 20 tipe soal ganjil genap dengan kombinasi angka. Untuk pengembangan berikutnya, akademisi bisa membuat tipe soal sejumlah mahasiswa yang ada di kelas dengan menggunakan fungsi IF dan kombinasi beberapa angka, sehingga soal semakin unik dan tidak memungkinkan mahasiswa bekerja sama dalam mengerjakan ujian. Selain itu, *worksheet* atau lembar kerja bagi mahasiswa bisa juga disediakan dengan penilaian otomatis sehingga mempercepat waktu koreksi ujian, mengingat kelas akuntansi biasanya memiliki jumlah mahasiswa yang cukup banyak.

Daftar Rujukan

- Abidin, Z., Rumansyah, Arizona, K. (2020) pembelajaran online berbasis proyek salah satu solusi kegiatan belajar mengajar di tengah pandemi covid-19. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 5(1), pp. 64-70.
- Arisandi, Fikri. (2020) Mahasiswa STAI Algazali Bulukumba ungkap suka duka ujian komprehensif via online.

- <https://makassar.tribunnews.com/2020/04/14/mahasiswa-stai-algazali-bulukumba-ungkap-suka-duka-ujian-komprehensif-via-online> (14 April 2020).
- Astuti, N. F. (2020) Merebaknya virus corona, e-learning jadi pilihan belajar di rumah. <https://www.merdeka.com/jabar/merebaknya-virus-corona-e-learning-jadi-pilihan-belajar-di-rumah-klm.html> (17 Maret 2020).
- Blayney, P. and Freeman, M. (2008) Individualised interactive formative assessments to promote independent learning, *Journal of Accounting Education*, 26(3), pp. 155–165.
- Budi, Kurniasih. (2020) Cegah penyebaran corona, Wekiddo siap dukung ujian sekolah online. <https://www.kompas.com/edu/read/2020/04/04/214710071/cegah-penyebaran-corona-wekiddo-siap-dukung-ujian-sekolah-online?page=all> (4 April 2020).
- Eka, Taurina. (2020) Kondisi pandemi covid-19, STTN terapkan ujian online bagi mahasiswa. <https://www2.sttn-batan.ac.id/berita-597-kondisi-pandemi-covid19-sttn-terapkan-ujian-online-bagi-mahasiswa.html> (13 April 2020).
- Fey. (2020) Akses ponsel terbatas, Nadiem sebut guru ‘terpaksa’ kreatif. <https://www.cnnindonesia.com/nasional/20200324150150-20-486501/akses-ponsel-terbatas-nadiem-sebut-guru-terpaksa-kreatif> (24 Maret 2020).
- Ghani, Hakim. (2020) Di pelosok Garut, guru terpaksa mengajar door to door di tengah wabah corona. <https://news.detik.com/berita-jawa-barat/d-4982068/di-pelosok-garut-guru-terpaksa-mengajar-door-to-door-di-tengah-wabah-corona> (18 April 2020).
- Hermansyah, Dadang. (2020) Pandemi corona, SMK di Ciamis gelar ujian sekolah secara online. <https://news.detik.com/berita-jawa-barat/d-4975189/pandemi-corona-smk-di-ciamis-gelar-ujian-sekolah-secara-online> (13 April 2020).
- Kabarmadura.id. (2020) Suka-duka mahasiswi IAIN Madura ikut ujian skripsi via online. <https://kabarmadura.id/suka-duka-mahasiswi-iain-madura-ikut-ujian-skripsi-via-online/> (15 April 2020).
- Kaltim.prokal.co. (2020) Suka-duka belajar hingga ujian online, lebih santai tapi rindu teman kampus. <https://kaltim.prokal.co/read/news/371565-suka-duka-belajar-hingga-ujian-online-lebih-santai-tapi-rindu-teman-kampus> (14 Mei 2020).
- Kumparan.com. (2020) Imbas pandemi virus corona bagi dunia pendidikan Indonesia dan global. <https://kumparan.com/kumparansains/imbaspandemi-virus-corona-bagidunia-pendidikan-indonesia-dan-global-1t5YVXRYAbo> (25 Maret 2020).
- Mirsan, Adi. (2020) Curhatan mahasiswa, suka duka ujian daring di tengah pandemi. <https://fajar.co.id/2020/05/11/curhatan-mahasiswa-suka-duka-ujian-daring-di-tengah-pandemi/> (11 Mei 2020).
- Nazulmi, Triaji. (2020) Dampak virus corona bagi guru, siswa, dan orang tua. <https://apahabar.com/2020/04/dampak-virus-corona-bagi-guru-siswa-dan-orang-tua/> (16 April 2020).
- Nnadi, M. A. & Rosser, M. (2014) The ‘Individualised Accounting Questions’ Technique: Using Excel to Generate Quantitative Exercises for Large Classes with Unique Individual Answers, *Accounting Education: An International Journal*, 23(3), pp. 193-202.

- Nnadi, M. A. (2003) Effective measures of curbing malpractices in accounting examinations in Nigeria, *Journal of Business Education*, 3(2), pp. 35–42.
- Panduwinata, Andika. (2020) Breaking news: Pemkot Tangerang gelar ujian sekolah secara online di tengah wabah virus corona. <https://wartakota.tribunnews.com/2020/04/13/breaking-news-pemkot-gelar-ujian-sekolah-secara-online-ditengah-wabah-virus-corona> (13 April 2020).
- Pratama, Riki. (2020) Candra Dwi Aprida bangga lulus ujian skripsi online di tengah pandemi covid-19. <https://um.ac.id/berita/candra-dwi-aprida-bangga-lulus-ujian-skripsi-online-ditengah-pandemi-covid-19/> (30 April 2020).
- Pujilestari, Yunita. (2020) Dampak positif pembelajaran online dalam sistem pendidikan indonesia pasca pandemi covid-19. *Buletin Hukum dan Keadilan*, 4(1), pp. 49-56.
- Purwanto, Agus., Rudy Pramono, Masduki Ashari, Priyono B. Santoso, Laksmi M. Wijayanti, Choi C. Hyun, dan Ratna S. Putri. (2020) Studi eksploratif dampak pandemi covid-19 terhadap proses pembelajaran online di sekolah dasar. *Jurnal of Education, Psychology and Counselling*, 2(1), pp. 1-12.
- Rajab, Muhammad. (2020) Pendidikan di tengah pusaran wabah corona. <https://news.detik.com/kolom/d-4945590/pendidikan-di-tengah-pusaran-wabah-corona> (1 Maret 2020).
- Salsabila, Annisa Putri. (2020) Disambangi guru ke rumah, pelajar ini nggak punya hp untuk belajar dari rumah. <https://hai.grid.id/read/072102969/disambangi-guru-ke-rumah-pelajar-ini-nggak-punya-hp-untuk-belajar-dari-rumah> (13 April 2020).
- Sarmun, Budi. (2020) Siswa kerjakan soal ujian di rumah. <https://suamerdekasolo.com/2020/03/23/siswa-kerjakan-soal-ujian-di-rumah/> (23 Maret 2020).
- Sinaga, Tatang Mulyana. (2020) Covid-1 telah mengubah dunia pendidikan. <https://bebas.kompas.id/baca/nusantara/2020/05/03/covid-19-telah-mengubah-dunia-pendidikan/> (3 Mei 2020).
- Sukarno, Suryono. (2020) MTs Negeri Pekalongan gelar ujian online di tengah pandemi corona. <https://jateng.sindonews.com/berita/24616/1/mts-negeri-pekalongan-gelar-ujian-online-di-tengah-pandemi-corona> (6 April 2020).
- Tobing, Sorta. (2020) Bayang-bayang ketimpangan “new normal” pendidikan akibat pandemi. <https://katadata.co.id/telaah/2020/05/05/bayang-bayang-ketimpangan-new-normal-pendidikan-akibat-pandemi> (5 Mei 2020).
- Widyananda, R. F. (2020) Dampak corona ini 6 sektor yang paling terpengaruh jika terjadi lockdown. <https://www.merdeka.com/jatim/dampak-corona-ini-6-sektor-yang-paling-terdampak-jika-terjadi-lockdown-klm.html> (3 April 2020).
- Yuniar, Angga. (2020) Terapkan 10 cara ini untuk cegah penyebaran virus corona. <https://www.liputan6.com/news/read/4215743/terapkan-10-cara-ini-untuk-cegah-penyebaran-virus-corona> (31 Maret 2020).



Ani Suryani adalah dosen Jurusan Akuntansi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Malang sejak 2006. Beliau menamatkan S3 dari University of South Australia dengan bidang penelitian pendidikan akuntansi. Beberapa karya ilmiah beliau dimuat di jurnal internasional bereputasi. Saat ini beliau aktif melakukan penelitian di bidang pendidikan akuntansi, manajemen keuangan personal dan integritas akademik dan terbuka untuk berkolaborasi dengan peneliti di luar institusinya.

Kustiani

Madrasah Aliyah Negeri 1 Malang

kustiani1968@gmail.com

Abstrak. *Learning from Home* (LFH) atau Belajar dari Rumah menjadi tren di tengah gelombang *corona virus disease* (Covid-19). Kebijakan ini diterapkan secara nasional setelah dikeluarkannya Surat Edaran Nomor 4 tahun 2020 yang dikeluarkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) tentang Sistem Belajar di Tengah Penyebaran Pandemi Covid-19. Guru beserta siswa bisa memanfaatkan berbagai aplikasi pembelajaran yang telah tersedia dan melakukan KBM dari rumah masing-masing. Namun, pada pelaksanaannya LFH tidak semudah yang dibayangkan. Berbagai hambatan pun muncul, baik dari guru maupun siswa. Artikel ini disusun setelah penulis meminta siswa dan guru menceritakan pengalaman mereka setelah menjalani LFH selama Maret—Mei. Hasilnya, banyak hambatan yang dialami oleh guru dan siswa selama pelaksanaan LFH. Hambatan tersebut berupa hambatan internal (kualitas sumber daya manusia) dan hambatan eksternal (sarana dan prasarana).

Kata kunci: *learning from home*, covid-19, hambatan

Learning from Home (LFH) atau Belajar dari Rumah menjadi tren di tengah gelombang *corona virus disease* (Covid-19). Kebijakan ini diterapkan secara nasional setelah dikeluarkannya Surat Edaran Nomor 4 tahun 2020 oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) tentang Sistem Belajar di Tengah Penyebaran Pandemi Covid-19. Surat tersebut mendukung kebijakan Presiden RI, Joko Widodo. Secara umum, edaran tersebut berisi imbauan agar pembelajaran dilakukan secara daring (baca: *online*) untuk memutus rantai penyebaran Covid-19. Kebijakan tersebut semata-mata untuk memprioritaskan kesehatan siswa, guru, dan seluruh tenaga pendidik. LFH diberlakukan di seluruh jenjang pendidikan mulai sekolah dasar hingga perguruan tinggi, meskipun pada pelaksanaannya ada beberapa lembaga pendidikan yang tidak melaksanakan LFH karena terkendala sarana dan prasarana.

Konsep LFH pada dasarnya hanya memindahkan budaya belajar tatap muka menjadi belajar via dunia maya. Kegiatan belajar mengajar (KBM) tetap berlangsung sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah dirancang dan penilaian tetap berjalan. Guru beserta siswa bisa memanfaatkan berbagai

aplikasi pembelajaran yang telah tersedia dan melakukan KBM dari rumah masing-masing. Namun, pada pelaksanaannya LFH tidak semudah yang dibayangkan. Berbagai hambatan pun muncul, baik dari guru maupun siswa.

Artikel ini disusun berdasarkan cerita pengalaman siswa dan guru selama menjalani LFH selama Maret—Mei. Sebagai guru BK di MAN 1 Malang, penulis merasa perlu melakukan evaluasi terhadap pelaksanaan LFH. Dari cerita tersebut penulis menemukan hambatan-hambatan yang dialami oleh siswa dan guru. Dalam artikel ini penulis akan menguraikan satu per satu hambatan internal yang ditemukan dari pengakuan siswa dan guru, kemudian memberikan solusi sebagai bahan perbaikan pelaksanaan LFH di kemudian hari. Hambatan-hambatan tersebut akan diuraikan dalam subjudul-subjudul berikut ini.

Keterbatasan Orang Tua dalam Mendampingi Anak Selama LFH

Peran orang tua selama pelaksanaan LFH sangat vital. Orang tua bersama guru harus bersinergi agar pembelajaran dari rumah menjadi kondusif. Setidaknya, orang tua harus mengontrol waktu belajar dan kegiatan anak-anaknya. Orang tua harus tahu kapan anaknya harus mengikuti kelas daring, kapan anaknya mengumpulkan tugas, dan lain-lain. Sayangnya, tidak semua orang tua menyadari perannya ini meski sudah mendapatkan sosialisasi dari madrasah.

Berdasarkan penuturan sejumlah wali murid, ketidakmampuan mereka mengawal LFH disebabkan oleh beberapa hal. *Pertama*, rendahnya pendidikan orang tua. Tingkat pendidikan yang rendah membuat orang tua kesulitan membantu anak-anaknya dalam memahami materi atau aplikasi pembelajaran daring, baik itu *Edmodo*, *Zoom*, *Google Meeting*, *Webex*, dll. Padahal selama LFH kesempatan siswa berkonsultasi dengan guru sangat terbatas. Seharusnya saat KBM harus benar-benar dimanfaatkan siswa untuk menyerap penjelasan guru. Namun, adanya kendala dalam pengoperasian aplikasi membuat mereka ketinggalan pelajaran. Terkadang siswa juga tidak memiliki buku referensi yang memadai untuk menunjang belajar mereka. dalam hal ini orang tua lah yang seharusnya menjadi kepanjangan tangan seorang guru untuk memahamkan anaknya.

Kedua, orang tua tidak bisa memfasilitasi anak-anaknya dengan baik. Dari penelusuran yang telah dilakukan, tidak semua siswa MAN 1 Malang memiliki gawai atau laptop untuk menunjang proses LFH. Beberapa siswa mengaku masih menggunakan HP *jadul* yang belum terpasang android. Sebagian siswa juga mengaku harus bergantian gawai dengan orang tuanya. Tak hanya soal gawai, jaringan internet juga menjadi penghambat karena tidak semua siswa memasang *Wi-Fi* di rumahnya. Terkadang di tengah KBM ada

siswa yang kehabisan kuota sehingga harus meninggalkan kelas daring. Ada juga siswa yang terlambat mengumpulkan tugas karena jaringan internet di rumahnya tidak lancar. Ketika LFH telah disosialisasikan seharusnya orang tua sudah bisa mengantisipasi hal-hal di atas. Namun, keterbatasan biaya menjadi penghambat tidak bisa dipenuhinya fasilitas-fasilitas tersebut.

Menyadari banyaknya kuota internet yang dibutuhkan dan kondisi siswa yang tidak semuanya memiliki akses *Wi-Fi*, MAN 1 Malang telah menetapkan kebijakan untuk memberikan pulsa kepada masing-masing siswa Rp25.000 per bulan. Jumlah ini memang tidak besar jika dibandingkan mahalnya kuota internet saat ini. Namun, pihak madrasah berharap jumlah itu bisa membantu mengurangi biaya pengeluaran untuk membeli kuota internet.

Peraturan Pondok Pesantren Vs LFH

Banyak siswa MAN 1 Malang yang berdomisili di pondok pesantren sekitar madrasah. Peraturan pondok pesantren seringkali bertentangan dengan peraturan madrasah. Hal ini wajar terjadi karena sistem pendidikan yang diterapkan di kedua lembaga juga berbeda. Selama ini MAN 1 Malang dan seluruh pondok pesantren yang menjadi tempat domisili siswa telah bersinergi dalam merumuskan peraturan. Hal ini dilakukan agar siswa bisa menyeimbangkan ritme kegiatan di pesantren maupun di madrasah. Namun, ada beberapa peraturan yang tidak bisa diganggu gugat seperti larangan membawa elektronik di beberapa pesantren.

Larangan membawa dan/atau mengoperasikan elektronik selama di lingkungan pesantren membuat siswa menjadi dilema. Di satu sisi, siswa membutuhkan peralatan tersebut untuk menunjang pelajaran, di sisi lain keberadaan peralatan tersebut dianggap melalaikan siswa dan menjadi menghambat pembelajaran di pesantren. Meskipun sudah dilakukan sosialisasi oleh pihak madrasah, masih ada saja pesantren yang melarang siswa mengoperasikan elektronik selama berada di lingkungan pesantren.

Beberapa siswa bisa meniyasati peraturan tersebut dengan cara mengoperasikan laptop atau gawai di luar lingkungan pesantren. Tak jarang sebagian dari mereka menitipkan gawai atau laptopnya di tetangga dekat pesantren atau di pengurus. Namun, tetap saja hal itu menghambat LFH. Jika jadwal KBM daring siswa berbenturan dengan jadwal mengaji di pesantren, tentu mereka harus mendahulukan mengaji sehingga terlambat mengikuti KBM. Dalam mengerjakan tugas pun waktu mereka terbatas karena harus berbagi dengan kegiatan di pesantren. Akibatnya, siswa sering terlambat mengumpulkan tugas.

Psikis Siswa Selama Menjalani LFH

Rutinitas bangun pagi, sarapan, lalu berangkat ke sekolah dan bertemu guru beserta teman-temannya harus dipadamkan sementara hingga pandemi Covid-19 berakhir. Siswa yang biasa aktif di organisasi sekolah dan mengatur banyak kegiatan harus berhenti sementara waktu dan melakukan koordinasi secara virtual. Siswa yang biasa aktif mengikuti ekstrakurikuler dan berkompetisi harus rela menonaktifkan kegiatannya dan berdiam diri di rumah. Tentu saja berdiam diri di rumah menjadi hal yang sangat membosankan bagi mereka.

Beberapa siswa mengaku sangat bosan melakukan KBM dari rumah. Selain harus beradaptasi dengan sistem KBM yang baru, siswa juga tidak bisa bertemu dengan teman-temannya. Bagaimanapun, lelahnya seharian di sekolah akan terobati dengan canda tawa bersama teman-teman. Namun, ketika KBM dilaksanakan di rumah mereka hanya akan berkulat dengan layar gawai, komputer, dan buku.

Dampak dari kebosanan ini berpengaruh juga terhadap kinerja siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Terlebih, selama KBM via daring tugas yang diberikan oleh guru datang silih berganti. Tak jarang, sebagian dari mereka mengeluh kurang tidur dan mata lelah akibat terlalu lama memandang layar komputer. Dari pengakuan siswa maupun guru, banyak tugas yang akhirnya dikumpulkan melebihi tenggat waktu yang ditentukan.

Tantangan Para Guru Menghadapi WFH dan LFH

Selain LFH, pemerintah juga mengeluarkan peraturan agar para guru melakukan *work from home* (WFH). Artinya, selama masa karantina guru juga diwajibkan menjalankan tugasnya sebagai pengajar dan pegawai yang memiliki tanggung jawab terhadap lembaga. Lagi-lagi itu bukanlah perkara yang mudah. Tidak hanya dirasakan oleh siswa dan orang tua yang menghadapi LFH, hambatan selama WFH juga dirasakan oleh para guru.

"Sudah janji akan KBM jam sekian dan mengadakan kuis, tapi masih ada saja siswa yang terlambat bergabung atau bahkan tidak masuk." Begitulah pengakuan salah satu guru mata pelajaran bahasa Inggris ketika ditanya kendala yang dialami selama WFH. Sebagai pioner sukses tidaknya sebuah pembelajaran, bagaimanapun kondisinya guru tentu telah merancang KBM seefektif dan seefisien mungkin. Namun, dalam kondisi seperti sekarang ini dengan berbagai problematika yang dihadapi siswa, guru juga menyadari bahwa pasti ada saja hambatan yang memupuskan harapannya.

Lagi-lagi siswa beralasan bahwa ketidakhadiran mereka di kelas daring karena tidak adanya kuota internet atau HP yang bergantian dengan orang tua. Alasan tersebut tentu saja harus dimaklumi oleh seorang guru. Mengingat, siswa

MAN 1 Malang berasal dari keluarga yang strata sosialnya heterogen, mulai keluarga dari kelas ekonomi menengah ke bawah hingga ke atas. Dalam menyikapi kondisi tersebut guru harus kreatif merancang KBM yang sekiranya bisa meminimalisir kealpaan para siswa, misalnya dengan membuat video pembelajaran yang dibagikan melalui grup WA kelas, dll.

Kesulitan melakukan KBM secara virtual terutama dirasakan oleh guru yang mengampu pelajaran eksak, seperti matematika, kimia, dan fisika. Mereka mengaku kesulitan menjelaskan kepada siswa bagaimana memecahkan soal yang berkaitan dengan perhitungan. Jika di dalam kelas guru bisa memanfaatkan papan tulis, siswa bisa mengikuti penjelasan guru *step by step* dan bertanya langsung ketika tidak paham. Dalam pembelajaran daring hal itu sebenarnya masih bisa dilakukan dengan memanfaatkan fitur *share screen* pada aplikasi *Zoom* dan menghubungkannya dengan *Microsoft Power Point* atau papan tulis virtual. Bisa juga dengan membuat video kreasi mengenai langkah-langkah memecahkan soal perhitungan seperti yang ada di *Ruang Guru*. Namun, hal ini juga tidak semudah yang dibayangkan. Mengingat, tidak semua guru menguasai penggunaan aplikasi-aplikasi tersebut.

Secara administratif, guru juga kesulitan melakukan pemantauan perkembangan peserta didik. Padahal pemerintah telah memberi imbauan agar masing-masing lembaga pendidikan memantau perkembangan peserta didiknya selama LFH. Pemantauan dilakukan secara berjenjang oleh guru, wali kelas, wakil kepala madrasah, kepala madrasah, dan pengawas dari kemenag. Namun, dalam pelaksanaannya tidak semudah yang dikonsepsikan oleh pemerintah.

Dalam melakukan penilaian pun guru juga tidak bisa mengukur kemampuan siswa secara utuh karena ada kemungkinan siswa mendapatkan bantuan orang tuanya dalam mengerjakan tugas. Peluang terjadinya kecurangan justru lebih besar karena guru tidak dapat memantau langsung. Di luar KBM daring siswa bisa saja bertukar jawaban dengan temannya atau *copy-paste* dari internet. Di samping itu, panduan penilaian selama LFH pun masih samar-samar.

Ketika menyampaikan materi ataupun tugas, guru juga tidak bisa mengukur pemahaman siswa terhadap hal-hal yang disampaikannya. Hal ini dialami oleh penulis sendiri sebagai guru BK. Penulis menyampaikan tugas kepada perwakilan ketua kelas agar masing-masing siswa menceritakan pengalamannya selama LFH. Penulis berpikir informasi tersebut akan disampaikan oleh ketua kelas kepada anggota kelasnya. Namun, hingga beberapa hari tidak ada respons berupa pertanyaan atau pengumpulan. Penulis pun mulai menelusuri apakah informasi tersebut sampai ke anggota kelas atau tidak. Sesuai dugaan, beberapa ketua kelas tidak menyampaikan informasi tersebut kepada anggotanya. Penulis pun meminta para ketua kelas

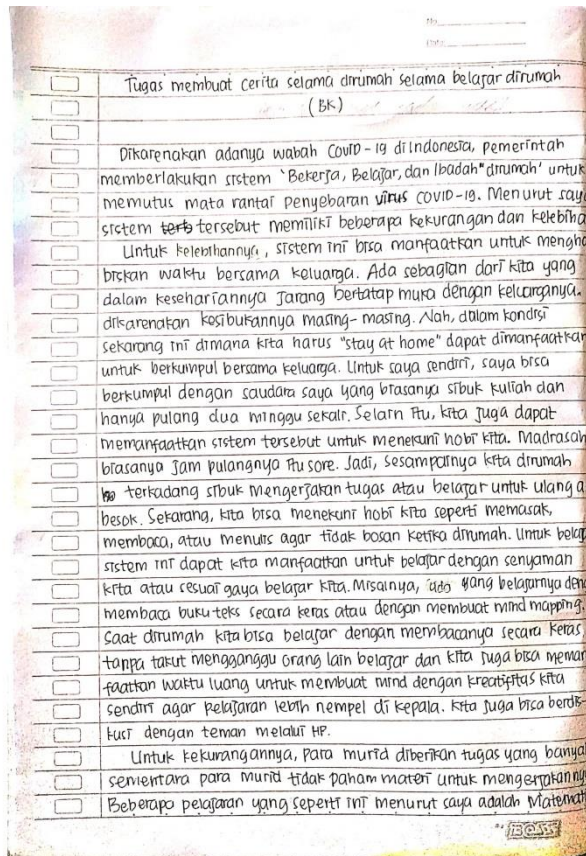
memasukkannya ke grup WA kelas. Setelah itu, penulis menyampaikan kembali tugas yang harus mereka kerjakan.

Bukan guru namanya kalau mudah menyerah, begitulah ibaratnya. Bergelar *pahlawan tanpa tanda jasa*, dalam kondisi seperti ini guru harus tetap berdiri tegak dan optimis mendidik siswanya. Bagaimanapun caranya dan seberat apa pun hambatannya, guru tetap mengusahakan agar KBM berjalan efektif dan efisien. Di sisi lain, sebenarnya guru juga tidak ingin memberikan beban tugas yang terlalu banyak kepada siswanya, tetapi tuntutan administrasiatif mengharuskan guru melakukan itu.

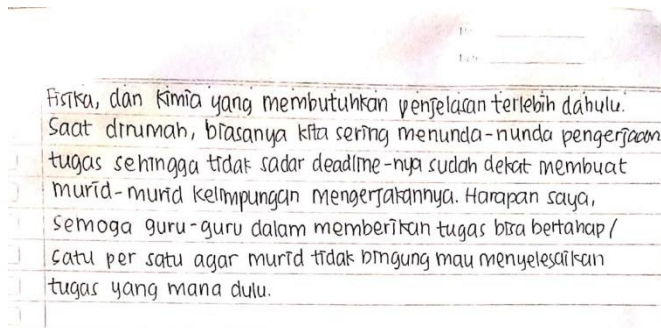
Dari lubuk hati yang paling dalam seorang guru pasti berkata, "*Kami rindu bertemu siswa kami.*" Pembelajaran tatap muka di kelas dengan berbagai kenakalan siswa yang menghiasinya menjadi cerita menyenangkan setiap harinya. Guru bisa menjelaskan pelajaran secara leluasa dan mendampingi siswa secara maksimal. Mereka pun akan melakukan memantau perkembangan peserta didik dengan mudah.

Sebagai bahan evaluasi LFH yang telah berlangsung selama kurang lebih dua bulan ini, penulis pun melakukan beberapa langkah solutif untuk mengurai hambatan yang dialami, khususnya dalam pelaksanaan LFH di MAN 1 Malang. *Pertama*, sebelum LFH ditetapkan pemerintah harus menjamin kemudahan akses internet. Hal itu bisa dilakukan melalui kerja sama antara penyedia jasa layanan internet dengan kemendikbud atau kemenag. Kemudahan tersebut bisa berupa penurunan biaya pembelian kuota maupun penambahan layanan di pelosok-pelosok desa. *Kedua*, guru dan siswa harus menyepakati penggunaan aplikasi yang bisa dijangkau oleh semuanya. Jangan memaksakan menggunakan aplikasi tertentu sedangkan tidak semua peserta didik dapat menjangkaunya. *Ketiga*, lebih fleksibel mengatur KBM daring, misalnya dengan menetapkan sehari hanya satu atau dua mata pelajaran. Dengan demikian, siswa bisa menjadi lebih mudah mengatur waktunya. *Keempat*, tingkatkan komunikasi dan kerja sama antara guru dengan orang tua agar proses KBM berjalan lancar. *Kelima*, berikan tugas yang bisa melatih kreativitas dan dapat mengukur pemahaman siswa. Tugas yang bersifat *high order thinking* (HOT) meskipun sedikit akan membuat siswa membaca lebih banyak.

Terlepas dari berbagai sisi negatif pelaksanaan LFH, siswa juga mengaku senang dengan adanya LFH. Siswa yang biasanya hanya berjumpa dengan orang tuanya saat malam hari, sejak diberlakukannya LFH bisa memiliki lebih banyak waktu berkumpul. Di samping itu, durasi waktu KBM yang lebih singkat dari biasanya membuat siswa memiliki kesempatan mengembangkan *soft skill* mereka. Pernyataan ini sebagaimana diungkapkan oleh siswa yang bernama Siti Nur Aida.



Dipindai dengan CamScanner



Gambar: Bukti fisik tugas bercerita selama belajar di rumah.

Penutup

Akankah LFH Menjadi Budaya Belajar Baru? LFH sejatinya sudah sering diterapkan oleh guru dan siswa seiring berkembangnya teknologi. Guru memberikan informasi, materi, dan tugas melalui aplikasi *WhatsApp*, surel, atau *Google Form* merupakan salah satu praktik LFH. Di masa depan tidak menutup kemungkinan pembelajaran semacam ini akan semakin membudaya. Sekarang

pun sudah banyak dibuka kelas bimbingan daring yang juga memiliki banyak peminat.

Menyikapi hal itu, yang harus dipersiapkan terlebih dahulu adalah kemampuan sumber daya manusia, baik guru maupun siswa. Di era modern ini siswa dan guru harus *melek* teknologi dan bersedia terus belajar. Dengan menguasai kecanggihan teknologi, proses pembelajaran akan menjadi lebih bervariasi serta dapat dilakukan di mana dan kapan saja.

Daftar Rujukan

- Aprilia, Iras. 2020. "Belajar *Online* Tak Semudah yang Dibayangkan". (*online*). (www.detik.com), diakses 18 April 2020.
- Lutfiana, Sinta. 2019. "Kendala Guru dalam Sistem Pembelajaran *Online*". (*online*). (www.kompasiana.com), diakses 4 April 2020.
- Purba, Gervin Nathaniel. 2020. "Suka Duka Belajar di Rumah Berdasarkan Pemikiran Guru dan Siswa". (*online*). (www.medcom.id), diakses 13 April 2020.
- Rachmanudin, Firman. 2020. "Sistem Belajar di Rumah Banyak Kendala, tapi Murid Tetap *Excited*". (*online*). (<http://m.tribunnews.com>), diakses 13 April 2020.



Kustiani, ini lahir di Malang, 10 Juni 1969. Dia menyelesaikan pendidikan S-1 di IKIP PGRI Malang pada tahun 1994 dan melanjutkan S-2 Manajemen di STIE Indonesia pada tahun 2014. Saat ini penulis berprofesi sebagai pengajar di MAN 1 Malang (dulu MAN Gondanglegi) sebagai guru BK. Bersama keluarganya, penulis tinggal di Jl. Bromo I/II Sukun, Kepanjen, Kabupaten Malang.

Ibenzani

MAN 1 Solok – Sumbar

Ibenzaniz@gmail.com

Abstrak. *Webinar* telah lama hadir tetapi masih kurang pemanfaatannya, tapi disaat pandemi covid 19 webinar merupakan salah satu media yang dimanfaatkan oleh guru-guru di Indonesia untuk menambah kompetensi guru. Penulisan ini bertujuan untuk mengingatkan kembali arti pentingnya pendidikan berkelanjutan (*continuing education*) melalui belajar mandiri (*self learning*) menggunakan *webinar* untuk meningkatkan kompetensi guru di Indonesia. Metode penulisan bersifat deskriptif ini menggambarkan fenomena pendidikan non formal melalui belajar secara mandiri menggunakan *webinar* khusus untuk guru dimasa pandemik covid-19. Berbagai macam materi *webinar* yang dapat diikuti oleh seluruh guru di Indonesia dengan catatan keinginan menambah kompetensi. *Webinar* maupun seminar tidak ada perbedaan justru banyak kesamaan yaitu terdapat jadwal, proses pendaftaran, presentasi tertulis dan lisan, sesi tanya jawab. Sedangkan perbedaannya semua proses *webinar* dilakukan secara *online* (virtual) tanpa batasan geografis daerah atau negara. Keunggulan mengikuti *webinar* tidak memerlukan biaya terkadang bahkan gratis, *sharing* informasi secara cepat, serta mendapatkan sertifikat dan tidak perlu hadir secara fisik. Manfaat mengikuti *webinar* untuk para guru diantaranya menjadikan guru aktif belajar, menambah pengetahuan atau wawasan mengenai isu-isu terkini mengenai pendidikan serta saling kenal antara guru di Indonesia, maupun luar negeri. *Webinar* hadir sebagai salah satu cara untuk meningkatkan kompetensi para guru secara mandiri di Indonesia. Guru harus mampu belajar secara mandiri dengan harapan untuk memperbaharui pengetahuan dan keterampilannya sehingga selalu *update* informasi-informasi terbaru tentang pendidikan.

Kata kunci: kompetensi, guru, webinar

Semenjak mewabahnya virus corona di Wuhan China Desember 2020, virus corona telah menginfeksi lebih jutaan orang di lebih 80 negara di seluruh penjuru dunia. Pada bulan Mei 2020 sudah terkonfirmasi korban paling tinggi positif covid 19 sebanyak 2.3165 orang sehingga membuat masyarakat tetap waspada dan *stay at home*. Begitu pula dengan kehidupan masyarakat menjadi tidak normal, dan juga aspek pendidikan yang mengalami penurunan signifikan dalam proses belajar mengajar di sekolah.

Pendidikan salah satu yang terimbas oleh virus corona. Hal ini terjadi dalam waktu yang cepat dan skala yang luas. Dari laporan ABC News 7 Maret 2020, penutupan sekolah terjadi di puluhan negara karena wabah COVID-19.

Menurut data UNESCO, setidaknya ada 290,5 juta siswa di seluruh dunia yang aktivitas belajarnya menjadi terganggu akibat sekolah yang ditutup.

Penutupan sekolah akibat wabah covid-19, tidak hanya terimbas pada tingkat pendidikan dasar hingga perguruan tinggi. Seluruh jenjang pendidikan dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi semuanya merasakan dampak negatif karena pelajar, siswa dan mahasiswa “dirumahkan” untuk belajar dari rumah karena pembelajaran tatap muka ditiadakan untuk mencegah penularan covid-19. Padahal kita tahu di Indonesia tidak semua pelajar, siswa dan mahasiswa terbiasa belajar melalui Online. Sehubungan dengan pemberlakuan kurikulum 2013, mata pelajaran TIK tidak lagi diajarkan di sekolah khususnya pada satuan pendidikan non-kejuruan. Dan ini juga berdampak pada guru yang masih banyak belum menguasai TIK, disamping itu masih kurangnya pelatihan – pelatihan untuk guru tentang teknologi informatika terutama di pelosoki daerah di Indonesia.

Saat ini perkembangan zaman teknologi informatika sudah menjadi solusi efektif untuk mengatasi berbagai masalah, tak terkecuali di dunia pendidikan. Bagi seorang guru dituntut untuk mampu meningkatkan kompetensinya sesuai dengan Kepmendiknas No 045 /U /2002 Kompetensi diartikan sebagai seperangkat tindakan cerdas dan penuh tanggungjawab yang dimiliki seseorang sebagai syarat untuk dianggap mampu oleh masyarakat dalam melaksanakan tugas sesuai dengan pekerjaan tertentu. Dan kompetensi guru dalam menggunakan teknologi akan mempengaruhi kualitas program belajar mengajar mereka kedepannya. Untuk itu dimasa covid-19 inilah bagaimana para guru bisa memanfaatkan waktu luang untuk meningkatkan kompetensi diri khususnya tentang teknologi informatika dengan salah satu caranya mengikuti *class derring* webinar.

Dengan mengisi kekosongan waktu dan hari, “memaksa” para guru harus menggunakan teknologi, sehingga suka tidak suka dan mau tidak mau harus belajar menggunakan teknologi. Dengan kesadaran walaupun “memaksakan” diri agar tidak tertinggal oleh guru lain untuk meningkatkan kompetensi tentunya ada berbagai macam pengalaman yang didapatkan para guru Indonesia, seperti mengikuti pelatihan dan seminar yang diadakan oleh banyak instansi pendidikan di Indonesia baik metode mengajar, pemanfaatan aplikasi untuk mengajar, motivasi untuk guru dan menambah kawan guru karena yang mengikuti pelatihan/seminar tersebut seluruh guru di Indonesia. Begitu banyaknya guru yang mengikuti kegiatan ini yang dilaksanakan secara *derring* atau di istilahkan dengan “Webinar” sampai tidak tertampung lagi oleh panitia pelaksanaannya

Merasakan euforia dan antusiasme terhadap pengalaman baru pembelajaran melalui webinar sehingga guru merasakan manfaat dari kegiatan

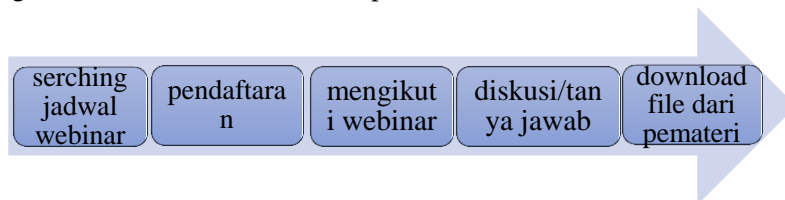
tersebut walaupun harus mengeluarkan biaya untuk membeli paket data akan tetapi manfaatnya yang tidak bisa diukur dengan uang karena mendapatkan ilmu dari para ahli, karena tidak sedikit pembicara dan instruktur nya berasal dari para ahli dibidangnya.

Webinar

Webinar gabungan dari kata “*Web*” dan “*Seminar*”. Selain istilah *Webinar* ada juga yang menggunakan istilah “*Web Seminar*”, “*Web Conferencing*”. Menurut Kamus Dictionary of Information and Library Management (A&C Black Publishing, 2016, 223), *Webinar* adalah “*a seminar given over the internet*”. Menurut Sharat Sharan dan John Carucci (2014, 12) “*a webinar is a communication between two or more individuals over the internet that uses audio, video and interactive technology*”. Sejalan dengan itu Verma (2010) mengartikan 'Webinar' adalah gabungan dari 'web + seminar' yang berarti seminar melalui internet.

Perangkat lunak ini adalah inovasi luar biasa di bidang teknologi yang menawarkan platform bagi orang untuk berinteraksi dan berkolaborasi melalui batas geografis yang luas. Media ini menawarkan komunikasi dua arah yang mengarahkan pada efektivitas dan keterlibatan yang lebih tinggi oleh peserta. Biasanya webinar terdiri dari presentasi yang diselenggarakan oleh penyedia layanan di server web berbasis internet seperti: *google classroom*, *zoom*, *webex*, *microsoft learning*, *edmodo*, *ruang guru* dan lain sebagainya.

Teknik webinar ini salah satunya adalah dapat membagikan materi pembicara melalui media elektronik maupun internet. Pelatihan *e-Learning* adalah salah satu sistim pembelajaran interaktif yang menggunakan media internet sebagai sarana komunikasinya. Dengan konsep tersebut kedua pihak baik penyelenggara dan peserta mendapatkan kemudahan/ antar peserta serta berbagi dan berkolaborasi dalam penyelesaian tugas maupun belajar bersama, serta dapat juga mengakses informasi terkait materi pembelajaran dari penyelenggara. Semua itu dilakukan tanpa harus memperhatikan tempat dan waktu yang tersedia, karena waktu untuk pelatihan online selalu dibuat fleksibel.



Gambar: 01. (Alur mengikuti *Webinar*)

Alur pelaksanaan webinar sangat mudah (lihat gambar). 1) mencari jadwal webinar sesuai dengan kebutuhan guru. 2) melakukan pendaftaran di website

yang tersedia, dan 3) mengikuti kegiatan webinar (mendengarkan via audio visual, chat typing) mendownload materi yang telah disediakan pemateri.

Webinar meningkatkan kompetensi guru dimasa covid-19

Kompetensi itu merupakan kumpulan pengetahuan, perilaku, dan keterampilan yang harus dimiliki guru untuk mencapai tujuan pembelajaran dan pendidikan. Kompetensi dimiliki guru melalui proses pendidikan, pelatihan, dan belajar mandiri dengan memanfaatkan sumber belajar. Oleh sebab itu belajar secara berkelanjutan, salah satunya belajar secara mandiri diharapkan dapat memainkan peranan yang penting dalam membantu guru untuk memperbarui pengetahuan serta keterampilan dalam rangka meningkatkan kompetensinya sebagai seorang guru.

Webinar hadir sebagai salah satu solusi untuk meningkatkan kompetensi guru di Indonesia. Guru harus mampu belajar secara mandiri dengan peranan jejaring guru dalam meningkatkan kompetensi guru dengan harapan untuk memperbaharui pengetahuan dan keterampilannya sehingga selalu *update* informasi-informasi terbaru baik tentang pendidikan, maupun ilmu-ilmu yang lain.

Guru masih perlu untuk meningkatkan kompetensinya dalam rangka meningkatkan kinerja dan juga memperluas pengetahuan yang diperlukan dalam memberikan bimbingan yang terbaik bagi anak didiknya.

Daftar Rujukan

- A. and C. Black Publishers. 2016. *Dictionary of Information and Library Management*. A&C Black Publisher.
- Munir. 2013. *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Alfabeta
- Penyelenggaraan Pelatihan Online Secara Mandiri Dalam Upaya Peningkatan Kualitas Guru. *Drs.Tugi Hartono. Naskah Best Practice yang disajikan saat Simposium Nasional Kongres II Ikatan Guru Indonesia di Makassar 30 Januari 2016.*
<https://www.igi.or.id/penyelenggaraan-pelatihan-online-secara-mandiri-dalam-upaya-peningkatan-kualitas-guru.html>
- Studi Eksploratif Dampak Pandemi COVID-19 Terhadap Proses Pembelajaran Online di Sekolah Dasar Agus Purwanto*, Rudy Pramono, Masduki Asbari, Priyono Budi Santoso, Laksmi Mayesti Wijayanti, Choi Chi Hyun, Ratna Setyowati Putri Universitas Pelita Harapan, Indonesia Corresponding.
<https://www.researchgate.net/publication/340661871>
- Verma, A. (2010). Webinar – Education through Digital Collaboration. *Journal Of Emerging Technologies In Web Intelligence*.



Ibenzani. Tempat, Tanggal Lahir di Koto Baru Kabupaten Solok, Sumatera Barat, 25 Juli 1976. Alamat, Jl. Diponegoro no. 7 Kota Solok. Pendidikan Strata 1 (Pendidikan Jasmani Kesehatan Olahraga dan Rekreasi IKIP/UNDIKSHA Singaraja – Bali) Universitas Negeri Padang. Pendidikan Strata 2 (Magister) Pendidikan Olahraga Universitas Negeri Padang. Pendidikan Sekolah Dasar 25 Padang. Pendidikan MTsN Gunung Pangilun Padang. Pendidikan Menengah Atas Adabiah Padang. Sekarang bertugas sebagai pendidik di MAN 1 Solok.

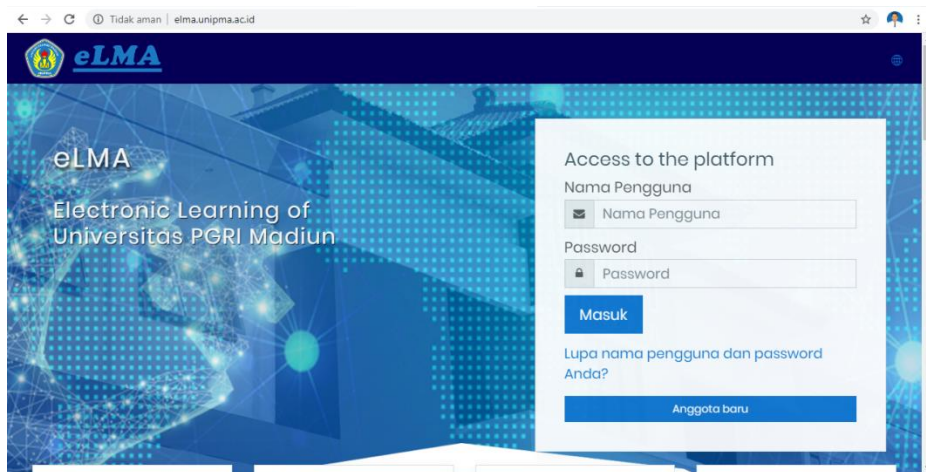
Khoirul Huda
Universitas PGRI Madiun
khoirulhuda@unipma.ac.id

Abstrak. Berkah pandemi Covid-19, mungkin itu yang bisa dirasakan di bidang pendidikan terutama aspek inovasi pembelajaran. Kebijakan *stay at home* menjadi awal setiap orang dalam melakukan pekerjaan di rumah. Begitu pula berpengaruh pada proses pembelajaran. Menjadi wajar jika pembelajaran dengan sistem daring begitu dominan. Sehingga formulasi paket aplikasi pembelajaran berbasis virtual sangat beragam yang ditawarkan. Zoom cloud meeting dan e-learning eLMA salah satunya. Kedua platform pembelajaran tersebut bisa dimanfaatkan dalam pembelajaran tatap muka online. Sehingga mata kuliah metodologi historiografi pun juga menggunakan aplikasi digital tersebut. Pada prakteknya, historiografi merupakan sintesa perkuliahan dengan konsep teoritis dan praksis. Kolaborasi aplikasi Zoom meeting dengan e-learning eLMA menjadi satu sisi tawar yang saling mendukung. eLMA dengan desain pembelajaran asynchronous yang mengutamakan pengajaran berbasis web, yang bisa dipergunakan untuk merespon penugasan, distribusi materi, feedback dan komentar. Zoom cloud meeting merupakan aplikasi video *conference* tatap muka online menekankan komunikasi tatap muka langsung di dunia maya sehingga dapat mempermudah dan memperjelas materi, instruksi tugas dan efektivitas diskusi secara online. Dibalik kombinasi kedua platform tersebut makin mempertegas apabila perkuliahan berbasis daring tetap memunculkan sistem pengajaran komunikatif dan efektif meski pembelajaran berada di rumah.

Kata kunci: daring, elma, zoom, historiografi

Experience is the best teacher (Suriasumantri, 2005). Merupakan pernyataan dari Jujun Suriasumantri, seorang ahli filsafat dalam bukunya pengantar filsafat ilmu, memang relevan dengan situasi saat ini. Pengalaman itu bukan dalam hal menghadapi dampak virus corona (covid-19) secara masal, tetapi bisa memaksa terhadap perubahan-perubahan pola perilaku masyarakat. Hampir semua perubahan yang dirasakan itu meliputi dalam berbagai bidang mulai ekonomi, sosial maupun budaya. Pada aspek ekonomi tentu mempunyai dampak yang cukup besar karena banyak orang kehilangan pekerjaan. Oleh karena kebijakan penerapan *physical distancing* yang menerapkan pada pembatasan orang satu sama lain. Sehingga kadang masyarakat kurang siap terhadap transformasi budaya yang baru tersebut. Demikian pula dalam bidang pendidikan yang juga

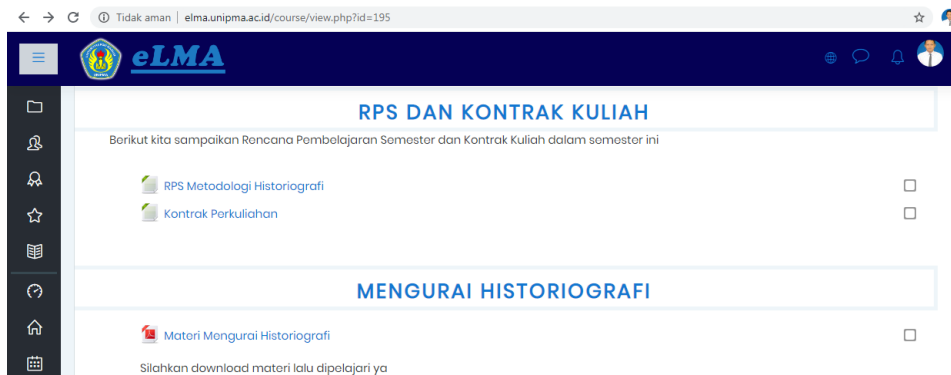
mengalami situasi yang sama yang terjadi pada aspek budaya. Formulasi pendidikan secara umum yang mengarah dalam proses belajar dan pembelajaran di sekolah. Materi yang diajarkan dengan tatap muka tanpa ada pemisahan jarak yang kemudian justru mulai merebaknya virus covid-19 ini mempengaruhi pola relasi sosial dengan sesama. Protokol kesehatan pun juga dianjurkan untuk diikuti. Sehingga lembaga pembelajaran mulai tingkat TK samapi Perguruan Tinggi tak luput dari dampak tersebut, yang mulai meliburkan peserta didiknya untuk belajar di rumah. Tentu kondisi tersebut akan mengubah pola budaya pengajaran yang baru. Sehingga diikuti pula oleh proses transformasi desain dan strategi pembelajaran yang mendukung situasi belajar di rumah. Pada program studi pendidikan Sejarah FKIP Universitas PGRI Madiun juga menjadi dampak dari masa pandemi covid-19. Pengalaman yang memberikan pengaruh positif dalam menerapkan inovasi pengajaran berbasis online. Bagaimana pun juga, sejak diberlakukan perkuliahan system physical distancing dengan kelas daring pada 16 Maret 2020, serta didorong dari perkembangan hasil ketetapan Covid-19 oleh WHO dengan status pandemic sehingga memberikan pengaruh terhadap kebijakan Indonesia, bahwa untuk menekan gerak persebarannya maka pembelajaran tetap dilaksanakan dengan konsep daring untuk semua mata kuliah. Kondisi tersebut tentu mempunyai dampak terhadap kebiasaan pendidik yang selama ini pengajaran dilakukan secara tatap muka dan belum pernah mengajar menggunakan konsep daring / online. Oleh sebab hingga sebelumnya wabah ini meluas, biasanya menggunakan aplikasi Watshap guna memberikan penugasan mandiri pada mahasiswa yang berfungsi sebagai pengganti perkuliahan sebelumnya yang tidak bisa dengan cara tatap muka. Untuk itu, maka selama batas waktu pandemi yang tidak menentu selanjutnya memanfaatkan eLMA (UNIPMA, 2019). ELMA merupakan *electronic learning of* Universitas PGRI Madiun yang dikembangkan oleh Universitas PGRI Madiun guna memfasilitasi perkuliahan online antara Dosen dan mahasiswa. Selain itu, adanya eLMA bila ditinjau pada aspek global merupakan salah satu langkah strategis sebagai upaya penyiapan desain pengajaran pada masa mendatang. Masa yang aspek pemanfaatan perkembangan sistem informasi dan teknologi yang canggih sangat dominan. Sehingga mau tidak mau, supaya perkuliahan tetap berlangsung dengan kondisi Indonesia terkena wabah pandemi covid-19, pelaksanaan kuliah beralih ke online dengan menggunakan eLMA terutama di mata kuliah metodologi Historiografi.



Gambar 1. Halaman perwajahan e-learning eLMA

Pada permulaan penerapan transformasi perkuliahan tatap muka ke sistem daring bisa dikatakan sedikit aneh sebab kurang terbiasa. Oleh karena pada prakteknya ketika kuliah sering menerapkan konsep belajar tatap muka. Sehingga merupakan suatu hal yang baru tatkala perkuliahan menggunakan aplikasi eLMA. Selain menjadi tantangan pembelajaran di mata kuliah metodologi historiografi supaya bisa mencapai capaian standar akademik yang sudah ditetapkan pada semester genap ini. Hal ini sebab pada mulanya rancangan perkuliahan telah disusun sesuai kriteria materi dan evaluasi setiap pertemuan justru pelaksanaannya di luar dugaan. Selanjutnya secara prinsip rancangan pelaksanaan kuliah metodologi historiografi wajib menekankan pada dua konsep, yaitu kuliah teori dan praktik. Kegiatan praktik digunakan untuk menyusun luaran kuliah berupa proposal. Dengan merancang empat belas kali pertemuan tatap muka yang pembelajarannya bertahap dari teori ke praktek sehingga pada pelaksanaan akhir kuliah dihasilkan luaran proposal penelitian sejarah. Lebih lanjut, pada konsep pembelajaran dengan pendekatan eLMA menekankan sifat pembelajaran asynchronous. Metode asynchronous bermuara pada konsep pembelajaran e-learning dengan pendekatan website. Interaksi dengan pengguna pun dapat dilakukan dengan waktu yang berbeda karena hanya tersedia aktivitas diskusi online yang kadang terkendala dalam minimnya respon. Sebagaimana penjelasan Dabbagh & Bannan Ritland jika komunikasi asynchronous dilakukan antar orang yang hanya memberikan bahan materi melalui platform jaringan computer yang dapat diakses setiap saat (Wahyuningsih & Sungkono, 2017). Sehingga komunikasi yang sebelumnya dengan tatap muka kemudian berpindah ke platform e-learning eLMA untuk

mendistribusikan bahan materi, penugasan serta diskusi. Meskipun metode tersebut dianggap fleksibel namun beberapa situasi belajar kadang belum efektif. Penerapan e-learning dengan metode eLMA pada mata kuliah metodologi historiografi (berdasarkan pengalaman penulis) dianggap belum efektif dalam hal interaktivitasnya. Terutama pada aktivitas diskusi Dosen dengan mahasiswa atau antar mahasiswa. Siklus yang dikerjakan hanya meliputi distribusi input dan embed materi, kemudian mahasiswa diinstruksikan untuk meresponnya materi.



Gambar 2. Contoh Input materi pada e-learning eLMA

Selain itu, pemberian penugasan serta membuat ruang diskusi juga yang berharap terjadi respon dalam pembahasan di kelas online. Namun pada praktiknya kurang mendapat respon oleh mahasiswa. Keadaan seperti itu karena pembiasaan kuliah dengan metode daring yang sekarang baru dilakukan. Dengan demikian, bentuk respon mahasiswa terhadap kuliah virtual tersebut hanya dengan mempelajari materi dan mengirim tugas sesuai instruksi. Hal ini sebenarnya kurang diharapkan sebab aspek komunikasi dalam berdiskusi tidak termanfaatkan. Padahal mata kuliah historiografi memerlukan kejelasan teknis seperti beberapa tahapan substansi praktik penyusunan penelitian sejarah perlu diinformasikan sejak awal.



Gambar 3. Aktivitas diskusi yang kurang mendapatkan respon



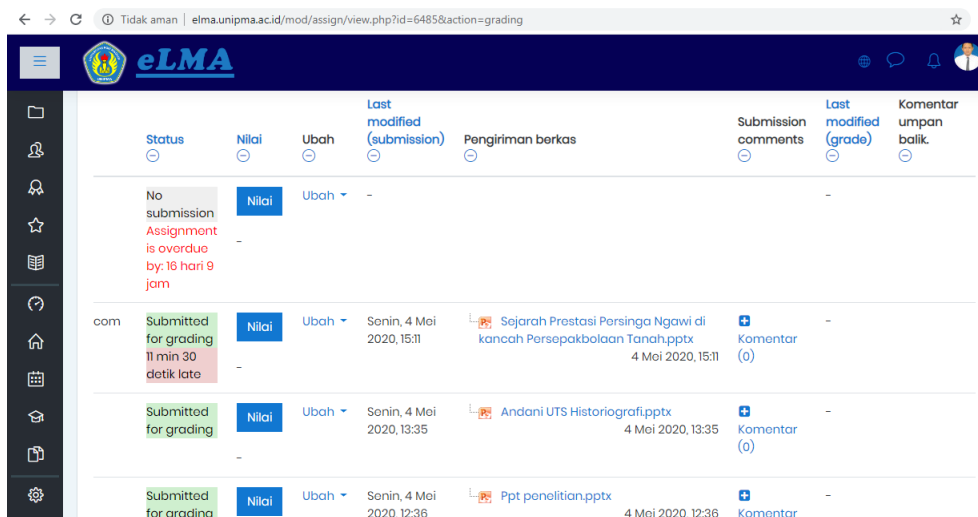
Gambar 4. Respon mahasiswa pada fitur assignment (penugasan)

Berdasarkan hal tersebut maka supaya dapat melaksanakan perkuliahan tatap muka, maka mengkombinasi dengan zoom cloud meeting sebagai aplikasi pendukung kuliah tatap muka. Menggunakan aplikasi zoom meeting merupakan pengalaman baru dan pertama bagi penulis dalam mengajar secara online. Dari penggalan informasi yang dilakukan penulis dan rekan kerja bahwa banyak pengalaman orang merekomendasikan zoom meeting untuk kuliah virtual, selain dengan e-learning eLMA. Beberapa informasi juga memberikan alternatif selain Zoom dengan menggunakan free conference call atau webex. Meskipun tahun 2014 pernah mengikuti berpartisipasi menjadi peserta kursus online di moocs.ut.ac.id dengan materi Webex. Tetapi aplikasi pembelajaran jarak jauh

tersebut belum menguasai karena dirasa sedikit rumit. Oleh karena menjadi bagian pengalaman baru, maka perlu dilakukan persiapan ujicoba awal. Karena memang belum pernah menggunakan aplikasi Zoom. Selama tiga hari di kampus dan rumah mencari tutorial zoom di Youtube guna dipelajari sendiri (otodidak). Mulai dari pendaftaran akun, membuat schedule sampai proses pelaksanaan meeting dan beberapa fitur yang terdapat di Zoom. Namun sebelum aplikasi ini diterapkan dengan mahasiswa, maka dilaksanakan dengan beberapa rekan Dosen lain supaya bisa memahami terutama fitur-fiturnya. Pada percobaan pertama sebagai host ditemukan beberapa kendala, yaitu pada bagian video tidak bisa menampilkan wajah dengan peserta. Selanjutnya muncul permasalahan lagi yakni microphone tidak ada suara dari peserta.

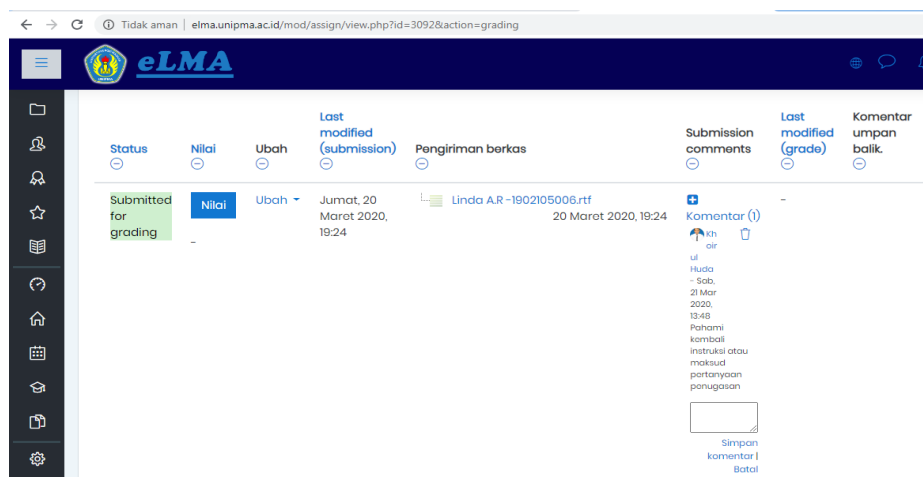
Pelaksanaan uji coba dilakukan dua hari yang kemudian solusinya baru ditemukan hari kedua. Pertama untuk memunculkan video peserta lain ternyata harus menggunakan laptop yang suport webcame. Karena sebelumnya menggunakan komputer PC yang layar LED nya tidak support kamera. Kedua, perihal suara tidak terdengar diakibatkan setting microphone pada pengaturan zoom meeting supaya diaktifkan. Berikutnya percobaan diterapkan menggunakan handphone supaya mengetahui perihal koneksi bisa kompatibel dengan baik. Setelah berhasil percobaan tersebut, selanjutnya diterapkan dengan mahasiswa semester Genap tahun akademik 2019/2020. Terapannya di mata kuliah metodologi historiografi di mulai pada pertemuan ke-11, lebih tepatnya pasca ujian tengah semester. Mengapa dilakukan dipertemuan sebelas sampai seterusnya, sebab pada beberapa pertemuan tersebut sudah dominan pada kombinasi teori dan praktik untuk penyusunan pembuatan proposal penelitian secara mandiri. Pada terapan pertama dengan mahasiswa dapat dikatakan berhasil dan sukses. Indikatornya bahwa mahasiswa dapat berpartisipasi sebagai peserta dalam kuliah tatap muka online tersebut. Sub bab materi pada kuliah tatap muka online yang pertama tersebut mendiskusikan rancangan penyusunan proposal historiografi. Keberhasilan pelaksanaan kuliah virtual historiografi yang tidak mengalami hambatan secara signifikan terutama sinyal. Sebab khawatir beberapa mahasiswa tempat tinggalnya tidak hanya di kota Madiun, melainkan di daerah Kare kabupaten Madiun, Slahung Ponorogo dan Magetan, yang biasanya sering terkendala dengan jaringan internet. Pada kuliah tatap muka online tersebut dijabarkan penjelasan secara langsung mengenai menyusun tema dan judul penelitian sejarah (yang berbeda dengan penelitian pendidikan dalam aspek metodenya), serta bagaimana memunculkan masalah di bagian pendahuluan dan novelty (nilai kebaruan) suatu penelitian. Materi power point dan contoh penelitian historiografi yang sudah disiapkan, disampaikan secara virtual dengan aplikasi Zoom dengan menggunakan fitur *share screen*.

Pada akhir pertemuan kuliah tatap muka online tersebut, sesuai tahapan rancangan penyusunan penelitian selanjutnya mahasiswa diberi tugas membuat pendahuluan. Hasil unjuk kerja setiap tahapan mulai dari pendahuluan, kajian literature dan metodologi Historiografi diupload di e-learning eLMA pada fitur assignment. Setiap tahap dibahas pada pertemuan berikutnya dengan menggunakan aplikasi zoom meeting. Begitu seterusnya sampai draft proposal penelitian sejarah tersebut dikumpulkan.



Gambar 5. Salah satu contoh upload penugasan mahasiswa

Menilik pada pembahasan tersebut maka pembelajaran kolaborasi penting dilakukan di mata kuliah metodologi historiografi. Sebab metode asynchronous online learning kebebasan waktu mengakses secara online materi di mana pun sangat dominan, sebaliknya Synchronous yang menerapkan komunikasi nyata pembelajar dengan pengajar (Indarti, 2014). Kolaborasi pembelajaran asynchronous dengan metode e-learning eLMA digunakan untuk mengirimkan bahan materi yang bisa dipelajari kapan pun dan pengumpulan tugas mahasiswa sekaligus unsur penilaian. Sedangkan aplikasi Zoom cloud meeting dipergunakan untuk tatap muka online secara virtual yang menekankan perihal deskripsi teori dan instruksi praktisnya serta respon dalam diskusi yang begitu efektif. Evaluasi yang dilakukan pada pembelajaran kolaborasi virtual yang secara implisit berbasis proyek, penilaiannya bila hasil unjuk kerja penugasan setiap tahap terkumpul. Termasuk respon mahasiswa terhadap materinya serta unjuk performance yang sudah dimasukkan di eLMA.



Gambar 6. Komentar umpan balik dari penugasan

Penilaian dilakukan berkala sesuai dengan tahapan penyusunan proposal penelitian sejarah. Setiap tugas yang dikirim direspon dengan fitur komentar dan nilai skala 100 dalam aplikasi eLMA. Untuk evaluasi unjuk performance draft akhir proposal dilaksanakan dengan menggunakan video conference zoom meeting pada ujian akhir semester. Lebih lanjut, terlepas dari kajian sebelumnya bahwa munculnya masa pandemi covid-19 sebetulnya memberikan pengaruh yang baik terutama mengenai inovasi pembelajaran. Hal ini karena masa ini yang mengedepankan prinsip bekerja, beribadah sampai belajar di rumah (*stay at home*), sehingga pendidik dipaksa untuk lebih mengenal dan mempersiapkan strategi pembelajaran virtual. Sehingga kemampuan untuk melakukan kuliah tatap muka tidak hanya di kelas nomaun berbasis online. Dari hal tersebut bisa memberikan pengalaman bermakna. Pengalaman yang sudah sewajarnya perlu menjadi pembiasaan sebagai langkah kesiapan untuk desain pembelajaran di masa mendatang yang berbasis online.

Sebab perkembangan sistem teknologi yang terus berkembang dengan aspek inovasinya sehingga bisa menjadi modal kelak dalam menyelenggarakan pembelajaran virtual, baik dengan eLMA atau Zoom meeting. Prediksi mendatang dan berdasarkan perspektif historis pola pembelajaran tata muka yang saat sekarang masih tampak dominan bisa dialihkan ke pengajaran online. Meskipun pendidik terpaksa tidak bisa hadir di ruang kelas, maka ditransformasi dengan pendekatan virtual. Sebagaimana Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Nadiem Makarim, yang menekankan merdeka belajar. Ruang akses belajar tidak terbatas merupakan salah satu indikator merdeka belajar. Memanfaatkan

kecanggihan teknologi virtual tanpa mengurangi substansi materi yang diajarkan. Sehingga pendidik tidak boleh terjebak pada paradigma lama yaitu hanya memprioritaskan kuliah di kelas. Untuk itu diupayakan mempunyai pengalaman dalam mensikapi akses belajar yang tanpa batas ruang dan waktu. Hal ini mengingatkan pada ahli filosofi dari cecoslovakia yaitu Jan Patočka yang memberikan pandangan bila pendidik harus melakukan transformasi ketersediaan model dan strategi belajar mulai pra historis menuju historis (Hariyono, 2014). Pra historis berpandangan bila rancangan desain perkuliahan masih terlihat monoton. Sebaliknya, pendidik supaya terbiasa dalam perubahan mengajar yang menggunakan aplikasi teknologi seperti zoom meeting dan eLMA. Sebagai bagian dari posisi tawar manusia di era modern, bisa disebut dalam pengajaran modern. Ini sesuai konsep masa historis yang melibatkan aspek pengajaran modern. Pengajaran yang melibatkan aplikasi dalam pembelajaran jarak jauh menjadi hal yang biasa di masa pandemi covid-2019. Dengan pengelolaan pembelajaran jarak jauh yang mengelaborasi media ajar dengan sistem jaringan. Selanjutnya, keadaan masa physical distancing memaksa pendidik / Dosen dalam menggunakan jaringan internet sehingga dapat pula dianggap salah satu model elaborasi pembelajaran tatap muka pada era revolusi industry 4.0. Internet of things menjadi trend di masyarakat yang apabila dibidang pendidikan, proses pembelajaran online menjadi basis yang paling dominan (Nastiti & Abdu, 2020). Terapan literasi teknologi yang mempengaruhi lingkungan pendidikan.

Selain memang relevan dengan inovasi pembelajaran di masa pandemi covid-19 yang mengutamakan pendekatan teknologi yang menjadi kekhasan pengajaran modern. Pendidik dianjurkan untuk memanfaatkan kemutakhiran aspek teknologi dalam pengajarannya (Roestiyah, 1994). Untuk itu, formulasi eLMA dengan Zoom meeting dalam perkuliahan metodologi historiografi dapat menjadi bahan pendidik yang diadopsi ke ruang kelas. Seorang pendidik dituntut kesiapan terhadap dinamika pembelajaran era revolusi 4.0 dengan strategi kelas daring. Seperti yang dikemukakan Uwes Anis Chaeruman bahwa tuntutan pendidik terletak pada rancangan kombinasi teknologi informasi dan komunikasi secara tepat dan efektif tanpa mengurangi substansi proses belajar maupun evaluasinya (Uwes Anis Chaeruman, 2013). Pernyataan tersebut mempertegas keseriusan pendidik untuk mempelajari konsisten bisa dengan mengikuti diklat digital ataupun otodidak untuk membuat aktivitas kuliah online diantara semakin melimpahnya sumber ajar digital. Lebih lanjut, pelaksanaan kuliah online pada mata kuliah historiografi mendapat respon yang baik oleh mahasiswa. Menurutnya, kolaborasi terapan e-learning eLMA dengan Zoom meeting dapat menciptakan inovasi yang baru selama perkuliahan. Meskipun berada di rumah, namun pembelajaran tetap berlangsung sesuai skenario perkuliahan yang sudah

disepakati dalam rencana pembelajaran semester (RPS). Sehingga menimbulkan pengalaman baru selain tatap muka di kelas. Ada hal yang menarik selama mengikuti perkuliahan tatap muka online. Bahkan demi mengikuti kuliah, ada salah satu mahasiswa yang terpaksa ke pos kamling untuk mendapatkan jaringan internet. Selain itu, mereka juga menggunakan jasa nirkabel / tethering orang tua sebab kuliahnya membutuhkan layanan data lumayan banyak. Salah satu mahasiswa mengatakan bukan masalah sinyal, tetapi kebutuhan paket data yang sangat tinggi.

Daftar Rujukan

- Hariyono. (2014). Merenung Ulang Pembelajaran Di Sekolah. *Seminar Nasional Temu Alumni Program Studi Pendidikan Sejarah PPS FKIP-UNS*, 11. Surakarta: PPS FKIP-UNS.
- Indarti. (2014). Implementasi E-Learning Dengan Metode Asynchronous Untuk Meningkatkan Motivasi Pembelajaran Dengan Pendekatan TAM Studi Kasus Pada SMK Insan Kreatif. *Jurnal Pilar Nusa Mandiri*, 10(1), 30–39. <https://doi.org/https://doi.org/10.33480/pilar.v10i1.460>
- Nastiti, F., & Abdu, A. (2020). Kajian: Kesiapan Pendidikan Indonesia Menghadapi Era Society 5.0. *Edcomtech Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(1), 61–66. <https://doi.org/10.17977/um039v5i12020p061>
- Roestiyah. (1994). *Masalah Pengajaran: Sebagai Suatu Sistem*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Suriasumantri, J. S. (2005). *Filsafat Ilmu: Sebuah Pengantar Populer*. Jakarta: Sinar Harapan.
- UNIPMA. (2019). eLMA: Electronic Learning of Universitas PGRI Madiun. Retrieved from Universitas PGRI Madiun website: <http://elma.unipma.ac.id/>
- Uwes Anis Chaeruman. (2013). Merancang Blended Learning Yang Membelajarkan. *Seminar Nasional Dan Kongres Alumni Dengan Tema Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Melalui Penggunaan Sumber-Sumber Dan Teknologi Yang Tepat*, 2. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Wahyuningsih, D., & Sungkono. (2017). Peningkatan Interaktivitas Pembelajaran Melalui Penggunaan Komunikasi Asynchronous di Universitas Negeri Yogyakarta. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(2), 227–237. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jitp.v4i2.19086>



Khoirul Huda, S.Pd., M.Pd., lahir di Ponorogo, 15 September 1989. Menyelesaikan pendidikan dasar di SD Negeri 03 Banjarejo Madiun, pendidikan menengah di SMP Negeri 5 Madiun dan MA Negeri 2 Madiun. Meraih gelar Sarjana pada Program Studi Pendidikan Sejarah FPIPS IKIP PGRI Madiun tahun 2012. Tahun 2012 melanjutkan studi di Pascasarjana Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Sebelas Maret Surakarta lulus tahun 2014. Sejak 2015 bertugas sebagai Dosen Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas PGRI Madiun, serta Managing editor Agastya: Jurnal Sejarah dan pembelajarannya Universitas PGRI Madiun.

Nugraheni Warih Utami
Universitas Negeri Malang
nugraheni.warih.fip@um.ac.id

Abstrak. Situasi Pandemi covid-19 mendorong perubahan pembelajaran tatap muka menjadi pembelajaran online yang menyesuaikan dengan kebutuhan dan menarik bagi mahasiswa. Perubahan pembelajaran berupaya meningkatkan keterampilan berpikir kritis mahasiswa sebagai dasar dalam menyesuaikan dengan perkembangan digital. Tujuan pelaksanaan inovasi pembelajaran online yaitu untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis mahasiswa menggunakan video dalam pembelajaran. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan aplikasi *screencast-O-matic* untuk membuat video presentasi dan video penjelasan pembelajaran. Mahasiswa melakukan analisis, eksplorasi dan mengkaji teori dengan membandingkan dengan keadaan dalam video pembelajaran. Penggunaan video dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis mahasiswa dalam memahami konsep perkembangan manusia.

Kata kunci: keterampilan berpikir kritis, video

Perkembangan Pandemi covid 19 di bulan Maret 2020 menjadi persoalan tersendiri bagi dosen dan mahasiswa. Kondisi Pandemi mempengaruhi dunia pendidikan dapat beradaptasi dan berinovasi dalam pembelajaran (<https://prfmnews.pikiran-rakyat.com>). Perkuliahan tatap muka berubah menjadi perkuliahan secara online dengan cepat. Perkuliahan yang lebih banyak dilakukan secara diskusi dan tatap muka akan mengalami perubahan menjadi perkuliahan online. Perubahan tersebut menuntut dosen dan mahasiswa bekerjasama dan berkolaborasi dalam membangun iklim perkuliahan secara online. Kolaborasi yang dilakukan sebagai bentuk memahami mahasiswa yang memiliki kemampuan dan kreatifitas dalam mengembangkan ide dan pemikiran kritis.

Keterampilan berpikir kritis merupakan salah satu kemampuan yang sangat penting dalam mengembangkan diri pada era revolusi Industri 4.0(Ahmad, 2018). Sebagai salah satu kapasitas kognitif yang dikembangkan universitas, maka pengaturan proses Pendidikan dilakukan untuk dapat mengembangkan keterampilan tersebut. Proses pembelajaran harus selalu mengutamakan kegiatan analisis, mengeksplorasi dan menemukan solusi yang tepat dalam setiap proses pembelajaran.

Keterampilan berpikir kritis adalah kemampuan seseorang dalam mengeksplorasi, bertanya, menemukan jawaban dan solusi secara rasional dan akurat. Individu yang memiliki keterampilan berpikir kritis akan memiliki pemikiran, keyakinan dan pandangan yang tepat sesuai dengan kenyataan dan obyektif. Mahasiswa yang memiliki kemampuan berpikir kritis akan berupaya melakukan eksplorasi dan mencari jawaban serta mempertanyakan kebenaran dengan melakukan kajian secara mendalam. Kemampuan berpikir kritis dikembangkan dalam berbagai kemampuan meliputi: kemampuan mengobservasi; memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dengan mempertanyakan dan mencari sumber-sumber yang relevan; tertantang untuk memeriksa keyakinan, asumsi dan opini melawan fakta; mengenali dan mendefinisikan masalah; menilai validitas pendapat dan argument; membuat keputusan yang bijak dan menemukan solusi yang valid dan memahami logika dan argumen logis. (Starkey, 2004)

Keterampilan berpikir kritis mahasiswa perlu dikembangkan dan dibiasakan melalui latihan dalam proses perkuliahan. Penelitian peningkatan keterampilan berpikir kritis pada mahasiswa ditingkatkan melalui penerapan pembelajaran *problem based learning* (Fakhriyah, 2014), pengembangan e-modul (Suarsana, 2013) dan berbagai metode pembelajaran lain. Proses pembelajaran tersebut melibatkan mahasiswa melakukan analisis secara mendalam mengenai konsep menggunakan kasus yang ada. Keterampilan berpikir kritis juga dikembangkan melalui paket pembelajaran online yang berisi materi, gambar, tugas dan video dalam bentuk e-modul.

Upaya peningkatan kemampuan berpikir kritis dilakukan melalui kasus nyata sebagai masalah yang perlu dipecahkan. Penggunaan masalah akan meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam melakukan observasi dan analisis masalah. Mahasiswa akan tertarik untuk mempertentangkan keadaan kasus dan berupaya mencari sumber-sumber yang relevan sebagai bentuk kajian kritis. Kasus yang disajikan dalam bentuk video yang tepat dengan pembahasan materi, akan membantu mahasiswa memahami masalah yang nyata. Mahasiswa akan mempertentangkan konsep yang diperoleh dengan kasus nyata berbentuk video. Kemampuan berpikir kritis akan semakin meningkat, apabila mahasiswa berupaya meningkatkan pemahamannya melalui kajian literatur. Keaktifan mahasiswa dalam menganalisis dan membahas konsep teori akan membantu mahasiswa memahami konsep dengan tepat.

Hasil penelitian Agustiniingsih (2015) menunjukkan penggunaan video sebagai alternative media pembelajaran yang mendukung keberhasilan pembelajaran. Penggunaan video dapat membantu mahasiswa meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Hal ini senada dengan pendapat Ferguson dan Hottman (Martin, 2011) yang menjelaskan bahwa prinsip dan praktik video

edukasi (*viducate*) adalah proyek pendidikan menggunakan media untuk mendidik “dengan” video dan “tentang” video. Video menjadi salah satu media untuk membantu mahasiswa memahami konsep dalam perkuliahan. Penggunaan video dalam proses pembelajaran akan mengajarkan konsep dengan menggunakan video, seperti mengajarkan konsep pubertas menggunakan video “Mari Bicara Pubertas”. Penggunaan video dalam proses pembelajaran juga dapat membantu mahasiswa belajar mengenai perkembangan individu berdasarkan kasus riil dalam video.

Media dalam sebuah proses pembelajaran menjadi kunci keberhasilan pembelajaran. Martin (2011) menjelaskan bahwa media menjadi bagian kebutuhan sehari-hari “masyarakat digital” yang mengkondisikan hubungan interpersonal dan komunikasi melalui jejaring social sebagai “pendidikan media” dan “ media literasi”. Dalam perkembangan pembelajaran online, penggunaan video akan mendukung proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan lebih mudah dipahami oleh mahasiswa. Video yang digunakan dapat menjadi media literasi bagi mahasiswa untuk memahami konsep secara visual dan melengkapi sumber belajar yang telah diperoleh. Penggunaan *real life video* dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis mahasiswa (Putra, 2015) dengan melibatkan mahasiswa dalam menginterpretasi, melakukan analisis, evaluasi dan inferensi.

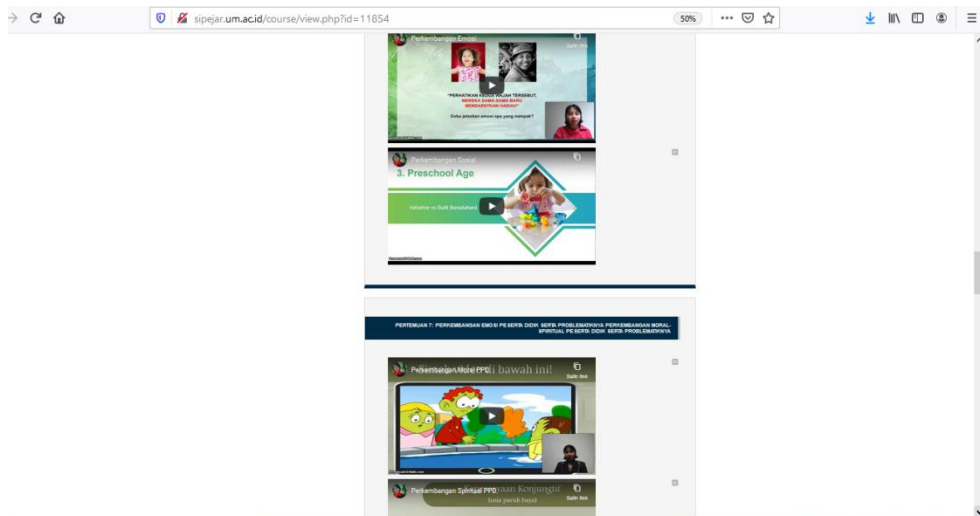
Matakuliah Perkembangan Peserta Didik merupakan matakuliah umum yang membekali calon guru dalam memahami karakteristik peserta didik dengan problematikanya. Matakuliah ini mendeskripsikan setiap perkembangan peserta didik secara spesifik. Mahasiswa dibekali pemahaman mengenai perkembangan fisik dan psikomotorik, perkembangan kognitif yang membahas kemampuan individu dalam mengelola pengetahuannya, perkembangan bahasa, perkembangan social dan perkembangan emosi peserta didik. Mahasiswa juga akan memahami perkembangan moral dan spiritual peserta didik, tugas perkembangan dan karakteristik anak-anak dengan kebutuhan khusus (ABK). Pemahaman terhadap peserta didik tersebut meliputi pemahaman secara teoritis dan juga pemahaman secara riil kondisi peserta didik dengan kunikan dan perbedaan individu.

Pengelolaan perkuliahan perkembangan peserta didik dilakukan bersama mahasiswa. Mahasiswa terlibat dalam membuat video-video kreatif dan belajar melalui video yang ada di sekitar mereka. Presentasi penjelasan konsep secara ceramah dan diskusi menggunakan presentasi dengan video program *screencast-O-matic*. Pemahaman materi dilengkapi melalui contoh-contoh video youtube yang memberikan berbagai pilihan gambar yang mendukung materi dalam perkuliahan perkembangan peserta didik.

Presentasi materi perkuliahan menggunakan aplikasi *screencast-O-matic*. Aplikasi *screencast-O-matic* menyajikan presentasi berupa powerpoint dan menampilkan wajah dan suara pemateri dalam sebuah tampilan video pembelajaran. Aplikasi *screencast-O-matic* memiliki beberapa keunggulan yaitu membantu mahasiswa belajar mandiri dengan memfokuskan pada materi pembelajaran melalui tutorial atau latihan instruksi dalam kelas online. Mahasiswa dapat menggunakan video sewaktu-waktu dan diulang-ulang. Peningkatan pengalaman belajar melalui video dengan membangun hubungan dua arah, akan membangun pemikiran yang kolaboratif. (<https://screencast-o-matic.com>).

Presentasi video dilakukan oleh semua anggota kelompok secara terpisah. Presentasi yang telah digabungkan akan menjadi video presentasi kelompok. Presentasi kelompok menyajikan materi perkembangan dengan menggunakan powerpoint yang dilengkapi dengan rekaman suara dan tampilan wajah anggota kelompok. Cara setiap anggota kelompok dalam menyajikan dan menjelaskan materi menjadi keunikan dan kemenarikan tersendiri dari video presentasi. Penggunaan *sceencast-O-matic* sebagai media presentasi secara online dapat membantu mahasiswa memahami materi. Penjelasan kelompok menjadi lebih mudah dan menarik. Video presentasi kelompok dibagikan sebelum kegiatan perkuliahan berlangsung pada grup WA kelas. Penggunaan video presentasi yang dikembangkan mahasiswa dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap suatu materi perkuliahan(Maulana,2019).

Dosen menggunakan *screencast-O-matic* sebagai sarana untuk menjelaskan materi yang telah dibahas kelompok. Dosen memperkuat materi yang telah dibahas kelompok. Peran dosen melengkapi penjelasan kelompok dan memudahkan pemahaman konsep secara utuh. Materi penjelasan dosen diunggah di chanel youtube dan ditautkan pada link Sipejar UM. Setiap pertemuan perkuliahan yang menyajikan penjelasan materi oleh kelompok mahasiswa, dilengkapi dengan penjelasan dosen. Kolaborasi dosen dan mahasiswa dalam memperjelas materi perkuliahan, akan membantu meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap konsep perkembangan peserta didik.



Gambar 1. Gambar tampilan video *screencast-O-matic* Dosen

Penyajian materi oleh kelompok dan dosen diikuti dengan kegiatan diskusi kelas. Diskusi kelas dilaksanakan dengan menggunakan aplikasi WA dan google meet. Aplikasi WA digunakan untuk menuliskan pertanyaan oleh peserta perkuliahan, sedangkan aplikasi *google meet* digunakan untuk membahas secara keseluruhan diskusi kelas. Diskusi dalam aplikasi *chat* WA membantu kelompok dapat merekam pertanyaan yang diajukan. Pertanyaan yang telah ditulis akan didiskusikan dalam forum *chat* WA. Kelebihan menggunakan *chat* WA yaitu mahasiswa dapat terlibat berpendapat dalam proses diskusi. Mahasiswa yang mengalami kesulitan dalam menjelaskan secara verbal, akan memperoleh kesempatan menyampaikan pendapat secara tertulis. Kolaborasi diskusi kelas dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap konsep materi.

Pemahaman mahasiswa terhadap materi perkembangan peserta didik dilakukan melalui telaah mendalam terhadap video-video yang mendukung konsep pembelajaran. Video-video yang mendukung pembelajaran diperoleh dari *channel Youtube*. Pada materi perkembangan fisik digunakan video “Mari Kita Bicara Pubertas”. Video tersebut menjelaskan secara detail perubahan fisik pada masa pubertas yang akan meningkatkan pengetahuan mahasiswa calon guru dalam membantu siswa mempersiapkan masa pubertas. Pada materi tersebut, mahasiswa akan melakukan telaah konsep pubertas dan melakukan kajian analitis berdasarkan teori. Peningkatan pemahaman mengenai perkembangan fisik dan psikomotorik, digunakan video “*Satsuke Ninja Warrior*” versi M. Luky dan Putra Waluya. Mahasiswa melakukan analisis dan mengeksplorasi kedua video berdasarkan kajian teori perkembangan fisik dan

psikomotorik. Mahasiswa dilatih mengeksplorasi dan mempertentangkan konsep teori dengan kondisi riil individu.

The screenshot shows a web browser window with the URL sipejar.um.ac.id/course/view.php?id=1557. The page content includes:

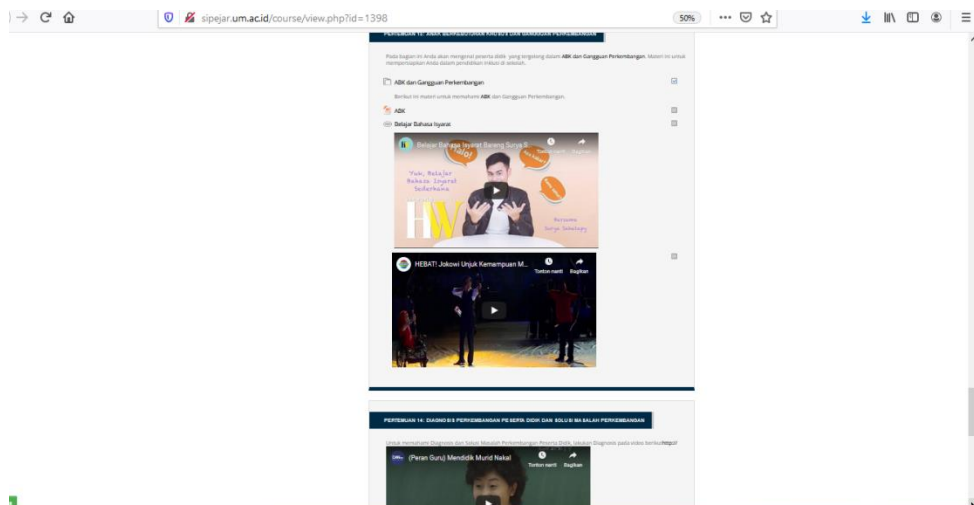
- A heading: "Pada bagian ini Anda akan memahami hakikat pertumbuhan dan perkembangan dan faktor-faktor perkembangan."
- A video player with the title "Video M. Luky" and a thumbnail for "M. Luky Bertahan Sempal Trik Dasar" from "INDONESIA FINAL STAGE".
- A heading: "Bandingkan video Ningsi Wanior berikut." with a thumbnail for "Putra Wajaya Sanyam Terus Sambil L..." from "INDONESIA FINAL STAGE".
- A question: "Analisis Video: Coba bandingkan kedua video tersebut, bagaimana pendapat Anda?"
- A section titled "PERTEMUAN 4: MANA SI BWA MAMPU MENELAAH SECARA MENDALAM A SPEKA SPEK PERKEMBANGAN PE BERPA, DIDIK (P) BERK-P BERKOTORIK, KOGNITIF-SAHASA SA, SO BIO-EMO SI, MORAL-SPIRITUALI SE BUNAI DENGAN KARAKTERISTIKA YANG TELAM TUMBE".
- A section titled "Perkembangan Fisik dan Psikomotorik" with a sub-heading "Berikut ini akan dibahas mengenai Perkembangan Fisik dan Psikomotorik. Perhatikan presentasi dan kelompok dan penjelasan dosen lalu perhatikan video yang ditayangkan." and a list of tags: "Pubertas" and "Remaja".

Gambar 2. Tampilan Video Pembelajaran Perkembangan Fisik dan Psikomotorik

Pada konsep perkembangan emosi, perkembangan moral dan perkembangan spiritual media pembelajaran yang digunakan sebagai latihan menganalisis kasus menggunakan video “86 Net TV”. Mahasiswa menganalisis video “86 Net TV” dengan mencermati karakteristik, factor dan problematic yang terjadi dari kisah individu dalam video. Melalui video-video tersebut mahasiswa dihadapkan pada persoalan nyata yang perlu dianalisis berdasarkan teori yang telah dipahami.

Kegiatan analisis pada pembahasan mengenai anak berkebutuhan khusus (ABK) digunakan video “HEBAT! Jokowi Unjuk Kemampuan Memanah di Opening Ceremony Asian Para Games 2018”. Video tersebut menampilkan keadaan anak-anak berkebutuhan khusus yang memiliki kelebihan yang melampaui keterbatasan yang dimiliki. Pada materi ABK, mahasiswa juga menganalisis video “Surya Sahetapy” untuk menganalisis keadaan tuna wicara dan berbagai video-video anak berkebutuhan khusus yang lain, sebagai sarana meningkatkan pemahaman secara nyata keadaan anak-anak berkebutuhan khusus.

Pada bagian akhir perkuliahan perkembangan peserta didik, mahasiswa melakukan analisis video “(Peran Guru) Mendidik Murid Nakal”. Mahasiswa melakukan analisis terhadap kasus yang terjadi dan membahas berdasarkan teori. Mahasiswa akan membandingkan kasus dengan teori dan menganalisis penyebab dan solusi kasus yang terdapat dalam tayangan video tersebut. Contoh kasus tersebut membantu mahasiswa melakukan kajian kritis terhadap masalah pada kondisi riil di lapangan.



Gambar 3. Tampilan Video Materi ABK dan Video Akhir Pembelajaran

Evaluasi perkuliahan menggunakan angket google form yang diisi oleh mahasiswa peserta perkuliahan. Angket google form berisi pernyataan-pernyataan konsep perkuliahan untuk mengecek ketercapaian tujuan perkuliahan. Hasil angket google form menunjukkan skor rata-rata yang diperoleh mahasiswa berada pada skor 80. Nilai tertinggi dari pemahaman mahasiswa mengenai konsep perkuliahan Perkembangan Peserta Didik berada pada angka 98. Rata-rata pemahaman mahasiswa matakuliah perkembangan peserta didik berada pada kategori tinggi. Pengamatan kegiatan perkuliahan dilakukan berdasarkan keterlaksanaan pertemuan melalui diskusi WA dan google meet. Hasil observasi menunjukkan kehadiran mahasiswa dalam perkuliahan online termasuk dalam kategori tinggi. Hal tersebut dibuktikan dengan hampir semua mahasiswa berpendapat dalam diskusi grup WA. Kehadiran mahasiswa dalam pertemuan google meet termasuk kategori tinggi. Hambatan dalam pelaksanaan diskusi online dan pertemuan *google meet* berkaitan dengan ketersediaan jaringan internet pada daerah tertentu yang masih terbatas, sehingga menghambat kegiatan online. Hasil evaluasi perkuliahan

menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran dengan menggunakan video presentasi dan video kasus dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis mahasiswa. Mahasiswa tertarik dengan kegiatan pembelajaran yang dilakukan dan berusaha melakukan kajian kritis dengan membandingkan teori dengan masalah-masalah yang disajikan melalui video.

Daftar Rujukan

- Agustiningasih, A. (2015). Video Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Dalam Rangka Mendukung Keberhasilan Penerapan Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 50-58.
- Ahmad, I. (2018). Proses pembelajaran digital dalam era revolusi industri 4.0. *Direktur Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan. Kemenristek Dikti*.
- Cahyono, B. (2017). Analisis ketrampilan berfikir kritis dalam memecahkan masalah ditinjau perbedaan gender. *AKSIOMA: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 8(1), 50-64.
- Dewanti, S. S. (2011). Mengembangkan kemampuan berpikir kritis mahasiswa Pendidikan Matematika sebagai calon pendidik karakter bangsa melalui pemecahan masalah.
- Fakhriyah, F. (2014). Penerapan problem based learning dalam upaya mengembangkan kemampuan berpikir kritis mahasiswa. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 3(1).
- Martin, A. G. (2011). Video education, media education and lifelong learning. *Berlin, Kulturring in Berlin EV*.
- Maulana, A., Sekartaji, G. T., Arthur, R., & Dewi, L. K. (2019). Pengembangan Media Video Presentasi Pada Mata Kuliah Hidrologi Di Universitas Negeri Jakarta. *Kwangan*, 7(2), 295729.
- Putra, P. D. A., & Sudarti, S. (2015). Real life video evaluation dengan sistem e-learning untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis mahasiswa. *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 45(1).
- Rais, Haidar. (2020) Mendikbud: COvid-19 Buat Insan Pendidikan Keluar dari Zona Nyaman, (Online). (<https://prfmnews.pikiran-rakyat.com>), diakses 22 Mei 2020.
- Starkey, L. (2004). Critical thinking skills success. *New York: Learning Express, LLC*.
- Suarsana, I. M. (2013). Pengembangan e-modul berorientasi pemecahan masalah untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis mahasiswa. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 2(2).
- Everything you need to create, share and manage videos to empower learning. <https://screencast-o-matic.com/education>



Nugraheni Warih Utami, M.Pd lahir di Magelang 29 Januari 1983, Jawa Tengah. Lulusan Sarjana Bimbingan dan Konseling (2005), dan terakhir menyelesaikan program Pasca Sarjana Bimbingan dan Konseling (2011). Riwayat pekerjaan pernah menjadi konselor di sekolah (2005-2008), sebagai seorang dosen di Universitas Kanjuruhan Malang sejak tahun 2008-2014 dan dosen di Universitas Negeri Malang (2014-sekarang).

Agus Gunawan

SMP Negeri 1 Dawuan

agusgunawanku@gmail.com

Abstrak. Pandemi covid 19 membawa beberapa perubahan dalam tatanan kehidupan masyarakat suatu negara, termasuk dalam dunia pendidikan. Kebijakan di negara kita dalam rangka memutus mata rantai penyebaran virus corona yaitu dengan membatasi hubungan sosial, bekerja, belajar, beribadahpun dari rumah (stay at home, tagar #dirumahaja). Seiring dengan kebijakan tersebut pembelajaranpun dilakukan rumah dengan memanfaatkan memanfaatkan teknologi, misalnya dengan WA, atau dengan google form seperti yang saya lakukan. Diawal-diawal WA menjadi media yang cukup mudah dalam memberikan instruksi belajar maupun tugas, kemudian dalam melakukan penilaian terutama pengetahuan saya memanfaatkan google form. Meskipun dalam praktik di lapangan menghadapi beberapa kendala, namun saya tetap mencoba karena pembelajaran harus tetap dilaksanakan meskipun dengan segala keterbatasannya.

Kata kunci: pembelajaran, pendidikan jasmani olahraga kesehatan, covid 19.

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan, selanjutnya dengan istilah Pendidikan Jasmani atau Penjas merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan yang bertujuan untuk mengembangkan peserta didik baik secara kognitif, psikomotor, fisik, maupun afektif. Pendidikan Jasmani memperlakukan peserta didik sebagai satu kesatuan utuh atau holistik tubuh (fisik) dan jiwa (mental)nya. Hal ini yang membedakan Pendidikan jasmani dengan bidang lainnya, Pendidikan moral misalnya hanya mengembangkan aspek moralnya saja, atau bidang lainnya yang hanya mengembangkan aspek kognitifnya. Dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani selain mengembangkan aspek fisik juga aspek-aspek lainnya dikembangkan, baik secara langsung maupun secara tidak langsung. Sehingga dalam prakteknya pembelajaran penjas yang berkualitas dapat memenuhi dua dampak fisik dan mental pada peserta didik. Dampak pertama, secara fisik dengan bergerak akan meningkatkan derajat kebugaran jasmani, baik kebugaran jasmani yang berhubungan dengan kesehatan seperti: kekuatan, daya tahan otot, daya tahan pernapasan, dan kelentukan, maupun kebugaran jasmani yang berhubungan dengan keterampilan seperti: kecepatan, kelincahan, keseimbangan, dan koordinasi, power. Sedangkan dampak kedua adalah meningkatnya sikap/mental peserta didik seperti tanggungjawab, disiplin,

252 | PEMBELAJARAN DI MASA PANDEMIC COVID 19

kerjasama, dan saling menghargai. Dampak pertama lazim disebut sebagai domain effect (tujuan utama) sedangkan dampak kedua disebut sebagai nurturant effect (dampak penyerta). Dengan demikian Pendidikan Jasmani apabila direncanakan kemudian dikelola dan diimplementasikan dengan baik akan memberikan manfaat yang besar yang sangat dibutuhkan oleh peserta didik pada kehidupannya di masa yang akan datang.

Hal yang harus kita pahami dalam Pendidikan Jasmani adalah bahwa Pendidikan Jasmani itu hakikat/kontennya adalah semua aktivitas fisik, kemudian prinsipnya adalah bergerak atau aktif sedangkan medianya bisa olahraga, bisa permainan, bisa juga penjelajahan, dan lain-lain. Penting disini dipahami bahwa dalam kurikulum (Namanya: PJOK) dari beberapa Kompetensi Dasar dari mulai Kompetensi Dasar 1 (KD 1 Permainan Bola Besar) sampai KD 8 yaitu aktivitas air (aquatik) kotennya adalah olahraga. Akan tetapi karena Pendidikan Jasmani dengan Olahraga itu berbeda maka ketika kita menyampaikan materi ke-olahrgaan seperti bola voli misalnya, maka bola voli tersebut hanya sebagai media, hakikatnya adalah aktivitas-aktivitas fisik dalam permainan bola voli tersebut, sedangkan prinsipnya adalah aktif bergerak, jadi ketika pembelajaran tidak terikat pada aturan bola voli yang baku seperti tinggi net (bisa diturunkan) begitu juga jumlah pemain bisa ditambah atau dikurangi, peraturannya juga tidak kaku, misalnya jumlah sentuhan dalam tidak dibatasi dengan tiga kali sentuhan, skor juga tidak harus 25 tetapi bisa dikurangi.

Dengan demikian, Pendidikan Jasmani itu penting dan menjadi keharusan diberikan pada anak, sesuai karakteristik anak usia adalah bergerak, tidak peduli anak tersebut hanya senang pada permainan bola voli, atau senangnya hanya pada sepak bola, bulu tangkis, tenis meja, atletik dan yang lainnya, ataupun dia seorang atlit salah satu cabang olahraga ia tetap harus mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani. Dengan mengikuti pembelajaran Pendidikan Jasmani anak tersebut akan berkembang keterampilan motoriknya secara universal yang ia tidak dapatkan dalam cabang olahraga yang ditekuninya.

Belajar Di Masa Pandemi Covid-19

Sekarang ini kita dihadapkan pada kondisi Pandemi Covid-19, yaitu menyebarnya virus corona ke lebih dari 200 negara di dunia. Sebagai dampaknya adalah kebijakan diberbagai negara dengan membatasi pergerakan manusia untuk memutus mata rantai penyebaran virus corona yang penyebarannya sangat massif. Kalau di luar negeri kita mengenal dengan istilah lock down maka di nagara kita; kita mengenal mulai dari istilah social distancing, phisycal distancing sampai dengan yang sekarang diberlakukan yaitu PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar). Beberapa instansi, perkantoran

ditutup dan dialihkan bekerjanya di rumah (Work From Home/WFH). Begitu juga dengan sekolah, sekolah ditutup, guru dan peserta didik tetap di rumah, guru bekerja di rumah peserta didikpun belajar dari rumah.

Pendidikan jasmani harus tetap dilaksanakan, apalagi di masa pandemi covid 19 dimana vaksin corona sampai saat ini belum ditemukan, maka salah satu upaya yang harus dilakukan adalah dengan meningkatkan daya tahan tubuh atau imunitas. Daya tahan tubuh akan didapat ketika kita memiliki derajat kebugaran jasmani yang baik, dan kebugaran jasmani itu sendiri diperoleh melalui aktivitas jasmani atau berolahraga. Dengan Pendidikan Jasmani, kita dapat memberikan sumbangan yang bermanfaat dalam upaya menangkal virus corona dengan menjaga derajat kebugaran jasmani.

Aktivitas Belajar Di Rumah

Dalam praktik pembelajaran di masa pandemi covid 19, dimana belajar, bekerja di rumah pembelajaran dilakukan dengan jarak jauh dengan

memanfaatkan teknologi Hp berbasis android yaitu dengan whatsapp (WA). Agar pembelajaran menarik saya memulai dengan menyebarkan flyer atau brosur dalam bentuk lembaran sebagai bentuk promosi agar kelihatan menarik, flyer ini sebenarnya banyak digunakan untuk acara-acara seminar on line. Flyer tersebut di kirim melalui WA, saya mengirim lewat WA grup guru di sekolah agar diteruskan ke WA kelas masing-masing oleh wali kelas yang bersangkutan. Juga saya kirim ke WA grup ekstrakurikuler bola voli yang saya bimbing untuk diteruskan ke kelasnya masing-masing.



Gambar 1. Flyer Tentang pemberitahuan Pembelajaran Melalui WhatApp

Pada flyer yang pertama, isinya mengumumkan tentang keadaan Pandemi COVID-19 yang menyebabkan pembelajaran dilakukan dengan jarak jauh, yaitu dengan memanfaatkan WhatsApp (WA).



Gambar 2. Pengiriman tugas melalui WA grup Ekskul untuk diteruskan ke kelasnya masing-masing.



Gambar 2. Seperti Gambar 1 Pemberian Tugas

Adapun rincian kegiatan saya ketika WFH (Work From Home) atau bekerja di rumah adalah berupa lembar aktivitas kegiatan yang dilaporkan ke Dinas Pendidikan Kabupaten (Kabupaten Majalengka) melalui seksi kurikulum di sekolah.

Gambar 4. Lembar aktivitas kerja yang dilaporkan ke Dinas Pendidikan Majalengka.



Gambar 5. Penguatan Flyer Perdana Untuk Memberikan Motivasi Kepada Peserta Didik agar Menjaga Kebugaran Dengan Aktivitas Fisik

Flyer kedua, isinya memberikan motivasi kepada peserta didik agar tetap belajar di rumah dengan melakukan aktivitas fisik untuk memelihara derajat kebugaran jasmani dan juga dengan menerapkan pola hidup yang bersih dan sehat. Tugas disampaikan melalui tugas yang diberikan dengan WhatsApp.

Beberapa Panduan Dalam Pemberian Tugas Gerak

Saya memberikan panduan pada peserta didik mengenai tugas gerak yang dilakukan di rumah melalui komunikasi WA yang disebar ke WA grup kelas masing-masing. Panduan tersebut dalam rangka memberikan motivasi sehingga peserta didik tetap semangat dalam melaksanakan tugas gerak.

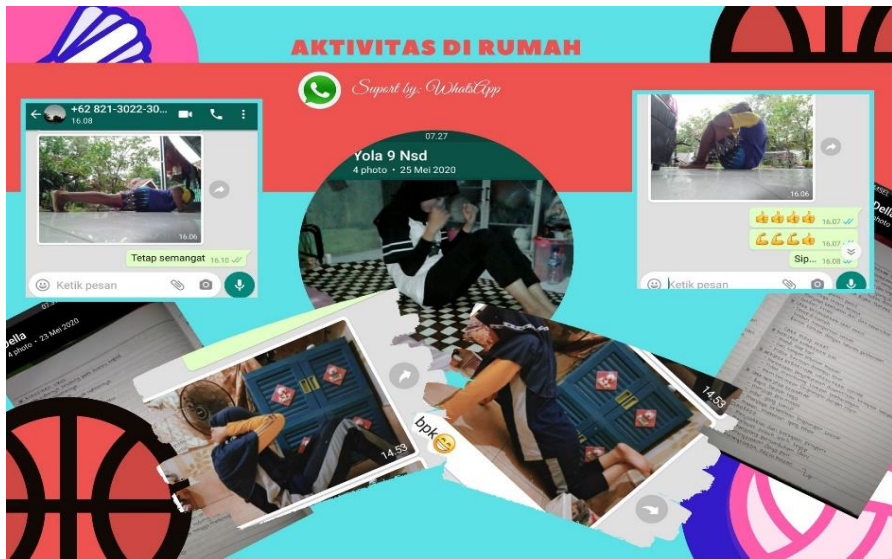
Beberapa panduan tersebut adalah:

- Melaksanakan pemanasan/sthrecing sebelum melaksanakan tugas gerak, dan pendinginan.
- Memperhatikan keamanan dan kenyamanan selama tugas gerak dilaksanakan.
- Memanfaatkan media atau sarana yang ada dan tetap di rumah.
- Tugas gerak yang dilakukan bisa dibantu dengan keluarga di rumah.
- Menyiapkan Hp untuk mengambil foto ketika melakukan tugas gerak kemudian dikirim melalui WA ke guru.

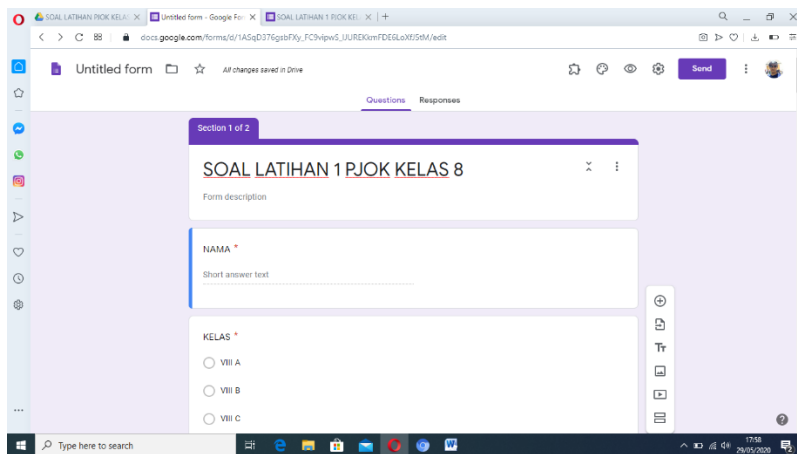
Peserta didik yang sudah mengirimkan foto-foto kegiatan baik berupa tugas gerak maupun pengisian di kertas polio, diberi jempol dan dimasukan ke dalam absensi, untuk yang belum diberikan motivasi agar secepatnya melakukan tugas gerak sesuai yang sudah diarahkan.



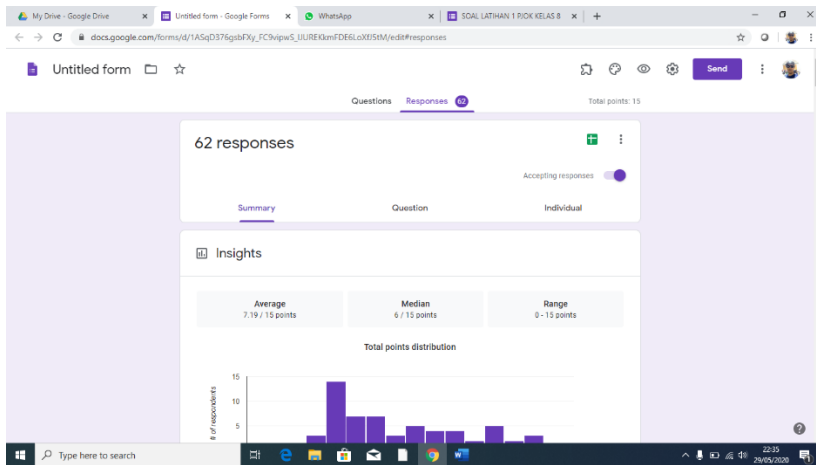
Gambar 6. Beberapa Foto Kegiatan Peserta Didik dan Chating



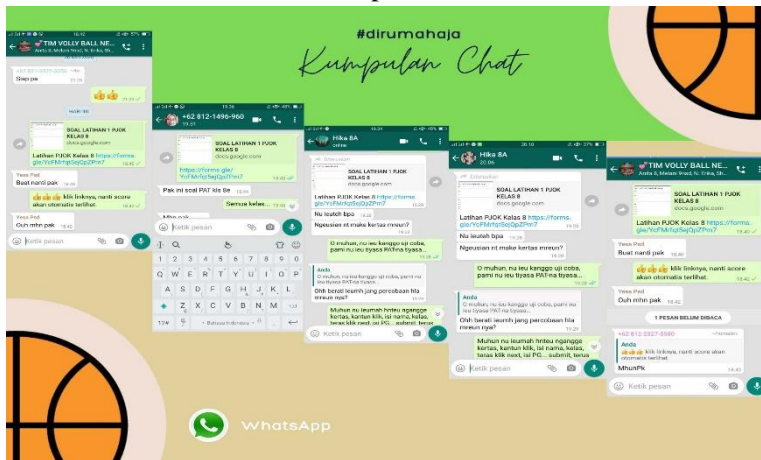
Gambar 7. Foto Kegiatan Peserta Didik dan Hasil Tugas Dalam Kertas Folio



Gambar 8. Membuat Soal Di Google Form Kemudian Membagikan Linknya



Gambar 9. Respon Peserta Didik



Gambar 10. Kumpulan Chat Ketika Membuka Google Form

Kendala Dalam Aktivitas Belajar Di Rumah

Dalam praktiknya di lapangan saya menemui beberapa kendala. Berikut adalah beberapa kendala yang saya alami, ketika melakukan pembelajaran di rumah :

- Pada awal-awal pembelajaran di rumah, saya menggunakan WA sebagai alat untuk memberikan tugas gerak pada peserta didik, kendalanya adalah tidak semua peserta didik memiliki Hp yang berbasis android.
- Pada beberapa peserta didik sudah memiliki Hp berbasis android tapi terbatas dalam kuota, ini juga menjadi hambatan dalam penyampaian informasi.
- Koneksi internet juga menjadi kendala, karena di beberapa tempat jaringannya bagus sementara dilain tempat kurang bagus.

- d. Ketika penulis mencoba dengan google form, juga demikian, prosentasi peserta didik yang akses hanya sekitar 60 – 70 %.
- e. Ketika melaksanakan tugas gerakpun akan terkendala juga dengan lingkungan keluarga peserta didik, juga dengan sarana yang kurang memadai.

Pemecahan Masalah

Ketika peserta didik yang tidak bisa akses dengan WA yang saya lakukan adalah dengan bekerjasama dengan wali kelas, tidak jarang juga wali kelas memfasilitasi anggota kelasnya dengan memaki Hp wali kelas tersebut. Untuk yang tidak dapat akses ke google form selain juga bekerjasama dengan wali kelas, saya telah menyiapkan secara manual. Karena ini adalah proses pembelajaran maka saya tidak secara kaku dalam menerapkan pembelajaran selama masa pandemic, tetapi fleksibel disesuaikan dengan kondisi. Bagi saya tidak penting apakah pembelajaran ini berhasil atau tidak, tetapi yang lebih penting adalah saya telah memulai dan bekerja.

Penilaian

Pada prinsipnya penilaian tetap kita lakukan meskipun tidak semaksimal penilaian dalam pembelajaran tatap muka. Pada kegiatan awal periode masa pandemi saya mengirimkan tugas melalui WA, kemudian tugas tersebut dikerjakan oleh peserta didik. Tugas pada periode pertama yaitu tentang covid-19, bagaimana cara melawannya. Pada tugas tersebut, peserta didik diarahkan sesuai dengan bidang Mata Pelajaran PJOK, yaitu dengan meningkatkan derajat kebugaran jasmani (KD.4 Kebugaran Jasmani), dan dengan menerapkan pola hidup bersih dan sehat (KD 9 dan 10 tentang kesehatan). Dengan kebugaran yang baik dan menjaga kebersihan maka akan terhindar dari berbagai macam penyakit termasuk virus corona.

Fase selanjutnya adalah dengan memanfaatkan google form. Meskipun tidak sukses menggunakan WA namun bukan berarti tidak berhasil. Saya berkeyakinan bahwa kurang berhasil hanyalah kesuksesan yang tertunda dan tidak ada kata terlambat walaupun kurang berhasil karena yang penting kita sudah berusaha dan memulai. Adapun selanjutnya adalah menunggu kesempatan, dan ketika kesempatan itu didapat peserta didik sudah punya kemampuan awal.

Kesimpulan

Pandemi covid-19 memberikan pelajaran pada kita bahwa proses pembelajaran tidak hanya dilakukan secara tatap muka dan komunikasi dua arah. Karena tuntutan keadaan seperti sekarang ini, maka pembelajaran dilakukan

dengan jarak jauh yaitu dengan memanfaatkan teknologi, misalnya WhatsApp dan google form. Hal ini menjadi menjadi karakteristik pembelajaran di era digital. Dalam pelaksanaannya, penggunaan WA terhalang beberapa kendala diantaranya masalah jaringan, atau pulsa yang kurang memadai. Sebagai alternatif solusi dapat dilakukan dengan memanfaatkan bantuan teman atau melalui WA grup masing-masing kelas. Koordinasi dengan wali kelas pun menjadi pilihan yang efektif.

Proses penilaian juga perlu mendapat perhatian, karena meskipun kita tidak bisa menilai secara maksimal seperti pada pembelajaran tatap muka namun penilaian secara on line dapat dilakukan misalnya melalui pengamatan peserta didik yang merespon cepat dan dari keaktifan berdiskusi. Selain itu, yang saya lakukan kepada peserta didik adalah dengan memberikan motivasi untuk melaksanakan tugas baik itu tugas gerak maupun tugas tulis dengan sportif atau jujur, karena hal tersebut menjadi salah satu karakteristik yang dikembangkan dalam pembelajaran PJOK. Dalam hal kesulitan akses ke google form, kerjasama dengan wali kelas juga sangat efektif.

Daftar Rujukan

- Abdulkadir Ateng. 1993. Pendidikan Jasmani Di Indonesia. Jakarta: Yayasan Ilmu Keolahragaan Guna Krida Prakasa Jati.
- Kemendikbud. 2014. Permendikbud No. 103 Tahun 2014 Tentang Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta: Kemendikbud.
- Kemendikbud. 2015. Kompilasi Pendidikan dan Pelatihan Guru PJOK Tingkat Dasar. Bogor: PPPPTK Penjas dan BK.
- Kemendikbud. 2017. Kompilasi Pendidikan dan Pelatihan Guru PJOK Tingkat Dasar. Bogor: PPPPTK Penjas dan BK.
- Rahayu Tandiyo. 2020. "Pendidikan Di Masa Pandemi, Variasi Pembelajaran". Diakses pada Seminar On line Webinar Sport 5 pada tanggal 16 Mei 2020.



Agus Gunawan lahir di Majalengka tanggal 15 Juni 1973. Menyelesaikan Studi S1 di FKIP UNMA jurusan PJKR. Sekarang menjadi guru di SMPN 1 Dawuan. Sebagai Sekretaris umum di MGMP PJOK SMP di Majalengka dan di Pengcab Pesti (Persatuan Soft Tennis Indonesia). Pernah mengikuti Bimbingan Teknis IK (Instruktur Kurikulum) PJOK, IN (Instruktur Nasional) pada program SIM GPO dan SIM PKB, dan GI (Guru Inti) pada Program PKP (Peningkatan Kompetensi Pembelajaran).

Sudarman

Universitas Mulawarman

sudarman@fkip.unmul.ac.id

Abstrak. Pandemi Covid-19 memiliki dampak positif pada sistem pembelajaran blended learning, terutama aspek pembelajaran online yang sinkronus dan asinkronus. Kemampuan dosen dan mahasiswa secara paksa diasah oleh suatu situasi sehingga dalam kondisi ini dosen dan mahasiswa memiliki kemampuan adaptasi yang cukup tinggi terhadap penggunaan pembelajaran online (siswa pertemuan yang sebelumnya telah diadakan tatap muka). Universitas Mulawarman mengembangkan sistem pembelajaran online yang disebut Sistem Pembelajaran Online Mulawarman, sistem ini sangat mendukung proses implementasi pembelajaran, di samping pemanfaatan yang terintegrasi dengan sistem akademik Universitas, sehingga mata kuliah terotomatisasi, aplikasi ini juga memiliki fitur-fitur yang kompatibel dan mengakomodasi proses pembelajaran kebutuhan di Universitas Mulawarman. Kondisi ini terbukti, data pengguna 589 dosen dan 15.595 mahasiswa aktif menggunakan aplikasi MOLS. Ini adalah modal untuk memasuki era baru pendidikan yang semakin menuntut penguasaan teknologi dan sumber daya manusia yang kreatif.

Kata kunci: covid -19, blended learning, online learning system

Secara historis pendidikan tinggi telah menggunakan istilah *program hibrida* atau program campuran untuk menggambarkan kombinasi pembelajaran tatap muka dan pembelajaran *online* (Osguthorpe & Graham, 2003). Namun, akhir-akhir ini berkembang istilah *blended learning*. Istilah ini pada mulanya digunakan dalam lingkungan pelatihan perusahaan (Graham et al., 2003).

Baru-baru ini, American Society for Training and Development mengidentifikasi blended learning sebagai salah satu strategi penyajian dari sepuluh tren teratas yang muncul dalam teknik penyampaian pengetahuan (Rooney, 2003). Khusus di perguruan tinggi, istilah *blended learning* banyak digunakan pada konferensi akademik dan publikasi penelitian ilmiah. Secara etimologi istilah *blended learning* terdiri dari dua kata yaitu *blended* dan *learning*. Kata *blend* berarti ‘campuran bersama untuk meningkatkan kualitas agar bertambah baik’ (Collins Dictionary), atau ‘formula suatu penyesuaian kombinasi atau perpaduan’ (Heinze & Procter, 2006). Kata *learning* memiliki makna umum ‘belajar’. Dengan demikian, istilah sepintas *blended learning*

mengandung makna ‘pola pembelajaran yang mengandung unsur pencampuran, atau penggabungan antara satu pola dengan pola yang lainnya’.

Blended learning menggambarkan perpaduan unsur-unsur pembelajaran secara tatap muka dan *online* secara harmonis dan melebur sesuai dengan campuran ideal dari dua lingkungan pembelajaran yang berbeda potensi yaitu, secara tatap muka dan *online*. Selain *blended learning*, ada istilah lain yang sering digunakan di antaranya *blended e-learning* dan *hybrid learning*. Istilah tersebut mengandung arti ‘perpaduan, pencampuran atau kombinasi pembelajaran’. Namun, istilah ‘*blended learning*’ lebih disukai dan banyak digunakan.

Blended learning, secara konseptual bukan hanya sekedar mengkombinasikan antara kuliah tatap muka dan kuliah online. Tapi, lebih jauh merupakan seni mengintegrasikan beraneka ragam sumber belajar dan aktivitas belajar yang tepat dimana peserta belajar dapat berinteraksi dan saling membangun ide. Pendapat Littlejohn dan Pegler ini menekankan pada konsep pembelajaran aktif yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*).

Blended learning dimaknai juga sebagai perpaduan pemanfaatan teknologi komputer dan internet yang ditawarkan oleh pembelajaran *online* dan partisipasi pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka (konvensional) atau suatu situasi pembelajaran yang mengkombinasikan beberapa metode penyampaian yang bertujuan untuk memberikan pengalaman yang paling efektif dan efisien (Williams, 2003; Singh, 2003; Harriman, 2004). Kombinasi yang dimaksud dapat berupa gabungan beberapa macam teknologi pengajaran, misalnya video, CD-ROM, film, atau internet dengan pengajaran tatap muka (*face to face*) yang dilakukan oleh dosen/pendidik. Hal tersebut sejalan dengan pendapat MacDonald (2008) yang menyatakan bahwa *blended learning* biasanya berasosiasi dengan memasukkan media *online* pada program pembelajaran. Sementara itu, pada saat yang sama tetap memperhatikan perlunya mempertahankan kontak tatap muka dan pendekatan konvensional yang lain untuk mendukung mahasiswa. Istilah ini juga digunakan saat media *asynchronous* seperti *email*, forum, blog, wikis digabungkan dengan teknologi, teks, dan audio sinkronus.

Strategi pembelajaran *blended learning* diakui dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Dziuban et al., (2004) menyatakan *blended learning* merupakan pendekatan pedagogis yang menggabungkan efektivitas penggunaan teknologi komputer dan sosialisasi di kelas sehingga menciptakan peluang terjadinya pembelajaran aktif. Keuntungan pedagogi yang paling sering dikutip dari berbagai literatur tentang strategi *blended learning* antara lain (a)

peningkatan interaksi antara mahasiswa dengan mahasiswa, mahasiswa dengan staf pengajar, (b) dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif, (c) ada perubahan pola pembelajaran yang sebelumnya berpusat pada dosen menjadi berpusat pada mahasiswa, (d) ada keseimbangan kemandirian dan hubungan interaksi antarmahasiswa, serta (e) dapat memotivasi mahasiswa untuk disiplin dalam pembelajaran *online* (Riffel & Sibley; 2003; Dziuban et al., 2004).

Interaksi menjadi salah satu aspek yang sering dibahas pada strategi pembelajaran *blended learning* dan merupakan contoh pilihan terbaik dari kedua lingkungan pembelajaran yang dilakukan. Pembelajaran tatap muka membangun interaksi sosial antarmahasiswa, sedangkan pembelajaran *online* menyediakan kesempatan membentuk forum untuk berkomunikasi lebih luas tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu (Garrison et al., 20084). Berdasarkan hasil penelitian tentang *blended learning*, interaksi antarmahasiswa atau mahasiswa dengan dosen menunjukkan peningkatan yang signifikan (King, 2002; Leh, 2002). Dalam diskusi *online*, memungkinkan mahasiswa memberikan kontribusi, membangun ide bersama-sama, merenung, dan membangun komunitas *online* (McCray, 2000; King, 2002; Leh, 2002; Sands, 2002; Willett, 2002; Martyn, 2003; Garrison et al., 2004).

Kontribusi Blended Learning terhadap proses dan hasil belajar meliputi beberapa keunggulan diantaranya:

Peningkatan hasil belajar

Peningkatan hasil belajar merupakan salah satu keunggulan penerapan strategi pembelajaran *blended learning*. Dziuban et al., (2004) melaporkan rata-rata keberhasilan mahasiswa dengan perkuliahan melalui *blended learning* lebih tinggi jika dibandingkan dengan perkuliahan tatap muka sepenuhnya atau *online* sepenuhnya untuk semua etnis. Jika dibandingkan dengan modus yang lain (tatap muka, *online*), tingkat retensi mahasiswa dalam perkuliahan dengan *blended learning* secara umum setara dengan mereka yang melaksanakan perkuliahan tatap muka (Bonk et al., 2002; Cameron, 2003; Dziuban et al., 2006).

Kenyamanan, fleksibilitas, dan akses

Kenyamanan, fleksibilitas, dan kemudahan akses pembelajaran merupakan faktor penting bagi mahasiswa. Strategi pembelajaran *blended learning* memberikan fleksibilitas dan kenyamanan untuk memilih tempat dan waktu terbaik untuk belajar sesuai dengan kebutuhan dan keinginan mahasiswa (Garnham & Kaleta, 2002; Leh, 2002). Osguthorpe & Graham (2003) dan Finn

(2002) menambahkan bahwa *blended learning* memberi pada mahasiswa lebih banyak pilihan tentang cara dan tempat belajar.

Efisiensi biaya

Berdasar pada prespektif lembaga penyelenggara pembelajaran, efisiensi biaya sangat diinginkan dalam penyelenggaraan pembelajaran. Untuk mencapai penghematan, beberapa program pembelajaran didesain ulang dengan menggunakan *blended learning* sehingga dapat mengurangi pertemuan klasikal (Graham et al., 2003; Twigg, 2003). Dalam hal ini, Marsh et al., (2003) mengidentifikasi empat cara menggunakan teknologi untuk meningkatkan pembelajaran sekaligus mengurangi biaya. Pertama, manajemen program perkuliahan mengurangi waktu yang dihabiskan untuk hal-hal non akademis. Kedua, otomatisasi penilaian ujian dan kuis. Ketiga, penyediaan tutorial *online* dan umpan balik kepada mahasiswa secara otomatis. Keempat, membagi sumber belajar ke staf pengajar sehingga mengurangi duplikasi.

Blended learning merupakan sesuatu yang sederhana tidak lebih dari penggunaan variasi media dan metode. Namun, *blended learning* sering digunakan sebagai campuran pembelajaran secara tatap muka dan pembelajaran secara *online*. Model kombinasinya harus mengikuti standar teknologi, pedagogi, dan konteks (Garrison & Vaughan, 2008). Sebuah kajian dari literatur penelitian telah memberikan dimensi *blended learning* yang paling umum digunakan (Oliver dan Trigwell, 2005; Sharpe et al., 2006).

Implementasi *Blended Learning* di Masa Pandemi

Pandemi Covid-19 memberi arti tersendiri dalam dunia pendidikan di Indonesia khususnya perguruan tinggi, saat kurikulum perguruan tinggi yang berorientasi pada adaptasi Revolusi Industri 4.0 gencar untuk dikumandangkan, Universitas Mulawarman bergerak cepat merespon kebijakan kemenristekdikti (tahun 2019) untuk melakukan rekontruksi kurikulum berbasis Outcome Based Education) yang berimplikasi terhadap perubahan learning outcome dan sistem pembelajaran yang berbasis blended learning.

Universitas Mulawarman melalui lembaga pengembangan pendidikan dan penjaminan Mutu yang didukung oleh para ahli dibidang teknologi dan informasi dan desain pembelajaran mengembangkan sebuah platform e-learning yang bernama Mulawarman *Online Learning System (MOLS)*.

MOLS merupakan sebuah aplikasi *Learning Management system* yang digunakan untuk memfilitasi mode pembelajaran daring di Universitas Mulawarman. Perangkat tersebut sebagai pendukung salah fasilitas

pembelajaran *blended learning* khususnya pada sistem pembelajaran maya Asynchronous dan Synchronous sehingga dosen dan mahasiswa dapat melaksanakan proses pembelajaran kapan saja dan dimana saja.

Era Pandemi Covid-19, membuat arah pembelajaran di Universitas Mulawarman, yang semula menggunakan sistem *blended learning* (Tatap Muka, Offline dan Online, kini menjadi pembelajaran online secara melalui proses pembelajaran jarak jauh dengan memberdayakan teknologi digital berbasis internet (MOLS).

Dalam rangka memfasilitasi pembelajaran online tersebut keberadaan MOLS menjadi sangat penting dan secara optimal telah dilaksanakan oleh dosen dan mahasiswa dalam pembelajaran. Kondisi tersebut dibuktikan, data pengguna hingga tanggal 8 Mei 2020, tercatat 589 dosen dan 15.595 mahasiswa secara aktif menggunakan aplikasi MOLS tersebut. Hal ini menjadi modal untuk memasuki era baru pendidikan yang semakin menuntut penguasaan teknologi dan sumber daya manusia yang kreatif.

MOLS memiliki keunggulan dibandingkan dengan platform aplikasi umum lainnya, dimana manfaat secara kelembagaan, administrasi pembelajaran menjadi sistematis dalam aspek akademik. Hal tersebut karena MOLS secara internal telah terintegrasi dengan Sistem Informasi Akademik (SIA) Universitas Mulawarman sehingga akuntabilitas Mata Kuliah yang diajarkan serta pembelajar dalam hal ini mahasiswa, terdata langsung melalui SIA. Sedangkan secara external MOLS dapat terintegrasi dengan Microsoft Office 365 dengan fasilitas Microsoft Teams (kebutuhan Video Conference).

Dalam rangka memfasilitasi pembelajaran tersebut MOLS dirancang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran *blended learning* dengan menyediakan tools, sehingga Keuntungan yang didapatkan oleh mahasiswa, maupun dosen yakni aplikasi online sangat mudah dijalankan, terkoneksi dengan sistem informasi akademik (SIA), substansi dan konten MOLS sesuai butir-butir penilaian akreditasi sembilan kriteria; Semua materi bahan ajar yang disampaikan tersimpan baik dalam *cloud mols*, terdokumentasi dan dapat digunakan kembali. MOLS dapat mengakomodasi semua dosen mata kuliah (dimana dalam satu mata kuliah yang diampu oleh lebih dari satu dosen, dapat terkoneksi dalam kelas parallel), kondisi tersebut sangat memudahkan mahasiswa. MOLS dapat diakses tidak terbatas dosen dan mahasiswa, MOLS dapat diakses juga oleh tenaga kependidikan. MOLS dapat digunakan hamper semua kebutuhan pembelajaran (mengajar, memberi tugas, ujian), sangat memudahkan dosen untuk mengoreksi hasil kerja mahasiswa; MOLS karena

telah terkoneksi dengan SIA, maka sistem penilaian semuanya menggunakan skema sesuai Peraturan Akademik.

Strategi Pembelajaran *Blended Learning* dengan MOLS

Pelaksanaan pembelajaran di Universitas Mulawarman mengadaptasi dari pembelajaran yang dilaksanakan Alessi dan Trollip (dalam Luik, 2006) 4 fase model pembelajaran yang berhasil, “*model for successful instruction should involve four activities or phases of instruction: (1) presenting information, (2) guiding the learner, (3) practicing, dan (4) assessing learning.*” Berdasarkan fase-fase tersebut Luik (2006) menemukan bahwa para mahasiswa lebih memilih *web-based learning* pada fase 3 dan 4 (fase *practicing* dan *assessing learning (drills, exercise, quizzes and/or tests)*), sedangkan fase 1 dan 2 lebih dipilih dengan *face to face learning (teacher explanations)*.

Strategi *blended learning* dengan menggunakan platform *learning management system (LMS)* MOLS diterapkan sebagai suplemen untuk membantu mempermudah mahasiswa untuk belajar. Selain itu, model ini memberikan kepada mahasiswa untuk memilih cara belajar yang sesuai untuk menghindari kebosanan. Untuk itu dosen dan mahasiswa dapat menggunakan model pembelajaran yang disesuaikan dengan materi yang sedang dibahas dan model pembelajaran yang dapat menyenangkan mahasiswanya. Pada pelaksanaan strategi *blended learning* terkandung pembelajaran yang bersifat *synchronous* dan *asynchronous*. Berdasarkan 4 langkah *blended learning* tersebut, maka pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan menggunakan kombinasi keduanya seperti berikut.

Pada pembelajaran tatap muka (*synchronous*) diisi dengan tahapan-tahapan berikut ini. (1) Memberikan informasi (*presenting information*) penting kepada mahasiswa sebelum pembelajaran dimulai. Pada tahapan ini, dosen memberikan informasi kepada mahasiswa tentang tujuan pembelajaran yang harus dicapai oleh setiap mahasiswa. (2) Memberikan bimbingan (*guiding the learner*) kepada mahasiswa tentang materi yang akan disampaikan dan pada akhir pertemuan diadakan sesi pemecahan masalah (*problem solving session*). (3) Pada tahapan bimbingan, dosen membimbing mahasiswa agar tujuan-tujuan itu bisa tercapai dengan bantuan aplikasi ICT melalui *learning management system (LMS)*. (4) Pada sesi pemecahan masalah diakhir pertemuan, mahasiswa diajak berdiskusi terhadap permasalahan yang dihadapinya.

Pada pembelajaran berbasis laman (*Asynchronous – LMS MOLS*) diisi dengan tahapan-tahapan berikut (1) Pengumuman (*announcement*) dan informasi (*information*). Pengumuman dan informasi yang ditampilkan di website

merupakan hal-hal yang akan dan sudah dilakukan dalam pembelajaran misalnya pengumuman hasil tes, informasi tes yang akan dilaksanakan di hari berikutnya. (2)Teori atau materi-materi, baik yang berbentuk materi langsung di website tersebut atau pun link-link disediakan di website tersebut. (3) Latihan soal (*practicing*), pada latihan soal, berisi soal-soal latihan yang berhubungan dengan materi yang sedang dipelajari. Tes (*assessing learning*). Berisi *pre-test* dan *post-test* yang harus dijalani oleh mahasiswa.

Pada pelaksanaan pembelajaran ini langkah-langkah yang dilakukan merupakan kombinasi dari Alessi & Trollip dan sembilan peristiwa pembelajaran Gagne (1983), sehingga tergambar seperti tabel berikut.

Langkah Strategi Pembelajaran *Blended Learning*

No	Fase	Peristiwa pembelajaran	Komposisi	
			F2F 50%	Online 25%
1	Penyampaian informasi	Menarik perhatian		
		Memberitahukan tujuan pembelajaran		
		Merangsang ingatan		
		Menyajikan bahan ajar		
2	Bimbingan pebelajar	Memberikan bimbingan belajar		
3	Praktik/latihan	Mendorong unjuk kerja		
		Memberikan balikan informatif		
4	Penilaian pembelajaran	Menilai unjuk kerja		
		Meningkatkan retensi dan alih belajar		

Blended learning memiliki banyak bentuk. Secara umum, *blended learning* memiliki 3 karakteristik sebagai berikut. Pertama, fleksibel dalam menyediakan sumber daya pembelajaran. *Blended learning* diperlakukan sebagai strategi pembelajaran, yang dikembangkan dalam lingkungan jaringan kerja. Seperti sebuah strategi yang biasanya didukung oleh pembelajaran secara virtual (VLEs) menggunakan ZOOM, Google Met, Teams dan fasilitas yang lain dan , sistem pembelajaran standar berbasis komputer digunakan untuk menopang penyampaian isi pembelajaran *online* dan juga untuk mempromosikan komunikasi *online* antara dosen dan mahasiswa (Huang et al., 2006). Kedua, menyediakan keragaman pembelajaran. Mahasiswa mempunyai perbedaan dalam hal gaya belajar, kecakapan belajar, dan juga kemampuan belajar. Dengan

strategi *blended learning* bisa menjadikan mahasiswa untuk belajar secara individu dan mandiri. Ketiga, pengayaan pengalaman *e-learning* di kampus. Dari sudut pandang dosen, *blended learning* dapat memungkinkan mahasiswa untuk mengembangkan praktik pembelajaran yang sudah ada. Sebagai contoh, dosen bisa bertanya pada mahasiswa dan meminta menyerahkan tugas melalui *e-mail* dan kemudian dosen menilai tugasnya dengan *e-portfolio*.

Beberapa karakteristik khusus perlu dicermati terkait dengan pembelajaran berbasis internet (*online*). Karakteristik pembelajaran berbasis internet (yang dikelola dengan perangkat lunak *learning management system*) sebagai berikut.

Penyajian materi pembelajaran dilakukan dengan menayangkan *learning object* dalam bentuk teks, audio, video, maupun gabungan berbagai unsur media tersebut. Materi pembelajaran disajikan dalam potongan-potongan kecil yang dapat ditayangkan satu layar penuh atau video/audio dengan masa tayang 5 menit atau kurang. Ada alasan teknis, psikologis, dan alasan ergonomis untuk menentukan ukuran potongan-potongan materi pembelajaran tersebut.

Mahasiswa dimungkinkan belajar dengan kecepatan sesuai kebutuhan dan kemampuan, serta dapat mengakses materi pembelajaran secara non-linier. Karakteristik ini berbeda dengan pembelajaran konvensional, karena mahasiswa maju bersama seiring dengan panduan yang diberikan oleh dosen. Terkait dengan ini, perancang materi pembelajaran harus memberikan sarana interaktivitas antara mahasiswa dengan *learning object* yang memungkinkan mahasiswa mengakses bahan ajar secara non-linier.

Interaksi antara mahasiswa dengan dosen umumnya berlangsung secara asinkronus, kecuali bila digunakan fasilitas *chatting* atau *tele/videoconference*. Hampir semua perangkat lunak *course/learning management system* menggunakan sarana komunikasi asinkron berupa email atau internal mail dan *internal chat*. Disebut *internal mail* dan *internal chat* karena fasilitas itu hanya dapat diakses apabila pembelajar masuk ke dalam situs (*log-in*).

Diskusi berlangsung secara tekstual, menggunakan fasilitas *mailing list* yang hanya berlaku internal (di dalam situs pembelajaran, mahasiswa perlu *log-in* terlebih dahulu sebelum bergabung). Sistem *e-learning* yang menjadi bagian dari strategi *blended learning* harus memungkinkan terjadinya akses yang sesuai dengan *learning objects*, kesesuaian pengindeksan materi dari sumber belajar (Abel et al., 2003; Gasevic dan Hatala, 2005), kemampuan dosen dan mahasiswa dalam menggunakan teknik *browsing*, kebergunaan *learning objects* dan rancangan pembelajaran.

Simpulan

Pelaksanaan pembelajaran melalui Mulawarman Online Learning System (MOLS), terlaksana dengan sistematis sehingga menjadi sebuah solusi tepat, dalam proses pembelajaran pada masa pandemi Covid-19. Dosen dan mahasiswa memberikan respon positif terhadap penggunaan aplikasi tersebut, sehingga literasi warga belajar terhadap penggunaan ICT dan penerapan *blended learning*, khususnya pada aspek pembelajaran Daring di Universitas Mulawarman menjadi meningkat.

Daftar Rujukan

- Abel M.H., Lenne, D., Moulin, C., & Benayache, A. 2003. Gestion des Ressources Pédagogiques D'une eformation [Pedagogical resources for e-learning]. *Document Numérique*, 7 (1-2), 111-
- Bonk, C.J., Olson, T.M., Wisner, R.A., & Orvis, K.L. 2002. Learning from Focus Groups: An Examination of Blended Learning. *Journal of Distance Education*, 17(3), 97-118.
- Cameron, B. 2003. The Effectiveness of Simulation in a Hybrid and Online Networking Course. *Teach Trends*, 47(5), 18-21.
- Dziuban, C.D., Hartman, J., Juge, F., Moskal, P.D., & Sorg, S. 2006. Blended Learning Enters The Mainstream. Dalam *Handbook of Blended Learning: Global Perspectives, Local Designs*. Edited by C. J. Bonk & C. R. Graham, hlm.195—208. San Francisco, CA: Pfeiffer Publishing.
- Dziuban, C.D., Hartman, J., Juge, F., Moskal, P.D., & Sorg, S. 2006. Blended Learning Enters The Mainstream. Dalam *Handbook of Blended Learning: Global Perspectives, Local Designs*. Edited by C. J. Bonk & C. R. Graham, hlm.195—208. San Francisco, CA: Pfeiffer Publishing.
- Garnham, C. & Kaleta, R. 2002. Introduction to Hybrid Courses. *Teaching with Technology Today*, 8(6).
- Garrison, R. & Vaughan, H. 2008. *Blended Learning in Higher Education: Framework, Principles and Guidelines*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Garrison, R. & Vaughan, H. 2008. *Blended Learning in Higher Education: Framework, Principles and Guidelines*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Gasevic, D. & Hatala, M. 2005. *Searching Context Relevant Learning Resource Using Ontology Mappings*. Proceedings of the International Workshop on Applications of Semantic Web Technologies for Elearning, (Online), (www.win.tue.nl/SW-EL/2005/swel05-kcap05/proceedings),
- Graham, C.R., Allen, S., and Ure, D. 2003. *Blended Learning Environments: A Review of The Research Literature*, (Online), (http://msed.byu.edu/ipt/graham/vita/ble_litrev.pdf),
- Graham, C.R., Allen, S., and Ure, D. 2003. *Blended Learning Environments: A Review of The Research Literature*, (Online), (http://msed.byu.edu/ipt/graham/vita/ble_litrev.pdf),
- Harriman, G. 2004. *What is Blended Learning? E-Learning Resources*, (Online), (http://www.grayharriman.com/blended_learning.htm), diakses 20 Oktober 2011.

- Heinze, A. & Procter, C. 2006. Online Communication and Information Technology Education. *Journal of Information Technology Education*, 5: 235-249.
- King, K.P. 2002. Identifying Success in Online Teacher Education and Professional Development. *Internet and Higher Education*, 5, 231-246.
- Leh, A.S.C. 2002. Action Research on Hybrid Courses and Their Online Communities. *Educational Media International*, 39(1), 31-38.
- Luik, P. 2006. *Web Based-Learning or Face-to-Face Teaching–Preferences of Estonian Students*, (Online), (www.aare.edu.au/06pap/lui06159.pdf), diakses 23 Januari 2012
- MacDonald, J. 2008. *Blended Learning and Online Tutoring: Planning Learner Support and Activity Design (Second Edition)*. Burlington, VT: Gower.
- Marsh, G.E., McFadden, A.C., & Price, B.J. 2003. Blended Instruction: Adapting Conventional Instruction for Large Classes. *Online Journal of Distance Learning administration*, 6(4).
- Oliver, R., Herrington, J., & Reeves, T. 2005. Creating Authentic Learning Environments Through Blended Learning Approaches. Dalam C. Bonk & C. Graham (Eds.). *Handbook of Blended Learning: Global Perspectives, Local Designs*. New York: Jossey Bass.
- Osguthorpe, R., & Graham, R. 2003. Blended Learning Environments: Definitions and Directions. *The Quarterly Review of Distance Education*. 4(3), 227-234.
- Riffell, S. & Sibley, D. 2003. Learning Online: Student Perceptions of a Hybrid Learning Format. *Journal of College Science Teaching*, 32, 394-99.
- Rooney, J.E. 2003. Blending Learning Opportunities to Enhance Educational Programming and Meetings. *Association Management*, 55(5), 26-32.
- Sharpe, R., Benfield, G., Roberts, G., & Francis, R. 2006 *The Undergraduate Experience of Blended e-Learning: Overview of UK Literature and Practice*. Dalam The Higher Education Academy. (Online),
- Singh, H. 2003. Building Effective Blended Learning Programs. *Issue of Educational Technology*, 43(6), 51-54.
- Twigg, C. 2003. Improving Learning and Reducing Costs: New Models for Online Learning. *Educause Review*, 38(5). 28-38.
- Williams, S. 2003. Clerical Medical Feeds Back on Blended Learning. *Industrial and Commercial Training*, 35(1), 22-25.



Dr. Sudarman, S.Pd., M.Pd. Dosen Universitas Mulawarman. Dosen sekaligus motivator Pendidikan ini juga aktif dibidang *broadcasting radio televisi, Voice over* beberapa iklan dan profil perusahaan di tanah air. Bidang ilmu yang ditekuni saat ini antara lain: Komunikasi dalam pembelajaran, penelitian pembelajaran dan statistik, desain kurikulum dan pembelajaran

**PELAKSANAAN PERKULIAHAN DARING BERBASIS
WA GRUP PADA MATA KULIAH SEJARAH
PENDIDIKAN ISLAM DAN PENULISAN KARYA
ILMIAH PRODI PAI DI STAI DARULARAFAH DELI
SERDANG SUMUT**

Sofyan

STAI Darularafah Deli Serdang
sofyansag@yahoo.co.id,

Abstrak . Sistem perkuliahan Sejarah Pendidikan Islam dan Penulisan Karya ilmiah diawal semester menggunakan metode diskusi dan ceramah, bertatap muka antara mahasiswa dengan dosen. Seiring berkembangnya pandemi covid-19 yang terjadi pasca ujian MID semester tepatnya pada pertemuan ketujuh, memaksa mahasiswa untuk belajar di rumah melalui daring. Ada delapan pertemuan terakhir yang harus diselesaikan di semester genap Tahun Akademik 2019/2020 dan perkuliahan berbasis WA grup pun menjadi pilhan utama. Sistem perkuliahan dengan menggunakan WA grup dilakukan melalui tiga tahapan, 1)Mahasiswa membagikan makalah melalui WA Grup, 2)Menerima pertanyaan dan masukan dari mahasiswa lain, 3)Mahasiswa mencari jawabannya dan membagikan kepada mahasiswa lainnya sehingga terjadi interaksi melalui tulisan, 4)Dosen memberikan bimbingan dan arahan tentang isi makalah dan sistematika penulisan. Melalui perkuliahan berbasis WA Grup dosen memberi kesempatan dan melatih mahasiswa meningkatkan kemampuan literasi untuk membaca, memahami, menganalisis pertanyaan dengan baik kemudian memberikan jawaban sesuai referensi yang telah dibaca kemudian dapat menuliskannya berdasarkan kaedah penulisan yang baik dan benar sebagaimana telah diajarkan pada mata kuliah Penulisan Karya Ilmiah.

Kata kunci: perkuliahan daring, WA grup, literasi, mahasiswa PAI

Di dalam Petunjuk Teknis Kegiatan Akademik Semester Genap TA. 2019/2020 Prodi PAI Sekolah Tinggi Agama Islam Darularafah (STAI DA) Deli Serdang,¹ sistem perkuliahan lazimnya menggunakan metode ceramah dan seminar dengan mempersentasikan makalah (diskusi). Namun, tidak semua mata kuliah menggunakan model tersebut, disesuaikan dengan mata kuliahnya.

Setiap dosen diwajibkan untuk menyampaikan materi perkuliahan sebanyak empat belas kali pertemuan tatap muka dengan dua kali ujian yaitu MID Semester dan Ujian Akhir Semester (UAS), dengan rincian empat materi perkuliahan disampaikan langsung oleh dosen pengampu mata kuliah dan sepuluh materi perkuliahan dilaksanakan melalui diskusi.

Sebelum diskusi, seorang dosen terlebih dahulu membagi silabus perkuliahan dan menjelaskannya kepada mahasiswa kemudian membentuk kelompok-kelompok studi mahasiswa yang biasanya dibagi menjadi sepuluh

kelompok, setiap kelompok memiliki topik pembahasan berbeda dan mempersentasekannya sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan.

Sebagai dosen yang membimbing dua mata kuliah yaitu Sejarah Pendidikan Islam (SPI) dan Penulisan Karya Ilmiah (PKI) di semester empat Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI), penulis menerapkan model perkuliahan di atas untuk mata kuliah SPI dan menggunakan model ceramah dan diskusi untuk mata kuliah PKI.

Dengan menggunakan sistem seminar (diskusi), dimana mahasiswa membuat makalah kemudian mempersentasekan dan mempertahankan isi makalah yang telah dipersiapkannya dihadapan mahasiswa lain melatih mereka dalam empat hal, yaitu mempersiapkan mahasiswa menjadi pribadi yang mampu bekerjasama dengan rekan sesama kelompok dalam membuat makalah, kemudian secara bergotong royong mempertahankan makalah tersebut dari kritikan, sanggahan, masukan maupun pertanyaan mahasiswa lain dan melatih keberanian mahasiswa untuk berbicara secara lisan dengan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar dan yang tidak kalah pentingnya lagi melatih kemampuan dan meningkatkan literasi mahasiswa.²

Literasi berasal dari bahasa latin "*literature*" dan "*letter*" dalam bahasa Inggris. Menurut Kamus Ilmiah Populer diartikan dengan kecakapan menulis dan membaca.³ Literasi berkaitan dengan kemampuan seseorang mengolah serta memahami informasi ketika membaca dan menulis.⁴

Sebagai bagian dari kelompok intelektual yang diharapkan kelak menjadi *agent of change*, calon-calon pendidik, sejatinya dosen mempersiapkan mahasiswa sejak dini untuk memiliki wawasan yang luas, mampu berkomunikasi dengan baik secara lisan dan dapat menulis karya ilmiah dengan baik. Sehingga mahasiswa benar-benar dapat menjadi pribadi yang literasinya baik dan mencintai buku untuk membuka wawasan cakrawala berfikir.

Guna mendukung kemampuan mahasiswa dalam menulis maka di Sekolah Tinggi Agama Islam di semua prodi terdapat mata kuliah Penulisan Karya Ilmiah, yang diajarkan kepada mahasiswa semester empat. Pada mata kuliah ini penulis memberikan penjelasan, bimbingan dan arahan langsung berkaitan dengan sistematika penulisan makalah dan penulisan artikel, kaedah-kaedah penulisan yang benar, berkaitan dengan penggunaan huruf kapital, ejaan yang disempurnakan. Targetnya melatih mahasiswa dapat menulis artikel, makalah dengan baik dan benar.⁵ Dengan membimbing dua mata kuliah SPI dan PKI maka penulis berharap dapat meningkatkan literasi dan dua kompetensi mahasiswa PAI di semester empat yaitu kompetensi membaca dan menulis.

Kegiatan perkuliahan di awal semester genap Tahun Akademik 2019/2020 pun akhirnya terlaksana sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan. Dosen dapat menyampaikan ilmu dan gagasannya dengan baik dan mahasiswa

pun melaksanakan tugas kewajibannya menjadi pemakalah dengan mempersentasekan hasil makalahnya dengan baik pula. Sampai pada akhirnya tiba ujian MID Semester. Setelah MID Semester mahasiswa pun diliburkan sementara untuk melanjutkan perkuliahan, menyelesaikan semester genap.

Covid-19 dan Pelaksanaan Perkuliahan Daring

Pada saat mahasiswa akan memasuki perkuliahan lanjut setelah MID Semester Genap TA. 2019/2020 tiba-tiba muncul informasi bahwa perkuliahan diliburkan karena wabah covid-19 yang telah menyebar masuk ke Indonesia.⁵ Ketua Prodi PAI pun memberitahukan bahwa perkuliahan tetap dilaksanakan melalui daring. Maka penulis pun mempersiapkan diri, berfikir untuk mencari model perkuliahan yang tepat untuk kedua mata kuliah ini.

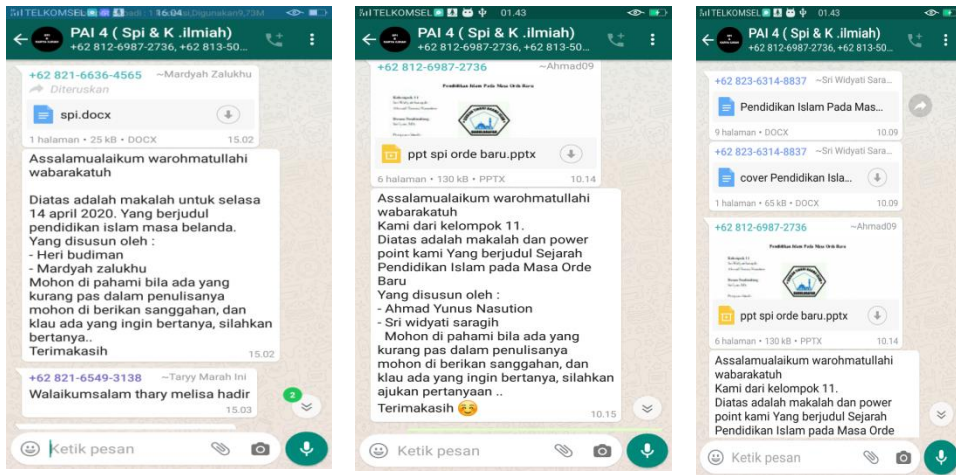
Setelah merenung, akhirnya penulis mendapatkan jawaban untuk menggunakan perkuliahan secara daring berbasis WA Grup. Alasan penulis menggunakan WA Grup sebagai sarana perkuliahan di masa pandemi covid-19, a) Untuk menghemat paket internet mahasiswa. Jika perkuliahan secara online tentu paket internet mereka akan cepat habis, karena satu hari itu mahasiswa harus mengikuti tiga mata kuliah yang berbeda, sementara tingkat perekonomian mahasiswa berbeda-beda, 2) Tujuan perkuliahan SPI dan PKI untuk meningkatkan kemampuan literasi mahasiswa, yaitu mahasiswa yang mampu menulis dan banyak membaca.

Sebelum MID Semester mahasiswa mempersentasekan makalahnya secara lisan, mahasiswa yang bertanya dan dosen pembimbing menjelaskan materi secara lisan pula maka perkuliahan melalui WA Grup disampaikan secara tulisan, mahasiswa yang menyampaikan isi makalahnya dengan tulisan kemudian mahasiswa yang lain pun membaca, mencatat pertanyaan dan bertanya secara tulisan pula lalu dijawab oleh mahasiswa yang menjadi pemakalah secara tulisan dan akhirnya dosen pembimbing pun memberikan arahan maupun masukan secara lisan pula.

Pelaksanaan perkuliahan berbasis WA Grup penulis bagi menjadi empat tahapan,

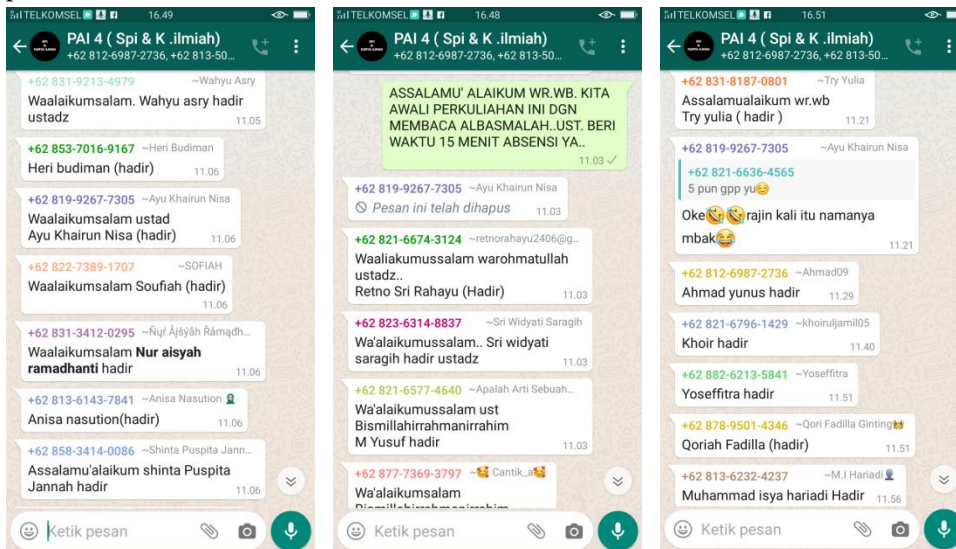
Tahab 1.

Mahasiswa yang menjadi pemakalah sesuai kelompok dan materi yang telah ditentukan sebelumnya membuat makalah, kemudian makalah tersebut dibagikan melalui WA Grup, satu hari sebelum perkuliahan. Sebagaimana terdapat pada sampel contoh berikut:

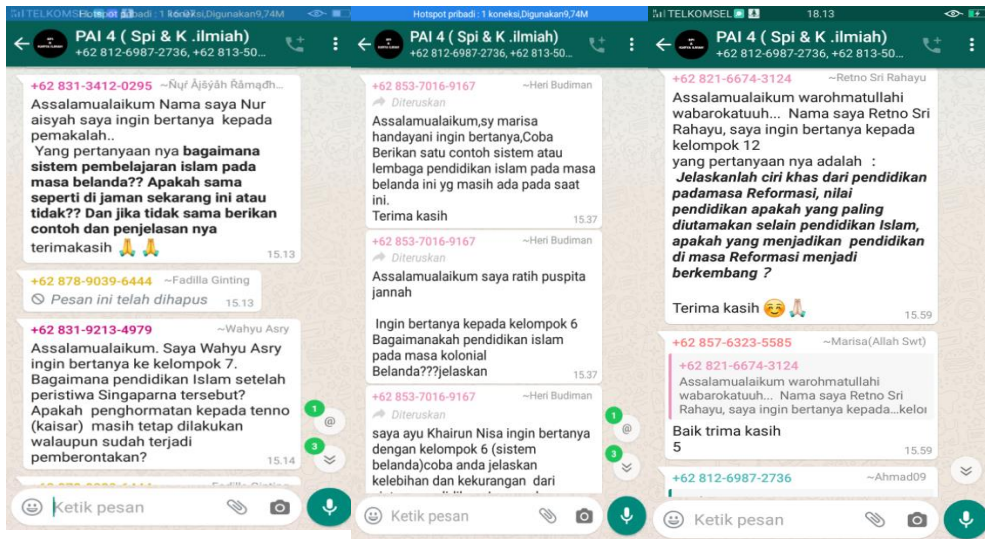


Tahab 2

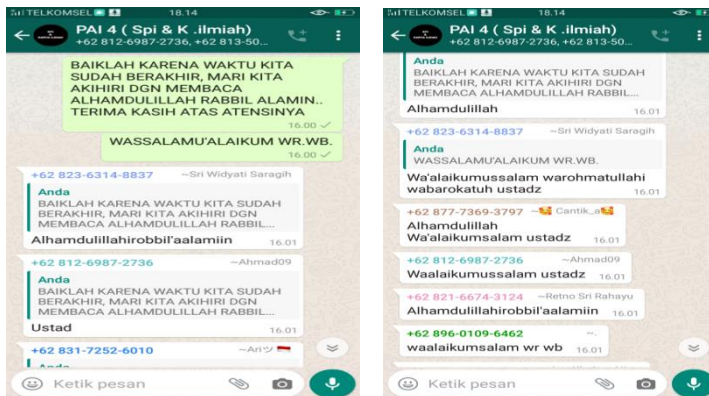
Pada hari perkuliahan sebagaimana jadwal yang telah ditentukan perkuliahan SPI dan PKI dilaksanakan pada hari Selasa, maka mahasiswa yang akan mengikuti perkuliahan terlebih dahulu mengisi absensi kehadiran, seperti pada contoh berikut:



Setelah diberi waktu 15 menit mengisi absensi selanjutnya dosen memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengajukan pertanyaan. Adapun contoh pertanyaan mereka sebagai berikut:

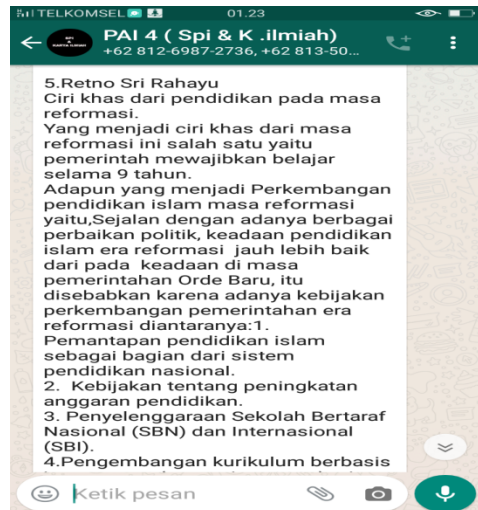
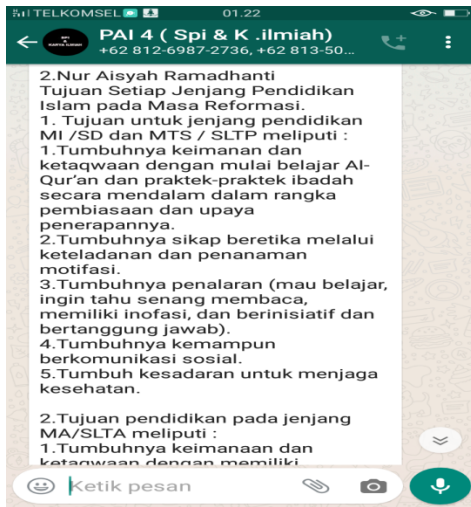


Setelah menerima pertanyaan dan masukan dari mahasiswa lain, maka perkuliahan pada hari itu berakhir. Pada hari itu mahasiswa hanya menerima masukan dan pertanyaan dari mahasiswa lain, contohnya sebagai berikut:



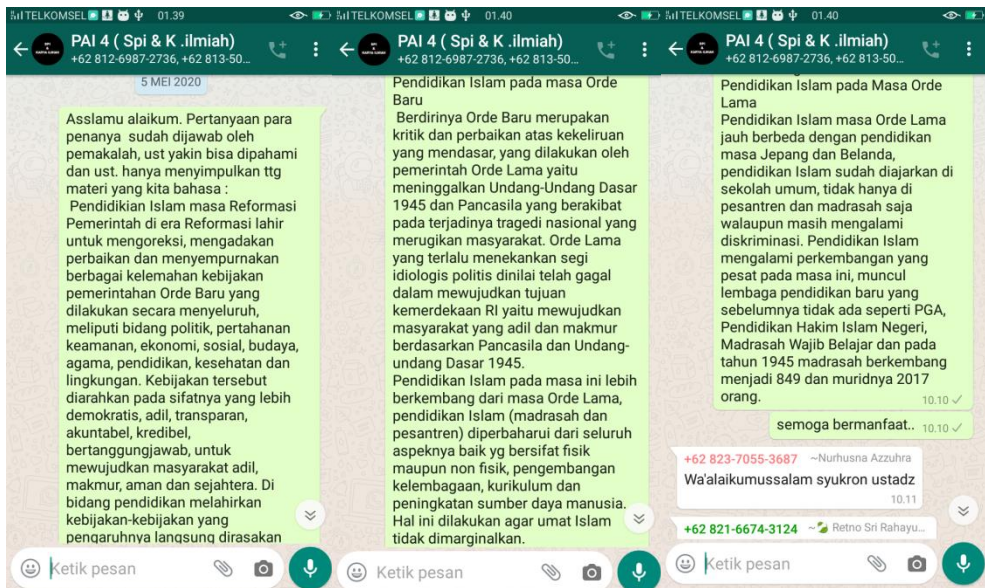
Tahab 3

Mahasiswa mencari jawabannya dan membagikan kepada mahasiswa lainnya sehingga terjadi interaksi melalui tulisan.



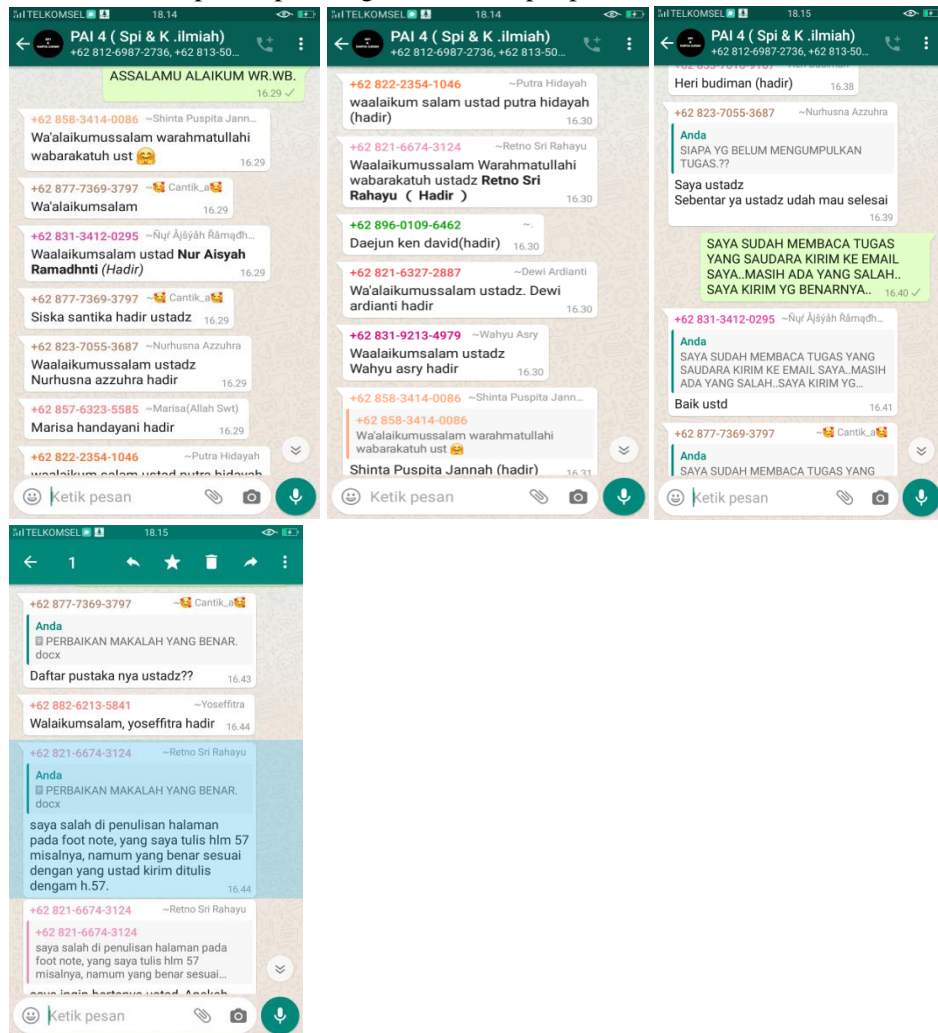
Tahab 4

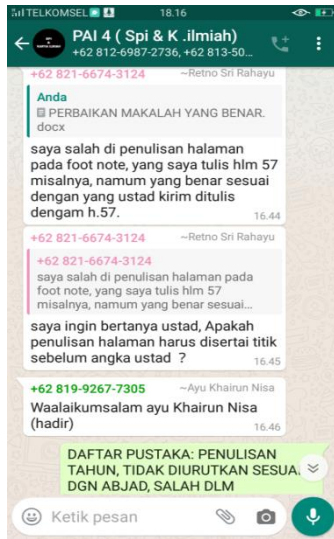
Dosen memberikan bimbingan dan arahan tentang isi makalah, seperti pada contoh berikut:



Demikianlah sistem perkuliahan yang penulis lakukan untuk mata kuliah Sejarah Pendidikan Islam. Untuk perkuliahan Penulisan Karya Ilmiah sistemnya sama

dengan SPI, perkuliahan diawali dengan membaca al-basmalah, dilanjutkan dengan absensi kehadiran mahasiswa, penjelasan materi, pertanyaan dari mahasiswa dan penutup. Sebagaimana terdapat pada contoh berikut:









Laporan Perkuliahan

Setiap dosen yang telah selesai melakukan tugas mengajar maka diwajibkan untuk memberikan laporan kepada ketua prodi dalam bentuk jurnal dengan lampiran absensi kehadiran mahasiswa dan kegiatan perkuliahan seperti di atas. Adapun jurnal perkuliahan seperti berikut:

Jurnal Perkuliahan Staida

Mata Kuliah	Sejarah Pendidikan Islam	Ket
Hari/Tgl	Selasa, 14 April 2020	
Waktu	15.00-16.00 WIB	

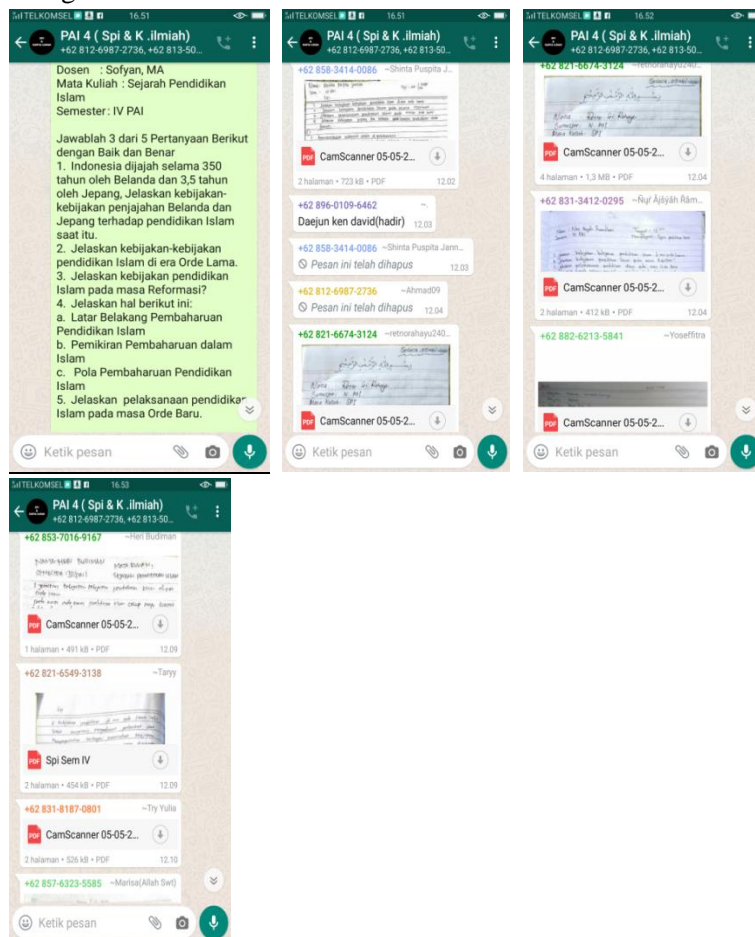
Semester	IV PAI	
Dosen	Sofyan	
Pertemuan	12	
Materi	Pendidikan Islam pada Masa Belanda dan Jepang	
Jumlah Mahasiswa di Absen	34 orang	
Mahasiswa yang Aktif	30 orang	
Mahasiswa yang Hadir	29	
Mahasiswa yang tidak hadir	Izin 1 orang an. Ahmad Yunus Nasutian	Sudah kembali ke kampung dan tidak ada signal dikampung
Perkuliahan	Lancar	
Absensi mahasiswa terlampir		

Jurnal Perkuliahan Staida

Mata Kuliah	Penulisan Karya Ilmiah	Ket
Hari/Tgl	Selasa, 14 April 2020	
Waktu	16.30-17.30 WIB	
Semester	IV PAI	
Dosen	Sofyan	
Pertemuan	12	
Materi	Tahapan dan Aturan dalam Menulis Makalah	
Jumlah Mahasiswa di Absen	34 orang	
Mahasiswa yang Aktif	30 orang	
Mahasiswa yang Hadir	29	
Mahasiswa yang tidak hadir	Izin 1 orang an. Ahmad Yunus Nasutian	Sudah kembali ke kampung dan tidak ada signal dikampung
Perkuliahan	Lancar	
Absensi Mahasiswa Terlampir		

Evaluasi Akhir (UAS)

Pelaksanaan Ujian Akhir Sekolah (UAS) dilakukan secara tertulis dan mahasiswa langsung mengirimkan hasil ujiannya kepada penulis sebagai dosen yang mengampu mata kuliah SPI. Adapun bentuk ujian akhir dan hasilnya sebagaimana berikut:



Sedangkan untuk mata kuliah Penulisan Karya Ilmiah ujiannya memperbaiki makalah SPI dan memperbaiki sistematika penulisan makalah yang salah, kemudian dikirim melalui email dosen, sofyansag@yahoo.co.id.

Respon Mahasiswa

Pandangan mahasiswa berbeda-beda dalam menanggapi perkuliahan yang dilakukan dengan model seperti ini, ada yang mengatakan, "Belajarnya santai ustaz, kami memiliki waktu untuk membaca dan menuliskan jawaban dari pertanyaan mahasiswa,". Ada yang menjawab, "kurang puas, lebih enak bertatap muka langsung dengan dosennya.

Hambatan Perkuliahan

Dosen tidak mengetahui secara langsung, apakah seluruh mahasiswa aktif mengikuti perkuliahan atau tidak, karena keberadaannya tidak dapat dilihat saat itu.

Demikianlah perkuliahan yang dilaksanakan secara daring berbasis WA Grup yang saya laksanakan, semoga menambah pengetahuan dan pengalaman mengajar mahasiswa di era pandemi covid-19.

Daftar Rujukan

Petunjuk Teknis Kegiatan Akademik Semester Genap TA. 2019/2020 Prodi PAI STAI DA.

Sofyan, Satuan Acara Perkuliahan (SAP) Mata Kuliah Sejarah Pendidikan Islam Semester Genap TA. 2019/2020, STAI Darularafah Deli Serdang 2020.

Kamus Ilmiah Populer

<https://www.dkampus.com>

Sofyan, Satuan Acara Perkuliahan (SAP) Mata Kuliah Penulisan Karya Ilmiah Semester Genap TA. 2019/2020, STAI Darularafah Deli Serdang 2020.

Surat Keputusan Ketua STAI Darularafah Deli Serdang, Nomor: 07/140/Peng/STAIDA/III/2020



Sofyan. Lahir di Patumbak, 7 April 1975 anak alm. Bapak Kafi Bana dan almh. Ibu Siti Zainab. Menyelesaikan pendidikan tinggi tahun 2001 di Fakultas Agama Islam UMSU Jurusan PAI, S2 Pendidikan Islam di IAIN Sumatera Utara 2012 dan menyelesaikan Program Doktor S3 di UIN Sumatera Utara Jurusan Pendidikan Islam tahun 2019 melalui jalur Beasiswa 5000 Doktor Kementerian Agama RI tahun 2015. Bekerja sebagai Pembimbing Rohani Agama Islam di Panti Rehabilitasi Narkoba Pamardi Putra Insyaf Kementerian Sosial Sumatera Utara, pendidik di Pesantren Darularafah Raya dan dosen tetap di Sekolah Tinggi Agama Islam Darularafah (STAI DA) Deli Serdang Sumut. Beralamat di Jl. Berdikari Desa Lau Bekeri, Perumahan Bumi Tuntungan Sekjahtera Blok i No 98, Kecamatan Kutalimbaru Deli Serdang Sumatera Utara, Hp: 081397609714, WA: 081361585459, email; sofyansag@yahoo.co.id

Elta Sonalitha

Universitas Merdeka Malang

elta.sonalitha@unmer.ac.id

Abstrak. Imbas Pandemi COVID-19 dalam bidang Pendidikan dan Pengajaran yang mengharuskan *physical distancing* sebagai protokol kesehatan menyebabkan proses belajar mengajar sangat bergantung pada Pembelajaran dalam Jejaring Internet (Daring). Pelaksanaan sistem pembelajaran dalam jaringan (Daring) di semua jenjang dilaksanakan secara massif di seluruh dunia. Pemerintah mengeluarkan kebijakan agar sekolah-sekolah dan perguruan tinggi melaksanakan konsep “belajar dari rumah”. Gelombang tsunami pandemic COVID-19 yang tiba-tiba menyebabkan ketidaksiapan adaptasi masyarakat Indonesia dalam bidang pendidikan. Ketahanan-ketahanan sistem pendidikan dan pengajaran yang telah mempunyai pondasi bertahun-tahun menjadi rapuh dan tidak relevan. Maka, perlu adanya pengetahuan pembagian waktu pembelajaran yang efektif di sistem ini dengan memperhatikan alasan Teknis, Ergonomis dan psikologis agar capaian pembelajaran tercapai optimal.

Kata –kata Kunci: covid19, daring, online, learning, waktu

Pengalaman-pengalaman dari tulisan-tulisan yang beredar di internet tentang pelaksanaan pembelajaran daring di era pandemi COVID-19 di Indonesia, menuai banyak pengalaman yang baik dan tidak baik. Hal ini disebabkan lebih banyak instansi pendidikan yang belum siap dengan metode pembelajaran jarak jauh. Beberapa kategori permasalahan antara lain : pelaksanaan pembelajaran daring dengan jam yang sesuai dengan jadwal pelajaran/perkuliahan tatap muka, kewajiban interaksi aktif dalam pembelajaran, tidak merasa yakin dengan hasil pekerjaan tugas-tugas yang diberikan, pengajar lebih banyak memberikan tugas, sehingga beberapa menyimpulkan sistem pembelajaran jarak jauh menggunakan daring dinilai tidak seefektif pembelajaran tatap muka. Paradigma ini harus segera diluruskan dengan cara solusi-solusi pengembangan model dan metode pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan tetapi tetap sesuai kurikulum sehingga tercapainya *Learning Outcomes*.

Diluar segala problematika penerapan sistem daring yang memuai kontroversi, baik berupa ketidaksiapan materi, pola belajar, penguasaan

teknologi di masyarakat, tingkat ekonomi yang berbeda sehingga tidak mampu membeli kuota internet, koneksi, maupun spesifikasi gawai yang tidak mendukung. Tulisan ini merupakan studi literatur yang mengkaji interaksi manusia dan komputer dalam pembelajaran daring dari sisi teknologi informasi yaitu fokus pada efektifitas pembagian waktu pembelajaran dengan model daring. Bagaimana menerapkan pembelajaran daring sehingga efektif dan efisien, bagaimana mengatur waktu belajar mengajar yang tepat dan bagaimana mengevaluasi banyaknya ilmu yang diserap oleh pembelajar dari metode pembelajaran daring.

Generasi yang saat ini menempuh proses belajar di sekolah dan Perguruan Tinggi adalah Gen Milenial dan Gen Z, dimana generasi ini sangat dekat dengan teknologi. Bukan sesuatu hal yang asing bagi generasi ini untuk beradaptasi dengan teknologi. Persiapan yang lebih matang justru harus pada Pengajar-pengajar dan Pengampu mata kuliah yang kebanyakan tergolong pada generasi Gen Y. Pengajar harus terus meningkatkan kemampuan-kemampuan dalam kreatifitas membuat konten-konten dan media pembelajaran interaktif yang menarik. Interaksi manusia dengan komputer atau dengan media elektronik smartphone harus mempunyai keseimbangan antara penggunaan teknologi, aktifitas fisik, maupun sosial. Kemampuan manusia untuk konsentrasi dan menyerap materi pembelajaran secara Online hanya pada 40 menit pertama, selebihnya akan menyimak jika ada perubahan metode, atau penyajian menjadi lebih menarik.

Dalam proses adaptasi pembelajaran tatap muka ke pembelajaran daring di era pandemi COVID 19, ditemukan beberapa pelaksanaan di lapangan bahwa jumlah jam pelaksanaan pembelajaran/perkuliahan tatap muka di kelas dengan jam pelaksanaan penyajian materi dalam video conference secara daring adalah sama. Hal ini menyebabkan kejenuhan mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran tersebut, jika mata kuliahnya 4 SKS seharusnya pembelajaran daring tidak dengan pemberian materi video conference selama 4 x 50 Menit = 3,3 Jam. Mahasiswa atau pelajar yang mengikuti pembelajaran tersebut akan jenuh dan konsentrasi akan berkurang banyak setelah 40 menit pertama. Hal ini bukanlah pelaksanaan efektif mengingat ketahanan proses pembelajaran interaksi manusia dan komputer/gadget tidak sama dengan ketahanan belajar pada saat tatap muka.

Aturan-aturan dan kurikulum yang diberlakukan secara daring sangat berbeda dengan aturan perkuliahan tatap muka langsung. Pertimbangan-pertimbangan yang membedakan pelaksanaan perkuliahan tatap muka dengan daring adalah dengan mempertimbangkan alasan teknis, psikologis dan

ergonomis sehingga dapat ditentukan potongan-potongan durasi penyajian perkuliahan. Penayangan ukuran teks dan penataan warna juga harus mempertimbangan kenyamanan mata dan dengan model dan bahasa yang bersifat interaktif.

Pemerintah Indonesia melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan baru saja mencanangkan konsep merdeka belajar yang diluncurkan di tahun 2020. Bentuk kegiatan pembelajaran dinyatakan dalam Permendikbud No. 3 Tahun 2020 Pasal 15 ayat 1 yang dapat dilakukan di dalam Program Studi dan di luar Program Studi, dengan bentuk kegiatan seperti pada gambar 1.

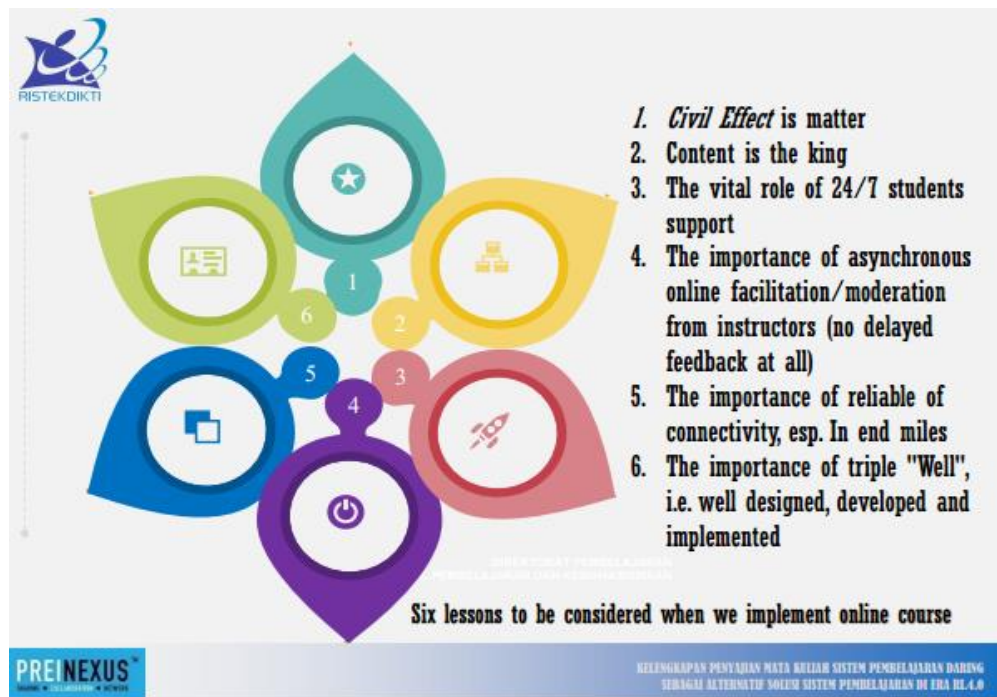


Sumber : Buku Panduan Merdeka Belajar – Kampus Merdeka

Gambar 1. Bentuk Kegiatan Pembelajaran Merdeka Belajar

Bentuk Kegiatan dalam Pembelajaran Merdeka Belajar akan banyak menggunakan media online untuk proses perencanaan, pendaftaran, pemenuhan persyaratan, pelaksanaan kegiatan, pelaporan dan evaluasi hasil kegiatan. Sistem pembelajaran daring mengedepankan transparansi dan visualisasi Informasi,

materi yang dipresentasikan secara jelas baik berupa panduan, buku ajar elektronik, audio video yang memuat materi. Sistem pembelajaran daring di Indonesia juga sudah diatur penuh dalam panduan akademik daring yang termuat dalam SPADA Indonesia sebagai perwujudan Permenristekdikti No. 51 dengan LMS (Learning Management System) yang terbuka untuk seluruh perguruan tinggi di Indonesia.

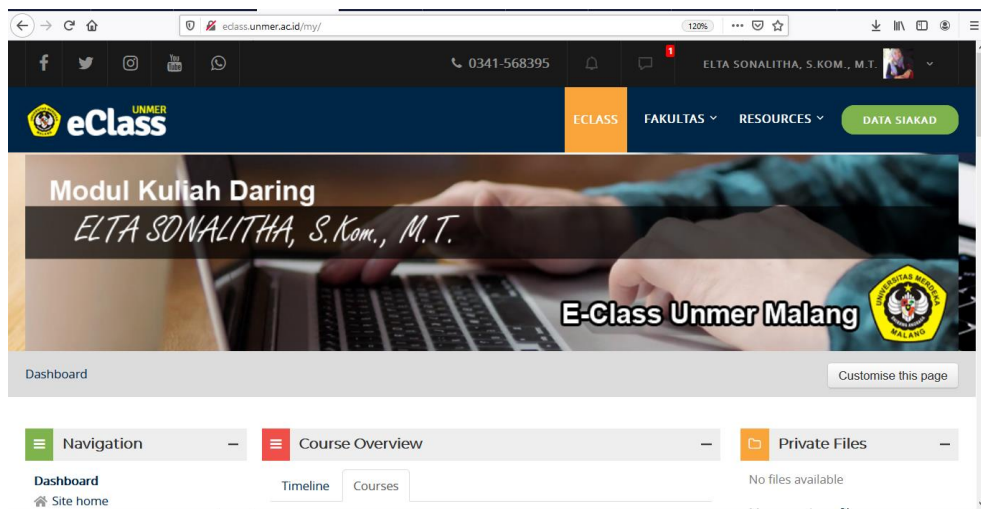


Sumber : Teknik penyajian pembelajaran model daring, Tim Spada Indonesia, 2019

Gambar 2. Materi-materi yang harus tecakup dalam pembelajaran

Substansi konten materi harus memenuhi standart-standart yang sudah ditetapkan oleh kementerian pendidikan. Salah satu standart pembelajaran daring telah diluncurkan oleh Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan Dirjen Dikti pada tahun 2014 yaitu Spada Indonesia. Tentu saja penyusunan materi harus dimulai dengan desain instruksional yang meliputi (1) menetapkan tujuan, kompetensi dasar dan indikator capaian. (2) menentukan materi dan aktivitas yang diperlukan termasuk video, audio, animasi, gambar, kuis, text. (3) menyediakan komunikasi elektronik seperti email, forum, chat, dll.

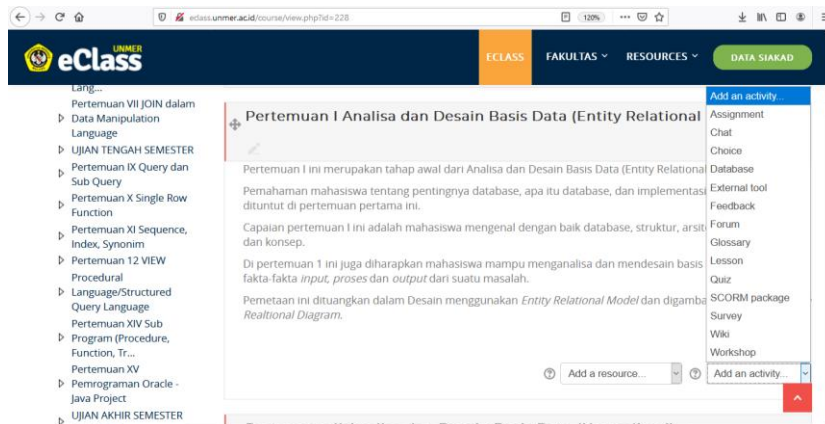
Fokus dari proses belajar mengajar adalah ketercapaian pembelajaran (Learning Outcomes). Kurikulum pendidikan tinggi bukan hanya sekumpulan mata kuliah tetapi merupakan rancangan rangkaian proses pembelajaran untuk memenuhi capaian pembelajaran. Perbandingan pelaksanaan Pembelajaran Tatap Muka dan Daring. Pembagian metode pembelajaran yang tepat dan efektif akan mempermudah pencapaian Learning Outcomes dengan optimal. Pembagian metode dimaksudkan agar proses pembelajaran yang menyenangkan sehingga tidak mengalami kejenuhan.



Gambar 3. Learning Management System berbasis Moodle

Persiapan sumber daya manusia dan pelajar dalam pelaksanaan pembelajaran daring harus dilakukan dalam skala besar dengan sosialisasi secara terstruktur, mudah diikuti, dan massif. Teknologi Learning Management System (LMS) yang semakin banyak dan berkembang dapat digunakan secara gratis di Indonesia, sehingga platform pembelajaran daring bukanlah suatu masalah. Tuntutan yang lebih sulit adalah kesiapan Sumber daya manusia, baik pembelajar maupun pengajar dalam mengoptimalkan penggunaan teknologi tersebut.

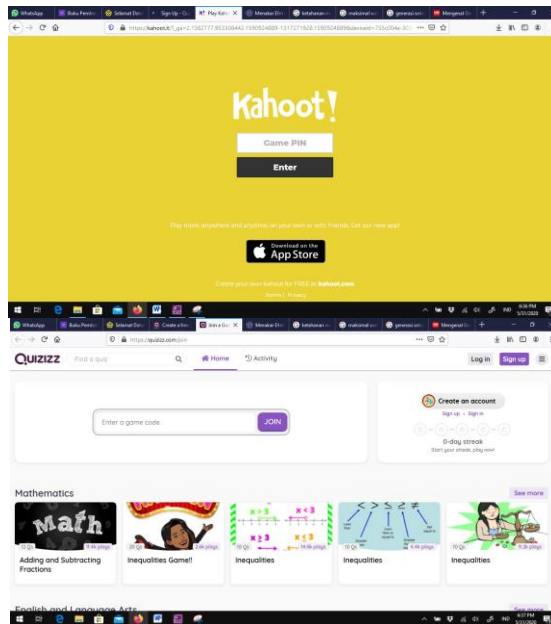
Di dalam LMS terdapat fasilitas-fasilitas pembelajaran yang dapat dimanfaatkan secara optimal, antara lain Assignment, Chat, Choice, Database, External Tool, Feedback, Forum, Glossary, Lesson, Quiz, SCORM Package, Survey, Wiki, dan Workshop. Meskipun tidak semua fasilitas akan digunakan, ada beberapa yang umum yang dapat dimaksimalkan. Masing-masing mempunyai setting yang dengan batasan-batasan yang ditentukan pengajar dan dapat dijadwalkan pelaksanaannya.



Gambar 3. Aktifitas yang dapat dimanfaatkan dalam sekali pertemuan

Beberapa kegiatan yang harus dikembangkan secara kreatif oleh Pengajar dalam pembelajaran online antara lain :

1. Dari sisi teknis, psikologis, dan ergonomis jam tatap muka secara online melalui media Video Conference maksimum 40 menit. Jika pembelajaran merupakan 4 SKS, maka dapat dilakukan tatap muka Online dengan Jeda 1 Jam kemudian melanjutkan tatap muka online 40 menit berikutnya.
2. Penyajian materi pembelajaran dibagi menjadi beberapa media
 - a. Video rekaman materi dengan masa tanyang 20 menit dengan penyajian yang memperhatikan aturan-aturan dalam Interaksi manusia dan komputer dari sisi komposisi warna, besar teks, kestabilan suara, tempo video, dan story board yang runtut
 - b. Audio Pembelajaran, dengan durasi waktu maksimum 15 menit.
 - c. Presentasi PPT yang animatif dan interaktif
 - d. Materi penuh dalam bentuk pdf
3. Pelaksanaan Kuis dilakukan dengan media-media pooling dan kuis online yang menarik. Di sela-sela pembelajaran, juga dapat diselengi dengan kuis-kuis interaktif yang disediakan di Zoom Meeting, Google Meeting, atau VidConf lainnya, atau dapat juga menggunakan free quiz online seperti kahoot.com dan quiziz yang disajikan dalam bentuk games/permainan yang menarik.



Gambar 4. Media Kuis Online

4. Tersedianya Forum yang menyimpan diskusi dengan baik berdasarkan topik sehingga sewaktu-waktu dapat diakses untuk dipelajari. LMS menyediakan fasilitas forum yang mudah digunakan dalam pembelajaran.

Evaluasi keberhasilan pembelajaran daring adalah tingkat keaktifan mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan, jika pertemuan tatap muka banyak mahasiswa yang tidak mengaktifkan camera nya dalam video conference sebaiknya perlu ditinjau ulang alasannya. Juga keaktifan mahasiswa mengikuti kuis, melakukan interaksi chatting, Forum dan mengumpulkan tugas-tugas sesuai waktu. Maka tugas seorang Pengampu antara lain : (1) merangsang pengguna agar aktif, (2) Memberikan umpan balik cepat dan mengkoreksi jika ada kesalahan (3) memberikan cara mempraktikkan konsep, ide, atau keterampilan (4) memberi penghargaan atas hasil positif (5) menyediakan representasi dan visualisasi ganda untuk materi-materi yang disajikan.

Efektifitas keberhasilan capaian pembelajaran melalui pembelajaran daring harus dimotori oleh semua pihak, pemerintah dalam segi infrastruktur menyeluruh, edukasi masyarakat, bimbingan teknis kepada semua pihak terkait administrator, pelajar/mahasiswa bahkan Pengajar dan sosialisasi ke orangtua dan peserta didik baik secara online maupun offline tentang pembelajaran Daring.

Daftar Rujukan

- Bambang Nurdewanto, Elta Sonalitha, Rusdijanto, Adi Sunarwan. Multimedia Learning untuk Sekolah Dasar. Jurnal Abdimas. Vol. 3, Nomor 2, Desember 2018. Hal 14-18. Universitas Merdeka Malang Buku Panduan Merdeka Belajar – Kampus Merdeka, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan 2020.
- CNNIndonesia, Mengenal Gen Alpha, Generasi Setelah Milenial dan Gen Z, <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20190812144950-284-420574/mengenal-gen-alpha-generasi-setelah-milenial-dan-gen-z> diakses pada tanggal 31 Mei 2020
- Clark, R.C. & Mayer, R.E. 2003. Elearning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning. USA: John Wiley & Sons, Inc.
- Kaunang, Hafiz, Menakar Efektivitas Belajar Online, Sigap atau Gagap?, <https://ummetro.ac.id/menakar-efektivitas-belajar-online-sigap-atau-gagap/> diakses pada tanggal 31 Mei 2020
- Panduan Pengembangan Objek Pembelajaran SPADA 2019, DIREKTORAT PEMBELAJARAN Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi.
- Yudhistiro, Kukuh. Sumartono, Prasetya D A, Nurdewanto B, Sonalitha E. 2019. Network Education Sekolah Dasar Islam Mohammad Hatta Kota Malang. JAPI (Jurnal Akses Pengabdian Indonesia), Volume 4 No 2, Halaman 92-97



Elta Sonalitha, S.Kom, M.T. Penulis lahir di Kota Malang, pada tanggal 12 Januari 1979. Menyelesaikan S1 di Sekolah Tinggi Informatika & Komputer Indonesia, Malang dan melanjutkan studi S2 di Sistem Komunikasi dan Informatika, Teknik Elektro, Universitas Brawijaya. Penulis merupakan anggota Tim Penyusun Sistem Pembelajaran Daring eClass.unmer.ac.id Penulis sudah menerbitkan buku di bidang sistem informasi dengan judul Fuzzy Logic & Fuzzy Inference System. ISBN 978-602-0923-98-7. Saat ini Penulis adalah Dosen di Program Studi Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Merdeka Malang. SINTA ID : 5972809

Jumardi & Nanda Widya

Universitas Muhammadiyah Prof. DR. Hamka

jumardi@uhamka.ac.id

Abstrak. Pandemi Covid 19 membawa dampak positif terutama terkait pembelajaran. Industri 4.0 yang selama ini cuma menjadi jargon semata saat ini menjadi nyata harus dikuasai, tidak hanya sebatas media sosial namun lebih dari itu. (Ridho Rizqulloh ; 2020) Dunia pendidikan yang mengandalkan tatap muka dalam setiap pertemuannya harus menjadi pembelajaran Daring (online/offline), hal ini selaras dengan ketentuan untuk tetap menjaga *social distancing* dan *work from home* (WFH) yang ditetapkan pemerintah. Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP Uhamka sudah mengawali jauh sebelum terjadinya pandemi Covid 19 dengan memperkenalkan aplikasi *profunedu.uhamka.ac.id* yang direncanakan awalnya untuk program *blended learning*. Metode Penelitian menggunakan metode kualitatif. Data diperoleh dengan menyebar kuesioner melalui google form. Hasil penelitian, terdapat 59 mahasiswa yang mengisi google form. Sebaran mahasiswa yang mengisi terdiri dari mahasiswa semester 2, 4 dan 6. Lebih dari 50% mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP Uhamka menyenangi online learning (*profunedu.uhamka.ac.id*) sebagai pengganti perkuliahan tatap muka.

Kata kunci : evaluasi pembelajaran, e-learning

Pandemi *corona virus diseases* (*Covid 19*) berdampak terhadap seluruh sendi kehidupan di Indonesia bahkan dunia tidak terkecuali bidang pendidikan. Pendidikan di Indonesia saat ini masih mengandalkan tatap muka langsung di kelas dalam proses pembelajarannya, dengan pandemi Covid 19 ini, hampir seluruh aktifitas pendidikan dilakukan secara daring. Pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI, dengan kebijakan Surat Edaran No 4 tahun 2020, menetapkan pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran Covid, adalah dilakukannya proses belajar dilaksanakan dirumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh. Dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik. (Wahyu Aji Fatma Dewi ; 2020). Tujuan pembelajaran daring adalah untuk memberikan layanan pembelajaran bermutu bagi peserta didik. Hal ini penting dilakukan untuk memutuskan mata rantai penularan Covid 19 di Indonesia. *Work Form Home* (WFH) menjadi pilihan sebagai bentuk kepatuhan sesuai arahan pemerintah untuk melakukan *social distance*.

Seluruh lembaga pendidikan mengintrusikan kepada pendidik maupun tenaga kependidikan untuk melakukan pembelajaran online dan layanan online, sebagai bentuk tanggung jawab terhadap proses pembelajaran, tidak terkecuali perguruan tinggi. Beberapa perguruan tinggi melakukan terobosan pembelajaran, penilaian bahkan seminar atau diskusi nasional dan internasional yang merupakan tugas pendidikan tinggi untuk menghasilkan lulusan yang dapat baik. Namun demikian, sebagai bagian dari jenjang pendidikan tinggi di Indonesia sebagian kampus masih mengalami kegagalan dalam menyikapi masa pandemi ini, terlebih beberapa pengajar di perguruan tinggi belum terbiasa menggunakan pembelajaran berbasis *e-learning*.

Rabiah Adawi mengutip pendapat (*brown dan Feasey*) menjelaskan “secara sederhana dapatlah dikatakan bahwa pembelajaran elektronik (*e-Learning*) merupakan kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan jaringan (*Internet, LAN, WAN*) sebagai metode penyampaian, interaksi, dan fasilitasi serta didukung oleh berbagai bentuk layanan belajar lainnya”. Fungsi dari pembelajaran *e-learning* menurut Siahaan dikutip Rabiah Adawi adalah sebagai suplemen yang sifatnya pilihan/opsional, pelengkap (*complement*), atau pengganti (*substitution*).

Berkaitan dengan pembelajaran *e-learning*, Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, melakukan terobosan pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran jarak jauh menggunakan aplikasi *profunedu.uhamka.ac.id*. *profunedu.uhamka.ac.id* dirancang Program Studi Pendidikan Sejarah Uhamka jauh sebelum terjadinya pandemi Covid 19 saat ini. *E-learning* dirancang dalam mempersiapkan *blended learning* di Program Studi Pendidikan Sejarah. Seiring terjadinya pandemi Covid 19, *e-learning* menjadi pilihan utama dalam melakukan pembelajaran khusus di Program Studi Pendidikan Sejarah. Namun demikian pelaksanaan perkuliahan daring, tidak menutup kemungkinan lain selain yang disediakan kampus, tentunya dengan kesepakatan antara dosen dan mahasiswa saat akan melakukan perkuliahan seperti *whatsapp, zoom*, atau *google classroom*. *Blended learning* termasuk sebagai pembelajaran inovatif yaitu mengkombinasikan perkuliahan tatap muka dan perkuliahan secara daring. Aplikasi *blended* menjadi salah satu solusi terbaik untuk mengoptimalkan capaian pembelajaran mahasiswa sehingga mampu meningkatkan *life skill* bidang pemanfaatan teknologi. (Risky Setiawan dkk ; 2019)

Dosen dipermudah dalam melakukan pembelajaran daring dengan menggunakan aplikasi *profunedu.uhamka.ac.id*. Setiap dosen diberi akses masing – masing untuk dapat melakukan pembelajaran dengan memasukkan materi perkuliahan setiap pertemuan. Materi pembelajaran dapat berupa file *PPT*, video dengan link *youtube* atau dapat merekam suara untuk memandu

perkuliahan daring. Termasuk didalamnya mengenai tugas mandiri mahasiswa atau tugas kelompok, meskipun kemampuan untuk meng up load tugas masih berkapasitas kecil. Setelah dilakukan selama setengah semester perlu kiranya dilakukan evaluasi oleh dosen tentang pembelajaran daring menggunakan aplikasi *profunedu.uhamka.ac.id*. di program studi pendidikan sejarah Uhamka.

Evaluasi program merupakan kegiatan mengumpulkan informasi dari suatu kebijakan, berlangsung dalam proses yang berkesinambungan dan terjadi dalam suatu organisasi atau lembaga untuk mencapai tujuan. (Yoga, 2017). Dengan demikian evaluasi program adalah rangkaian kegiatan yang dilakukan untuk mengumpulkan informasi dari realisasi atau implementasi suatu kebijakan. Evaluasi program bertujuan untuk mengetahui pencapaian dari suatu program yang telah dilaksanakan

Metodologi

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, yakni “suatu pendekatan dalam melakukan riset yang berorientasi pada fenomena atau gejala yang bersifat alami” (Ali & Asrori, 2014). Sedangkan, pendekatan yang digunakan adalah studi kasus, yakni sebuah strategi yang lebih cocok apabila pokok pertanyaan suatu penelitian berkenaan dengan ‘bagaimana’ dan ‘mengapa’, selain itu studi kasus dapat pula memberi nilai tambah pada pengetahuan secara unik tentang fenomena individual, organisasi, sosial, dan politik (Yin, 2019). Untuk teknik pengumpulan datanya adalah instrumen digunakan kuesioner yang disebar melalui google form. Penggunaan instrumen studi kasus juga menggunakan dokumen yakni “serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitian” (Zed, 2018).

Hasil dan Pembahasan

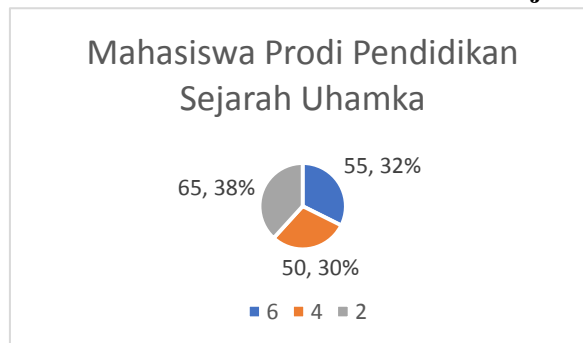
Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP Uhamka merupakan salah satu program studi tertua yang dimiliki oleh Uhamka. Program Studi Pendidikan Sejarah mampu mempertahankan akreditasi A selama 5 kali penilaian BAN PT secara berturut-turut. Saat ini Program Studi Pendidikan Sejarah sudah memiliki 1 Guru Besar, 3 Doktor, 3 Kandidat Doktor dan selebihnya status pendidikan Strata 2. Hal ini semakin membesarkan nama Program Studi Pendidikan Sejarah dan kemampuannya dalam memasuki persaingan untuk program sejenis dimasa datang. Mahasiswa Pendidikan Sejarah banyak juga yang menorehkan sejarah selepas menuntut ilmu di Pendidikan Sejarah FKIP Uhmaka selain kemampuannya dalam berorganisasi didalam kampus. Sekaligus sebagai LPTK, FKIP Uhamka senantiasa menjaga mutu lulusan, untuk itu melalui Program

Studi Pendidikan Sejarah terus berinovasi dalam melakukan proses pembelajaran di tengah pandemi (Dindin Jamaluddin dkk ; 2020)

Bukti keunggulan program studi Pendidikan Sejarah FKIP Uhamka adalah kemampuannya berfikir “merdeka” dalam pembelajaran. Istilah ‘Merdeka” sudah lebih dulu digaungkan oleh program studi di tingkat fakultas maupun universitas. Wujud dari berfikir “merdeka’ itulah program studi Pendidikan Sejarah mampu menyusun dan membuat aplikasi daring yang disiapkan pada awalnya untuk “*blended learning*” pada program studi pendidikan sejarah dengan aplikasi *profunedu.uhamka.ac.id.* Seiring perkembangannya program aplikasi *profunedu.uhamka.ac.id.* untuk “*blended learning*” harus terbentur dengan pandemi Covid 19. Pandemi Covid 19 ini sekaligus pemicu bagi dosen dan mahasiswa untuk melakukan pembelajaran daring dari awalnya “*blended learning*”. Namun demikian Ridho Rizqulloh (2020) menjelaskan mengutip pendapat Ni'mah ada juga kendala dari Elearning ini, yaitu : 1) Listrik bisa padam ketika sedang menakses program pembelajaran, 2) Jaringan internet yang buruk, 3) Komitmen dari orangtua yang tidak menentu, 4) Mahasiswa/siswa yang sulit belajar dengan cara ini, 5) Kesalahpahaman antara dosen/guru dan maha/siswa dan 6) Ketidaktahuan IPTEK

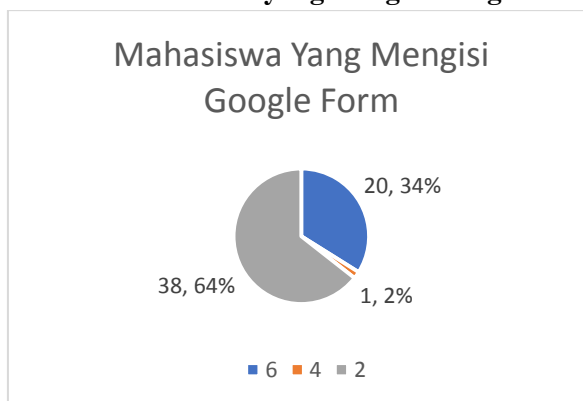
profunedu.uhamka.ac.id dirancang pada bulan Januari 2020, untuk mempersiapkan seluruh dosen dan mahasiswa mampu membebani diri sendiri dengan pembelajaran daring yang dilakukan tidak secara penuh. Awal pelaksanaan *profunedu.uhamka.ac.id* mengalami banyak permasalahan dan kendala baik pada dosen maupun mahasiswa. Seiring dengan perkembangan kemampuan jaringan yang dimiliki FKIP, *profunedu.uhamka.ac.id* mampu memperbaiki tampilan dan kemampuannya. Perkuliahan daring diikuti oleh seluruh mahasiswa program studi yang berjumlah 170 mahasiswa mulai dari semester 2 hingga semester 6, sementara mahasiswa semester 8 tidak diikutkan dalam pengambilan data karena sudah memasuki masa penyusunan skripsi dan artikel

Tabel. Sebaran Mahasiswa Pendidikan Sejarah



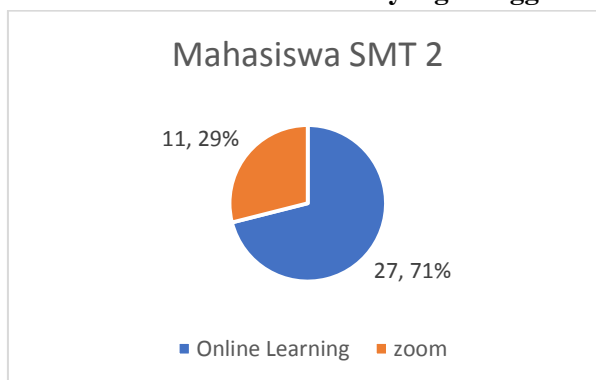
Dari 170 mahasiswa, yang memberikan jawaban atas kuesioner yang disebar adalah 59 mahasiswa yang terdiri dari semester 2 berjumlah 38 mahasiswa, semester 4 berjumlah 1 mahasiswa dan semester 6 berjumlah 20 mahasiswa

Tabel 2. Mahasiswa yang mengisi Google Form



Keterlibatan mahasiswa saat dilakukan pengisian google form sebagian besar sedang terkendala jaringan, sehingga hasil data yang diperoleh tidak sampai 50 % jumlah mahasiswa. Hal ini dapat dipahami karena disaat awal pelaksanaan daring masih banyak yang tidak mempersiapkan diri. Persentase Penggunaan aplikasi *profunedu.uhamka.ac.id* pada mahasiswa semester 2 adalah sebagai berikut :

Tabel 3. Persentase Mahasiswa Semester 2 yang menggunakan Profunedu

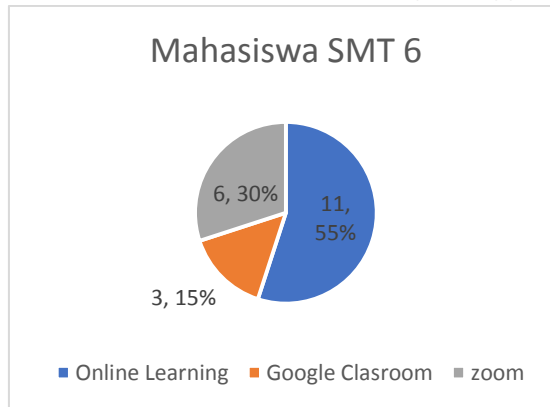


Istilah Online learning mewakili aplikasi *profunedu.uhamka.ac.id*. Mahasiswa semester 4 hanya 1 mahasiswa yang memberi tanggapan dengan pilihan online learning, sedangkan mahasiswa semester 6 adalah sebagai berikut :

59 mahasiswa yang menyampaikan pendapat nya melalui google form merupakan mahasiswa aktif di Program Studi Pendidikan Sejarah. Jumlah

tersebut mewakili mahasiswa aktif di Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP Uhamka. Mahasiswa semester 8 tidak diikut sertakan karena sedang mempersiapkan skripsi, penulisan artikel jurnal dan persiapan menghadapi ujian skripsi. 59 mahasiswa mewakili mahasiswa semester 2, semester 4 dan semester 6.

Tabel 4. Persentase Mahasiswa Semester 6 Yang Menggunakan Profunedu



Mahasiswa semester 2 yang menyatakan lebih senang menggunakan aplikasi *profunedu.uhamka.ac.id*, sebanyak 27 mahasiswa atau 71% sedangkan yang menyatakan lebih senang menggunakan aplikasi Zoom sebanyak 11 mahasiswa atau 29%. Online learning pada tampilan tabel merupakan istilah yang digunakan saat menyebar kuesioner yaitu sama dengan *profunedu.uhamka.ac.id*. Mahasiswa semester 6 yang menyatakan lebih senang menggunakan *profunedu.uhamka.ac.id* adalah 11 mahasiswa atau 55%, menyenangi zoom sebanyak 6 mahasiswa atau 30%. Dan yang menyenangi google classroom sebanyak 3 mahasiswa atau 15% .

Alasan lebih menyenangi menggunakan *profunedu.uhamka.ac.id*. adalah 1. Lebih mudah, 2. Lebih murah dan efisien dalam kuota, 3. Dapat chat langsung dengan pendidik, 4. Dapat mendengar pesan suara yang disampaikan, 5. Banyak fitur dan dapat berhubungan dengan link lainnya. Kelemahan *profunedu.uhamka.ac.id* yang sekaligus merupakan alasan memilih zoom adalah dapat bertatap muka dengan pendidik secara langsung, namun demikian banyak keluhan juga yang disampaikan mahasiswa terkait hal tersebut, seperti kuota boros, terlalu ribut jika tidak diatur dalam lalu lintas pembicaraan. Selain itu yang menjadi keluhan banyak mahasiswa adalah terlalu dekat nya jarak tugas yang disampaikan pendidik, sehingga memaksa mahasiswa untuk harus sering-sering berada di depan komputer untuk menyelesaikan tugas mereka.

Dengan demikian online learning (*profunedu.uhamka.ac.id*) yang disediakan kampus Uhamka sangat membantu mahasiswa dan dosen dalam

melakukan pembelajaran dimasa pandemi Covid 19. Namun masih perlu dipikirkan bagaimana setiap mata kuliah tidak tumpang tindih dalam memberi tugas kepada mahasiswa.

Kesimpulan

Perubahan kebiasaan belajar dengan tatap muka menjadi sirna seketika dengan hadirnya pandemi Covid 19 yang melanda dunia tidak terkecuali Indonesia, diseluruh sendi kehidupan tidak terkecuali dunia pendidikan. Hal ini membutuhkan keseriusan pengelolaan pembelajaran agar kualitas lulusan perguruan tinggi dapat tetap terjaga dan mampu bersaing di abad 21 dengan kemampuan “*life and career skills, learning and innovation skills, and information, media and technology skills*” (Laksmi Dewi ; 2017)

Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP Uhamka, telah mampu melakukan terobosan dengan membuat online learning khusus yang yaitu *profunedu.uhamka.ac.id*, ini sangat membantu meskipun pada awal pelaksanaan baik pendidik maupun mahasiswa masih kesulitan dalam mengikuti. Seiring terus membaiknya masa pandemi khususnya di DKI Jakarta, kualitas *profunedu.uhamka.ac.id* dapat terus ditingkatkan.

Daftar Rujukan

- Ali, M., & Asrori, M. (2014). *Metodologi dan Aplikasi Riset Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dewi, Laksmi, 2017 *designing Online Learning In Higher Education Institution: Case Study In Curriculum And Instruction Course At Indonesia University Of Education*, Edutech, Tahun 16, Vol.16, No.2, Juni
- Jamaluddin, Dindin dkk, 2020, Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid-19 Pada Calon Guru : Hambatan, Solusi Dan Proyeksi, *Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat UIN Sunan Gunung Djati Bandung*.
- Rabiah Adawi, *Pembelajaran Berbasis E-Learning*, <https://media.neliti.com/media/publications/79553-ID-pembelajaran-berbasis-e-learning.pdf>
- Rizqulloh, Ridho, 2020, *Artikel Review Tentang E-Learning Dan Pembelajaran Jarak Jauh (Pjj) Saat Masa Pandemi*, <https://www.researchgate.net/publication/340920188>
- Setiawan, Risky, (dkk), 2019, *Efektivitas Blended Learning Dalam Inovasi Pendidikan Era Industri 4.0 Pada Mata Kuliah Teori Tes Klasik*, *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, Volume 6, No. 2, Oktober 2019 (148-157)
- Wirawan. (2016). *Evaluasi: Teori, Model, Metodologi, Standar, Aplikasi dan Profesi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Yin, R. K. (2019). *Studi Kasus: Desain dan Metode*. Depok: Rajawali Pers.
- Yoga, B. bhakti. (2017). *evaluasi program model CIPP pada proses pembelajaran IPA*. *JIPFRI : Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika Dan Riset Ilmiah*, 1(2), 75–82.
- Zed, M. (2018). *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Obor.



Jumardi. Tempat Tanggal Lahir di Jakarta, 06 Agustus 1974. Riwayat pendidikan, S1 FKIP Pendidikan Sejarah, Universitas Lampung, tamat 1999, S2 Pendidikan Sejarah Universitas Negeri Jakarta, tamat 2014, dan kandidat Doktor (S3) Teknologi Pendidikan pada Universitas Negeri Jakarta. Riwayat Pekerjaan Guru Sejarah SMA Negeri 77 Jakarta, tahun 2001 – 2002. Ka. Biro Akademik, Akademi Farmasi Hang Tuah Jakarta, 2007 – 2012; Dosen Tetap Akademi Farmasi Hang Tuah Jakarta, 2008 – 2014; Wakil Direktur III Bidang Kemahasiswaan pada Akademi Farmasi Hang Tuah Jakarta 2010 – 2014; Dosen Tidak Tetap, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa Banten 2014 – sekarang; Dosen Tetap FKIP Pendidikan Sejarah, Univ Prof.Dr Hamka 2015.

Ista Yuliarti
SMPN 1 Turen
istayuliartisaja@gmail.com

Abstrak. Kegiatan Bimbingan dan Konseling layanan Bimbingan Kelompok biasanya diberikan di dalam kelas dengan situasi yang menarik dan menyenangkan, namun dalam masa saat ini yang menyebabkan proses pendidikan formal harus diganti dengan #belajardirumahnya meminta para konselor untuk lebih kreatif dalam memberikan layanan. Digitalisasi layanan bimbingan kelompok menyambut era pendidikan 4.0 dipilih penulis guna melaksanakan pemenuhan kebutuhan peserta didik dalam masa pandemi ini. Semangat yang diberikan konselor sangat dibutuhkan oleh peserta didik guna mengurangi kejenuhan dalam belajar.

Kata kunci: belajar dirumah, bimbingan konseling, bimbingan kelompok, digitalisasi

Covid-19 telah menyerang hampir seluruh negara di dunia tak terkecuali Indonesia, dan dampak dari keganasan virus tersebut cukup dirasakan oleh penduduk Indonesia yang menyebabkan salah satunya sektor pendidikan formal harus dihentikan dan dilanjutkan dengan aktivitas belajar dirumah, hal ini diambil untuk memutus mata rantai penularan covid-19 proses pembelajaran online yang dipilih sebagai jalan alternatif untuk menjaga stabilitas pencapaian kurikulum, dianggap tepat dan suatu hal yang biasa karena revolusi industri sendiri memang telah mengarah pada periode 4.0. Ciri khas utama periode ini adalah penggunaan teknologi digital di segala bidang.

Namun dalam Kenyataannya, belum seluruh penduduk Indonesia memiliki modal yang mumpuni untuk terlibat aktif dalam semua aktivitas teknologi digital tersebut. Modal yang dimaksud adalah pemahaman akan konsep dasar serta aturan main dan juga perangkat pendukung seperti telepon genggam, laptop, kuota, hingga jaringan internet itu sendiri. Fakta ini melekat pada beberapa peserta didik Indonesia, terutama yang memiliki latarbelakang keluarga dengan kondisi sosial ekonomi menengah ke bawah atau yang tinggal jauh dari perkotaan. Sehingga proses pembelajaran di sekolah yang biasanya menjadi aktivitas rutin tanpa hambatan pun mau-tidak-mau harus berhadapan dengan tantangan baru.

Di sisi lain, untuk mencapai target kurikulum, guru berlomba-lomba menyajikan aktivitas belajar dari rumah dengan berbagai media dan tingkat pemberian bobot tugas yang beragam. Beberapa guru aktif menggunakan media online yang mengharuskan peserta didik harus selalu berada di depan telepon genggam atau laptop dalam rentang waktu yang cukup lama. Sedangkan yang

lainnya hanya memberikan tugas tertulis yang cenderung cukup banyak. Sehingga seringkali yang terjadi adalah penumpukan tugas dan peserta didik menjadi jenuh. Lantas, manakah sebenarnya aktivitas pembelajaran dari rumah yang paling baik untuk peserta didik dalam kondisi yang demikian ini?

Berkaitan dengan situasi ini, Maslach & Leiter (Yen-Jang, 2004) memaparkan bahwa kejenuhan belajar dapat terjadi karena beberapa faktor seperti kurangnya penghargaan, kurangnya pengawasan, beban tugas akademis yang berlebihan, konflik nilai, kurangnya keadilan, dan kurangnya persamaan. Di sinilah peran Bimbingan Konseling dalam mendampingi peserta didik agar tetap nyaman menjalani proses pembelajaran dari rumah walaupun dengan berbagai tugas yang harus diselesaikan. Dalam arti lain, peserta didik menikmati proses pembelajaran. Salah satu kelompok jenjang pembelajaran yang menarik jika dikaitkan dengan kasus ini adalah peserta didik SMP. Dengan karakteristik remaja yang dalam tugas perkembangannya masih dalam tahap mencari identitas dirinya, suka ikut-ikutan, dan mudah terpengaruh oleh lingkungan sekitar. Maka upaya-upaya preventif yang dapat dilakukan adalah dengan melibatkan “lingkungan” itu sendiri sebagai “senjata utama”.

Tujuan dari penulisan artikel ini adalah bagaimana mengembangkan media pembelajaran dengan berbagai aplikasi media sosial. Penulis dalam menyampaikan materi kepada peserta didik menggunakan banyak variasi pelaksanaan kegiatan layanan bimbingan

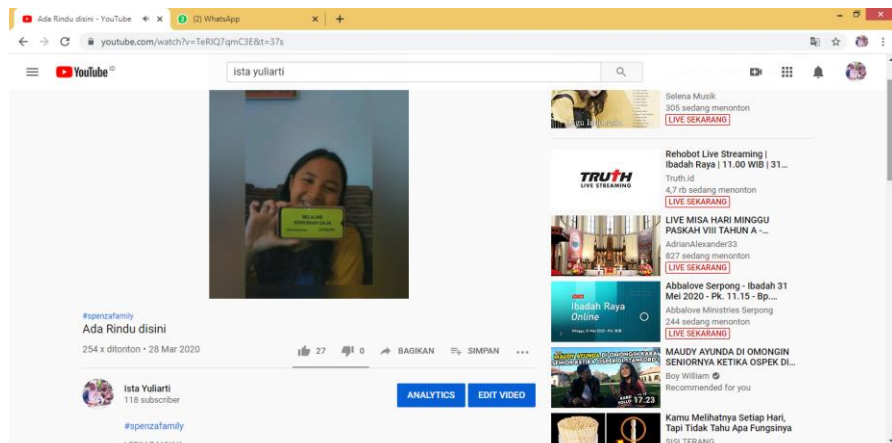
Penulis melakukan komunikasi dengan peserta didik dalam grup whatsapp yang sudah terbentuk ketika kegiatan pembelajaran harus mulai dilakukan dirumah, materi layanan yang sebelumnya tersusun dalam kelas harus diubah dalam bentuk digitalisasi agar peserta didik tetap mendapatkan haknya yaitu mendapatkan bimbingan.

Penulis memilih metode mengirimkan foto melalui aplikasi whatsapp untuk kegiatan bimbingan konseling, yaitu dengan tema #belajardarirumah atau #dirumahnya.



Gambar 1. Foto Peserta didik #belajardirumahsaja

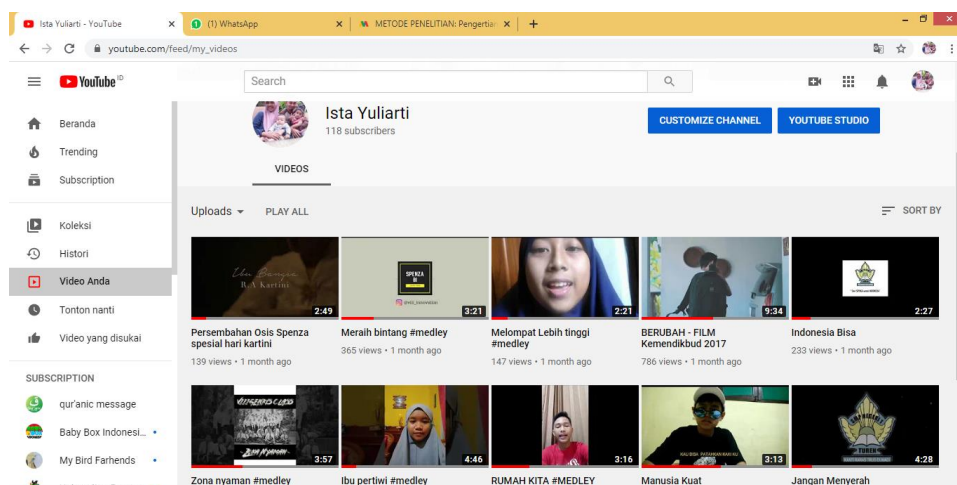
Selanjutnya penulis mengajak peserta didik membuat foto yang bertuliskan #belajardirumahsaja kemudian digabungkan menjadi satu video dan diakhir video disebutkan makna dari video tersebut



Gambar 2. Peserta didik membuat video #belajardirumahsaja Layanan Bimbingan kelompok #dirumahsaja

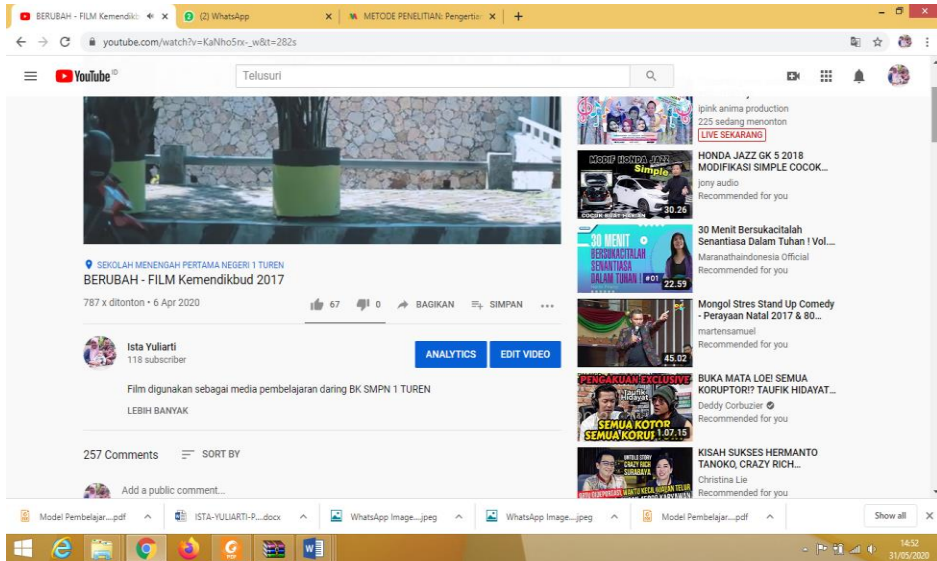
Penulis melaksanakan aktifitas bimbingan kelompok berkelanjutan dengan menggunakan berbagai aplikasi media sosial. Perkembangan kondisi peserta didik yang semakin menurun dikarenakan kejenuhan karena terus menumpuknya tugas digunakan oleh penulis untuk meningkatkan kembali

rasa kebersamaan antar peserta didik dengan Melakukan aktifitas menyanyikan lagu secara medley tiap kelas untuk menyemangati satu dengan yang lain, dalam hal ini penulis memilih media youtube dimana dalam media ini peserta didik dapat melihat video hasil kerjasamanya dengan teman satu kelas dan juga hasil tugas kelas-kelas yang lain, dalam media ini peserta didik juga dapat menuliskan komentar-komentar terhadap video yang dilihatnya.



Gambar 3. Kumpulan video medley peserta didik

Peserta didik tampak antusias dalam mengerjakan tugas video medley layanan bimbingan kelompok, terlihat dari komentar-komentar yang dituliskan dalam kolom komentar dan konselor/penulis melakukan umpan balik positif dengan menjawab komentar-komentar tersebut. Dalam grup whatsapp peserta didik cukup antusias bertanya materi apa selanjutnya yang akan diberikan oleh konselor/penulis dalam aktivitas #belajardirumasaja Bimbingan dan Konseling. Hal ini digunakan sebagai analisis dan evaluasi oleh konselor tentang keberhasilan penyampaian materi. Peserta didik juga diajak melakukan analisis video guna memecahkan permasalahan yang ada didalamnya.



Gambar 4. Peserta didik memberikan komentar dalam video

Kendala yang dihadapi oleh penulis yaitu keterbatasan jaringan komunikasi dengan beberapa peserta didik dan aktifitas peserta didik di rumah yang tidak hanya belajar saja melainkan juga melakukan aktifitas yang lain, akan tetapi dirasa digitalisasi proses layanan bimbingan kelompok dirasa cukup efektif oleh penulis dalam #belajardirumahsaja.

Berharap pandemi ini segera berakhir dan pembelajaran formal segera dimulai kembali, akan tetapi pandemi ini juga salah satu hal yang membuat para pendidik berusaha keras mengasah kreativitasnya menyambur era 4.0. karena tak bisa dipungkiri lagi, jaman akan terus bertambah dan bertambah pula kecanggihan teknologi, diharapkan kreativitas pendidik untuk meningkatkan semangat dari peserta didik.

Daftar Rujukan

- bbc.com. “Coronavirus may never go away, World Health Organization warns” <[https:// www.bbc.com/news/amp/world-52643682](https://www.bbc.com/news/amp/world-52643682)> [diakses pada 18 Mei 2020].
- blogspot.com “Faktor kejenuhan belajar-wawasan bk” <<https://www.wawasanbk.blogspot.com>> [diakses pada 31 Mei 2020]

Prayitno, 2004. *Layanan Bimbingan Kelompok dan Konseling Kelompok*. Universitas Negeri Padang

Sudirman, "Pandemik Covid-19 dan Dunia Pendidikan di Indonesia," *Suara Aktual*, Apr. 26, 2020.

Zikrillah. "Digitalisasi Pendidikan Zaman Now" <https://kompasiana.com> [diakses ada 31 Mei 2020]



Ista Yuliarti, S.Pd. Tempat, Tanggal lahir di Jakarta, 04 Juli 1985 alamat (sesuai KTP & Domisili) Jl. Kyai Hasyim Ashari RT 1 RW 24 Dusun Sumberayu Desa Pamotan Kecamatan Dampit Kabupaten Malang, Jawa timur. Pendidikan Strata 1 (Sarjana) Bimbingan dan Konseling Universitas Negeri Malang. Sekolah Menengah Atas : SMA Negeri 1 Turen, Sekolah Menengah Pertama yaitu SMP Negeri 1 turen, Sekolah Dasar di SD Negeri 06 Turen. No HP. 082140376728

Teddy Yudhistira Nugraha
SMK Negeri 1 Situbondo
tyudhistira98@gmail.com

Abstrak: Tulisan ini bagian dari pengalaman saya dalam perjalanan mengenalkan pola belajar dengan menggunakan *blended learning* pada sesama guru di lingkungan SMK Negeri 1 Situbondo. Fokus pada gagasan-gagasan yang bersifat inovatif yang dijalankan oleh saya. Semua gagasan ini telah saya lakukan berdasarkan hasil survei dan observasi SMKN 1 Situbondo. Karya tulisan ini tentu masih banyak kekurangan dalam berbagi pengalaman di masa pandemi covid-19.

Kata kunci: belajar, mengajar, *blended learning*, *smartphone*

Berawal pada tahun 2016 saat saya harus kembali masuk perguruan tinggi guna menempuh jenjang pendidikan yang lebih tinggi dari sebelumnya yaitu pendidikan Pascasarjana Universitas Negeri Malang tepatnya di program studi Magister Pendidikan Olahraga. Hal pertama yang membuat saya takjub adalah banyaknya perubahan-perubahan pada perguruan tinggi ini baik dari sarana dan prasarananya juga sistem akademik mahasiswanya yang terpusat pada satu website yang di dalamnya ada Sistem Kalender Akademik (Siakad.UM). Untuk mahasiswa saat ini mungkin bukan hal yang baru akan tetapi bagi saya pribadi adalah pengalaman baru maklum saya juga alumni Universitas Negeri Malang tahun 2002. Singkat cerita semua hal yang berkaitan proses belajar dan lain sebagainya bisa dilakukan, dikerjakan dan dilaksanakan melalui *smartphone* yang saya pegang. Proses belajar setiap harinya pasti tidak lepas dengan pembuatan dan menyusun jurnal, presentasi dan diskusi adalah makanan sehari-hari.

Jika dosen tidak hadir maka kegiatan perkuliahan harus tetap berjalan dengan cara mendokumentasikan dalam bentuk file video kemudian dikirimkan kepada dosen yang bersangkutan melalui *platform WhatsApp* atau email bahkan tak jarang pula mencoba melakukan *video call*. Saya bersyukur ada mata kuliah pembelajaran *blended learning* oleh Dr. Wasis D Dwiyogo, M.Pd. Beliau adalah salah satu master dalam

pembelajaran ini, cukup banyak buku yang telah di tulis dan dicetak terutama yang berkaitan dengan pembelajaran *blended learning*. Beliau menyampaikan suatu saat nanti pada masa yang akan datang bahwa dunia pendidikan akan beranjak pada pola-pola baru salah satunya adalah mencampurkan atau memblender semua pola-pola pembelajaran (tatap muka, *online*, *offline*) bahkan dalam hal tatap muka bisa cukup dilakukan di dunia virtual tanpa harus hadir dalam ruang dan tempat sama.

Pengalaman belajar di jenjang Magister tentunya membentuk karakter yang kuat dalam hal bertindak, menemukan dan mencoba suatu hal yang baru harus betul-betul ada dasar dan data pendukungnya. Minimal data survei sebagai acuan untuk melanjutkan gagasan-gagasan tersebut. Mulailah misi dalam pengenalan sekaligus pembiasaan pada siswa bahwa *smartphone* yang dimilikinya bisa berguna lebih, tidak hanya sekedar digunakan sebagai telepon atau komunikasi, *chat* dan kirim gambar di medsos, menyimpan photo video. Perjalanan seperti yang tidak pernah terbayangkan sebelumnya bahwa mencoba mengenalkan hal baru pada teman-teman guru khususnya pola-pola belajar dengan memanfaatkan teknologi sangat sulit sekali. Ada 4 orang saja yang mau mencoba tetapi kemudian akhirnya kembali dengan pola lama dan yang konsisten dengan hal baru tersebut hanya 1 orang saja. Saya tidak patah semangat untuk terus memberikan bukti dan contoh bahwa dunia pendidikan di luar sana jauh lebih berkembang lagi dan sebenarnya kami semua menyadarinya bahwa selama ini hidup berdampingan dengan teknologi yang terus mengalami perkembangan.

Singkat cerita saya uji cobakan pada beberapa kelas yang saya ajar dengan melakukan pendataan jumlah siswa yang memiliki *smartphone* dan spesifikasinya yang dapat mendukung rencana tersebut. Hasil dari pendataan tersebut luar biasa hampir 98 % siswa yang saya ajar itu menggunakan *smartphone* dengan rata operasi sistemnya (OS) android versi 7 atau dikenal *Nougad*. Setelah pendataan selesai rencana pun mulai dijalankan dengan mengenalkan *platform google* yaitu *google classroom* dan *google form* untuk melakukan proses penilaian. Sebenarnya pertengahan tahun 2016 saat saya masih aktif kuliah penggunaan *google classroom* dan *google form* telah saya kenalkan dan digunakan tetapi tidak sering. Mengapa demikian karena saya harus membagi waktu 3 hari kuliah reguler di Malang dan 3 hari sisanya saya harus berada di SMK

Negeri 1 Situbondo. Dalam perjalanannya khusus kelas yang saya ajar sudah tidak asing dengan penggunaan *smartphone* yang didalamnya ada *google classroom* dan untuk melakukan penilaian kognitif saya selalu menggunakan *google form*. Proses belajar mengajar berlanjut dengan membuat video pembelajaran, membuat dan mengunggah laporan kegiatan berupa file word yang kemudian di konversi dalam bentuk pdf, membuat *e-book* dan masih banyak lagi lainnya.

Setiap melakukan tes penilaian kognitif saya selalu memberikan tipe soal *multiple choice* atau pilihan ganda karena hasil tes siswa dapat langsung dilihat dan saya pun lebih mudah mendapatkan tanpa harus mengkoreksi dan memberikan nilai satu persatu, kemudian berkaitan dengan analisis soal, pengayaan dan evaluasi ulang bagi yang tidak memenuhi kriteria ketuntasan dengan mudahnya saya peroleh. Mudah praktis dan efisien itu yang akhirnya kembali saya coba untuk mengajak teman-teman guru untuk mulai merubah pola mengajar konvensional yang hanya terfokus pada tatap muka saja menjadi belajar dengan *blended*, akan tetapi teman pendidik masih tetap bersikukuh bahwa proses penilaian itu butuh kehadiran seorang pendidik di dekatnya serta harus dalam satu ruang dan di waktu yang sama.

Belajar dan mengajar dengan pola-pola baru dalam menghadapi siswa terutama di era milenial ini tentunya menjadi keinginan siswa agar tidak monoton seperti itu-itu saja. Memang untuk SMK berbeda dengan SMA dimana pada sekolah kejuruan siswanya lebih banyak pada mata pelajaran keahliannya kemudian langsung bersinggungan dengan keterampilan. Mencatat, mendengarkan dan berdiskusi adalah hal biasa bagi siswa saat memberikan materi berupa teori-teori keterampilan. Sedikit sindiran buat teman-teman guru sekolah saya bahwa *smartphone* yang kita pakai adalah benar-benar *Smart* akan tetapi penggunaanya *smartphone* itu idealnya harus lebih *Smart*. Candaan tersebut selalu saya munculkan dan beberapa guru tersebut yang tidak mau beranjak ke pada era digitalisasi ini hanya tersenyum-senyum saja.

Hingga akhirnya seperti yang diramalkan dan di sampaikan oleh beliau bapak Dr. Wasis D Dwiyogo, M.Pd terjadi benar adanya bersamaan dengan adanya pandemik atau wabah Virus Corona (Covid-19) yang mengharuskan kita mengikuti protokol kesehatan dan membantu

mengurangi serta memutus mata rantai covid-19 dengan cara *physical distancing* dan *social distancing*. Dari sinilah semua guru atau pendidik tergugah dengan mau tak mau untuk mengikuti protokol kesehatan tersebut, lalu bagaimana dengan proses belajar dan mengajarnya. Otomatis seorang guru di tuntutan untuk bisa mengikuti arus perubahan tersebut tidak seperti yang biasa dilakukannya.

e-learning menjadi bagian pertama yang disampaikan oleh kementerian pendidikan agar proses belajar dan mengajar yang ada disekolah terus berlanjut, dengan kata lain pemberian materi secara *online* bisa diberikan. Menjadi tantangan sekaligus permasalahan baru serta adanya hambatan-hambatan selama ini akan muncul baik di posisi guru maupun siswa. Saya pun mencoba memetakan yang berkaitan dengan tantangan, masalah dan hambatan-hambatan itu. Tantangan tersebut adalah (1) waktu yang harus banyak saya korban kembali guna membantu teman-teman guru yang tidak terbiasa dengan perangkat elektronik seperti laptop, jaringan internet dan pemanfaatan *smartphone* yang maksimal, (2) mengenalkan dan menyematkan aplikasi apa saja yang sederhana yang bisa di gunakan seorang guru khususnya di *smartphone*, (3) maraknya penggunaan *videocall* dan *teleconferen* yang juga awam bagi beberapa guru. Berikutnya masalah yang timbul dari perubahan ini adalah (1) ketidaktahuan beberapa guru yang berkaitan dengan *smartphone* yang di gunakan pada saat interaksi begitu lambat atau bahkan terjadi kemacetan pada sistemnya. Hal ini saya harus memberikan penjelasan kembali akan spesifikasi *smartphone* dan beberapa aplikasi yang mendukung proses belajar serta kapasitas ruang penyimpanan data, (2) proses bagaimana berjalannya suatu sistem pada *smartphone* dengan operasi sistem *android* yang mewajibkan pemiliknya harus memiliki dan membuat akun *gmail*, pada saat semuanya layanan *google* yang tersemat di *smartphone* masih belum sinkronisasi. Artinya pada saat membuka salah satu aplikasi dari *google* yang akan diminta memasukkan akun *gmail* dan *password* pasti sudah kebingungan. Setelah di telusuri lebih jauh bahwa pemilik *smartphone* membuat akun *gmail* umumnya dibuatkan oleh penjual atau pegawai dari toko *smartphone* itu sendiri. Kemudian berkaitan dengan hambatan yang umum terjadi adalah (1) jaringan internet yang tidak baik pada beberapa wilayah baik di posisi guru maupun siswa, (2) menjadi masalah baru bagi guru dan siswa yang sama-sama awan dengan

beberapa aplikasi yang selama disekolah maupun di rumah belum pernah dilakukan, (3) masalah paket data yang tidak semuanya cukup untuk melakukan interaksi secara langsung baik pada guru maupun siswa, artinya membutuhkan kuota besar saat melakukan *videocall*, (4) masalah yang tidak semuanya siswa mempunyai *smartphone* akan mencari alternatif lain agar seorang siswa tidak ketinggalan pelajarannya, (5) masalah semua mata pelajaran dalam hal pemberian tugas yang membuat siswa jenuh tanpa ada materi yang disampaikan sebelumnya, dan lain sebagainya.

Seiring dengan berjalannya waktu bahwa proses belajar dengan hanya online saja sudah bisa dirasakan ada kejenuhan yang luar biasa baik pada siswa, guru maupun orang tua dalam masa pandemi virus corona ini. Tatap muka langsung terutama pada mata pelajaran olahraga sangat berbeda sekali dan sangat terasa hal ini mungkin tidak bisa di rasakan oleh mata pelajaran lain. Pada akhirnya saya pun setuju dan menyarankan pada semua guru PJOK khususnya saya pribadi bahwa dengan pola belajar berbasis *blended learning* lebih pas diterapkan apalagi pada masa sekarang ini. Besar harapan kita semua bahwa wabah yang saat ini terjadi dapat di kendalikan dan ditemukan vaksinnnya agar kita semua kembali kepada aktivitas normal seperti sebelumnya. Pesan yang dapat saya sampaikan adalah cobalah kita berpikir dan bersikap sejenak dengan mengikuti semua protokol kesehatan yang diwajibkan agar sikap ketidakpedulian dan egoisme pada sesama akan menjadi petaka pada seluruh lingkungannya.

Daftar Rujukan

- Dwiyogo, W.D. 2016. Pembelajaran Berbasis Blended Learning. Model Rancangan Pembelajaran dan Hasil Belajar Pemecahan Masalah. Malang. Wineka Media.
- Sukoco, Munir. 2020. Covid-19 dan Transformasi Ekonomi RI. Jawa Pos: Opini
- Trisnawati, Yunita. 2020. Siswa Berperan Sebagai Guru dan Contoh Strategi Pembelajaran. Memo X. Koran Regional Jawa Timur: Interaksi



Teddy Yudhistira Nugraha adalah putra pertama dari 4 bersaudara dari pasangan Ayah yang bernama (Alm) Soetoyo dan seorang ibu Retno Harmini. Lahir di Situbondo tanggal 30 Maret 1980. Masuk dunia pendidikan sejak 1986 di SDN 1 Mimbaan Situbondo kemudian melanjutkan ke jenjang berikutnya yaitu SMPN 2 Situbondo pada tahun 1992 kemudian masih kembali melanjutkan ke jenjang berikutnya yaitu SMAN 2 Situbondo 1995. Pada tahun 1998 masuk di Perguruan tinggi Universitas Negeri Malang dan menyelesaikan pada tahun 2002 di program studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi. Tahun 2019 menyelesaikan program Magister pada Prodi Pendidikan Olahraga di Universitas Negeri Malang. Mulai tahun 2008 telah mengabdikan di SMK Negeri 1 Situbondo sampai saat ini. Tempat tinggal Jalan Gunung Raung 5 No.8 Komplek Perum Panji Permai, Situbondo–Jawa Timur. HP/WA. 085330728777

Nurchasanah

Universitas Negeri Malang

Nurchasanah.fs@um.ac.id

Abstrak. Ujian skripsi merupakan penilaian kinerja mahasiswa dalam menulis karya ilmiah hasil penelitian sebagai salah satu syarat penyelesaian perkuliahan untuk memperoleh predikat sarjana. Ujian skripsi merupakan peristiwa yang mendebarkan sekaligus membanggakan karena mahasiswa berada pada masa akhir kuliah dan berharap sebentar lagi mereka dapat menyelesaikan studinya sebagai bekal hidup mendatang. Namun demikian, mereka merasa cemas juga karena pelaksanaan ujian di masa pandemi kovid-19 tidak seperti biasanya, mereka harus menempuh ujian skripsi daring (dalam jaringan) yang selama ini belum pernah dilakukan oleh mahasiswa sebelumnya. Pengalaman takternilai ini memberikan berbagai kesan tersendiri bagi mahasiswa yang terlihat pada refleksi yang mereka tulis setelah mereka menempuh ujian skripsi. Refleksi mahasiswa inilah yang perlu ditinjau oleh lembaga sebagai pertimbangan dalam membuat kebijakan di masa mendatang.

Kata kunci: ujian skripsi, daring, refleksi

Pandemi kovid-19 memberikan dampak yang luar biasa dalam berbagai tatanan kehidupan, termasuk tatanan kehidupan kampus Universitas Negeri Malang (UM), khususnya pelaksanaan ujian skripsi di Jurusan Sastra Indonesia UM. Ujian skripsi yang biasanya dilakukan dengan cara tatap muka di hadapan tiga penguji berubah pelaksanaannya menjadi ujian skripsi secara daring (dalam jaringan) melalui berbagai media, baik melalui google meet, video call, bahkan ada juga yang melalui wa secara tertulis (Jurusan Sastra Indonesia, 2020). Berbagai sarana ujian ini tentu akan memberikan dampak psikologis pada mahasiswa karena mereka belum pernah menyaksikan mahasiswa sebelumnya melakukan ujian skripsi daring.

Bagi anak-anak muda, ujian skripsi daring memang terlihat *keren*, dapat mengikuti perkembangan zaman, namun bagi sebagian mahasiswa dan penguji akan berbeda halnya. Tidak semua mahasiswa dan penguji memiliki kompetensi yang handal dalam mengoperasikan IT. Mereka harus belajar secara mendadak, bahkan mereka dipaksa untuk memanfaatkannya. Pengalaman seperti ini sangat mengejutkan, dosen-dosen mulai belajar mengoperasikan IT walaupun dalam praktiknya ditemukan banyak kendala. Namun demikian, ujian skripsi tetap dapat dilaksanakan sesuai dengan aturan.

Pemanfaatan berbagai jenis IT sebenarnya memiliki keunggulan dari berbagai sisi. Supriyanto (2004) mengatakan bahwa saat ini aplikasi Ilmu pengetahuan dan teknologi (Iptek) merupakan kunci bagi keberhasilan pembangunan suatu bangsa maupun perusahaan. Perjalanan sejarah serta pengalaman beberapa negara, ternyata inovasi teknologi merupakan salah satu aspek yang memiliki daya dongkrak (*leverage*) yang tinggi bagi daya saing suatu bangsa. Hal ini menunjukkan adanya pergeseran yang besar dalam paradigma pembangunan suatu negara, yang semula hanya mengandalkan sumber daya alam sebagai tumpuan pembangunan, berubah menjadi sumber daya manusia dan sumber daya iptek. Beberapa negara maju sudah lama menjadikan iptek sebagai penghela utama dalam pembangunan bangsanya. Teknologi tersebut tampaknya sudah merambah ke dunia pendidikan. Ini terbukti sudah dimulai adanya pembelajaran berbasis teknologi, termasuk ujian skripsi.

Jika dikaji lebih lanjut, ujian skripsi daring yang dilaksanakan di rumah juga memiliki manfaat yang besar bagi mahasiswa, bahkan bagi dosen juga. Mahasiswa dan dosen memiliki kesempatan yang luasa untuk belajar bersosialisasi dengan keluarga masing-masing. Selama ini, hal tersebut jarang dirasakan. Masing-masing sibuk dengan urusan mereka sendiri di kantor sehingga waktu untuk keluarga terbatas. Dengan adanya perkuliahan daring, termasuk ujian skripsi, mahasiswa dan dosen dapat melaksanakan kegiatan rumah secara maksimal dan mahasiswa dapat belajar mengerjakan pekerjaan rumah untuk membantu orangtua. Ini yang tidak didapatkan atau jarang didapatkan jika perkuliahan dilaksanakan secara tatap muka.

Ujian skripsi merupakan bagian dari proses pembelajaran. Melalui ujian skripsi, informasi kualitas hasil belajar mahasiswa dapat diketahui. Namun demikian, di masa pandemi covid-19 ini, ujian skripsi tidak dilakukan seperti biasanya. Ada beberapa aturan yang berubah, bahkan dihilangkan. Semua itu, baik mulai dari persiapan, pelaksanaan, sampai ujian skripsi selesai beserta refleksinya akan menjadi topik menarik untuk diinformasikan.

Refleksi merupakan komponen kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan setelah proses pembelajaran selesai dengan tujuan menilai dan mengamati apa yang telah terjadi selama pembelajaran berlangsung (Hartati, D.S., 2016), termasuk ujian skripsi. Refleksi merupakan kegiatan berpikir tentang tindakan dan pikiran seseorang, mengambil sudut pandang orang lain, dan memahami diri sendiri (Zuckerman, G., 2004). Melalui refleksi, tindakan yang akan datang diharapkan lebih baik (Lisiswanti,R., 2013) karena hasil

refleksi merupakan pelajaran yang sangat berharga bagi dosen dan mahasiswa yang akan mengendalikan tindakan berikutnya.

Mengingat pentingnya refleksi bagi dosen dan mahasiswa, tulisan ini membahas tentang ujian skripsi dan hasil refleksi mahasiswa yang mengikuti ujian skripsi daring. Untuk memahaminya, berikut disajikan hal-hal tentang (1) aturan pelaksanaan ujian skripsi UM, (2) aturan pelaksanaan ujian skripsi daring, dan (3) refleksi ujian skripsi daring. Melalui tulisan ini diharapkan hasilnya dapat dijadikan pertimbangan dalam mengambil keputusan pelaksanaan ujian skripsi di masa mendatang.

Aturan Pelaksanaan Ujian Skripsi Um

Ujian skripsi adalah proses penilaian hasil dan proses penulisan skripsi mahasiswa dalam bentuk karya ilmiah hasil penelitian sebagai persyaratan akhir penyelesaian pendidikan akademis sarjana. Ujian skripsi dilakukan melalui alur kerja sebagaimana dalam tabel 1 berikut ini (Universitas Negeri Malang, 2019).

Tabel 1 Pelaksanaan Ujian Skripsi UM

NO.	AKTIVITAS	PELAKSANA		WAKTU	OUTPUT
		1	2		
1.	Membentuk panitia ujian skripsi	Ketua Jurusan	Subbag Akademik	1 hari	SK Panitia
2.	Menentukan penguji sesuai dengan bidang keahlian	Jurusan		1 hari	SK
3.	Menentukan jadwal ujian skripsi	Jurusan		1 hari	
4.	Melaksanakan sidang ujian skripsi dipimpin oleh pembimbing utama. a. Presentasi mahasiswa (10—15 menit). b. Tanya-jawab dengan penguji (60 menit).	Dosen Penguji	Mahasiswa	1.5 jam	Ujian

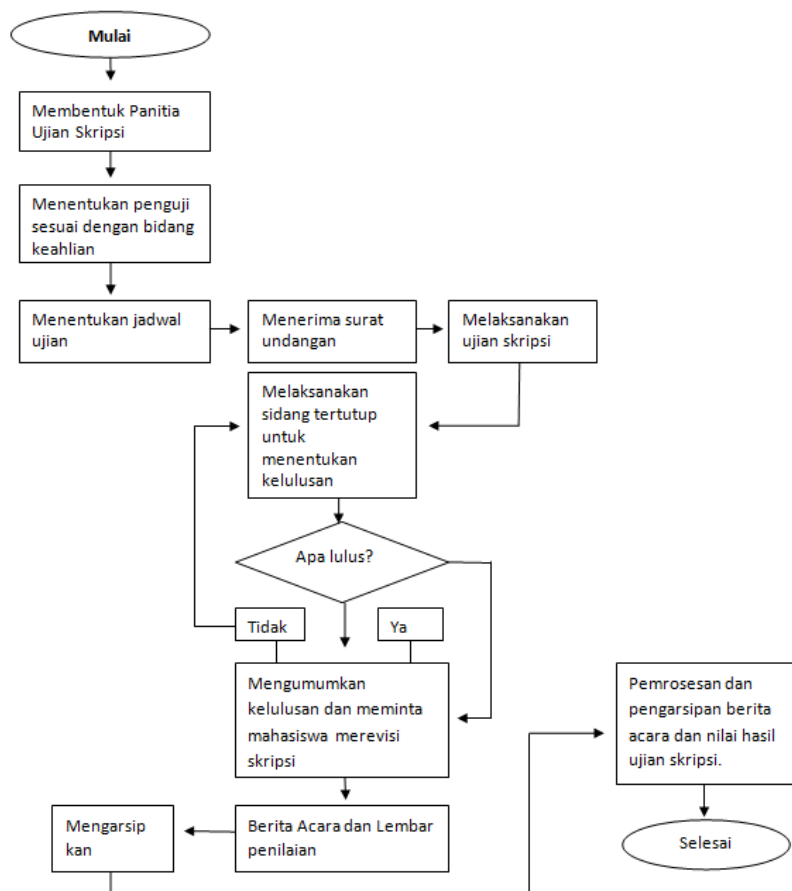
5.	Mengadakan sidang tertutup untuk menentukan kelulusan dengan memperhatikan komponen penilaian yang meliputi proses ujian, naskah skripsi, dan proses pembimbingan.	Dewan Penguji		5 menit	Sidang tertutup Dewan Penguji
6.	Mengumumkan kelulusan ujian skripsi kepada mahasiswa dan meminta melakukan revisi sesuai dengan rekomendasi Dewan Penguji.	Dewan Penguji	Mahasiswa	5 menit	Pengumuman hasil ujian skripsi mahasiswa
7.	Melakukan pembimbingan kembali kepada dosen pembimbing skripsi dan melaksanakan ujian ulang jika dalam waktu yang ditentukan mahasiswa tidak lulus ujian skripsi.	Mahasiswa		2 hari	Pembimbingan skripsi
8.	Menyerahkan berita acara dan lembar penilaian skripsi kepada prodi/jurusan setelah ujian	Dewan Penguji	Ketua jurusan dan fakultas	1 jam	Berita acara ujian

	berlangsung untuk diarsipkan dan diserahkan ke fakultas untuk diproses lebih lanjut				
--	---	--	--	--	--

Sumber: Uneversitas Negeri Malang, 2019.

Alur kerja ujian tersebut dapat digambarkan dalam bagan 1 berikut ini (Universitas Negeri Malang, 2019).

ALUR KERJA UJIAN SKRIPSI			
Ketua Jurusan	Dosen Penguji	Mahasiswa	Fakultas/Akademik



Bagan 1 Alur Pelaksanaan Ujian Skripsi UM

Aturan Pelaksanaan Ujian Skripsi Daring

Berdasarkan Surat Edaran Universitas Negeri Malang nomor 18.3.17/UN32/LL/2020 tentang Protokol Pencegahan Corona Virus (COVID-19) di lingkungan Universitas Negeri Malang, yang diperpanjang masa berlakunya sampai dengan 29 Mei 2020 melalui Surat Edaran Rektor Nomor 27.3.3/UN32/TU/2020 tanggal 27 Maret 2020, maka Jurusan Sastra Indonesia Fakultas Sastra mengatur pelaksanaan ujian tugas akhir, skripsi, tesis, disertasi, kelayakan naskah disertasi, kualifikasi lisan (kualifikasi proposal disertasi), dan seminar proposal tesis pada semester genap tahun ajaran 2019/2020 sebagai berikut.

Bagi mahasiswa yang menempuh matakuliah skripsi, khususnya untuk Jurusan Sastra Indonesia, ujian dilaksanakan melalui dua tahap, yaitu *ujian kelayakan skripsi* secara tertulis dan *ujian skripsi* secara lisan. Di masa pandemi covid-19, *ujian kelayakan ditiadakan*. Mahasiswa langsung menempuh ujian skripsi setelah skripsi mereka dinyatakan layak oleh pembimbing dan mendapatkan tanda tangan pengesahan tanpa didahului ujian kelayakan. Ada tiga tahap yang harus dilalui saat mahasiswa menempuh ujian skripsi, yaitu tahap (1) praujian, (2) saat ujian, dan (3) pasca ujian.

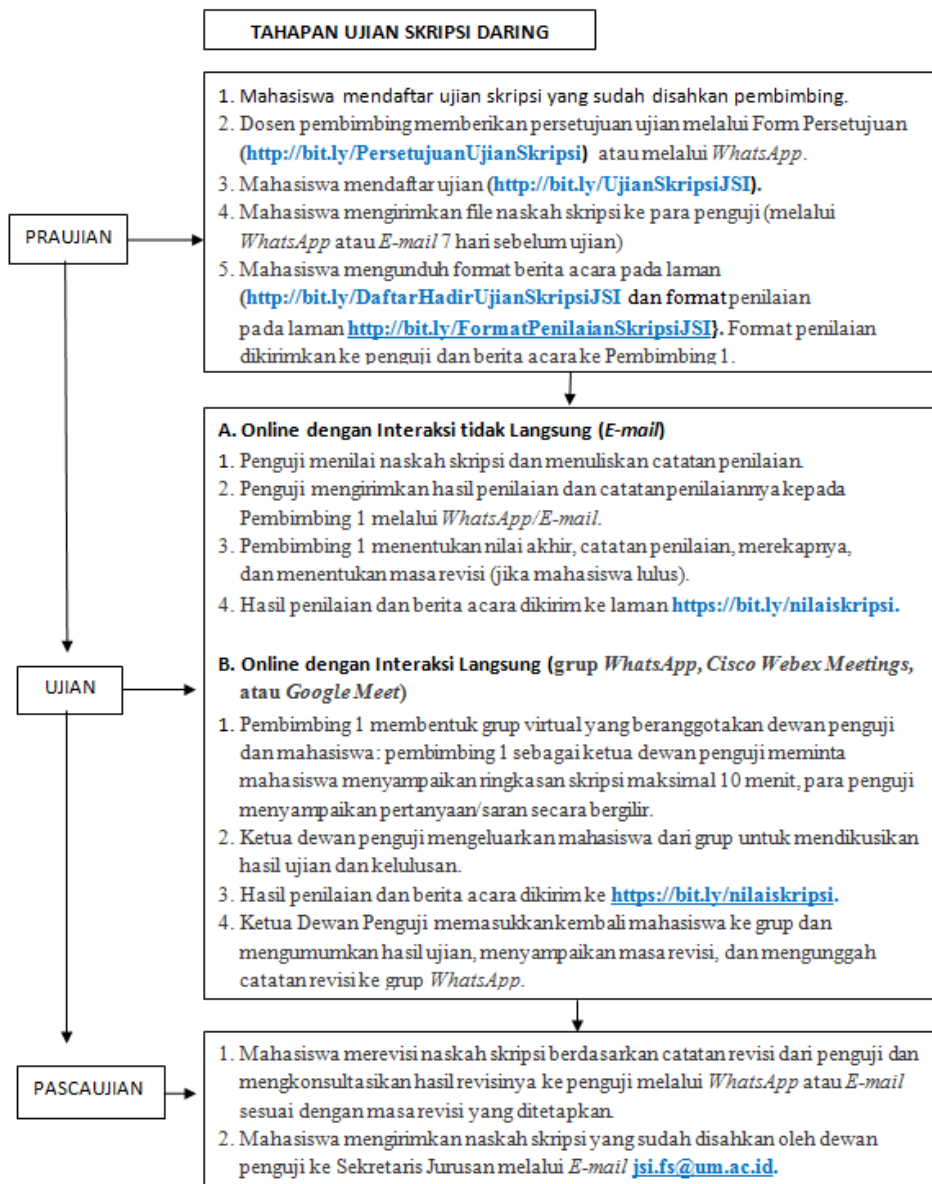
Pertama, tahap praujian: (1) mahasiswa yang naskah tugas akhir/skripsinya dinyatakan layak oleh dosen pembimbing, mereka berhak mendaftarkan ujian tugas akhir/skripsi; (2) dosen pembimbing memberikan persetujuan ujian melalui Form Persetujuan Ujian yang diunduh dari laman <http://bit.ly/PersetujuanUjianSkripsi> atau memberikan pernyataan persetujuan melalui *WhatsApp*; (3) mahasiswa mendaftarkan ujian tugas akhir/skripsi pada laman <http://bit.ly/UjianSkripsiJSI>, jadwal ujian dikeluarkan 3–5 hari kerja setelah pendaftaran dan disampaikan kepada dosen penguji melalui e-office serta diumumkan melalui laman <http://jsi.sastra.um.ac.id>; (4) mahasiswa mengirimkan file naskah tugas akhir/skripsi dalam format *Microsoft Word* (doc) ke para penguji melalui aplikasi *WhatsApp* atau E-mail, paling lambat 7 hari sebelum pelaksanaan ujian; dan (5) mahasiswa mengunduh format berita acara pada laman <http://bit.ly/DaftarHadirUjianSkripsiJSI> dan mengunduh format penilaian pada laman <http://bit.ly/FormatPenilaianSkripsiJSI>, format penilaian dikirimkan ke penguji dan berita acara dikirimkan ke Pembimbing 1.

Kedua, saat ujian: pelaksanaan ujian dapat dilaksanakan dengan *interaksi tidak langsung online* atau *interkaksi langsung online*. Jika ujian dilaksanakan dengan interkaksi secara tidak langsung online menggunakan *E-mail*, prosedurnya adalah sebagai berikut: (1) penguji menilai naskah tesis dan menuliskan catatan penilaiannya terhadap naskah yang dinilai; (2) penguji mengirimkan hasil penilaiannya dan catatan penilaiannya kepada Pembimbing 1

melalui *WhatsApp/E-mail*; (3) pembimbing 1 merekap hasil penilaian dan menentukan nilai akhir serta catatan penilaian, jika mahasiswa dinyatakan lulus, Pembimbing 1 menentukan masa revisi; dan (4) hasil penilaian dan Berita Acara Pelaksanaan Ujian dikirim ke <https://bit.ly/nilaiskripsi>. Jika ujian dilaksanakan dengan interaksi langsung online, prosedurnya sebagai berikut: (1) pelaksanaan ujian dapat dilakukan dengan aplikasi grup *WhatsApp, Cisco Webex Meetings*, atau *Google Meet* dengan prosedur berikut: pembimbing 1 membentuk grup *WhatsApp* atau grup virtual yang beranggotakan dewan penguji dan mahasiswa; pembimbing 1 menjadi ketua dewan penguji, ketua dewan penguji mempersilakan mahasiswa menyampaikan ringkasan tesisnya dalam waktu maksimal 10 menit; Ketua Dewan Penguji mempersilakan para penguji menyampaikan pertanyaan dan saran secara bergilir untuk direspon oleh mahasiswa, setiap penguji diberi waktu menguji maksimal 15 menit; (2) ketua dewan penguji mengeluarkan mahasiswa dari grup untuk sementara waktu dan mendiskusikan hasil ujian untuk menentukan kelulusan; (3) hasil penilaian dan Berita Acara Pelaksanaan Ujian dikirim ke <https://bit.ly/nilaiskripsi>; (4) Ketua Dewan Penguji memasukkan kembali mahasiswa ke dalam grup dan mengumumkan hasil ujian. Jika mahasiswa dinyatakan lulus, Ketua Dewan Penguji menyampaikan masa revisi, masa waktu revisi, dan mengunggah catatan revisi ke grup *WhatsApp*

Ketiga, pascaujian: (1) mahasiswa merevisi naskah tugas akhir/skripsi berdasarkan catatan revisi dari penguji dan mengonsultasikan hasil revisinya ke penguji melalui *WhatsApp* atau *E-mail* sesuai masa revisi yang ditetapkan dan (2) mahasiswa mengirimkan naskah tugas akhir/skripsi beserta lampirannya yang sudah disahkan oleh dewan penguji ke Sekretaris Jurusan melalui E-mail jsi.fs@um.ac.id. (Jurusan Sastra Indonesia, 2020).

Ketiga tahap tersebut dapat digambarkan dalam bagan 2 berikut ini.



Bagan 2 Tahapan Ujian Skripsi Daring

Refleksi Ujian Skripsi Daring

Refleksi bukan merupakan istilah baru. Dalam kehidupan sehari-hari, kita sebenarnya sering melakukan refleksi. Lisiswanti, R. (2013) mengatakan bahwa dosen adalah seorang profesional dan akan terus mengembangkan karirnya dengan memanfaatkan hasil refleksi. Kemampuan merefleksi tersebut

harus dimiliki oleh seorang dosen karena bermanfaat untuk mengembangkan profesi dosen dan karir mahasiswa.

Refleksi merupakan kegiatan *melihat kembali ke belakang*. Dalam dunia pendidikan, refleksi dimaknai dengan berpikir melalui pemahaman dan pembelajaran (Aronson, 2011). Hartati, D.S. (2016) mengatakan bahwa refleksi adalah komponen kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan setelah proses pembelajaran dengan tujuan menilai dan mengamati apa yang telah terjadi selama pembelajaran berlangsung. Daniel El'konin dan Vasili Davydov, para pemimpin psikologi pendidikan Vygotskian Rusia mengatakan bahwa refleksi adalah kemampuan dasar manusia dan dapat dikembangkan pada siswa yang lebih muda (Tingkat dasar). Refleksi mencakup berpikir tentang tindakan dan pikiran seseorang, mengambil sudut pandang orang lain, dan memahami diri sendiri (Zuckerman, G., 2004). Dengan pertimbangan definisi-definisi di atas dapat dikatakan bahwa refleksi ujian skripsi adalah *kegiatan akhir ujian skripsi dengan tujuan melihat ke belakang tentang penguasaan, pengalaman, dan kesan selama proses ujian skripsiberlangsung*.

Praktik reflektif merupakan bentuk kompetensi metakognitif, melibatkan kegiatan mempertanyakan cara kita sendiri untuk menjadi, berhubungan, dan bertindak (Hibbert & Cunliffe, 2015) dan mengandaikan keterlibatan siswa dalam refleksi kritis pada kepercayaan, nilai, perasaan, dan asumsi implisit yang digunakan dalam pengaturan dan pemecahan masalah (Mezirow, 1991). Praktik reflektif ini dapat dilakukan setelah ujian skripsi selesai dengan tujuan mahasiswa dapat mengungkapkan pengalaman dan kesan mereka selama ujian berlangsung.

Refleksi mempunyai manfaat, salah satunya adalah tindakan yang akan datang menjadi lebih baik. Dosen harus mampu melakukan refleksi terhadap diri sendiri dan mengajarkan refleksi kepada mahasiswa (Lisiswanti,R., 2013). Berbagai cara dan metode melakukan refleksi telah dikembangkan. Model yang disarankan untuk dosen adalah *Action, Looking back on action, Awareness of essential aspect, Creating alternative methods of action (ALACT)*. Karena itu, Tigelaar, dkk. (2008) mengatakan bahwa kemampuan di luar jalur karir profesi seperti kemampuan merefleksi ini perlu dikembangkan.

Refleksi merupakan kegiatan yang bersifat terus menerus. Refleksi merupakan tindakan untuk meningkatkan profesionalisme serta kunci dalam pendidikan, baik bagi dosen maupun bagi mahasiswa yang sedang belajar (Khortagen, 2005). Refleksi kegiatan ujian skripsi dapat dilakukan secara lisan maupun tulis. Dalam praktiknya, adakalanya penguji meminta mahasiswa untuk merefleksi dirinya secara lisan setelah sidang ujian skripsi. Namun demikian,

ada juga yang memintanya untuk menuliskan hasil refleksi dan dikirimkannya melalui *WhatsApp* atau *E-mail*.

Contoh refleksi tulis setelah ujian skripsi daring terlihat pada Data 1—5 berikut ini.

Data 1

REFLEKSI UJIAN SKRIPSI

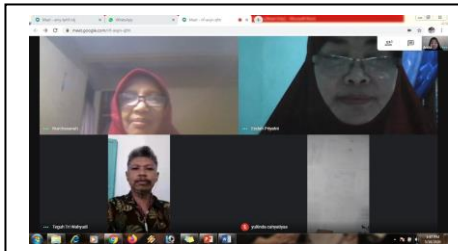
Yulinda Sari Cahyaningtiyas

Judul Skripsi:

Pengaruh Model Pembelajaran Brainwriting terhadap Kemampuan Menulis Teks Eksposisi Siswa Kelas X SMK Negeri 4 Kota Malang

Waktu Ujian: Senin, 18 Mei 2020

Pukul: 13.00



Saya Yulinda Sari Cahyaningtiyas, mahasiswa Jurusan Sastra Indonesia dengan Prodi Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia dan Daerah angkatan 2016. Kesan yang ingin saya sampaikan saat melaksanakan ujian daring yaitu mungkin rasa *grogi* yang tidak begitu besar, karena mahasiswa hanya melakukan ujian melalui video call. Saya lebih *nyaman* jika berpresentasi menggunakan aplikasi google meet.

Kesulitan yang terjadi sebelum ujian daring dimulai yaitu perlengkapan internet yang dibutuhkan untuk ujian di rumah saya *tidak ada wifi* dan akhirnya meminta tolong pada teman saya untuk menumpang di rumahnya menggunakan wifinya. Awalnya saya kira sinyal wifi juga lancar, tetapi saat ujian tiba-tiba terjadi *gangguan sinyal*. Perasaan saya antara *bingung dan takut* apabila tiba-tiba aplikasi ujian di laptop mati. Langsung seketika saya menghubungkan *google meet* dengan hp. Alhamdulillah *masalah sinyal teratasi*, saat saya diminta menunjukkan bagian kesimpulan terjadilah masalah lagi, *laptop tiba-tiba lemot* karena membuka beberapa file secara bersamaan, mungkin karena *laptop sudah lama*. Bingung, karena jika di klik laptop terdapat tulisan not responding dan terpaksa saya harus menunggu sampai loading itu selesai, sedangkan beberapa dosen sudah menunggu bagian kesimpulan untuk ditampilkan. Selain kesulitan yang saya jelaskan, ada satu lagi kesulitan yang menguji kesabarannya itu *hujan deras*

yang membuat saya tidak begitu mendengar suara dari dalam laptop, tanpa pikir panjang saya ambil headset dan memasangkannya di hp untuk mendengarkan pertanyaan beserta tanggapan dari ibu dan bapak dosen. Alhamdulillah semua **kesulitan itu bisa saya lewati** sampai akhirnya mendapatkan kata lulus dari bapak dan ibu dosenpenguji.

Ujian daring ini juga **mengajarkan saya kesabaran** menghadapi laptop yang sudah mulai tua, yang terkadang tiba-tiba mati, tiba-tiba eror, dll. Ujian daring ini juga mengajarkan untuk **bertanggung jawab dan lebih memanfaatkan waktu. Pengetahuan terbaru** saya yaitu bisa mengoperasikan google meet sedikit demi sedikit yang awalnya tidakmengetahui fungsi di pengaturan google untuk apa, Alhamdulillah bisa. Mungkin aplikasi **google meet bisa saya terapkan kelak** pada murid-murid untuk pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi masa kini. Terimakasih banyak, Bu.

Penguji:

(1) Dr. Nurchasanah, M.Pd., (2) Dr. Endah Tri Priyatni, M.Pd., dan (3) Teguh Tri Wahyudi, S.S., M.A.

Data 1 di atas menginformasikan bahwa Saudara Yulinda Sari Cahyaningtiyas setelah melaksanakan ujian skripsi daring mengungkapkan refleksi yang bersifat (1) psikologis: memiliki perasaan sedikit grogi, nyaman jika ujian menggunakan *Google Meet*, bingung dan takut karena laptop tiba-tiba mati karena sudah tua; (2) fisik: tidak ada wifi, gangguan sinyal; (3) ekologis: terjadi hujan deras sehingga pendengaran terganggu; (4) edukatif: mahasiswa merasa bahwa apa yang terjadi dalam ujian menjadi pelajaran bagi mahasiswa; menurut mahasiswa, ujian skripsi daring dapat mengajarkan kesabaran, tanggung jawab, melatih pengaturan waktu, menambah pengetahuan dan keterampilan mengoperasikan teknologi (*Google Meet*); dan (5) aplikatif: pengalaman yang diperoleh selama ujian nanti dapat diterapkan dalam pembelajaran di kemudian hari.

Data 2

REFLEKSI UJIAN SKRIPSI

Ardiya Prisma Mayangsari

Judul Skripsi:

Keteladanan Tokoh dalam Buku Autobiografi Chairul Tanjung Si Anak Singkong

Waktu Ujian: Selasa, 12 Mei 2020

Pukul: 08.00



Saya mengikuti ujian skripsi selama 30 menit. Sebelum ujian, saya mempersiapkan perangkat yang akan digunakan untuk presentasi dan *Video Call*. Tidak lupa, saya juga mempersiapkan catatan untuk menulis beberapa pertanyaan dan saran dari para penguji. Pelaksanaan ujian *sangat efektif*, karena menggunakan aplikasi *WhatsApp* yang penggunaannya tidak ribet. Di sisi lain, saya harus mencari titik sinyal yang kuat agar pelaksanaan ujian tidak terhambat. Terlepas dari itu semua, saya sangat *bersemangat* mengikuti ujian karena didampingi oleh ibu saya. Akan tetapi, selama ujian berlangsung, saya merasa *gugup* sehingga menyebabkan lupa materi yang akan disampaikan. Namun atas dukungan dari semua pihak, *ujian berjalan dengan lancar*.

Ujian dimulai dengan presentasi dari saya, kemudian dilanjutkan dengan sesi tanya-jawab. Penguji menanyakan beberapa hal penting dari skripsi saya, seperti tentang teori dan metode yang digunakan. Ada beberapa jawaban dari saya yang tidak sesuai dengan pertanyaan yang diajukan oleh Bapak Ibu penguji. Oleh karena itu, ada beberapa tulisan yang harus direvisi sesuai saran dari Bapak Ibu penguji. Beberapa hal yang harus saya koreksi antara lain tentang kebahasaan dan penguatan materi yang perlu ditambahkan. Namun, itu semua menurut saya *wajar* karena manusia tidak luput dari kesalahan dan *saya akan terus belajar* agar menjadi lebih baik.

Penguji:

(1) Dr. Moch. Syahri, S.Sos., M.Si., (2) Dr. Martutik, M.Pd., dan (3) Dr. Nurchasanah, M.Pd.

Data 2 di atas menginformasikan bahwa Saudara Ardiya Prisma Mayangsari setelah melaksanakan ujian skripsi daring mengungkapkan refleksi yang bersifat (1) psikologis: bersemangat mengikuti ujian karena didampingi oleh ibunya, akan tetapi dia juga merasa gugup sehingga lupa akan materi yang disampaikan; (2) evaluatif: ujian sebenarnya cukup efektif karena ujian

menggunakan aplikasi *WhatsApp* yang tidak terlalu ribet, ujian berjalan dengan lancar karena didukung oleh keluarga, dan jika ada gangguan, itu menurutnya wajar karena manusia tidak luput dari kesalahan; dan (3) komisif: mahasiswa berjanji akan terus belajar agar pengetahuan lebih baik.

Data 3

REFLEKSI UJIAN SKRIPSI

Redin Surya Bagas Santoso

Judul Skripsi:

Pembelajaran Menulis Teks Cerpen dengan Menggunakan Lagu Inspiratif untuk Siswa Kelas XI SMKN 8 Malang



Waktu Ujian: Selasa, 12 Mei 2020

Pukul: 13.00

Saya mengikuti ujian skripsi selama 1 jam setengah. Sebelum ujian, saya mempersiapkan perangkat yang akan digunakan untuk presentasi dan *Video Call*. Tidak lupa, saya juga mempersiapkan catatan untuk menulis beberapa pertanyaan dan saran dari para penguji. Pelaksanaan ujian **sangat efektif**, karena menggunakan aplikasi *WhatsApp* yang penggunaannya tidak ribet. Di sisi lain, saya harus mencari titik sinyal yang kuat agar pelaksanaan ujian tidak terhambat..

Ujian dimulai dengan presentasi dari saya, kemudian dilanjutkan dengan sesi tanya-jawab. Akan tetapi, selama sesi tanya jawab berlangsung terdapat **kendala**, yakni penguji mengajukan pertanyaan yang **sulit dipahami** dikarenakan **sinyal sering kali putus-putus dan** beberapa pernyataan dosen tidak terdengar dari HP sehingga saya **sulit** untuk menjawab pertanyaan dari dosen penguji. Selanjutnya, penguji menanyakan beberapa hal penting dari skripsi saya, seperti tentang teori dan metode yang digunakan. ada beberapa tulisan yang harus direvisi sesuai dengan saran dari Ibu penguji. Beberapa hal yang harus saya koreksi antara lain tentang kebahasaan dan penguatan materi yang perlu ditambahkan. Namun, itu semua menurut saya **wajar** karena manusia tidak luput dari kesalahan dan **saya akan terus belajar agar menjadi**

lebih baik. Terimakasih kepada ibu pembimbing dan dosen penguji yang telah membimbing dengan sabar dan memberikan saran dan masukan atas kesempurnaan skripsi ini.

Penguji:

(1) Dr.Hj. Yuni Pratiwi., M.Pd., (2) Dr. Muakibatul Hasanah, M.Pd., dan (3) Dr. Nurchasanah, M.Pd

Data 3 di atas menginformasikan bahwa Saudara Redin Surya Bagas Santoso setelah melaksanakan ujian skripsi daring mengungkapkan refleksi yang bersifat (1) kognitif: sulit memahami pertanyaan penguji karena sinyal sering putus; (2) evaluatif: menurut mahasiswa ujian skripsi sangat efektif karena ujian menggunakan aplikasi *WhatsApp* yang penggunaannya tidak ribet dan jika ada kekurangan/gangguan yang terjadi, menurutnya itu hal yang wajar; (3) komisif: mahasiswa berjanji akan terus belajar sehingga pengetahuan yang dia miliki akan lebih baik; dan (4) ekspresif: mahasiswa mengucapkan *terima kasih* kepada penguji yang telah membimbing mahasiswa dengan sabar.

Data 4

REFLEKSI UJIAN SKRIPSI

Karina Okta Bella

Judul Skripsi:

Evaluasi Layanan Sistem Unggah Mandiri *Local Content* Menggunakan *Human Organization and Technology (Hot) Fit Model* di Perpustakaan Universitas Surabaya.



Waktu Ujian: Selasa, 14 April 2020

Pukul: 13.00

Pandemi corona bukan halangan untuk melakukan sidang skripsi. Ada **pengalaman** yang akan menjadi cerita yang tak terlupakan dalam hidup saya. Singkat cerita, peraturan dari Fakultas Sastra, khususnya Jurusan Sastra Indonesia sebelum mendapatkan persetujuan untuk sidang skripsi harus melakukan uji kelayakan naskah. Maka saya pun melakukannya dan menunggu uji kelayakan selesai. Saya mengajukan uji kelayakan naskah pada bulan Maret

di tengah pandemi corona sebelum ada himbauan libur. Saya pun menunggu para dosen penguji dengan *sabar* selesai menilai naskah saya. Pada akhirnya jumlah kasus corona semakin meningkat sehingga lembaga pendidikan harus diliburkan, salah satunya kuliah. Selain itu, penerapan pembatasan sosial pada kota-kota besar sudah mulai diterapkan serta mahasiswa sudah banyak yang pulang, terutama kosan menjadi sepi. Otomatis saya harus cepat bergegas menyelesaikan uji kelayakan naskah saya sehingga saya menempuh jalur untuk nekat ke rumah penguji saya untuk menyelesaikan uji kelayakan naskah saya karena takut tidak bisa pulang kampung dan pandemi semakin parah. Ketakutan itu pun benar terjadi, kota tempat tinggal saya sudah ada rancangan tidak memperbolehkan mahasiswa yang kuliah di luar kota untuk pulang ke kota saya sehingga setelah saya mendapatkan persetujuan, saya mendadak pulang dengan hanya membawa berkas seadanya. Setelah mendapat persetujuan, saya langsung mendaftar sidang.

Pengumuman sidang belum kunjung ada, tetapi surat edaran bertebaran bermacam-macam kebijakan yang tidak ada kepastiannya sehingga pada keputusan akhir di bulan April, sidang saya harus dilaksanakan secara *online*. Anehnya, saya mendaftar sidang *online* lebih awal dari teman saya yang baru saja mendaftar kelayakan naskah. Keputusan yang *cukup aneh*, uji kelayakan ditiadakan dan saya malah maju sidang urutan ke 3 dan teman saya malah mendapatkan jadwal di awal. Dirasa memang *tidak adil*, tetapi *saya terima*, yang penting saya sidang. Pengalaman unik lagi karena saya tidak mengerti bahwa akan diadakan sidang *online*, maka saya sampai meminjam jas almamater kampus lain yang sama warnanya karena jas saya ketinggalan di Malang. Sidang *online* jalur corona julukannya karena *penuh dengan perjuangan*. Kesan perjuangannya yaitu (1) *sabar* menunggu respon dari dosen penguji untuk koordinasi sidang, (2) harus *berjuang* mencari tempat agar signal bagus karena di daerah saya terkenal signal susah. Sidang *online* di tengah pandemi corona *banyak memberi arti* bahwa hidup itu harus keluar dari zona nyaman, mengajarkan arti berjuang keras, sabar, dan paling penting *positif thinking* dengan apa yang sudah terjadi karena semua sudah kehendak ALLAH SWT. *Kesan bahagiannya* sidang *online* bisa didampingi dan disaksikan oleh keluarga dan teman karib saya. Untuk para penguji terimakasih sudah mengajarkan banyak arti kesabaran dalam hidup saya.

Penguji:

(1) Moh. Safii, S.Kom, M.Hum., (2) Dr. Nurhasanah, M.Pd., dan (3) Andi Asari, S.IP., S.Kom, M.A.

Data 4 di atas menginformasikan bahwa Saudara Karina Okta Bella setelah melaksanakan ujian skripsi daring mengungkapkan refleksi yang bersifat (1) psikologis: harus bersabar karena harus menanti selesainya penilaian skripsi hasil uji kelayakan, merasa berjuang dalam melaksanakan ujian, berpikir positif tentang apa yang sudah terjadi, dan merasa senang karena ujian didampingi keluarga dan teman; (2) evaluatif: mahasiswa merasa aneh atas ketidakadilan akan urutan sidang yang ditentukan dan adanya perubahan aturan tidak adanya ujian kelayakan; dan (3) edukatif: melalui ujian *online*, mahasiswa merasa dapat mengambil manfaat banyak, ujian ini banyak memberikan arti dalam hidup karena ujian *online* mengajarkan arti berjuang keras, sabar, dan paling penting *positif thinking* dengan apa yang sudah terjadi karena semua sudah kehendak ALLAH SWT.

Data 5

REFLEKSI UJIAN SKRIPSI

Anggi Pratiwi

Judul Skripsi:

Optimalisasi Layanan Perpustakaan Keliling Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Kayong Utara dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Baca-Tulis dan Numerasi Anak Melalui Bimbingan Literasi Dasar

Waktu Ujian: Senin, 13 April 2020

Pukul: 12.00



Ujian skripsi dilakukan pada hari Senin, tanggal 13 April 2020 dalam durasi waktu 1 jam, yaitu pukul 12.00-13.00 WIB. Pelaksanaan ujian dipandu oleh Ibu Nurchasanah, M.Pd. selaku ketua dewan penguji, Bapak Moh.Safii, S.Kom., M.Hum, dan Ibu Lidya Amalia Rahmania, S.Kom., M.Kom selaku anggota dewan penguji serta diikuti oleh mahasiswa yang melaksanakan ujian, yaitu Anggi Pratiwi.

Pertama, *pelaksanaan ujian* dimulai dengan pembukaan oleh ketua dewan penguji dan diikuti ucapan salam dari para penguji dan doa dari mahasiswa yang mengikuti ujian. Kedua, dilanjutkan dengan persentasi hasil skripsi oleh mahasiswa selama 10 menit. Ketiga, dilanjutkan dengan sesi tanya jawab dari para dewan penguji secara bergantian, dimulai dari Bapak Safii, Ibu

Lidya, dan Ibu Nurchasanah. Keempat, dilanjutkan dengan pemberian saran kepada mahasiswa atas revisi yang harus dilakukan pada naskah skripsi yang telah disusun dan diujikan. Kelima, mahasiswa dikeluarkan dari ruang ujian virtual sementara waktu dan para dewan penguji melakukan diskusi secara tertutup untuk menentukan hasil kelulusan. Keenam, mahasiswa dimasukkan kembali ke dalam ruang ujian virtual dan mendengarkan pengumuman hasil kelulusan ujian dari ketua dewan penguji. Ketujuh, dilanjutkan dengan pemberian motivasi oleh para dewan penguji kepada mahasiswa agar melanjutkan kegiatan literasi selanjutnya di KKU dan terus berkarya ke depannya. Kedelapan, *pelaksanaan ujian ditutup* oleh ketua dewan penguji dan diikuti ucapan salam dari para penguji dan mahasiswa.

Penguji:

(1) Moh. Safii, S.Kom, M.Hum., (2) Dr. Nurchasanah, M.Pd., dan (3) Lidya Amalia Rahmania, S.Kom.

Data 5 di atas *menginformasikan* bahwa Saudara Anggi Pratiwi setelah ujian skripsi dilaksanakan hanya menceritakan tentang prosesi pelaksanaan ujian skripsi daring mulai dari pembukaan hingga sidang skripsi selesai. Refleksi ini tergolong refleksi *informatif*.

Hasil analisis data kasus *lima mahasiswa* yang mengikuti ujian skripsi daring selama masa pandemi covid-19 di bulan April—Mei 2020 menunjukkan bahwa ada 10 kategori refleksi yang disampaikan mahasiswa, yaitu refleksi (1) psikologis, (2) fisik, (3) ekologis, (4) edukatif, (5) aplikatif, (6) evaluatif, (7) komisif, (8) kognitif, (9) ekspresif, dan (10) informatif. Masing-masing dibahas berikut ini.

Refleksi Psikologis

Refleksi psikologis ditunjukkan oleh perilaku psikologis dalam mengungkap kembali proses tindakan (Ujian skripsi daring) yang telah dilakukan. Perilaku psikologis yang ditunjukkan berdasarkan hasil analisis data berupa (1) memiliki perasaan sedikit grogi, (2) nyaman jika ujian menggunakan *Google Meet*, (3) bingung dan takut karena laptop tiba-tiba mati karena sudah tua, (4) bersemangat mengikuti ujian karena didampingi oleh ibunya, (5) gugup sehingga lupa akan materi yang disampaikan, (6) bersabar karena harus menanti selesainya penilaian skripsi hasil uji kelayakan, (7) merasa berjuang dalam melaksanakan ujian, (8) berpikir positif tentang apa yang sudah terjadi, dan (9) merasa senang karena ujian didampingi keluarga dan teman.

Perasaan-perasaan sebagaimana dijelaskan menunjukkan wujud praktik reflektif. Praktik reflektif merupakan bentuk kompetensi metakognitif (Hibbert & Cunliffe, 2015), melibatkan siswa dalam refleksi kritis, di antaranya berupa *perasaan* dalam pengaturan dan pemecahan masalah (Mezirow, 1991) saat ujian skripsi berlangsung. Perasaan-perasaan seperti itu wajar muncul karena mereka harus berinteraksi secara langsung di hadapan penguji untuk mempertanggungjawabkan apa yang sudah mereka tulis. Apalagi, mereka belum pernah melakukan ujian melalui aplikasi daring.

Refleksi Fisik

Refleksi fisik ditunjukkan oleh perilaku fisik yang mengganggu proses tindakan (Ujian skripsi daring) yang telah dilakukan. Perilaku fisik yang ditunjukkan berdasarkan hasil analisis data yang mengganggu jalannya sidang ujian skripsi berupa (1) tidak ada wifi dan (2) gangguan signal.

Perlu diketahui bahwa tidak semua masyarakat memiliki fasilitas wifi, apalagi masyarakat yang berada di desa. Ini terjadi bukan berarti mereka tidak mampu membayar pajak bulannya, ada kemungkinan mereka memang tidak menganggap wifi sebagai sarana yang mendesak untuk dimiliki. Mereka merasa cukup dengan adanya fasilitas TV. Jika mereka akan *online*, mereka biasanya cukup ke warung-warung yang ada wifinya. Karena di daerah jarang yang menggunakan wifi, menara satelit pun jarang ada sehingga gangguan signal sering terjadi.

Refleksi Ekologis

Refleksi ekologis ditunjukkan oleh perilaku lingkungan yang diungkapkan yang mengganggu proses tindakan (Ujian skripsi daring) yang telah dilakukan. Perilaku ekologis yang ditunjukkan berdasarkan hasil analisis data yang mengganggu jalannya sidang ujian skripsi berupa *terjadi hujan deras* sehingga pendengaran terganggu, namun semua itu dapat diatasi oleh mahasiswa dengan baik.

Perlu disadari bahwa lingkungan besar pengaruhnya terhadap proses pembelajaran (Rustiana, A. dan Noor Chalifah, 2012), termasuk ujian skripsi. Lingkungan yang kondusif, menyenangkan, akan berpengaruh pada hasil belajar. Siswa yang terganggu dalam belajar, misalnya ada suara yang keras, ada keramaian, hujan deras, tentu akan mengganggu proses belajar, termasuk ujian skripsi. Lingkungan merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi pembentukan dan perkembangan perilaku individu, baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosio-psikologis, termasuk di dalamnya adalah belajar. Hamalik (2008) mengatakan bahwa lingkungan adalah sesuatu yang ada di alam

sekitar yang memiliki makna dan atau pengaruh tertentu kepada individu. Lingkungan pendidikan merupakan faktor yang mempunyai pengaruh terhadap praktik pendidikan dan juga tempat berlangsungnya proses pendidikan. Ini tentu terjadi juga dalam proses ujian skripsi. Karena itu, penciptaan dan pemilihan lingkungan yang memadai sangat diperlukan oleh mahasiswa yang menempuh ujian skripsi sehingga lingkungan dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar (Marwan, Parijo, dan Aminuyati, M.P., 2013) yang inspiratif dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan penguji.

Refleksi Edukatif

Refleksi edukatif ditunjukkan oleh perilaku didaktis yang diungkapkan yang dapat dipetik menjadi pelajaran hidup. Perilaku edukatif yang ditunjukkan berdasarkan hasil analisis data refleksi ujian skripsi berupa mahasiswa merasa bahwa apa yang terjadi dalam ujian menjadi pelajaran bagi mahasiswa. Menurut pengakuan mahasiswa, ujian skripsi daring dapat mengajarkan (1) kesabaran, (2) tanggung jawab, (3) melatih pengaturan waktu, dan (4) menambah pengetahuan dan keterampilan mengoperasikan teknologi (*Google Meet*).

Refleksi edukatif tersebut tampaknya sejalan dengan prinsip-prinsip pendidikan *American Psychological Association* (APA). Sebagai prinsip kualitas 1 dari prinsip-prinsip kualitas pendidikan sarjana dalam psikologi (*American Psychological Association* [APA], 2011 dan Halpern et al., 2010), siswa harus *bertanggung jawab* atas pembelajaran mereka sendiri dan harus belajar untuk terlibat dalam pengaturan diri dalam meningkatkan minat akademik mereka sendiri (Dunn, et al., 2013). Dalam ujian skripsi, sikap bertanggung jawab terlihat dari jerih-payah dan kesabaran mahasiswa mulai dari persiapan hingga ujian skripsi selesai. Mereka harus bisa mengatur dirinya mulai dari pengaturan waktu ujian hingga pengaturan pengembangan pengetahuan dan keterampilan teknologi yang akan digunakan dalam ujian.

Refleksi Aplikatif

Refleksi aplikatif ditunjukkan oleh perilaku yang akan dilakukan atau diaplikasikan di kemudian hari tentang pengalaman yang diperoleh selama ujian skripsi. Perilaku aplikatif yang ditunjukkan berdasarkan hasil analisis data refleksi ujian skripsi berupa ungkapan mahasiswa yang berbunyi “pengalaman (Ujian memakai *Google Meet*) yang diperoleh selama ujian, nanti dapat diterapkan dalam pembelajaran di kemudian hari”.

Mengaplikasikan pengalaman merupakan perilaku kritis (Bloom, B.S., 1956). Mahasiswa dituntut dapat menerapkan apa yang diketahui dan dialaminya dalam situasi, kondisi, dan tempat yang berbeda. Ini tidak akan dapat dilakukan

tanpa kompetensi kritis mahasiswa. Hal ini menunjukkan bahwa ujian skripsi membawa manfaat yang besar bagi pengembangan diri mahasiswa secara kritis.

Refleksi Evaluatif

Refleksi evaluatif ditunjukkan oleh perilaku memberikan keputusan (*Judgement*) penilaian atas apa yang telah terjadi. Perilaku evaluatif yang ditunjukkan berdasarkan hasil analisis data refleksi ujian skripsi berupa ungkapan mahasiswa berikut: (1) ujian sebenarnya *cukup efektif* karena ujian menggunakan aplikasi *WhatsApp* yang tidak terlalu ribet; (2) ujian *berjalan dengan lancar* karena didukung oleh keluarga, (3) jika ada gangguan, itu *menurutnya wajar* karena manusia tidak luput dari kesalahan; dan (4) mahasiswa *merasa aneh* atas ketidakadilan akan urutan sidang yang ditentukan dan adanya perubahan aturan tidak adanya ujian kelayakan.

Refleksi eevaluatif terjadi karena mahasiswa dapat berpikir kritis (Bloom, B.S., 1956). Mereka bisa mengevaluasi karena mereka mengetahui dan memahami apa yang telah mereka lakukan dan alami selama ujian skripsi. Mereka menilai bahwa ujian cukup efektif karena mereka merasa bahwa ujian dengan *WhatsApp* dapat berjalan dengan lancar. Walaupun ada gangguan, menurutnya itu hal yang wajar. Bahkan, mereka berani menilai adanya ketidakadilan urutan jadwal ujian yang didasari atas urutan tanggal pendaftaran ujian.

Refleksi Komisif

Refleksi komisif ditunjukkan oleh pernyataan mahasiswa dalam bentuk janji setelah melaksanakan sidang ujian skripsi. Mahasiswa berjanji akan terus belajar agar pengetahuan yang diperoleh selama proses penulisan skripsi hingga ujian skripsi lebih baik.

Istilah refleksi komisif ini diadopsi dari adanya tuturan komisif berbentuk janji yang diungkapkan oleh Mudiono, A. (2010) dan Hermita, L.; Agustina; dan M. Ismail, Nst. (2014) yang dikutip dari pandangan Searle (dalam Leech, 1993) yang menggolongkan tindak tutur ilokusi atas 5 kategori, yaitu tindak asertif, direktif, komisif, ekspresif, dan deklaratif. *Tindak asertif* adalah tindak tutur yang mempunyai fungsi memberitahu orang-orang (penutur) mengenai sesuatu, misalnya menyatakan, mengusulkan, membual, mengemukakan pendapat, pendapat, melaporkan, menunjukkan, menyebutkan, memberitahukan, mempertahankan, membanggakan, menyombongkan, dan sebagainya. *Tindak direktif* adalah tindak tutur yang berfungsi untuk membuat penutur akan melakukan sesuatu atau menimbulkan efek berupa tindakan yang dilakukan oleh penutur, misalnya memesan, memerintah, memohon, menuntut,

memberi nasehat, menyuruh, menantang, menyarankan, menganjurkan, memastikan, mengajak, mengizinkan, menawar, melarang, mendesak, memperingatkan, menuntut, dan sebagainya. *Tindak komisif* adalah tindak tutur yang menyatakan bahwa penutur akan melakukan sesuatu, ilokusi ini terikat pada suatu tindakan di masa depan atau yang akan datang, misalnya *menjanjikan*, bersumpah, menawarkan, memanjatkan doa, berkaul, menolak, mengancam, dan sebagainya. *Tindak ekspresif* adalah tindak tutur yang berfungsi untuk mengekspresikan perasaan dan sikap penutur terhadap keadaan yang tersirat dalam ilokusi, misalnya mengucapkan terima kasih, mengucapkan selamat, memberi maaf, mengecam, memuji, mengucapkan belasungkawa, mengkritik, mengeluh, menyalahkan, menyesal, dan sebagainya. *Tindak deklaratif* adalah hasil ilokusi yang mengakibatkan adanya kesesuaian antara isi proposisi dengan realita, misalnya mengundurkan diri, membabtis, memecat, memberi nama, menjatuhkan hukuman, dan sebagainya.

Refleksi Kognitif

Refleksi kognitif ditunjukkan oleh pernyataan mahasiswa yang merasa *sulit memahami pertanyaan* penguji karena sinyal sering putus. Kemampuan memahami sesuatu merupakan proses kognitif mencerna rangsang luar untuk diproses dalam otak dengan tujuan dapat memahami secara detail tentang sesuatu (pertanyaan penguji).

Proses memahami ini menurut teori Piaget (1969) ditentukan oleh *schemata* yang telah dimiliki sebelumnya. Kualitas dan kesesuaian *schemata* akan menentukan kualitas dan kesesuaian pemahaman mahasiswa. Karena itu, sebelum ujian skripsi berlangsung, mahasiswa seharusnya memperluas dan memperdalam *schemata* mereka melalui berbagai cara belajar. Kesulitan pemahaman mahasiswa ini tampaknya dipengaruhi juga oleh sering putusnya *signal*. Untuk itu, kecerdasan mengelola fasilitas ujian sangat diperlukan. Kecerdasan mengelola fasilitas merupakan kompetensi kognitif yang perlu dikuasai mahasiswa.

Refleksi Ekspresif

Refleksi ekspresif ditunjukkan oleh pernyataan mahasiswa dalam bentuk ekspresi diri berupa perasaan dan sikap setelah melaksanakan ujian skripsi. Refleksi ekspresif yang diungkapkan mahasiswa berbentuk pernyataan atau ucapan *terima kasih* kepada penguji sekaligus pembimbing yang telah menguji dan membimbing mahasiswa dengan sabar.

Istilah refleksi ekspresif ini diadopsi dari adanya tuturan ekspresif berbentuk ucapan *terima kasih* yang diungkapkan oleh Searle (dalam Leech,

1993) yang menggolongkan tindak tutur ilokusi atas 5 kategori, yaitu (1) tindak asertif, (2) tindak direktif, (3) tindak komisif, (4) tindak ekspresif, dan (5) tindak deklaratif sebagaimana dijelaskan di atas. Ucapan *terima kasih* yang diungkapkan mahasiswa merupakan refleksi perasaan senang karena ujian telah selesai. Ungkapan ini merupakan ungkapan yang wajar dilakukan karena mereka merasa berhutang budi dengan pembimbing dan penguji skripsi.

Refleksi Informatif

Refleksi informatif ditunjukkan oleh pernyataan yang disampaikan dengan tujuan memberitahukan sesuatu kepada orang lain. Refleksi informatif yang diungkapkan mahasiswa berbentuk pernyataan yang disampaikan dengan tujuan memberitahukan kepada penguji tentang prosesi ujian skripsi yang telah dilakukan mulai awal hingga ujian selesai.

Refleksi informatif ini jika disepadankan dengan pendapat Searle (dalam Leech, 1993) tentang jenis tindak tutur tergolong tindak asertif, yaitu tindak tutur yang bertujuan memberitahukan sesuatu kepada lawan tutur. Dalam kaitannya dengan ujian skripsi, mahasiswa berusaha memanggil sesuatu yang ada di ingatan mereka (Prosesi ujian mulai awal hingga ujian selesai) untuk diinformasikan kepada penguji.

Penutup

Ujian skripsi merupakan peristiwa pembelajaran dengan tujuan memperoleh informasi kualitas hasil belajar berupa kompetensi menulis karya ilmiah hasil penelitian berbentuk skripsi dan kompetensi mempresentasikannya secara lisan. Selama pandemi covid-19, ujian skripsi dilakukan secara daring melalui *Vidio Call* dan *Google Meet*. Berbagai pengalaman, perasaan, dan sikap telah diungkapkan oleh mahasiswa setelah menempuh ujian skripsi dalam bentuk *refleksi tertulis*. Ada 9 kategori refleksi mahasiswa yang diungkapkan, yaitu berupa refleksi (1) psikologis, (2) fisik, (3) ekologis, (4) edukatif, (5) aplikatif, (6) evaluatif, (7) komisif, (8) kognitif, (9) ekspresif, dan (10) informatif.

Daftar Rujukan

A limitation of the study concerns the use of the journal in academic contexts. In an environment based on competitive, cognitively oriented examinations, students may write to obtain approval, rather than exploring their own experience (Boud & Walker, 1998). To reduce the effects of this limitation, the

analysis model assesses reflective practices by detecting the mental language. The latter offers the advantage of not being highly socially desirable, since such a lexicon is made up of terms that the writer may use without being aware of doing something desirable for the reader. Another limitation is that applying the model and providing feedback are time consuming (Gursansky et al., 2010; Lay & McGuire, 2009; Threlfall, 2014) when the class is numerous. If such feedback is perceived as too time consuming, an option may be that teachers could ask students to choose the sections or entries on which they would most appreciate instructor feedback (Moon, 1999). The authors believe that the assessment of the outcome of the students' writing is professional and ethical and should be part of teaching reflective practices. Teaching one-to-one is a costly approach and it is crucial to highlight the benefits of this strategy. This article contributes to the debate about the effectiveness of one-to-one writing tuition not only by measuring student perceptions of effectiveness or level of satisfaction, but also by assessing the development of the use of reflective practice, thus sustaining the principles of evidence-based learning.

Acknowledgements

We would like to thank all the students involved in this research. We would also like to sincerely thank the reviewers of this manuscript for their very helpful comments, which have improved the paper. Declaration of Conflicting Interests

The author(s) declared no potential conflicts of interest with respect to the research, authorship, and/or publication of this article.

Funding

The author(s) received no financial support for the research, authorship, and/or publication of this article.

Notes

1. Scho

Scho (1987, p. 13) defines artistry as "the competence by which practitioners actually handle indeterminate zones of practice."

2. Here we refer to Scho

Scho's work, since Hickson (2011) noted that many authors (Fook, 2002; Fook & Gardner, 2007; Johns, 2005; Redmond, 2006) are in agreement that the early work of Dewey (1910),

which was further developed by Argyris and Scho

Scho (1996), Mezirow (1990), and Scho

Scho (1983),

seemingly lay the building blocks from which reflective practice has developed.

References

American Psychological Association. (2011). Principles for quality undergraduate education in psychology. *American Psychologist*, 66, 850–856.

- American Psychological Association (APA). 2011. Principles for Quality Undergraduate Education in Psychology. Dalam *American Psychologist*, 66, 850—856.
- Aronson, L. (2011) Twelve tips for teaching reflection at all levels of medical education. Dalam *Medical Teacher*, 33, p. 200-205.
- Bloom, B.S. 1956. *Taxonomy of Educational Objectives—The Classification of Educational Goals—Handbook I: Cognitive Domain*. London: Longmans, Green & Co. Ltd.
- Bruno, A. dan Dell’Aversana, G. 2017. Reflective Practice for Psychology Students: The Use of Reflective Journal Feedback in Higher Education. Dalam *Psychology Learning and Teaching*, 16(2):248-260 · July 2017, (Online).
https://www.researchgate.net/publication/318584863_Reflective_Practice_for_Psychology_Students_The_Use_of_Reflective_Journal_Feedback_in_Higher_Education, diakses 27 Mei 2020.
- Unn, D. S., Saville, B. K., Baker, S. C., & Marek, P. (2013). Evidence-based teaching: Tools and techniques that promote learning in the psychology classroom. *Australian Journal of Psychology*, 65, 5–13
- Dunn, D. S., Saville, B. K., Baker, S. C., & Marek, P. (2013). Evidence-based teaching: Tools and techniques that promote learning in the psychology classroom. *Australian Journal of Psychology*, 65, 5–13
- Dunn, D. S., Saville, B. K., Baker, S. C., & Marek, P. (2013). Evidence-based teaching: Tools and techniques that promote learning in the psychology classroom. *Australian Journal of Psychology*, 65, 5–13
- Dunn, D. S., Saville, B. K., Baker, S. C., & Marek, P. 2013. Evidence-Based Teaching: Tools and Techniques that Promote Learning in the Psychology Classroom. Dalam *Australian Journal of Psychology*, 65, 5–13.
- Halpern, D. F.; Anton, B.; Beins, B. C.; Bernstein, D. J.; Blair-Broeker, C. T.; Brewer, C. L.; & Rocheleau, C. A. 2010. Principles for Quality Undergraduate Education in Psychology. In D. F. Halpern (Ed.), *Undergraduate Education in Psychology: A blueprint for the Future of the Discipline* (pp. 161–173). Washington, DC: American Psychological Association.
- Hamalik, O. 2008. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hartati, D.S. 2016. *Refleksi Pembelajaran*, (Online).
<https://www.kompasiana.com/dedesri/583ce8ac757a619b26778624/refleksi-pembelajaran>, diakses 26 Mei 2020.

- Hermita, L.; Agustina; M.Ismail, Nst. 2014. *Tindak Tutur Direktif Pedagang Pakaian dalam Bahasa Mandailing di Pasar Ujung Gading Kabupaten Pasaman Barat*, (Online).
<https://media.neliti.com/media/publications/75233-ID-tindak-tutur-direktif-pedagang-pakaian-d.pdf>, diakses 27 Mei 2020.
- Hibbert, P., & Cunliffe, A. (2015). Responsible management: Engaging moral reflexive practice through threshold concepts. *Journal of Business Ethics*, 127, 177–188.
- Hibbert, P., & Cunliffe, A. (2015). Responsible management: Engaging moral reflexive practice through threshold concepts. *Journal of Business Ethics*, 127, 177–188.
- Hibbert, P., & Cunliffe, A. (2015). Responsible management: Engaging moral reflexive practice through threshold concepts. *Journal of Business Ethics*, 127, 177–188.
- Hibbert, P. dan Cunliffe, A. 2015. Responsible Management: Engaging Moral Reflexive Practice Through Threshold Concepts. Dalam *Journal of Business Ethies*, 127, 177—178, (Online).
https://www.researchgate.net/publication/318584863_Reflective_Practice_for_Psychology_Students_The_Use_of_Reflective_Journal_Feedback_in_Higher_Education diakses 27 Mei 2020.
- Jurusan Sastra Indonesia. 2020. *Pelaksanaan Ujian Tugas Akhir, Skripsi, Tesis dan Disertasi Jurusan Sastra Indonesia*, (Online).
<http://jsi.sastra.um.ac.id/pelaksanaan-ujian-tugas-akhir-skripsi-tesis-dan-disertasi-jurusan-sastra-indonesia/>, diakses 26 Mei 2020.
- Khorthaghen, F., & Vasalos, A. (2005) Level in Reflection: Core Reflection as a Means to Enhance Professional Growth. Dalam *Teacher and teaching: Theory and Practice*, 11(1), pp. 47- 71.
- Leech, G. 1993. *Prinsip-prinsip Pragmatik*. Jakarta: UI-PRESS.
- Lisiswanti,R. 2013. Refleksi: Pentingkah bagi Dosen Pendidikan Kedokteran? Dalam *Jurnal Kedokteran (Juke)* Vol 3, Nomor 2, 2013, (Online).
<http://repository.lppm.unila.ac.id/3287/1/REFLEKSI%20ARTIKEL%20%28dr.Rika%20L%29%20EDITjjuke.pdf>, diakses 26 Mei 2020.
- Marwan, Parijo, dan Aminuyati, M.P. 2013. *Pengaruh Lingkungan Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Mata Pelajaran IPS di SMK*, (Online).
<https://media.neliti.com/media/publications/213948-pengaruh-lingkungan-belajar-terhadap-has.pdf>, diakses 27 Mei 2020.
- Mudiono, Alif. 2010. *Tindak Ilokusi Komisif Bahasa Indonesia dalam Interaksi Keluarga*, (Online). Dalam *Jurnal Bahasa dan Seni*, Tahun 38, No. 1, Februari 2010.
- Piaget, J. & Barbel Inhelder. 1969. *The Psychology of the Child*. New York: Basic Books, Inc.
- Rustiana, A. dan Noor Chalifah. 2012. Pengaruh Lingkungan Belajar dan Kompetensi Profesional Guru terhadap Prestasi Belajar Siswa SMAN 1 Jekulo Kudus. Dalam *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan*, Vo. VII, Nomor 1, Juni 2012, (Online).

- <https://media.neliti.com/media/publications/58616-ID-pengaruh-lingkungan-belajar-dan-kompeten.pdf>, diakses 27 Mei 2020.
- Supriyanto. 2004. Pemberdayaan Teknologi Informasi untuk Keunggulan Bisnis. Dalam *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, Volume 2, Nomor 1, Agustus 2004, (Online). <https://media.neliti.com/media/publications/17276-ID-pemberdayaan-teknologi-informasi-untuk-keunggulan-bisnis.pdf>, diakses 27 Mei 2020.
- Tigelaar, D., Dolman, D., Meijer, P.C., Grave, W., & Vander Vlauten C.P.M. 2008. Teacher's Interactions and Their Collaborative Reflection Processes During Peer Meetings. Dalam *Advances in Health Sciences Education*, 13, pp. 298-308.
- Universitas Negeri Malang. 2019. *Prosedur Operasion Baku Penyelenggaraan Ujian Skripsi*, (Online).<http://sastra.um.ac.id/wp-content/uploads/2019/05/LAMPIRAN-18-PENYELENGGARAAN-UJIAN-SKRIPSI.pdf>, diakses 26 Mei 2020.
- Zuckerman, G. 2004. Development of Reflection through Learning Activity. Dalam *European Journal of Psychology of Education* volume 19, pages9–18, 2004, (Online). <https://link.springer.com/article/10.1007/BF03173234>, diakses 27 Mei 2020.



Nurhasanah adalah dosen Jurusan Sastra Indonesia, Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang (UM). Pada tahun 1972, Nurhasanah menyelesaikan pendidikan dasar di SD Ngadiluwih I Kediri. Pada tahun 1979, Pendidikan Guru Agama Negeri (PGAN 6 tahun) terselesaikan. Pada tahun 1983, dia telah menyelesaikan kuliah di IKIP Malang Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Pada tahun 1991, Pendidikan Program Pascasarjana, Jurusan Pendidikan Bahasa Indonesia, terselesaikan. Pada tahun 2008, dia mulai kuliah di program doktor Jurusan Pendidikan Bahasa Indonesia dan selesai pada tahun 2011. Kegiatan rutin yang dilakukan kesehariannya adalah mengajar. Selain mengajar, kegiatan yang sering dilakukan adalah meneliti dan menulis karya ilmiah lain.

40

MEMEDIASOSIALKAN BIMBINGAN KONSELING DI SMA NEGERI 1 TUREN

Inta Elok Youarti
SMA Negeri 1 Turen
irnello183@gmail.com

Abstrak. Masa Pandemi bukanlah alasan bagi pendidik dan peserta didik untuk tidak melaksanakan pembelajaran, begitu juga dengan Bimbingan Konseling. Layanan tetap dapat dilaksanakan dengan memanfaatkan media sosial seperti instagram dan whatsapp. Evaluasi dapat dilaksanakan dengan memperhatikan proses dan hasil. Dengan melaksanakan layanan bimbingan dengan media sosial, peserta didik tidak merasa terbebani karena tidak harus menginstall aplikasi baru sehingga harus mengorbankan kesukaannya yang lainnya. Tujuan dari penulisan artikel ini adalah untuk menampilkan ide kreatif dalam pelayanan Bimbingan Konseling saat diberlakukannya Learning From Home

Kata kunci: layanan bimbingan konseling, media sosial

Ketika akhir januari virus *Corona* menyerang China, semua negara merasa khawatir dengan kondisi di sana. Para pelajar yang sedang menuntut ilmu ditarik pulang oleh keluarganya, para calon pekerja membatalkan keberangkatannya, dan para tenaga kesehatan dikirim sebagai sukarelawan. Bagaimana tidak menimbulkan kecemasan, hampir 3 bulan WHO menyebutkan 84.547 kasus terjadi di China.

Kekhawatiran dunia tak kunjung reda ketika grafik kasus penderita Corona di China menurun. Virus dengan resiko kematian tinggi karena belum



ada obatnya tersebut tiba-tiba menjadi pandemi hampir seluruh negara di dunia, tak terkecuali Indonesia. Sampai dengan 29 Mei 2020 data dari WHO 24.538 kasus terdeteksi dengan

jumlah kematian karena virus tersebut mencapai 1496 jiwa.

Untuk menghambat penyebaran virus mematikan tersebut, berbagai kebijakan ditetapkan oleh pemerintah. Salah satunya adalah dengan memberlakukan *Work and Learning From Home*. Kegiatan tatap muka langsung antara guru dan peserta didik sementara ditiadakan, para pendidik dituntut untuk memiliki kreativitas memilih media agar pembelajaran dan pendidikan tetap dapat dilaksanakan.

Dengan dilaksanakannya *social distancing*, seluruh kegiatan pembelajaran di sekolah ditiadakan. Pendidik dan peserta didik dituntut untuk berhubungan secara daring untuk menuntaskan pembelajaran. Berbagai platform pembelajaran jarak jauh mulai bermunculan, seperti rumah belajar, icando, ruang guru, webex cisco, google clasroom, google meeting, zoom, edmodo, quipper school dan masih banyak lagi. Platform-platform tersebut disediakan dengan harapan bisa memediasi pembelajaran yang harus diselenggarakan jarak jauh. Dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan dalam laman kemdikbud.go.id memberikan kebebasan para pendidik untuk memilih platform sesuai dengan kebutuhan. Karena hal tersebut, seorang peserta didik bisa jadi harus memiliki dan menguasai lebih dari satu aplikasi. Padahal, kemampuan dan keterampilan masing-masing peserta didik dan guru tidaklah merata. Tidak semua bisa dengan lancar mengoperasikan internet, tidak semua memiliki fasilitas yang mendukung dan tidak semua daerah terjangkau jaringan internet.

Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Layanan Bimbingan Konseling

Covid- 19 tidak hanya menyerang fisik dan psikologis secara personal saja, namun juga mempengaruhi keberlangsungan pendidikan. Nurkholis (2020) menjelaskan bahwa Pandemi Covid- 19 mengakibatkan trauma psikologis yang membuat peserta didik demotivasi dalam belajar.menjadikannya kurang efektif. Tidak terkecuali pada Layanan Bimbingan Konseling di Sekolah. Hubungan konseling yang biasanya menekankan bagaimana konselor membangun hubungan konseling yang akrab dan dengan memanfaatkan komunikasi verbal dan nonverbal terancam terhambat pelaksanaannya.

Layanan bimbingan klasikal dan kelompok yang sehari-hari dilaksanakan secara komunikatif dan sarat akan diskusi aktif, harus dilaksanakan melalui media. Senyuman dan sentuhan hangat konselor yang

bisa membuat nyaman peserta didik sehingga menumbuhkan kepercayaan dan keterbukaan untuk datang ke ruang BK guna melakukan konseling, tidak dapat dilakukan dengan baik. Tingginya penugasan oleh guru mata pelajaran secara daring, mengancam layanan bimbingan konseling untuk dilupakan.

Namun demikian, konselor tidak boleh putus asa dan menyerah begitu saja. Diperlukan kreativitas dalam melakukan layanan melalui media. Pemilihan media diharapkan tidak hanya sebagai jembatan komunikasi saja, namun benar-benar sebagai pengantar pesan yang efektif sehingga tujuan layanan dapat tercapai. Menurut Nursalim (2015) Media Bimbingan dan Konseling adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan bimbingan dan konseling yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa/ konseli untuk memahami diri, mengarahkan diri, mengambil keputusan serta memecahkan masalah yang dihadapi.

Bimbingan konseling dalam media sosial

Bukan hanya guru mata pelajaran yang harus tepat memilih media untuk melakukan pembelajaran. Guru bimbingan konselingpun juga demikian, agar layanan tetap bisa terlaksana walaupun dari jarak yang berjauhan maka harus dipilih media yang dapat diterima oleh peserta didik tapi cukup efisien untuk mencapai tujuan layanan. Ketika seorang pendidik memilih satu platform dalam pembelajaran jarak jauhnya, tidak sedikit peserta didik mengeluh karena membutuhkan kuota internet yang lumayan besar, ram HP yang tidak mendukung, dan pembelajaran terkesan membosankan.

Ayun (2015) menjelaskan keberadaan internet secara tidak langsung menghasilkan sebuah generasi yang baru, yaitu generasi *ne(xt)*. Generasi ini dipandang menjadi sebuah generasi masa depan yang diasuh dan dibesarkan dalam lingkungan budaya baru media digital. Dan media sosial adalah pengembangan dari internet. Dan media sosial adalah media yang dapat dimanfaatkan sebagai media bimbingan konseling. Menurut Nurfitri (2017) media sosial adalah alat komunikasi yang digunakan oleh pengguna dalam proses sosial. Melalui *swafoto*, *cyberwar*, belanja online menjadi aktifitas yang biasa di kalangan remaja menggunakan media sosialnya. Hampir seluruh orang pengguna *smartphone* memiliki akun media sosial seperti facebook, twitter, instagram atau youtube.

Dengan memanfaatkan media sosial yang telah peserta didik miliki, maka konselor akan lebih mudah “masuk” ke dunia mereka. Ditambah dengan

tampilan visual dan kalimat pengantar yang menarik, akan menjadikan media sosial ala bimbingan konseling sebagai teman baru bagi peserta didik. Dari hasil study pendahuluan, di SMA Negeri 1 Turen 83% pengguna media sosial menggunakan instagram sebagai akun kedua setelah whatsapp. Maka dari itu, instagram menjadi media yang cukup efektif untuk dijadikan sebagai media bimbingan selama masa pandemi.



Pelaksanaan

Menggunakan akun instagram dengan *nick name* bk_smanere, bimbingan konseling SMA Negeri 1 Turen melaksanakan layanan bidang bimbingan pribadi, sosial, belajar dan karier. Dengan pengikut lebih dari setengah peserta didik, instagram diharapkan dapat menjadi perpanjangan tangan BK dalam menyampaikan informasi klasikal.



Dalam menyusun materi, konselor dapat berkolaborasi dengan guru mata pelajaran atau melibatkan siswa sebagai model video ataupun visual, sehingga tampilan yang ada terlihat menarik bagi peserta didik. Salah satu contoh adalah ketika konselor SMAN 1 Turen ingin memberikan informasi pengenalan tentang perguruan tinggi, maka konselor mengunggah permainan yang sekarang sedang *trend* di kalangan remaja yaitu permainan BINGO Kesadaran Karier.

*Kesadaran Karier Siswa
SMANERE*

PENGEN JADI DOKTER TAPI NILAI PAS-PASAN	BELUM PUNYA CITA-CITA	BELUM TAU BANYAK PERGURUAN TINGGI NEGERI DI INDONESIA	GAK TAU JALUR SELEKSI KE PERGURUAN TINGGI NEGERI	PENGEN KULIAH TEKNIK TAPI LEMAH HITUNGAN
PENGEN KULIAH ILMU KOMUNIKASI TAPI ORTU SARANIN LAIN	BELUM TAHU BEDANYA SI DENGAN D4	PENGEN DAFTAR KIP-K TAPI GAK TAU CARANYA	HANYA TAU BEBERAPA JURUSAN SAJA DI PERGURUAN TINGGI	INGIN TAU PERGURUAN TINGGI SWASTA YANG BAGUS
BINGUNG ANTARA PILIH PGSD ATAU PENDIDIKAN KIMIA	PENGEN BISA MASUK 40% TERBAIK SEKOLAH	<i>Free</i>	PUNYA MIMPI TINGGI NAMUN EKONOMI TERBATAS	GAK PD MAU PILIH JURUSAN DI PTN BONA VIT
PENGEN JADI AKUNTAN TAPI DARI JURUSAN BAHASA	TIDAK YAKIN DENGAN RENCANA MASA DEPAN	BINGUNG MAU NYIAPKAN APA UNTUK MENCAPAI CITA-CITA	PENGEN JADI PERAWAT JAPI TINGGI KURANG	BELUM PUNYA BANYAK INFO SEKOLAH KEDINASAN
PENGEN KULIAH KE LUAR NEGERI TAPI MINIM INFORMASI	TIDAK INGIN KULIAH TAPI BELUM TAU GAMBARAN DUNIA KERJA	PENGEN KULIAH DI JURUSAN YANG SAMA DENGAN HOBBY	BELUM PUNYA BANYAK GAMBARAN TENTANG MACAM2 PROFESI	PENGEN JADI GURU BAHASA KOREA DAN BUTUH DUKUNGAN

bk_smanere

Disukai oleh [bdi_ulul_albab](#) dan lainnya

bk_smanere Selamat pagi teman-teman SMANERE, ayo cek list bingo di atas. Kl 3 point saja cocok denganmu, fix kamu perlu chat konselormu dan membicarakannya. Terutama untuk kamu yang masih kelas X dan XI

6 April

Dengan permainan yang sedang populer di dunianya dan ditambah kalimat pengantar yang persuasif, maka tujuan pembuatan media sebagai perekrut anggota bimbingan kelompok dapat dilaksanakan dengan baik. Dalam waktu kurang dari 1x24 jam, 31 siswa dari 2 kelas menghubungi konselor melalui *chat* pribadi. Dari 31 siswa tersebut, dapat dibagi menjadi 3 kelompok melalui grup whatsapp.

Karena peserta didik menghubungi konselor secara sukarela dan atas keinginan sendiri, maka grup whatsapp dalam kegiatan bimbingan kelompok menjadi grup yang aktif dan full diskusi. Berbeda saat guru atau konselor

menentukan sepihak platform yang akan digunakan, maka peserta didik cenderung merasa terpaksa dan keikutsertaannya hanya formalitas saja.

Daftar Rujukan

- Ayun, P. . (2015). Fenomena Remaja Menggunakan Media Sosial dalam Membentuk Identitas. *Channel*, 3(2), 1–16.
- Nurfitri, A. D. (2017). Perilaku Pengguna Media Sosial beserta Implikasinya Ditinjau dari Perspektif Psikologi Sosial Terapan. *Buletin Psikologi*, 25(1), 36–44. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.22759>
- Nurkholis. (2020). Dampak Pandemi Novel-Corona Virus Disiase (Covid-19) Terhadap Psikologi Dan Pendidikan Serta Kebijakan Pemerintah. *Jurnal PGSD*, 6(1), 39–49.
- Nursalim, Mochamad. (2015). *Pengembangan Profesi Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Erlangga.



Inta Elok Youarti, S.Pd, M.Pd, Lahir di Jakarta, 25 Mei 1982. Menyelesaikan studi S1 dan S2 di Universitas Negeri Malang. Penulis adalah Guru Bimbingan Konseling SMA Negeri 1 Turen. Penulis adalah Ketua MGBK SMA Kabupaten Malang. Penulis pernah menjadi Instruktur Nasional Pengembangan Keprofesian Guru pada tahun 2016 dan 2017. Penelitian terakhir penulis adalah pengembangan media cinemaedukasi berbasis wayang golek untuk meningkatkan kesadaran kesetaraan gender siswa SMP

Erna Widyasari

SMP Al Azhar Syifa Budi Solo

supmatahari@yahoo.com

Abstrak. Wabah Covid-19 telah mengubah tatanan pendidikan Indonesia secara mendadak. Pembelajaran yang semula berupa tatap muka berubah menjadi daring atau jarak jauh. Siswa belajar di rumah dan materi yang belum terselesaikan disampaikan dengan memanfaatkan teknologi informasi serta disesuaikan untuk edukasi pencegahan Covid-19. Salah satu proyek pada materi klasifikasi untuk pencegahan Covid-19 adalah pembuatan minuman untuk meningkatkan imunitas tubuh. Identifikasi bahan-bahan minuman menggunakan aplikasi *PictureThis* dan media pembelajaran menggunakan platform GSuite.

Kata kunci: klasifikasi, *picturethis*, gsuite, imunitas

Indonesia adalah salah satu negara di dunia yang terkena wabah Covid-19. Wabah ini disebabkan virus corona. Virus corona atau severe acute respiratory syndrome coronavirus 2 (SARS-CoV-2) adalah virus yang menyerang sistem pernapasan. Penyakit karena infeksi virus ini disebut Covid-19. Perubahan terjadi di dunia pendidikan akibat wabah tersebut. Sekolah diliburkan, pembelajaran yang semula berupa tatap muka diubah menjadi pembelajaran jarak jauh atau daring. Langkah ini diambil oleh pemerintah guna menekan penyebaran Covid-19. Menurut data yang dirilis Gugus Tugas Percepatan Penanganan COVID-19 Republik Indonesia melalui laman alodokter.com, jumlah kasus terkonfirmasi positif hingga 26 Mei 2020 adalah 22.750 orang dengan jumlah kematian 1.391 orang. Penyakit ini dapat menular dengan mudah tanpa mengenal usia. Oleh karena itu, diperlukan langkah untuk mencegah terjangkit Covid-19, salah satunya adalah membuat minuman penambah imunitas tubuh.

Pada saat ini kemajuan teknologi informasi di era modern sangat pesat dan berkembang yang memiliki pengaruh penting terhadap pendidikan. Banyak media pembelajaran yang dapat digunakan, salah satu media yang digunakan yaitu aplikasi pembelajaran pada ponsel. Perkembangan teknologi digital telah berkembang pesat, namun masih banyak sekolah yang menuntut siswanya harus mempunyai buku pegangan. Akibatnya siswa cenderung malas untuk mencari, membeli, dan membaca buku (Fantoro, R. G., Nurgiyatna, 2016). Proses

pembelajaran juga belum maksimal karena tidak dibelajarkan dalam bentuk konkrit (nyata) sehingga dibutuhkan media visual untuk mempermudah pemahaman siswa.

Metode

Materi pembelajaran ini adalah materi klasifikasi. Materi ini disampaikan di SMP kelas VII. Pada pembelajaran ini menggunakan aplikasi *PictureThis* yang sudah dipelajari pada pertemuan tatap muka sebelum pandemi Covid-19 terjadi. Aplikasi *PictureThis* diinstal terlebih dahulu di ponsel masing-masing siswa. Selanjutnya siswa membuka aplikasi dan mengarahkan ke tumbuhan yang akan diidentifikasi. Pada pertemuan tatap muka, setelah identifikasi selesai, kegiatan dilanjutkan dengan pencarian sistematika klasifikasi melalui laman plantamor.com. Namun, pada pertemuan daring hanya sampai identifikasi tumbuhan karena akan dilanjutkan untuk aplikasi dalam kehidupan sehari-hari yakni membuat minuman untuk penambah imunitas tubuh. Kegiatan ini dilakukan sebagai salah satu pencegahan wabah Covid-19.

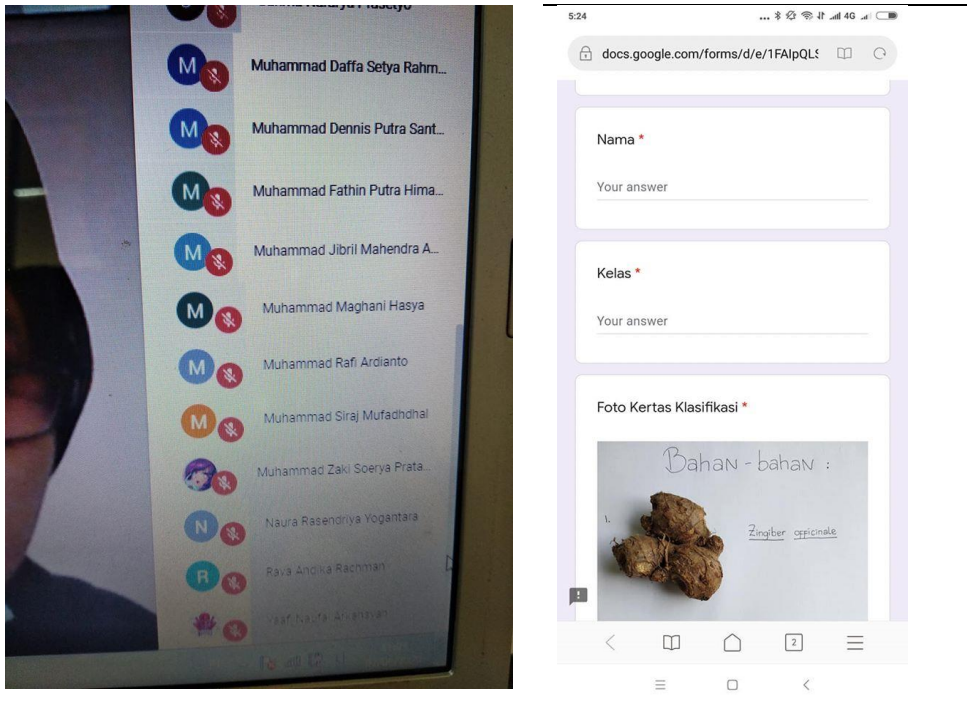
Hasil Dan Pembahasan

Siswa telah belajar menggunakan aplikasi *PictureThis* ketika pertemuan tatap muka sebelum pandemi Covid-19. Oleh karena itu, siswa tidak mengalami kesulitan ketika pembelajaran daring berlangsung. Identifikasi ketika tatap muka dilakukan dengan objek tanaman yang terdapat di lingkungan sekitar sekolah dan dilanjutkan dengan pencarian sistematika klasifikasi untuk dibuat herbarium kering.



Gambar 1. Proses Identifikasi dan Penulisan Sistematika Klasifikasi

Pertemuan daring dilaksanakan setelah instruksi pemerintah untuk meliburkan sekolah dimulai. Guru menggunakan *video conference* melalui GMeet untuk berdiskusi dengan siswa dan menjelaskan tugas yang akan dilaksanakan. Selanjutnya siswa mencari referensi tentang pembuatan minuman melalui internet, identifikasi bahan-bahan alaminya melalui aplikasi *PictureThis*, membuat minuman tersebut, dan melaporkannya melalui tautan GForm yang telah disediakan.



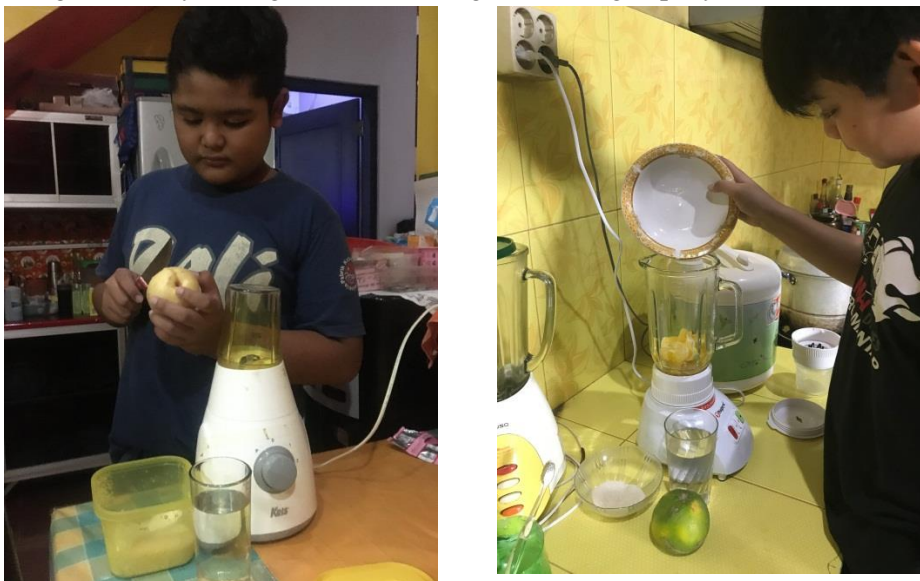
Gambar 2. Platform GSuite yang digunakan

Pada pertemuan daring hanya sampai identifikasi tumbuhan dan tidak dilanjutkan dengan sistematika klasifikasi. Siswa mengidentifikasi bahan-bahan alami yang mereka gunakan untuk pembuatan minuman penambah stamina tubuh. Minuman yang mereka buat bervariasi mulai dari jus, minuman empon-empon, hingga jamu.



Gambar 3. Identifikasi Bahan-bahan Minuman Penambah Stamina Tubuh

Setelah selesai mengidentifikasi, siswa membuat minuman tersebut dan meminumnya serta mengedukasi keluarga dan masyarakat sekitarnya agar turut mengonsumsinya sebagai salah satu langkah mencegah penyakit Covid-19.



Gambar 4. Pembuatan Minuman



Gambar 5. Edukasi untuk Diri Sendiri, Keluarga, dan Masyarakat Sekitar

Kesimpulan

Wabah Covid-19 telah mengubah tatanan pendidikan, yang semula pembelajaran dilakukan dengan tatap muka berubah menjadi daring atau pembelajaran jarak jauh. Materi klasifikasi adalah materi yang dianggap beberapa siswa sulit. Oleh karena itu, siswa perlu dibuatkan suatu metode pembelajaran yang aplikatif untuk kehidupan sehari-hari, salah satunya adalah pembuatan minuman penambah imunitas tubuh untuk mencegah wabah Covid-19. Materi klasifikasi dilaksanakan dengan cara mengidentifikasi bahan-bahan alami yang mereka gunakan dalam proses pembuatan minuman. Pembelajaran ini menggunakan media digital berupa aplikasi *PictureThis* dan *GSuite*.

Daftar Rujukan

- Ayu, W. 2020. Tim FK UI dan IPB Temukan Kandidat Pencegah Virus Corona. <https://www.ui.ac.id/tim-fk-ui-dan-ipb-temukan-kandidat-pencegah-virus-corona/> (Diunduh 28 Mei 2020)
- Dame, M. 2020. Virus Corona (Covid-19). <https://www.alodokter.com/virus-corona> (Diunduh 28 Mei 2020)
- Fantoro, R. G., Nurgiyatna. 2016. *Aplikasi Pembelajaran Klasifikasi Makhluk* Makalah Program Studi Informatika Fakultas Komunikasi dan Informatika UMS.
- Surat Edaran Menteri Nomor 4 Tahun 2020



Erna Widyasari adalah guru IPA di SMP Al Azhar Syifa Budi Solo. Penulis aktif membimbing karya ilmiah remaja di sekolah. Motto dari penulis adalah *don't stop learning because life doesn't stop teaching*.

Karwanto

Universitas Negeri Surabaya

karwanto@unesa.ac.id

Abstrak: Pembelajaran di era pandemi covid-19 perlu dikelola dengan baik agar dapat mencapai hasil yang optimal. Untuk mewujudkan hal tersebut, kepala sekolah perlu memiliki sejumlah keterampilan dalam mengadaptasi perubahan-perubahan dan mampu berkolaborasi untuk melakukan penyesuaian-penyesuaian terkait proses pembelajaran di era pandemi covid-19. Eksistensi sekolah selama ini sehingga tetap bertahan di era pandemi covid-19 salah faktor pendorongnya adalah karena sekolah mampu mempertahankan konsistensi mutu pembelajaran. Konsekuensinya adalah kepala sekolah perlu memiliki strategi-strategi yang dilakukan untuk meningkatkan konsistensi mutu pembelajaran. Sementara di lapangan ditemukan banyak kendala dalam melaksanakan proses pembelajaran melalui moda daring/*online* dalam berbagai aspek, diantaranya ketersediaan infra struktur, keterbatasan kompetensi siswa dan guru dalam penguasaan teknologi informasi, serta relasi orang tua dalam proses belajar dari rumah.

Kat-kata kunci: strategi, mutu pembelajaran, pandemic covid-19.

Pengelolaan sekolah tidak hanya terbatas pada guru yang berkualitas dan proses pembelajaran yang baik, tetapi harus didukung oleh bagaimana strategi yang dilakukan kepala sekolah dalam meningkatkan konsistensi mutu pembelajaran di era covid-19. Kepala sekolah adalah pengelola terdepan yang memutuskan dapat tidaknya setiap input berproses dan berinteraksi secara positif dalam sistem belajar mengajar. Kepala sekolah memiliki peranan yang dominan untuk mendorong upaya inovasi baik yang berasal dari luar maupun yang timbul dari dalam sekolahnya (Ekosiswoyo, 2007:76). Kepala sekolah harus mampu mempengaruhi, menggerakkan, memberdayakan dan mengembangkan sumber daya yang ada untuk meningkatkan mutu pembelajaran (Ubben & Hughes, 1992:10).

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan McKinsey & Company dan *The National College for Leadership of schools and children's Services* pada tahun 2010 (Syahril, 2020) yang menyatakan bahwa, bentuk kepemimpinan yang sangat diperlukan untuk kesuksesan sekolah adalah kepemimpinan yang berfokus pada pengajaran, pembelajaran dan manusia yang

ada di sekolah. Kepala sekolah harus memiliki kepiawaian dalam kepemimpinan pembelajaran (*instructional leadership*). Kepala sekolah harus memahami pembelajaran yang berorientasi pada murid. Ia juga piawai dan aktif dalam mengembangkan guru-guru di sekolah melalui *coaching/mentoring*.

Pada akhir-akhir ini pandemi covid-19 secara global telah berdampak pada berbagai sektor kehidupan. Sektor kehidupan yang terdampak diawali dari bidang kesehatan, lalu diikuti sektor lainnya termasuk dalam bidang pendidikan. Dalam jangka pendek, sebenarnya tidak semua sektor mengalami dampak negatif pada masa pandemi ini. Kurang lebih 7,5 juta mahasiswa dan 45 juta pelajar Indonesia terdampak. *Social distancing* memaksa proses pembelajaran dilakukan dari rumah (*study from home*). Pandemi covid-19, secara drastis memaksa terjadinya distrupsi teknologi (*offline ke online*) (Kasim, 2020).

Semakin meluasnya penyebaran wabah *Virus Corona Diseases* 2019 (Covid-19) di Indonesia bahkan di seluruh dunia yang belum dapat dipastikan kapan akan berakhir, telah menyebabkan krisis yang sangat mendalam bagi rakyat Indonesia, baik krisis kesehatan, psikologis, sosial, dan ekonomi. Pemerintah telah menetapkan aturan pembatasan sosial (*Sosial Distancing*) untuk memutus mata rantai penyebaran Covid-19 yaitu UU No. 6 Tahun 2018 tentang kekarantinaan kesehatan yang kemudian dipertegas dengan PP No. 21 Tahun 2020 dan Permenkes 9 tahun 2020 tentang Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB). Dengan diberlakukannya PSBB maka proses kegiatan belajar mengajar di sekolah tidak dapat dilaksanakan sebagaimana mestinya. Salah satu solusi agar hak anak untuk mendapatkan pendidikan dapat terpenuhi yaitu dengan melakukan pembelajaran daring/online (Suryani, 2020).

Kenyataan yang ada di lapangan menunjukkan. *Pertama*, kepala sekolah dalam menjalankan tugas dan fungsinya pada umumnya sangat bergantung pada juklak dan juknis; dan sangat sedikit kepala sekolah yang melaksanakan tugas supervisi, dengan alasan tidak ada waktu, atau merasa sudah hafal dengan kemampuan guru sehingga tidak perlu melakukan supervisi (Sugiyanto, 2007:8). *Kedua*, masih banyak sekolah yang prestasi belajar siswanya rendah, guru dan siswanya kurang disiplin, kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran rendah, serta lambannya staf tata usaha dalam melayani kebutuhan siswa (Danim & Suparno, 2009:v-vi). *Ketiga*, banyak kendala dalam melaksanakan proses pembelajaran melalui moda daring dalam berbagai aspek, diantaranya ketersediaan infra struktur, keterbatasan kompetensi siswa dan guru dalam penguasaan teknologi informasi, serta relasi orang tua dalam proses belajar dari rumah (Suryani, 2020). *Keempat*, ketimpangan teknologi di kota dan daerah, termasuk di daerah terdepan, terluar dan tertinggal (3T), keterbatasan sumber

daya (kuota internet dan lain-lain), relasi guru, peserta didik, orang tua dalam pembelajaran daring/online yang nampaknya belum efektif.

Pertanyaan pokok yang muncul adalah bagaimana strategi-strategi yang dilakukan kepala sekolah sebagai pemimpin pembelajaran dalam meningkatkan konsistensi mutu pembelajaran di era pandemi covid-19? Dalam makalah ini dibahas hal-hal pokok sebagai berikut: (a) konsistensi mutu pembelajaran; (b) kendala-kendala yang dihadapi kepala sekolah dalam peningkatan konsistensi mutu pembelajaran; dan (c) strategi kepala sekolah dalam meningkatkan konsistensi mutu pembelajaran di era pandemi covid-19.

Konsistensi mutu pembelajaran

Peningkatan kualitas pembelajaran menurut Sonhadji (2007), dapat ditempuh melalui berbagai upaya, antara lain penerapan kurikulum yang maksimal, pelatihan guru, pengembangan media, dan pemantapan sistem evaluasi (<http://www.jurnaljpi.wordpress.com>, diakses 17 September 2007), dan juga diperlukan strategi pengembangan sistem pembelajaran yang bervariasi dengan berbagai inovasi, baik dalam pengelolaan kelas, model pembelajaran, dan isi pembelajaran, misalnya dengan *moving class room*, berpengantar bahasa Inggris (*bilingual*), CTL (*Contextual Teaching and Learning*), QTL (*Quantum Teaching and Learning*), *lifeskills education*, dan kurikulum berbasis kompetensi (Sonhadji, 2003:12).

Dari uraian di atas dapat dipahami bahwa konsistensi mutu pembelajaran yaitu proses pembelajaran yang dikembangkan secara konsisten yang mempunyai kelebihan dari pembelajaran lain, baik dilihat dari ketepatan strategi pembelajaran yang dipilih, inovasi pembelajaran dan model pembelajaran dalam rangka membelajarkan semua siswa serta mampu memberikan pelayanan yang sangat baik kepada setiap siswa berdasarkan perbedaan individu dan tingkat keunggulannya sesuai dengan kondisi yang ada untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tugas kepala sekolah adalah bagaimana kepala sekolah mengawal, mempertahankan dan mencapai konsistensi mutu pembelajaran dalam upaya peningkatan mutu akademik dan non akademik sehingga dapat meningkatkan kepercayaan masyarakat yang pada akhirnya dapat meningkatkan daya saing sekolah menuju sekolah yang bermutu yang jadi dambaan setiap orang tua siswa.

Kendala-Kendala yang Dihadapi Kepala Sekolah dalam Peningkatan Konsistensi Mutu Pembelajaran

Kendala yang dihadapi kepala sekolah terkait dengan peningkatan konsistensi mutu pembelajaran adalah merubah paradigma, pola pikir (*mind set*)

dan penyesuaian-penyesuaian untuk selalu mengadakan inovasi-inovasi dan perubahan-perubahan pada seluruh komunitas yang ada di sekolah. Misalnya terkait dengan peningkatan situasi dan kondisi pembelajaran dari pembelajaran di kelas ke pembelajaran daring/online/pembelajaran jarak jauh. Pada pembelajaran di kelas sebelum era pandemic covid-19 pembelajaran yang digunakan dengan penerapan metode-metode terkini dalam pembelajaran, seperti metode pembelajaran: Paikem (pembelajaran aktif inovatif kreatif efektif dan menyenangkan), *Gembrot* (gembira dan berbobot), *Gasing* (gampang, asyik dan menyenangkan).

Mengenai penerapan metode pembelajaran daring/online/jarak jauh, sebagian guru ada yang pro dan ada yang kontra. Karena pada dasarnya, membina sekolah yang lama itu, jauh lebih sulit dari pada membina sekolah yang baru. Artinya, membina sekolah yang baru biasanya lebih mudah, karena orang-orangnya baru, sarana-prasarananya baru termasuk mudah untuk diarahkan. Sedangkan membina sekolah yang lama, ada kalanya mudah dan ada kalanya sulit dan ini membutuhkan proses dan pendekatan-pendekatan yang tepat dan bersifat manusiawi.

Untuk melibatkan orang-orang dalam suatu upaya perubahan dapat diperhatikan kategori tingkat penerimaan anggota suatu sistem sosial terhadap inovasi. Menurut Roger (Mirfani, 2003), pada lingkungan sekolah dapat dibagi lima kategori anggota staf yaitu sebagai berikut.

- a. *Inovator*. Anggota staf sekolah yang masuk kategori ini berkarakter antara lain: suka berpetualang, berhasrat besar untuk mencoba gagasan-gagasan baru, menyukai akan hal-hal yang mendekati bahaya, tantangan dan resiko. Mereka dapat memainkan peranan sebagai pembawa inovasi ke dalam sistem sekolah.
- b. Pengguna awal/pelopor (*early adopter*). Anggota staf sekolah kategori ini lebih menyatu dengan lingkungan sosial sekolah setempat. Mereka sering tampil sebagai “opinion leader” dan penuh pertimbangan untuk menerapkan gagasan yang baru.
- c. Mayoritas awal/pengikut dini (*early majority*). Anggota staf sekolah kelompok ini suka menerima gagasan baru sebelum kebanyakan orang menerimanya. Kelompok ini jarang memegang posisi kepemimpinan. Mereka sering merundingkannya lebih dahulu sebelum menerima sepenuhnya suatu gagasan baru.
- d. Mayoritas akhir/pengikut susulan (*late majority*). Anggota staf sekolah kategori ini ia baru menerima suatu inovasi manakala sudah kebanyakan orang menerimanya. Mereka seringkali ragu terhadap

gagasan baru dan karenanya menunggu tekanan kelompok memberikan motivasi. Mereka cenderung menerima suatu yang baru setelah yakin merasa aman dengan penerimaannya itu.

- e. Lamban (*Laggard*). Anggota staf sekolah kategori ini senantiasa menjadi yang terakhir dari kelompoknya dalam menerima inovasi. Mereka kebanyakan terasing dari jaringan kerja kelompoknya. Mereka acapkali berhubungan dengan orang-orang yang berpandangan kolot. Seringkali saat mereka mulai menerima suatu gagasan baru, gagasan baru lainnya telah dihadapannya.

Berdasarkan uraian di atas dapat dipahami bahwa dalam menerapkan sebuah inovasi, peran seorang agen perubahan meliputi tujuh hal: (1) mengidentifikasi kebutuhan terhadap perubahan; (2) memantapkan hubungan pertukaran informasi dengan klien; (3) mendiagnosis masalah yang dihadapi klien; (4) menciptakan kehendak atau memberi motivasi klien untuk melaksanakan perubahan; (5) menterjemahkan kehendak menjadi tindakan perubahan; (6) stabilisasi adopsi dan menghindari kemacetan; dan (7) mencapai hubungan terminal dengan mengembangkan klien menjadi agen perubahan (Sonhadji, 2004).

Strategi Kepala Sekolah dalam Meningkatkan Konsistensi Mutu Pembelajaran di Era Pandemi Covid-19

Pandemi *corona virus disease* 2019 atau Covid-19 (Josep & Ashkar, 2020; WHO, 2020; Liang, 2020), sungguh mempengaruhi hajat hidup orang banyak, termasuk kepala sekolah dalam memimpin pembelajaran di sekolah. Kebijakan Kemendikbud dalam penanganan Covid-19 dapat dijelaskan sebagai berikut. *Pertama*, Surat Edaran Nomor 2 Tahun 2020 tentang Pencegahan dan Penanganan Covid-19 di lingkungan Kemendikbud. *Kedua*, Surat Edaran Nomor 3 Tahun 2020 sebagai langkah pencegahan Covid-19 pada satuan pendidikan. *Ketiga*, Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran covid-19.

Berdasarkan Surat Edaran Nomor 4 tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran covid 19. Berkenaan dengan penyebaran *Corona Virus Disease* (Covid- 19) yang semakin meningkat maka kesehatan lahir dan batin siswa, guru, kepala sekolah dan seluruh warga sekolah menjadi pertimbangan utama dalam pelaksanaan kebijakan pendidikan tersebut yaitu. *Pertama*, UN Tahun 2020 dibatalkan. *Kedua*, proses belajar dari rumah dengan daring/online/jarak jauh, pada pendidikan kecakapan hidup antara lain mengenai pandemi Covid- 19. *Ketiga*, dilaksanakan ujian sekolah dengan ketentuan tertentu. *Keempat*, ketentuan tentang kenaikan kelas. *Kelima*, ketentuan tentang Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB). Keenam, Dana Bantuan

Operasional Sekolah atau Bantuan Operasional Pendidikan dapat digunakan untuk pengadaan barang sesuai kebutuhan sekolah termasuk untuk membiayai keperluan dalam pencegahan pandemi Covid-19 seperti penyediaan alat kebersihan, *hand sanitizer*, *disinfectant*, dan masker bagi warga sekolah serta untuk membiayai pembelajaran daring/jarak jauh.

Berdasarkan kebijakan tersebut di atas hak peserta didik untuk mendapatkan pendidikan yang layak harus tetap dapat dipenuhi selama masa darurat Covid-19. Pandemi Covid-19, jangan menjadi kendala bagi tenaga pendidik untuk tetap melaksanakan tugasnya. Hal ini otomatis membutuhkan penyesuaian-penyesuaian, perubahan paradigma, pola pikir dan kebiasaan-kebiasaan dalam proses pembelajaran di era pandemi covid-19.

Suryani (2020), di era pandemi ini terkait dengan proses pembelajaran di era pandemic covid-19 dapat dijelaskan sebagai berikut. *Pertama*, tenaga pendidik dan kependidikan di tengah pandemi harus siap melakukan lompatan untuk melakukan transformasi pembelajaran menjadi pembelajaran daring bagi semua peserta didik. *Kedua*, tenaga pendidik dan kependidikan harus dapat belajar dengan cepat serta mampu beradaptasi pada kondisi yang berubah secara cepat, sehingga mampu menularkan semangat beradaptasi pada perubahan, peserta didik, dan orangtua secara cepat dan akurat. *Ketiga*, berbagai moda daring yang disediakan oleh Kemendikbud atau yang tersedia secara gratis dan bebas dapat digunakan pendidik dan tenaga kependidikan dalam melaksanakan pembelajaran pada masa pandemic Covid-19. *Keempat*, seluruh sivitas akademika (ekosistem sekolah) harus bersiap memasuki *new normal era* dengan melakukan terobosan dan transformasi, termasuk kreativitas, inovasi dan perubahan dalam upaya mempertahankan eksistensi kualitas pembelajaran di era pandemi covid 2019.

Hal senada menurut Muhammad (2020), ada beberapa hal yang perlu dipersiapkan ke depan untuk mempertahankan konsistensi kualitas pembelajaran di era pandemi covid-19 yaitu: (1) menyediakan fasilitas pendukung pembelajaran (internet, gawai, listrik, laptop) sebagai penunjang pembelajaran dari rumah; (2) memberikan pelatihan dan pendampingan manajemen pembelajaran jarak jauh dan penggunaan/pemanfaatan media pembelajaran daring; (3) mendorong guru untuk menggunakan media komunikasi khususnya media sosial sebagai sarana memberikan pelajaran yang lebih interaktif; (4) mendorong gerakan guru berbagi dalam memberikan dukungan teknis bagi pelaksanaan pembelajaran jarak jauh; (5) mengembangkan program atau tayangan TV (khususnya TVRI) yang lebih inovatif sebagai sajian pembelajaran yang baik untuk siswa selama belajar dari rumah; (6) mengeksplorasi potensi penggunaan radio sebagai alternatif media pembelajaran selain televisi, khususnya RRI.

Selanjutnya bagaimana strategi yang dilakukan kepala sekolah untuk meningkatkan konsistensi mutu pembelajaran di era pandemi covid-19. Kepala sekolah merupakan orang kunci dalam upaya mewujudkan konsistensi mutu pembelajaran di era pandemi covid-19. Kepala sekolah sebagai pemimpin pembelajaran diharapkan memiliki strategi dalam upaya meningkatkan konsistensi mutu pembelajaran.

Adapun usaha-usaha yang dilakukan kepala sekolah dalam peningkatan konsistensi mutu pembelajaran dapat dilakukan melalui: (a) kualifikasi guru; (b) rekrutmen guru, mulai dari perencanaan guru, seleksi guru, dan pengangkatan guru; (c) peningkatan kemampuan guru; (d) peningkatan motivasi kerja guru; (e) pengawasan kinerja guru (Bafadal, 2004:11). Selain itu menurut Pushpanadham (2006), pengembangan manajemen pembelajaran dapat dilakukan melalui pengembangan kurikulum dan pembelajaran dan menciptakan inovasi dan perubahan.

Hoyle, English & Steffy (1985:105), supaya sukses dalam melaksanakan kurikulum dan pembelajaran, seorang manajer termasuk kepala sekolah harus mempunyai keterampilan dalam mengelola pembelajaran yaitu keterampilan dalam merancang kurikulum dan mampu menyampaikan strategi pembelajaran, keterampilan dalam motivasi pembelajaran dan psikologi pembelajaran, dan keterampilan dalam monitoring dan evaluasi prestasi siswa. Selain itu diperlukan keterampilan dalam mengelola perubahan dalam meningkatkan penguasaan terhadap tujuan pendidikan, keterampilan menggunakan komputer untuk program pembelajaran, keterampilan menggunakan sumber daya dan waktu pembelajaran dan keterampilan dalam memprogramkan anggaran biaya secara efektif.

Sementara itu, Stoops, Rafferty, & Johnson (1981:296), mengungkapkan setidaknya ada 14 (empat belas) peran administrator sebagai pemimpin pembelajaran yaitu: (1) mengadakan seleksi yang ketat terhadap guru, konselor, dan pengelola; (2) melaksanakan inservice-training; (3) mengatur anggaran untuk program pembelajaran, bahan-bahan dan peralatan; (4) melaksanakan supervisi; (5) mendorong keberlangsungan perencanaan dan pengembangan kurikulum; (6) mempromosikan sekolah pada bermacam-macam tingkatan; (7) meningkatkan komunikasi vertikal dan horizontal; (8) meningkatkan hubungan kemasyarakatan untuk program pembelajaran; (9) meningkatkan pelayanan prima; (10) menyediakan pembelajaran khusus untuk bermacam-macam tipe siswa; (11) memastikan penempatan siswa secara tepat; (12) menyediakan layanan kesehatan, pendidikan orang dewasa, kehadiran, kesejahteraan siswa dan layanan perpustakaan untuk membantu program pembelajaran; (13) melakukan penelitian di bidang pendidikan; (14) melakukan

evaluasi pada semua program dan layanan pendidikan, memberikan jaminan dan melakukan program pengembangan ke arah yang lebih tepat.

Menurut Day; Hopkins; Leithwood dkk (2009:127), ada 8 (delapan) strategi yang dilakukan dalam upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan kualitas lulusan yaitu (1) menetapkan visi; (2) peningkatan situasi dan kondisi pembelajaran; (3) merancang struktur organisasi dan menetapkan peran dan tanggung jawab kembali; (4) peningkatan pembelajaran; (5) merancang kembali dan memperkaya kurikulum; (6) peningkatan kualitas guru; (7) mengadakan hubungan baik dengan komunitas sekolah; (8) membangun hubungan baik dengan pihak luar komunitas sekolah.

Selain usaha-usaha yang dilakukan di atas, menurut Siswandari (2012), ada beberapa pelajaran dari para Nabi yang dapat diambil hikmahnya bagi para pemimpin, termasuk kepala sekolah, yaitu sebagai berikut (1) pentingnya selalu bersemangat untuk melakukan pelayanan prima/optimal; (2) komitmen, konsisten, kontinyu, dan sabar; (3) orang yang berjuang belum tentu mengenyam hasilnya; (4) pentingnya menghormati dan melanjutkan perjuangan para pendahulu yang sudah terpercaya dengan menunjukkan integritas diri (berkarakter), komitmen tinggi; penuh tanggungjawab; peduli; dan mempunyai rasa hormat dan penghargaan terhadap sesama.

Simpulan

Peran dan fungsi kepala sekolah sangat strategis dalam upaya peningkatan mutu pembelajaran di era pandemic covid-19. Apapun bentuk dan bagaimana-pun ragam inovasi pendidikan, semua itu tidak akan banyak memberi makna terhadap peningkatan konsistensi mutu pembelajaran di era pandemi covid-19 apabila kepala sekolah tidak memiliki sejumlah kompetensi yang dimiliki dalam upaya memajukan dan mengembangkan proses pembelajaran dalam mencapai tujuan pendidikan. Kepala sekolah memiliki peran yang sangat penting dalam upaya meningkatkan konsistensi mutu pembelajaran di era pandemi ini. Hal ini jelas, perlu memperhatikan faktor-faktor yang menyangkut pengelolaan sekolah, pelibatan orang tua dan masyarakat, penerapan metode pembelajaran daring/online/jarak jauh, dukungan sumber daya manusia dan dukungan sarana prasarana dan pendanaan yang memadai untuk mendukung proses pembelajaran daring/online.

Strategi yang dilakukan dalam upaya meningkatkan konsistensi mutu pembelajaran di era pandemi covid-19 yaitu: (1) menetapkan visi; (2) mengadakan seleksi yang ketat terhadap guru, konselor, dan pengelola; (3) peningkatan situasi dan kondisi pembelajaran daring/online/jarak jauh; (4) merancang struktur organisasi dan menetapkan peran dan tanggung jawab

kembali; (5) peningkatan dan pengembangan sistem pembelajaran daring dengan menggunakan platform pembelajaran yang bervariasi dengan berbagai inovasi yaitu: (a) *virtual learning*; (b) *e-learning*; (c) *edmodo*; (d) *zoom*; (e) *google classroom*; (f) *google meet*; (g) *google hangout*; (h) *whatsapp (WA) group*; (i) rumah belajar Kemendikbud, baik dalam pengelolaan kelas, model pembelajaran, dan isi pembelajaran; (6) merancang kembali, memperkaya dan mengembangkan dan penyesuaian-penyesuaian kurikulum di era pandemi dengan mengedepankan pada peningkatan dan konsistensi mutu pembelajaran; (7) peningkatan kualitas guru (peningkatan kompetensi, peningkatan motivasi dan pengawasan kinerja); (8) mengadakan hubungan baik dengan komunitas sekolah; (9) membangun hubungan baik dengan pihak luar komunitas sekolah; (10) pematapan sistem evaluasi; (11) peningkatan layanan prima; (12) peningkatan supervisi pembelajaran daring/online secara terencana, terprogram dan berkesinambungan. Dengan adanya strategi-strategi semacam ini diharapkan konsistensi mutu pembelajaran di era pandemic covid-19 dapat dipertahankan dengan baik dan mempunyai dampak yang sangat besar terhadap prestasi akademik maupun prestasi non akademik. Kalau prestasi sekolah baik, kepercayaan masyarakat terhadap sekolah juga meningkat serta produktivitas dan daya saing sekolah tersebut tentu juga meningkat.

Saran-saran

1. Bagi kepala sekolah, hendaknya: (a) mengembangkan kompetensi yang dimiliki dan membina hubungan baik dengan semua pihak serta dapat memperluas jaringan sosialnya dengan sekolah-sekolah yang lain di era pandemic covid-19; (b) memiliki, mengembangkan, memberdayakan sejumlah keterampilan yang dibutuhkan di era revolusi industri 4.0 diantaranya adalah: (1) kemampuan pemecahan masalah yang kompleks; (2) kemampuan berpikir kritis; (3) kreativitas; (4) kemampuan mengelola sumber daya manusia (SDM); (5) kemampuan berkoordinasi; (6) kecerdasan emosi; (7) kemampuan memberikan penilaian dan membuat keputusan; (8) sikap yang berorientasi pada pelayanan; (9) kemampuan negoisasi; (10) kemampuan kognitif yang fleksibel (The World Economic Forum Future of Jobs Report, 2016).
2. Bagi guru, hendaknya secara terus menerus melakukan kreativitas, inovasi-inovasi dan perubahan-perubahan dalam meningkatkan kualitas dan kompetensinya dalam upaya mengawal dan mempertahankan konsistensi mutu pembelajaran di era pandemic covid-19 dengan cara: (a) mengadakan peningkatan kompetensi dalam mengelola pembelajaran melalui webinar secara online baik dilaksanakan secara nasional maupun internasional,

(b) peningkatan motivasi dan; (c) mengadakan evaluasi diri terhadap kinerja secara terencana, terprogram dan berkesinambungan.

Daftar Rujukan

- Bafadal, I. 2004. *Peningkatan Profesionalisme Guru Sekolah Dasar: Dalam Kerangka Manajemen Peningkatan Mutu Berbasis Sekolah*. Cet. II., Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Danim, S & Suparno. 2009. *Manajemen dan Kepemimpinan Transformasional Kepala Sekolah: Visi dan Strategi Sukses Era Teknologi, Situasi Krisis, dan Internasionalisasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Day, C., Hopkins, D., Leithwood, K., 2009. *The Impact of School Leadership on Pupil Outcomes*. Research Report DCSF-RR108 University of Nottingham: Nottingham. June. (Online), (<http://www.education.gov.uk>; www.dcsf.gov.uk), diakses tanggal 6 Januari 2012.
- Ekosiswoyo, R. 2007. *Kepemimpinan Kepala Sekolah Yang Efektif Kunci Pencapaian Kualitas Pendidikan*. Dalam Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP), Jilid 14 Nomor 2, Juni 2007. ISSN 0215-9643. Malang: LPTK (Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan), dan ISPI (Ikatan Sarjana Pendidikan Indonesia) dan UM Press.
- Hoyle, J.R., English, F., & Steffy, B. 1985. *Skills for Successful School Leaders*. Arlington, Wirgina: American Association of School Administrators.
- Joseph, Tinku & Ashkar, Mohammed. 2020. *Covid-19: International Pulmonologist's Consensus on Covid-19*. Amrita Institute of Medical Science: India
- Kasim, Musliar. 2020. *Dampak Covid-19 terhadap Pengelolaan Perguruan Tinggi Swasta*. Padang: Universitas Baiturrahmah.
- Liang, Tingbo. 2020. *Handbook Covid-19: Prevention an Treatment*. University School of Medicine: Zhejiang.
- Mirfani, A.M. 2003. *Konsepsi Dasar Melaksanakan Inovasi di Sekolah*. Materi Pelatihan Kepala Sekolah. Kerjasama Bagian Diklat Pemda Bekasi dan Badan Diklat Propinsi Jawa Barat.
- Muhammad, Hamid. 2020. *Pendidikan dan Teknologi: Sebelum, Sesaat, dan Setelah Pandemi Covid-19*. Jakarta: Ditjen PAUD, Dikdas dan Dikmen Kemendikbud Republik Indonesia.
- Nawawi, Ahmad. 2020. *Tantangan Pembelajaran Di Sekolah Masa Pandemi Covid-19*. Makalah disampaikan pada Webinar di Universitas Negeri Meda. 19 Mei
- Pushpanadham, K. 2006. *Educational Leadership For School Based Management*. *ABAC Journal* Vol, 26, No.1 (January-April, pp.41-48).
- Siswandari. 2012. *Program Penyiapan Calon Kepala Sekolah Indonesia*. Disampaikan pada Seminar Nasional Program Pascasarjana Unesa Program Studi Manajemen Pendidikan. Tanggal 26 Mei.
- Sonhadji, A. 2004. *Sistem Pendidikan Tinggi, Manajemen Perubahan dan Inovasi*. Makalah Disajikan pada Pelatihan Manajemen Pendidikan Politeknik. Pusat Pembinaan dan Pengembangan Program Diploma (P4D). Surabaya. 22-24 Juni.
- Sonhadji, A. 2003. *Kontribusi Pendidikan Terhadap Pembangunan Daerah*. Makalah Disajikan pada: Dialog Interaktif "Menggagas Masa Depan Pendidikan Kota Probolinggo". Dewan Pendidikan & Pengurus Daerah Persatuan Guru Republik Indonesia (PGRI) Kota Probolinggo. Tanggal 22 Oktober.
- Sonhadji, A. 2004. *Konsep Sekolah Unggul*. Malang: PPS Universitas Negeri Malang.

- Sonhadji, A. 2007. *Pengembangan Budaya Sekolah Berwawasan Multikultural*, (Online), (<http://www.jurnaljpi.wordpress.com>, diakses 17 September 2007).
- Stoops, Rafferty, & Johnson.1981. *Handbook of Educational Administration*. Boston: Allyn and Bacon, Inc.
- Sugiyatno. 2007. *Implementasi Manajemen Peningkatan Mutu Berbasis Sekolah (MPMBS) SMK Negeri 1 Boyolali*.
- Suryani, Nunuk. 2020. *New Normal: Pengelolaan Pembelajaran pada Era dan Pasca Pandemi*. Makalah disampaikan pada Webinar di Universitas Negeri Surabaya. 29 Mei.
- Syahril, Iwan. 2020. *Transformasi Guru dan Pemimpin Sekolah*. Kompas. 29 Mei, Hal.6
- The World Economic Forum Future of Jobs Report. 2016. *Top Skills in 2020*.
- Ubben, G.C. & Hughes, L.W. 1992. *The Principal: Creative Leadership for Effective Schools*. Boston: Allyn and Bacon.
- World Health Organization. 2020. *Clinical Management of Severe Acute Respiratory Infection (SARI) When Covid-19 Disease is Suspected: Interim Guidance V 1.2*.



Karwanto, lahir di Indramayu Jawa Barat pada tanggal 16 Mei 1977. Anak ketiga dari sembilan bersaudara pasangan Bapak Abdulloh dan Ibu Katimah. Pada bulan September 2004 mendapat kesempatan melanjutkan pendidikan Program Doktor (S-3) Program Studi Manajemen Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Negeri Malang (UM) dan lulus pada tahun 2009. Dosen Tetap Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya Program Studi Manajemen Pendidikan (2010-sekarang); Program Pascasarjana S2 Manajemen Pendidikan Universitas Negeri Surabaya (2011-sekarang). Pada tahun 2007, menikah dengan Hj. Maulina Rahmawati, S.E dan sekarang Alhamdulillah baru dikaruniai dua orang putera-puteri yaitu Ahmad Haidar Rasyid (12 Tahun); Aisyah Muthia Azkalina (9 Tahun).

PEMBELAJARAN BERBASIS DARING MEDIA BLOGSPOT, WA, DAN GOOGLE FORM MENGGUNAKAN SUMBER RUMAH BELAJAR PADA SISWA SMP NEGERI 1 KINTAMANI

I Wayan Yudana

SMP Negeri 1 Kintamani

Pesonayuda05@gmail.com

Abstrak. Paparan pada artikel ini adalah bagian dari laporan pembelajaran berbasis daring media Blogspot, WA, dan Google Form menggunakan sumber Rumah Belajar adalah melihat efektivitas pembelajaran berbasis daring yang ditinjau dari proses pembelajaran. Hasil laporan ini menunjukkan bahwa pembelajaran daring menggunakan media Blogspot, WA, dan Google Form proses pembelajaran daring menggunakan sumber Rumah Belajar memberikan pengaruh positif terhadap proses pembelajaran PJOK

Kata kunci: daring, media pembelajaran, sumber belajar.

Pembelajaran secara daring kini merupakan satu istilah yang tidak lagi asing didengar walaupun istilah ini sepertinya belum pernah terpikirkan sebelumnya. Selama ini banyak pihak yang menganggap bahwa kegiatan belajar di rumah tidak efektif, namun di tengah-tengah situasi mewabahnya virus corona, seolah-olah semua melupakan seluruh kekhawatiran akan ketidak-efektifan tersebut. Guru dan peserta didik melakukan aktivitas bekerja, mengajar atau memberi proses pembelajaran dari rumah melalui *video conference*, *digital documents*, dan sarana daring lainnya. Selanjutnya pemerintah daerah, dalam hal ini pemerintah provinsi dan pemerintah Kabupaten Bangli. Seperti sekolah-sekolah lain pada umumnya, Sekolah SMPN 1 Kintamani khususnya pembelajaran PJOK sudah menerapkan pembelajaran daring selama 3 tahun sebelum pandemi Covid-19, pembelajaran daring ini kami perdalam dari pelatihan *Pembelajaran Berbasis Blended Learning Model Rancangan Pembelajaran dan Hasil Belajar Pemecahan Masalah yang diberikan oleh Bapak Wasis D. Dwiyogo di Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*. Sekolah yang berada di Kecamatan Kintamani

Kabupaten Bangli Provinsi Bali, itu sudah terlebih dahulu meliburkan siswanya sebagai bentuk keputusan darurat untuk mencegah penyebaran virus Covid-19.

Kunci efektivitas dari sistem pembelajaran daring adalah bagaimana seorang guru tetap kreatif untuk menyajikan pembelajaran daring secara menyenangkan dan mudah dimengerti sehingga para siswa tidak merasa bosan dan tetap produktif di rumah. Pembelajaran jarak jauh (*online classroom*) sebenarnya memberikan tantangan tersendiri bagi guru-guru SMP Negeri 1 Kintamani. Tantangan positif tersebut di antaranya adalah pertama untuk menunjukkan kemampuan guru dalam memanfaatkan media teknologi dengan Blogspot, , WA grup, evaluasi dengan mengadakan *pre-test* atau *post-test* dengan kuis, dan pemberian tugas proyek dengan pemanfaatan Google Form. Karena hal itu mutlak harus dilakukan untuk mentransfer pengetahuan kepada peserta didik secara menarik dan efektif. Dalam menyajikan pembelajaran yang terencana dan efektif dalam keterbatasan waktu. Hal ini kami lakukan dengan mempersiapkan quality lesson plan dan mengatur langkah-langkah pembelajaran yang detail. Kami dan siswa menetapkan tujuan pembelajaran sesuai ketersediaan waktu dan memilih materi yang akan disampaikan dengan langkah-langkah yang tepat dan akurat dan bagaimana kami harus menyatukan persepsi dan konsentrasi anak didik yang serba berjauhan dengan melakukan perannya sebagai motivator, fasilitator, mediator, dan komunikator. Berlangsungnya proses pembelajaran kami juga menyampaikan pesan kepada siswa untuk malukan pola hidup sehat untuk menjaga kebugaran fisik dan mental untuk menghadapi penyebaran covid 19 yang berdampak kepada pembelajaran siswa SMP Negeri 1 Kintamani menjadi serba terbatas dalam berkomunikasi, berinteraksi, dan berkreasi, sehingga siswa harus mampu beradaptasi dengan hal-hal yang baru. Disamping peran orang tua siswa, kami juga sebagai wali kelas berusaha memotivasi mereka untuk disiplin belajar, semangat dalam melaksanakan tugas, aktif dalam sesi presentasi, dan menghidupkan interaksi online dengan guru-guru dan teman-teman, dan tetap berusaha berkarya melalui pemanfaatan berbagai media dan sumber belajar.

Media dan sumber belajar yang kami gunakan adalah sebagai berikut.

1. Media Pembelajaran

a. Blogspot

Blogspot adalah aktivitas menulis dan mengelola blog dengan memanfaatkan tool digital yang ada di internet agar sang blogger bisa menulis, membagikan, serta menautkan konten dengan mudah. Beberapa saat setelahnya muncul blog bertemakan *how-to* dan tutorial. Blog berbeda

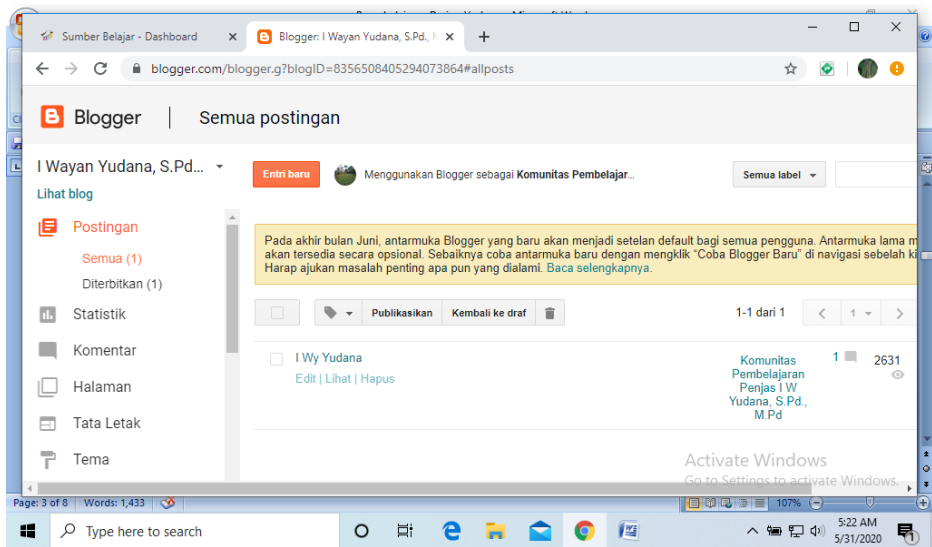
dari kegiatan jurnalis. Bahkan garis yang membedakan kedua aktivitas tersebut semakin jelas belakangan ini.

Sejak kemunculannya hingga saat ini, blogging sangat populer. Hanya saja, yang jadi pertanyaannya mengapa blogging bisa seterkenal ini? Awalnya blogging merupakan platform yang *mainstream* untuk berita dan informasi. Sama seperti koran yang muncul sebelum kehadiran blog, meskipun tingkat kenyamanan yang ditawarkan berbeda, blogging berkembang lebih cepat secara komparatif. Update informasi yang dilakukan terus-menerus dan blogger bisa mengikuti blog yang sesuai dengan minat dan hobinya menjadi dua dari sekian alasan mengapa orang-orang melakukan blogging. Adanya blog memudahkan kami sebagai guru dalam mengikuti informasi, daripada harus membolak-balikkan kertas koran. Blog memberi kesempatan bagi kami untuk menciptakan sesuatu yang baru seperti materi pembelajaran PJOK yang dapat kami publikasikan kepada orang banyak.

Proses pembelajaran kami menggunakan Blogspot untuk membagikan materi pembelajaran kepada semua siswa. Penyampian materi PJOK kami share pada blogspot yang dapat akses pada google dengan alamat Pesonayuda.blogspot.com atau I Wayan Yudana, S.Pd., M.Pd. Setelah siswa membuka alamat tersebut siswa akan melihat tampilan materi yang akan dibahas dengan semua siswa dan guru, jika ada materi kurang jelas siswa juga bisa diskusi di laman terakhir yang akan ditanggapi oleh sesama siswa dan kami selaku guru. Evaluasi juga kami lakukan di blogspot dengan menautkan link tes yang sebelumnya dibuat pada google form. Dalam penggunaan blogspot siswa mengalami kendala yaitu sulitnya akses internet sehingga materi juga harus di share pada WA.

b. WA

WhatsApp Messenger adalah aplikasi pesan untuk ponsel cerdas (smartphone) Aplikasi WhatsApp Messenger menggunakan koneksi internet 3G, 4G atau WiFi untuk komunikasi data. Dengan menggunakan WhatsApp, kita dapat melakukan obrolan online, berbagi file, bertukar foto dan lain-lain. Proses pembelajaran juga kami gunakan WA Grup sebagai media pembelajaran karena memiliki kemudahan dalam mengirim pesan teks, mengirim foto dari galeri ataupun dari kamera, mengirim video pembelajaran, mengirimkan berkas-berkas tugas atau yang lainnya, menelpon melalui suara, termasuk mengirim pesan suara dan dapat didengarkan oleh penerima setiap saat.



Siswa di SMPN 1 Kintamani pada pembelajaran PJOK sangat senang menggunakan WA Grup karena kita bisa komunikasi langsung dalam membahas materi pembelajaran secara bersama-sama, biasanya di wa grup ini banyak sekali siswa yang bertanya dan memberikan pendapatnya. Kami selaku guru juga sangat mudah menyimpulkan materi dari semua pembahasan pada WA. Pemanfaatan WA juga bisa digunakan sebagai media melakukan tes essay dan obyektif dengan bantuan google form untuk membuat soal. Penggunaan WA juga masih sering terjadi kendala dengan akses internet karena letak geografis siswa dalam wilayah pegunungan sehingga siswa harus cari tempat yang baik yang ada akses internetnya.

c. Google Form

Dalam melakukan evaluasi harian, mingguan, semester dan PAT di SMPN 1 Kintamani kami menggunakan google form atau yang disebut google formulir adalah alat yang berguna untuk membantu kami merencanakan acara, mengirim soal, memberikan siswa kuis, atau mengumpulkan informasi yang mudah dengan cara yang efisien. Rekap nilai kami hubungkan google form ke spreadsheet. Jika spreadsheet terkait dengan bentuk, tanggapan otomatis akan dikirimkan ke spreadsheet. Jika tidak, pengguna dapat melihat mereka di "Ringkasan Tanggapan" halaman dapat diakses dari menu tanggapan. Salah satu alasan dari banyak pengguna yang mungkin tidak menyadari Google Form adalah bahwa mereka ditemukan

bukan sebagai aplikasi terpisah, melainkan sebagai bagian dari Google Drive. Dengan demikian, untuk membuat formulir baru, kami harus terlebih dahulu login ke gmail atau Google Apps. Dengan Spreadsheets memungkinkan kami untuk menunjukkan bagaimana dapat menggunakan software ini untuk mengajukan berbagai pertanyaan, termasuk dimana pengguna kami merespon dengan jawaban teks sederhana atau respon teks lebih lanjut dengan google formulir kami dapat meminta pertanyaan pilihan gkami, daftar pertanyaan, pertanyaan skala, dan masih banyak lagi. Ketika berbagi formulir kami dengan siswa, kami dapat mengatur tampilan dengan tema yang mengesankan dengan akses yang mudah.

Pengunaan google form tanggapan dari siswa sangat menyukainya karena jenis tesnya sangat menarik karena bisa dikerjakan pada handphone android dari rumah masing-masing dan pada soal diselipkan gambar, dalam menjawab tinggal di klik seperti ujian UNBK, soal dan jawaban yang ditampilkan secara acak sehingga beda dengan teman yang lain, yang lebih menyenangkan lagi hasil tes bisa langsung ditampilkan dan kami juga bisa langsung melihat analisis soal sehingga bisa diketahui tingkat kesulitan soal. Berikut ini kami tampilkan contoh evaluasinya.

The screenshot shows a Google Form titled "Mapel PJOK" (Physical Education and Health) for the 2020 school year. The form is displayed in a browser window with the URL docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSe32cCI6DcVKoYRw5ZpX3UCwS12YdteqiPIrtVU6OABOX5BGw/viewform. The form content includes:

- Title:** Mapel PJOK
- Subject:** SOAL Latihan PJ O K
- Year:** TAHUN PELAJARAN 2020
- Details:**
 - Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (K.13)
 - Kelas : VII
 - Hari/Tanggal : Diakses
 - Waktu : 10 Menit
- PETUNJUK:**
 - Tuliskan Nomor dan Nama Peserta anda pada lembar jawaban yang telah disediakan
 - Pilih dan pastikan kelas yang dipilih benar!
 - Pilihlah jawaban yang paling tepat!
- Instructions:** Nama dan foto yang terkait dengan akun Google Anda akan direkam saat Anda mengupload file dan mengirimkan formulir ini. Bukan pesonayuda05@gmail.com? [Ganti akun](#)
- Required Field:** * Wajib
- Form Field:** NAMA*
- Response Area:** Jawaban Anda


The screenshot also shows the Windows taskbar at the bottom with the time 5:09 AM on 5/31/2020.

New Tab x Akun Google x MODEL DARING x POLA HIDUP SEHAT x Mapel PJOK x

docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSe32cCl6DcVKoYRw5ZpX3UCwS12YdteqP1rtVU6OABOX5BGw/viewform

Cara hidup yang tidak memperhatikan segala aspek kondisi kesehatan
 Cara hidup yang hanya memperhatikan segala aspek kondisi makanan

Makanan sehat adalah... 10 poin



Makanan dengan gizi seimbang
 Makanan yang rasanya enak
 Makanan yang mengandung lemak jenuh
 Makanan yang mengandung mineral

Activate Windows
Go to Settings to activate Windows

New Tab x Akun Google x MODEL DARING - Google x POLA HIDUP SEHAT KELAS VII x

docs.google.com/forms/d/1hTu614ttT9ezG5XvQACbObN6zQOSilfAVU28MYOg01w/edit#responses

POLA HIDUP SEHAT KELAS VII

Pertanyaan Respons 11 Poin total: 100

81 tanggapan


Menerima tanggapan

Ringkasan Pertanyaan Individual

Wawasan

Rata-rata	Median	Rentang
64,81 / 100 poin	90 / 100 poin	0 - 100 poin

Distribusi poin total



Activate Windows
Go to Settings to activate Windows

New Tab x Akun Google x MODEL DARING - Google x POLA HIDUP SEHAT KELAS VII x

docs.google.com/forms/d/1hTu614ttT9ezG5XvQACbObN6zQOSilfAVU28MYOg01w/edit#responses

POLA HIDUP SEHAT KELAS VII

Pertanyaan Respons 11 Poin total: 100

81 tanggapan


Menerima tanggapan

Ringkasan Pertanyaan Individual

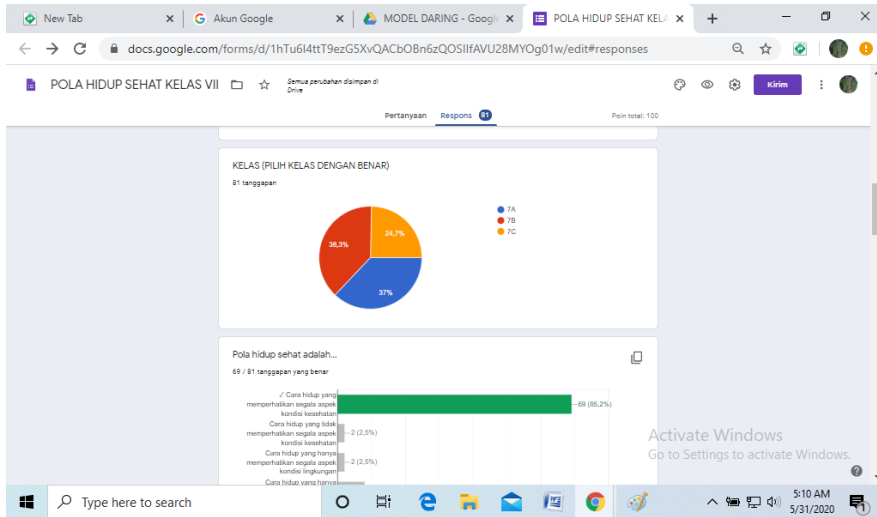
Wawasan

Rata-rata	Median	Rentang
64,81 / 100 poin	90 / 100 poin	0 - 100 poin

Distribusi poin total



Activate Windows
Go to Settings to activate Windows



Timestamp	NOMOR AB	Score	NAMA	KELAS
08/04/2020 14:12:31	1	100	Ayu Agustini Tanti	7A
08/04/2020 18:28:37	2	80	Dewa Ayu Putri Antari	7A
08/04/2020 14:12:46	3	90	Odeh Radika Dama Putra	7A
08/04/2020 18:20:02	5	70	I gede asta gura	7A
08/04/2020 14:12:44	6	80	I Gede Bayu Pratama	7A
08/04/2020 14:42:48	8	70	I KADEK ANGGA KAWAJA	7A
08/04/2020 14:08:43	10	100	I KADEK SIVADANYANA	7A
08/04/2020 14:11:35	11	100	I ketut sutjaya widnyana	7A
08/04/2020 14:21:25	12	100	I Komang Adi Sastra Wiguna	7A
08/04/2020 14:13:19	13	80	I Komang Maha Aditya Devantara	7A
08/04/2020 14:10:21	14	60	I made Diva permana putra	7A
08/04/2020 14:16:39	15	60	Iwalyan ananta widanama	7A
08/04/2020 14:12:57	16	60	Jari Agus Eriana	7A
08/04/2020 14:15:40	17	80	Jro ballan da keloidan	7A
08/04/2020 14:18:52	20	90	Kadek krisna asta yoga	7A
08/04/2020 14:17:49	21	100	Katul Ansel Saputra Rulanjaya	7A
08/04/2020 14:36:53	22	100	MAYSA AYU PUTRI S.	7A
08/04/2020 14:09:10	23	80	Ni Kadek Dirga Puspa Ayu	7A
08/04/2020 14:08:43	24	100	Ni Kadek Puspa sarianti.	7A
08/04/2020 14:10:16	25	90	Ni kadek wulanti	7A
08/04/2020 14:47:52	28	80	Ni komang risa krispiyani	7A
08/04/2020 14:18:43	29	100	Ni Luh Pasha Putri	7A

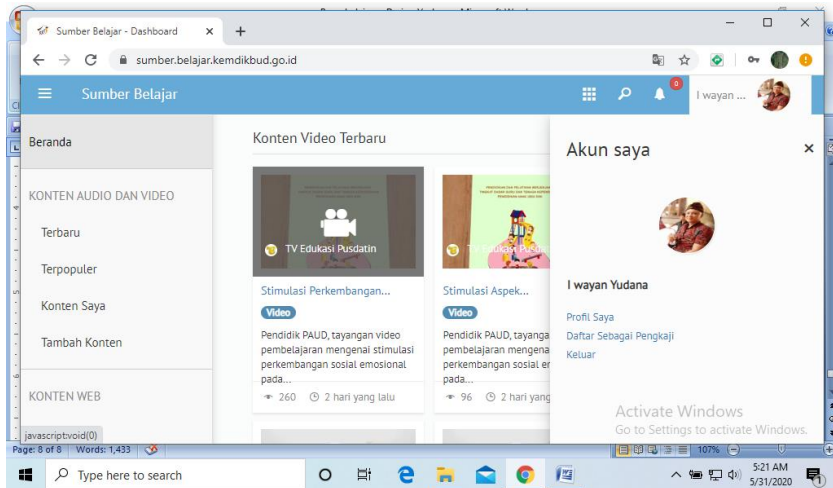
2. Sumber Belajar

a. Portal Rumah Belajar

Sumber belajar yang kami gunakan adalah Rumah Belajar yang merupakan portal pembelajaran yang disiapkan oleh Kementerian Pendidikan dan. Portal ini dapat kami manfaatkan untuk mendukung proses mengajar yang lebih interaktif di kelas. Portal ini juga dapat

digunakan oleh siswa sebagai bahan belajar alternatif, baik itu di dalam dan luar jam sekolah.

Di dalam portal Rumah Belajar terdapat sejumlah fitur menarik seperti Buku Sekolah Elektronik (BSE), Sumber Belajar dan Laboratorium Maya yang memudahkan kami dalam melakukan proses belajar mengajar. Fitur Buku Sekolah Elektronik menjadi alternatif untuk para siswa yang tidak dapat membeli buku fisik, atau pun sebagai tambahan referensi acuan belajar selain dari buku yang telah dimiliki dan Kami juga menggunakan Laboratorium Maya digunakan secara *online* maupun *offline* karena laboratorium maya memberikan kesempatan kepada guru ataupun siswa untuk melakukan praktikum baik melalui internet secara langsung atau tanpa akses internet dengan cara mengunduh atau mendownload aplikasi laboratorium maya tersebut sehingga guru ataupun siswa dapat menggunakan laboratorium virtual ini dimana saja dan kapan saja selain itu kami juga menggunakan kelas maya. Pada kelas maya kami membuat bahan ajar yang diupload di kelas maya dan siswa bisa mengikuti proses belajar mengajar secara virtual, dari rumah mereka masing-masing atau tempat manapun asal tersedia koneksi internet. Dalam Kelas Maya kemajuan proses belajar, dapat dipantau baik oleh guru, siswa, maupun orang tua. Rumah Belajar ditujukan untuk siswa, guru, dan masyarakat luas, siapapun yang mau belajar dengan selogannya belajar untuk semua, belajar di mana saja, kapan saja, dengan siapa saja. Berikut ini saya tampilkan gambar akun rumah belajar kami.



Daftar Rujukan

DWIYOGO, W.D.2016. *Pembelajaran Berbasis Blended Learning. Model Rancangan Pembelajaran dan Hasil Belajar Pemecahan Masalah*. Malang: Wineka Media Belajar Sepanjang Hayat.



I Wayan Yudana, S.Pd., M.Pd., Tempat, Tanggal Lahir di Kintamani, 05 Mei 1985. Alamat. Jalan Raya Pasar Kintamani Kabupaten Bangli Provinsi Bali. Pendidikan Strata 2 Administrasi Pendidikan (AP) Universitas Pendidikan Ganesha. Pendidikan Strata 1 Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan dan Rekreasi Universitas Pendidikan Ganesha. Pendidikan Sekolah Menengah Atas: SMA Negeri 7 Denpasar. Pendidikan Sekolah Menengah Pertama: SMP Negeri 1 Kintamani. Pendidikan Sekolah Dasar: SD Negeri 2 Kintamani.

Vivin Okdwi Jayanti

SDN 8 Simpang Pesak, Kabupaten Belitung Timur

vivinorys2710@gmail.com

Abstrak. Tulisan ini merupakan sebuah pengalaman mengajar yang disebabkan oleh dampak wabah yang telah mendunia dalam lingkup pembelajaran pendidikan di Sekolah Dasar #dirumahnya. Hal ini berfokus pada keterbatasan dan ketidakmerataan yang terjadi di Indonesia. Perekonomian, jaringan telekomunikasi bahkan listrik secara tidak langsung berdampak pada kemajuan teknologi di bidang pendidikan. Semua berlomba-lomba untuk mencoba menggunakan teknologi terbaru atau inovasi-inovasi pembelajaran yang mengedepankan teknologi. Saya harus cukup puas dengan memberikan tugas belajar di rumah dengan mengantarkannya ke rumah-rumah siswa. Oleh karena itu, saya akan menceritakan serta berbagi pengalaman mengenai pembelajaran yang telah dilakukan selama terjadinya pandemi.

Kata Kunci: *Keterbatasan pembelajaran, pendidikan sekolah dasar, rumah ke rumah.*

Indonesia merupakan negara kepulauan yang terbagi atas daratan dan lautan. Cangkupan dan banyaknya pulau-pulau di Indonesia terbentang dari Sabang hingga Merauke. Hal ini tidak serta merta membuat pembangunan merata hingga ke desa-desa terpencil. Lain daripada itu, belum adanya pemerataan dalam aspek-aspek lainnya. Daerah-daerah tertentu bahkan belum memiliki sinyal dan listrik yang dapat digunakan selama 24 jam. Tahun 2015, saya mendapat kesempatan untuk menjadi relawan di perairan Kepulauan Karimun Jawa. Ada salah satu pulau yang daratannya telah menyatu dengan Pulau Karimun Jawa yaitu Pulau Kemujan. Meskipun begitu, tetapi memiliki perbedaan yang cukup nyata. Pulau Karimun Jawa sudah dapat menggunakan listrik selama 12 jam dan sinyal yang cukup memadai sedangkan Pulau Kemujan hanya dapat menggunakan listrik selama 6 jam dan sinyal yang hampir tidak ada sama sekali. Akibat dari keterbatasan ini, secara tidak langsung juga memengaruhi bidang pendidikan. Terlebih lagi dengan adanya novel coronavirus yang memaksa para guru atau dosen untuk menerapkan pembelajaran dalam jaringan.

UNICEF menjelaskan novel coronavirus merupakan bentuk baru dari coronavirus. Awal mula penyakit yang disebabkan oleh novel coronavirus ini berasal dari Wuhan, China. Diberi nama *coronavirus disease 2019* (COVID-19). Co untuk *corona*, Vi untuk *virus* dan D untuk *disease*. Secara umum, penyakit ini mengacu pada “2019 novel coronavirus” atau “2019-nCoV”. Virus ini kemudian menyebar ke seluruh dunia dan masuk ke Indonesia. Adanya pengaruh yang cukup besar terhadap bidang pendidikan dengan munculnya virus ini. Siswa dan mahasiswa dihibau untuk menjaga jarak, tidak berkumpul, tetap di rumah dan belajar di rumah. Mendapatkan pendidikan seadanya dengan berbagai macam metode yang mampu dilakukan para guru atau dosen. Kestabilan jaringan internet, listrik dan perangkat komunikasi menjadi kebutuhan utama apabila pembelajaran tetap ingin terlaksana. Oleh karena itu, apa yang terjadi apabila itu semua tidak terpenuhi? Bagaimana cara agar pembelajaran tetap terlaksana? Apa yang harus dilakukan agar pembelajaran tetap terlaksana?

Awal bulan Maret, tahun 2018, saya mendapat tugas mengajar di salah satu Sekolah Dasar yang berada di Dusun Tanjung Batu Air, Kecamatan Simpang Pesak, Kabupaten Belitung Timur, Kepulauan Bangka Belitung. Salah satu perkampungan paling ujung yang ada di selatan Pulau Belitung. Sekolah Dasar yang hanya berjarak 1.5km dari bibir pantai. Oleh karena lokasi tersebut, seringkali terjadi pemadaman listrik dengan durasi yang bermacam-macam antara 3-7 jam. Pernah dalam seminggu hampir setiap hari terjadi pemadaman listrik. Hal ini selalu terjadi di pagi hari saat pembelajaran sedang berlangsung. Lain daripada itu, saat pemadaman listrik terjadi maka sinyal telepon pada jaringan tertentupun ikut tidak berfungsi. Oleh karena itu, penggunaan proyektor serta pemanfaatan jaringan internet jarang sekali digunakan bahkan hampir tidak pernah saat pembelajaran.

Sebagian besar masyarakat memiliki latar belakang pekerjaan nelayan dan berkebun. Rata-rata pendidikan terakhir para orangtua siswa adalah lulusan Sekolah Dasar. Lebih daripada itu, ada orangtua yang tidak pandai membaca. Kesadaran para orangtua akan pendidikan masih sangat rendah. Sekolah dianggap sebagai tempat anak beraktivitas di pagi hari. Anak dibiarkan untuk berhari-hari tidak berangkat sekolah dengan alasan terlambat bangun. Beberapa anak bahkan ada yang putus sekolah saat berada di kelas atas. Para orangtua juga jarang menemani anak-anak saat belajar di rumah karena terkadang harus bermalam di laut. Oleh sebab itu, sangat jarang sekali para orangtua membantu anak untuk belajar di rumah. Proses penyampaian materi dan pembelajaran mandiri selama di rumahpun menjadi tidak maksimal karena tugas yang diberikan tanpa penjelasan.

Platform yang digunakan dalam pembelajaran?

Kabupaten Belitung Timur mulai menetapkan untuk belajar di rumah saja sejak 17 Maret hingga 2 minggu ke depan. Atas dasar hal tersebut, para guru memberikan tugas untuk 2 minggu dengan harapan pandemi berakhir setelah isolasi mandiri. Tidak seperti yang diharapkan, muncul kembali himbauan untuk tetap belajar di rumah hingga dengan waktu yang tidak ditentukan. Di tengah pandemi dan keterbatasan, para guru akhirnya berinisiatif melakukan pemberian tugas dengan cara dikirimkan ke rumah-rumah siswa. Lain daripada itu, saya juga memberikan himbauan kepada siswa untuk menonton panduan belajar dari rumah melalui siaran TVRI. Setidaknya mereka mendapatkan penjelasan untuk beberapa materi.

Tugas pengetahuan diberikan dalam bentuk soal uraian atau pilihan ganda. Selama proses pengiriman tugas, guru akan memberikan arahan untuk mengumpulkan kembali tugas yang telah diberikan. Pengumpulan tugas diantar langsung ke sekolah. Berdasarkan waktu yang telah ditentukan secara bergantian dengan kelas yang lain. Atau mengikuti jadwal piket dari wali kelas yang bersangkutan. Alternatif lain yang dilakukan untuk mengumpulkan tugas adalah dengan cara memetakan beberapa rumah yang saling berdekatan kemudian menjadikan satu rumah sebagai titik kumpul. Sebagai contoh, apabila rumah Ani, Budi, Canza dan Dedi saling berdekatan, maka tugas Budi, Canza dan Dedu akan dikumpulkan di rumah Ani. Begitu juga apabila rumah Endrik, Fajar, Gugun, Hengki dan Iren saling berdekatan, maka tugas Endrik, Gugun, Hengki dan Iren akan dikumpulkan di rumah Fajar. Pada waktu yang telah ditentukan, guru akan datang ke rumah Ani dan Fajar untuk mengambil tugas tersebut. Alternatif lain daripada itu, pada waktu-waktu tertentu, guru akan mengambil langsung tugas tersebut ke rumah-rumah siswa sekaligus menanyakan perkembangan dan kesulitan belajar anak kepada orangtua.

Tugas praktik diberikan dalam bentuk proyek. Siswa membuat media pembelajaran seperti papan pelampung dari kayu, tandu mini, *flash card* dan sebagainya. Satu tugas praktik memakan durasi pengumpulan tugas yang lebih lama dibandingkan tugas teori. Lama pengerjaan tugas selama satu bulan yang digunakan untuk penilaian selama 1 kompetensi dasar. Hanya saja ketika anak telah selesai mengerjakan tugas tersebut maka boleh sesegera mungkin dikumpulkan. Pemberian soal ke siswa dilakukan selama 6 minggu hingga memasuki bulan Ramadhan. Selanjutnya, selama bulan Ramadhan siswa diberikan tugas yang lebih mengacu

pada aspek spiritual. Para guru menyiapkan blangko yang berisikan kegiatan spritual yang dilakukan siswa selama bulan Ramadhan. Berikut contoh blangko yang diberikan pada siswa.

NO		TANGGAL		PUASA	SHOLAT TARAWIH		SHOLAT FARDLU/WAJIB						TADARUS			MENDENGARKAN CERAMAH		PARAF ORANG TUA
		Masehi	Hijriyah		J	M	Dzuhur	Asar	Maghrib	Isha'	Shubuh	Iqra'	Al-Quran	Ayat	Nama Pembicara	Tema/Materi		
1	Senin	27/4/2020	4 Ramadhan															
2	Selasa	28/4/2020	5 Ramadhan															
3	Rabu	29/4/2020	6 Ramadhan															
4	Kamis	30/4/2020	7 Ramadhan															
5	Sabtu	02/5/2020	9 Ramadhan															


Bagaimana cara melakukan evaluasi?

Evaluasi pembelajaran untuk materi teori dilakukan selama seminggu sekali. Setelah semua soal terkumpul, guru yang bersangkutan akan datang ke rumah titik kumpul untuk mengambil soal tersebut. Setelah soal terkumpul, para guru akan melakukan penilaian dengan standar KKM yang telah diturunkan dari KKM sebelumnya. Selanjutnya, para guru akan melakukan rekapan nilai mingguan, membuat persentase kelulusan tugas dan menganalisa materi yang membuat siswa kesulitan. Hasil laporan mingguan siswa akan dikumpulkan di kantor UPT bersama dengan sekolah-sekolah lain yang berada pada satu kecamatan. Berikut contoh laporan mingguan yang dikerjakan oleh para guru.

**LAPORAN MINGGUAN PEMBELAJARAN MANDIRI
SELAMA DARURAT CORONA
KURIKULUM 2013**

Nama Guru/NIP: Vivian Oktavia Jayanti, S. Pd.,19921027 201902 2 010
 Nama Sekolah : SD Negeri 8 Simpang Pesak

Tanggal: 20 April Tahun 2020

1.	Mepel/Mupel/Te ma/Sub Tema/KD	BAB IV <u>Cedera dan Penanganannya</u> Jenis Cedera di Keludupan Sehari-hari dan Cara Penanganannya PJOK, KD: 3.9 / 4.9 Kelas IV																				
2.	Jenis Tugas	<u>Mengerjakan soal.</u>																				
3.	Soal/Tugas	<u>Soal esai</u> 1. Apabila seseorang terkena luka gigitan atau sengatan hewan, bagaimana cara penolongan pertamanya? 2. Jelaskan langkah-langkah yang harus dilakukan untuk menolong penderita terkilir? 3. Sebutkan diri-diri cedera terkilir parah? Apa yang harus dilakukan apabila mengalami hal tersebut? <u>Proyek</u> Membuat "Flash Card tentang Cedera dan Cara Penanganannya". Cara membuatnya sebagai berikut: Bahan-bahan 1. 4 busah kardus bekas, masing-masing berukuran panjang 15cm dan lebar 10cm 2. 8 karton putih, masing-masing berukuran panjang 15cm dan lebar 10cm 3. Lem kertas dan pensil warna Cara kerja 1. Tempel karton putih menutupi sisi-sisi kardus 2. Pede salah satu sisi kartu, gambarkan 4 jenis cedera pada tiap-tiap kartu 3. Pede sisi lain kartu, tuliskan cara penanganan cedera tersebut. <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">Kajang Datar </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">Cara penanganannya 1. 2.</div> </div>																				
4.	Deskripsi Hasil Evaluasi	Jumlah siswa : 14 orang <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <thead> <tr> <th></th> <th>PJOK KD 3.9</th> <th>KD 3.9</th> <th>KD 4.9</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>KKM</td> <td>65</td> <td>65</td> <td>65</td> </tr> <tr> <td>Rerata</td> <td>65</td> <td>65</td> <td>65</td> </tr> <tr> <td>Tuntas</td> <td>12 orang (85,7%)</td> <td>14 orang (100%)</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Tidak Tuntas</td> <td>2 orang (14,3%)</td> <td>0 orang (0%)</td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>Secara umum materi yang belum dikuasai siswa sbt: PJOK : secara umum siswa kesulitan dalam menjelaskan langkah-langkah yang harus dilakukan untuk menolong penderita terkilir</p>		PJOK KD 3.9	KD 3.9	KD 4.9	KKM	65	65	65	Rerata	65	65	65	Tuntas	12 orang (85,7%)	14 orang (100%)		Tidak Tuntas	2 orang (14,3%)	0 orang (0%)	
	PJOK KD 3.9	KD 3.9	KD 4.9																			
KKM	65	65	65																			
Rerata	65	65	65																			
Tuntas	12 orang (85,7%)	14 orang (100%)																				
Tidak Tuntas	2 orang (14,3%)	0 orang (0%)																				


Apa yang dirasakan para guru?

Keterbatasan yang terjadi ditempat mengajar membuat guru-guru tidak dapat memanfaatkan teknologi dengan maksimal. Penyerapan siswa terhadap materi yang diberikan sangat rendah karena tidak mendapatkan penjelasan. Saya sangat berharap mampu berkomunikasi melalui *whatsapp* dengan orangtua atau murid. Setidaknya melalui *whatsapp*, beberapa materi dan pertanyaan dapat dijelaskan langsung. Selain itu, mereka dapat mengirimkan tugas yang telah dilakukan untuk materi praktek. Hanya sebanyak 5% siswa saja yang dapat berkomunikasi melalui *whatsapp*. Hal ini dibatasi oleh ketidakmampuan siswa dalam membeli telepon genggam, pulsa atau paket data

**LAPORAN MINGGUAN PEMBELAJARAN MANDIRI
SELAMA DARURAT CORONA
KURIKULUM 2013**

Nama Guru/NIP: ~~Vidia Oktavia Jayanti, S. Pd.~~ (19921027 201902 2 010)
 Nama Sekolah : SD Negeri 8 Simpang Pesak

Tanggal 21 April Tahun 2020

1. Mepel/Mupel/Te me/Sub Tema/KD	BAB IV <u>Pemeliharaan Kesehatan dari Penyakit Menular dan Tidak Menular</u> <u>Pemeliharaan Kesehatan dari Penyakit Tidak Menular</u> PIOK, KD: 3.9 / 4.9 Kelas V															
2. Jenis Tugas	Mengerjakan soal															
3. Soal/Tugas	<p><u>Soal esai</u></p> <ol style="list-style-type: none"> Hipertensi merupakan faktor risiko utama untuk penyakit... Sebutkan tiga usaha untuk mencegah Osteoporosis! Penyakit Rematik sering menyerang sendi dan struktur atau jaringan penunjang disekitar sendi. Sebutkan bagian tubuh yang sering diserang oleh penyakit ini! <p><u>Proyek</u> Membuat "Flash Card tentang Penyakit dan Cara Pencegahannya". Cara membuatnya sebagai berikut: Bahan-bahan <ol style="list-style-type: none"> 4 bush kardus bekas, masing-masing berukuran panjang 13cm dan lebar 10cm 8 karton putih, masing-masing berukuran panjang 13cm dan lebar 10cm Lem kertas dan pensil warna Cara kerja <ol style="list-style-type: none"> Tempel karton putih menutupi sisi-sisi kardus Pada salah satu sisi kartu, gambarkan 2 penyakit menular dan 2 penyakit tidak menular pada tiap-tiap kartu. Pada sisi lain kartu, tuliskan cara pencegahan dari penyakit tersebut. </p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>COVID-19</p>  </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>Cara pencegahan</p> <ol style="list-style-type: none"> </div> </div>															
4. Deskripsi Hasil Evaluasi	<p>Jumlah siswa : 14 orang</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>PIOK</th> <th>KD 3.9</th> <th>KD 4.9</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>KKM</td> <td>65</td> <td>65</td> </tr> <tr> <td>Rerata</td> <td>65</td> <td>65</td> </tr> <tr> <td>Tuntas</td> <td>10 orang (73%)</td> <td>14 orang (100%)</td> </tr> <tr> <td>Tidak Tuntas</td> <td>4 orang (27%)</td> <td>0 orang (0%)</td> </tr> </tbody> </table> <p>Secara umum materi yang belum dikuasai siswa sob: PIOK : beberapa siswa kesulitan dalam menjelaskan hipertensi yang merupakan faktor utama penyebab penyakit tidak menular berbahaya lainnya</p>	PIOK	KD 3.9	KD 4.9	KKM	65	65	Rerata	65	65	Tuntas	10 orang (73%)	14 orang (100%)	Tidak Tuntas	4 orang (27%)	0 orang (0%)
PIOK	KD 3.9	KD 4.9														
KKM	65	65														
Rerata	65	65														
Tuntas	10 orang (73%)	14 orang (100%)														
Tidak Tuntas	4 orang (27%)	0 orang (0%)														

Apa yang dirasakan anak-anak?

UNICEF mengatakan pada masa ini, sangat mudah untuk merasakan kecemasan dengan semua hal yang berkaitan dengan COVID-19. Oleh karena itu, dapat dimengerti juga apabila anak-anak ikut merasa gelisah. Anak-anak mengalami kesulitan atas apa yang mereka lihat melalui internet atau televisi atau mendengarnya dari orang-orang. Oleh karena itu, mereka sangat rentan untuk merasakan cemas, stres dan sedih. Lebih daripada itu, WHO mengatakan akibat penyebaran dari penyakit COVID-19, anak-anak sangat terpengaruh dengan adanya jaga jarak fisik, karantina dan penutupan sekolah secara nasional. Beberapa anak-anak dan remaja akan merasa lebih terkekang, cemas, bosan dan bimbang. Mereka akan merasakan takut dan sedih atas dampak virus yang terjadi pada keluarga mereka.

Hal yang sama dirasakan oleh siswa SDN 8 Simpang Pesak. Mereka mengatakan sedih jika harus tidak berangkat sekolah. Tidak bisa bermain dengan teman-teman, tidak dapat bertemu dengan teman-teman, rindu belajar dan merasa bosan jika harus terus di rumah.

Daftar Rujukan

<https://www.unicef.org/stories/novel-coronavirus-outbreak-what-parents-should-know>. 17 Mei 2020; 12.33

Information compiled by Jacob Hunt, UNICEF communications specialist

<https://www.unicef.org/coronavirus/how-talk-your-child-about-coronavirus-covid-19>. 17 Mei 2020; 12,14

<https://www.who.int/news-room/campaigns/connecting-the-world-to-combat-coronavirus/healthyathome/healthyathome---healthy-parenting>. 17 mei 2020; 13.07



Vivin Okdwi Jayanti. Tempat, Tanggal Lahir di Pangkalpinang, 27 Oktober 1992. Alamat Perumahan Guru SDN 8 Simpang Pesak, RT 10, Dusun Tanjung Batu Air, Desa Tanjung Batu Itam, Kecamatan Simpang Pesak, Kabupaten Belitung Timur, Kep. Bangka Belitung. Pendidikan Strata 2 (Magister) Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta. Pendidikan Strata 1 (Sarjana) Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta. Pendidikan Sekolah Menengah Atas: SMA Negeri 1 Pangkalpinang. Pendidikan Sekolah Pertama: SMP Negeri 2 Pangkalpinang. Pendidikan Sekolah Dasar: SD Negeri 10 Pangkalpinang.

PEMBELAJARAN E-LEARNING SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI DALAM INOVASI PENDIDIKAN DI MASA PANDEMI COVID 19

Putu Ida Arsani Dewi

STAHN Mpu Kuturan Singaraja

arsaniida91@gmail.com

Abstrak. Perkembangan teknologi dan informasi telah mempengaruhi dalam berbagai aspek kehidupan termasuk di bidang pendidikan. Oleh karena itu, lembaga pendidikan harus dapat mengantisipasi perkembangan ini dengan terus berupaya untuk program yang sesuai dengan kebutuhan siswa. salah satu inovasi pendidikan dengan menerapkan e-learning, Pembelajaran Elektronik, adalah cara baru pengajaran dan pembelajaran yang menggunakan media elektronik, terutama internet sebagai sistem pembelajaran. Harapan untuk sistem e-learning di masa depan adalah bahwa penggunaan e-learning menjadi lebih efektif seiring dengan perkembangan teknologi dan metode pembelajaran yang digunakan. Pengembangan sistem E-learning juga diharapkan tidak hanya memperhitungkan masalah keuangan dan profitabilitas, tetapi juga memperhatikan sisi psikologis siswa dan dapat mengakomodasi berbagai kepribadian dan cara belajar masing-masing peserta. Tujuan menggunakan elearning dalam sistem pembelajaran adalah untuk memperluas akses ke pendidikan publik, sehingga modul pembelajaran dapat diakses dengan mudah, tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu, interaktif, dan efektif. Dalam metodologi pengembangan perangkat lunak yang menekankan pendekatan pada aspek desain, fungsionalitas dan antarmuka pengguna. Produk akhir diharapkan menjadi aplikasi pembelajaran berbasis teknologi informasi

Kata kunci: e-learning, inovasi pendidikan, teknologi informasi

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi informasi telah banyak membawa dampak positif bagi kemajuan dunia pendidikan baik Pendidikan formal, Informal, dan non formal. Lembaga ini dapat menikmati fasilitas teknologi informasi dari yang sederhana sampai kepada yang canggih, seperti teknologi komputer dan internet, mulai dari perangkat lunak maupun perangkat keras memberikan banyak tawaran dan pilihan bagi dunia pendidikan untuk menunjang proses pembelajaran. Keunggulan yang ditawarkan bukan saja terletak pada faktor

kecepatan untuk mendapatkan informasi, namun juga fasilitas multi media yang dapat membuat belajar lebih menarik melalui visual secara interaktif.

Peningkatan mutu pendidikan pada sekolah merupakan suatu tuntutan. Termasuk pada Pendidikan Agama di sekolah. Salah satu aspek peningkatan dalam meningkatkan mutu PAI adalah bidang pembelajaran, menyangkut pengorganisasian materi, metode, penggunaan media pembelajaran, dan juga evaluasi pendidikan. Pembelajaran PAI pada SD, SMP, SMA, dan SMK perlu dirancang dengan standard PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan) sehingga peserta didik mampu mencurahkan minat dan jiwanya pada aktivitas pembelajaran yang dijalankan.

Sejalan dengan perkembangan tersebut, banyak kegiatan pembelajaran yang dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi ini. Cyber atau electronic learning (E-learning) pada hakekat E-learning adalah bentuk pembelajaran konvensional yang dituangkan dalam format digital melalui teknologi internet. Sistem ini dapat digunakan dalam pendidikan jarak jauh atau pendidikan konvensional. Oleh karena itu mengembangkan model ini tidak sekedar menyajikan materi pelajaran ke dalam internet tetapi perlu dipertimbangkan secara logis dan memegang prinsip pembelajaran. Begitu pula desain pengembangan yang sederhana, personal, dan cepat, serta unsur hiburan akan menjadikan peserta didik betah belajar di depan internet seolah-olah mereka belajar di dalam kelas. Ilmu dan teknologi terutama teknologi informasi berkembang sangat pesat. Pesatnya perkembangan teknologi ini berdampak pada berbagai perubahan sosial budaya dan perilaku anak didik. Teknologi belajar seperti itu bisa juga disebut sebagai belajar atau pembelajaran berbasis Web (web based instruction).

Kecenderungan untuk mengembangkan e-learning sebagai salah satu alternatif pembelajaran di berbagai lembaga pendidikan dan pelatihan semakin meningkat sejalan dengan perkembangan di bidang teknologi komunikasi dan informasi. Infrastruktur di bidang telekomunikasi yang menunjang penyelenggaraan e-learning tidak lagi hanya menjadi monopoli kota-kota besar, tetapi secara bertahap sudah mulai dapat dinikmati oleh mereka yang berada di kota-kota di tingkat kabupaten. Artinya, masyarakat yang berada di kabupaten telah dapat menggunakan fasilitas internet.

Salah satu Tantangan bagi dunia pendidikan di Indonesia pada masa pandemic covid 19 atau yang dikenal dengan wabah corona saat ini adalah bagaimana menyediakan suatu sistem pendidikan yang dapat menampung besarnya peserta didik dan mampu melakukan akselerasi pendidikan dengan kualitas

pendidikan yang baik bagi upaya untuk membantu insan kamil yang kuat dan cerdas. Maka salah satu solusinya adalah melakukan proses pembelajaran mandiri atau pembelajaran jarak jauh dengan teknologi yang dikenal dengan E-learning. Tulisan ini memberikan gambaran dasar metode pendidikan, penggunaan E-learning dalam pendidikan dan dampaknya dalam perkembangan pendidikan

Pembahasan

Teknologi dan informasi yang berkembang begitu cepat merambah kedalam berbagai aspek kehidupan tanpa terkecuali dalam bidang pendidikan. Perkembangan ini merupakan suatu upaya untuk menjembatani masa sekarang dan masa yang akan datang dengan jalan memperkenalkan pembaharuan-pembaharuan yang membawa kecenderungan menuju perbaikan kualitas pendidikan. Pembaharuan atau inovasi yang harus dilakukan untuk memperbaiki kualitas pendidikan di Indonesia meliputi aspek pengembangan teknologi yang digunakan dalam proses pendidikan, sistem pendidikan yang diterapkan, bahkan inovasi yang berhubungan langsung dengan proses pembelajaran yaitu inovasi mengenai kurikulum, strategi belajar, metode pengajaran atau model yang diterapkan dalam proses belajar mengajar. Ada beberapa ciri Inovasi dalam pendidikan, antara lain:

1. Mempunyai ciri khas artinya sebuah inovasi mempunyai ciri yang khas dalam setiap aspeknya, entah itu program, ide atau gagasan, tatanan, sistem dan kemungkinan hasil yang baik sesuai yg diharapkan
2. Mempunyai ciri atau unsur kebaruan, artinya adalah suatu inovasi harus mempunyai sebuah karakteristik sebagai suatu karya dan buah pemikiran yang mempunyai ke originalan & kebaruan
3. Program inovasi dilakukan lewat program yang terencana, artinya bahwa sebuah inovasi dilakukan lewat bentuk proses yang tidak tergesa-gesa, tapi dipersiapkan dengan matang, jelas dan direncanakan terlebih dahulu.
4. Sebuah Inovasi yang diluncurkan mempunyai tujuan, suatu program inovasi yang dilakukan harus mempunyai arah kemana tujuannya dan target yang ingin dicapai.

Pembaharuan dalam pendidikan diperlukan bukan saja dalam bidang teknologi, tetapi juga disegala bidang termasuk bidang pendidikan. pembaruan pendidikan diterapkan didalam berbagai jenjang pendidikan juga dalam setiap komponen system pendidikan. Seorang guru harus mengetahui dan dapat menerapkan inovasi-inovasi agar dapat mengembangkan proses pembelajaran yang

kondusif sehingga dapat diperoleh hasil yang maksimal. Menurut Santoso tujuan utama inovasi, yakni meningkatkan sumber-sumber tenaga, uang dan sarana termasuk struktur dan prosedur organisasi. Tujuan inovasi pendidikan adalah meningkatkan efisiensi, relevansi, kualitas dan efektivitas : sarana serta jumlah peserta didik sebanyak-banyaknya dengan hasil pendidikan sebesar-besarnya (menurut kriteria kebutuhan peserta didik, masyarakat dan pembangunan) dengan menggunakan sumber, tenaga, uang, alat dan waktu dalam jumlah yang sekecil-kecilnya. Dalam pendidikan sangat banyak dijumpai metode pendidikannya seperti metode ceramah, khiwar, al muqarin, tarkhib dan tarhib, dll. Banyaknya metode dalam pendidikan disebabkan oleh beberapa faktor antara lain

1. Tujuan yang berbeda dari masing-masing mata pelajaran yang berbeda sesuai dengan jenis, sifat, maupun isi mata pelajaran masing-masing.
2. Perbedaan latar belakang individual anak, baik latar belakang kehidupan, tingkat usianya maupun tingkat kemampuan berfikirnya.
3. Perbedaan situasi dan kondisi dimana pendidikan berlangsung; dengan pengertian bahwa disamping perbedaan jenis lembaga pendidikan (sekolah) masing-masing, juga letak geografis dan perbedaan sosial dan kultural ikut menentukan metode yang digunakan oleh guru
4. Perbedaan pribadi dan kemampuan dari pada pendidik masing-masing
5. Karena adanya fasilitas / Sarana yang berbeda baik dari segi kualitas maupun dalam segi kuantitas.

Penerapan e-learning dalam pendidikan merupakan salah satu cara untuk mencapai tujuan pendidikan, namun dalam pelaksanaannya masih ditemukan beberapa kendala, kendala tersebut antara lain: (1) Sumber daya manusia. (2) Sarana dan prasarana. (3) Kebijakan institusi.

E-learning dan Aplikasinya dalam Pendidikan.

E-learning merupakan pendekatan pembelajaran melalui perangkat komputer yang tersambung ke internet, dimana peserta didik berupaya memperoleh bahan belajar yang sesuai dengan kebutuhannya. E-learning merupakan aplikasi internet yang dapat menghubungkan antara pendidik dan peserta didik dalam sebuah ruang belajar online. Pada dasarnya E-Learning telah mulai diterapkan sejak tahun 1970-an.

Sistem pembelajaran elektronik atau e-pembelajaran (Inggris: Electronic learning disingkat E-learning) adalah cara baru dalam proses belajar mengajar. E-

learning merupakan dasar dan konsekuensi logis dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Dengan E-learning, peserta ajar (learner atau murid) tidak perlu duduk dengan manis di ruang kelas untuk menyimak setiap ucapan dari seorang guru secara langsung. E-learning juga dapat mempersingkat jadwal target waktu pembelajaran, dan tentu saja menghemat biaya yang harus dikeluarkan oleh sebuah program studi atau program pendidikan.

E-learning lahir atas inovasi dari para ahli teknologi informatika dan para pendidikan yang kiranya akan menjadi trend baru bagi pendidikan dimasa yang akan datang E-learning juga menunjukkan prospek yang menarik bagi pihak lembaga, pendidik, peserta didik maupun masyarakat.

Perkembangan teknologi e-learning telah memberikan nuansa baru di dalam pendidikan kita. Jika waktu-waktu sebelumnya, secara konvensional guru atau dosen melakukan proses pembelajaran dengan menghimpun siswa pada tempat atau ruangan tertentu secara bersamaan, kondisi tersebut kini telah diperkaya dengan berkembangnya perkembangan melalui jasa teknologi yang tidak lagi selalu mengharuskan peserta didik berkumpul secara bersamaan dan dibatasi oleh waktu dan tempat.

Model Pembelajaran dengan Tehnologi E-learning dan Dampaknya.

Kebutuhan akan adanya E-learning secara global akan selalu meningkat dari tahun ketahun karena E-learning dijadikan sebagai media alternatif dalam melaksanakan pendidikan dan juga sebagai alat untuk mencapai pembentukan kompetensi yang kompetitif dalam dunia pendidikan, khususnya pendidikan.

Munculnya E-learning berdampak besar pada dunia pendidikan. Pihak-pihak yang paling berperan utama dalam dunia pendidikan pun tidak luput dari dampak E-learning tersebut. Para pelajar merasakan sensasi belajar yang benar-benar berbeda dibandingkan kelas konvensional. Akses mereka terhadap informasi juga meningkat dengan drastis. Selain itu, para pelajar juga dapat memilih sendiri cara belajar yang dirasa paling cocok dengan kepribadian mereka ketika mengikuti kelas E-learning.

E-Learning sebagai sebuah wacana baru dirasakan lebih sesuai untuk peserta didik dengan karakteristik diatas, keterbatasan waktu keterbatasan tempat belajar, keterpisahan jarak secara geografis, dan keinginan peserta didik untuk belajar ditempatnya sendiri. Hal ini akan terpenuhi jika metode yang adalah E-Learning. Dengan demikian, E-Learning telah memperbesar kesempatan bagi individu untuk mendapatkan pendidikan yang diinginkannya sekaligus

mempercepat terciptanya masyarakat yang yang berpengetahuan (knowledge society).

Pendidik merasakan dampak dari penggunaan E-learning terhadap metode pengajaran yang digunakan. Mereka perlu melakukan adaptasi dalam cara pengajaran yang disampaikan yang tentunya berbeda dengan metode konvensional. Selain itu juga diperlukan keahlian dalam menyediakan materi pembelajaran yang menarik untuk digunakan melalui sistem E-learning dan menggunakan fitur-fitur yang disediakan pada sistem E-learning dengan optimal dan efisien.

Institusi pendidikan juga merasakan dampak dari penggunaan E-learning, khususnya dalam hal biaya penyelenggaraan pendidikan. Institusi juga bertanggung jawab untuk mengadakan pelatihan kepada para tenaga pengajarnya dan menyediakan teknologi atau media yang menjadi landasan dari sistem E-learning yang digunakan. Perlu diperhatikan bahwa dunia pendidikan yang disebutkan di atas tidak hanya mengenai dunia pendidikan dalam lingkungan akademis, tetapi juga mencakup dunia pendidikan dalam lingkungan bisnis, seperti misalnya pelatihan yang diadakan suatu perusahaan kepada para karyawannya. Pembelajaran dengan E-Learning memiliki banyak kelebihan, seperti diberikan berikut:

- a. Memberikan pengalaman yang menarik dan bermakna bagi peserta didik karena kemampuannya dapat berinteraksi langsung, sehingga pemahaman pemahaman terhadap materi pembelajaran akan lebih bermakna, mudah dipahami, mudah diingat dan mudah pula untuk diungkapkan kembali.
- b. Dapat memperbaiki tingkat pemahaman dan daya ingat seseorang. (retention of information) terhadap knowledge yang disampaikan, karena konten yang bervariasi, interaksi yang menarik perhatian, dan adanya interaksi dengan e-learner dan instructor yang lain.
- c. Adanya kerja sama dalam komunitas online, sehingga memudahkan berlangsungnya proses transfer informasi dan komunikasi, sehingga setiap element tidak akan kurangmeningkatkan interaksi an sumber atau bahan belajar
- d. Administrasi dan pengurusan yang terpusat, sehingga memudahkan dilakukannya akses dalam oprasionalnya.

Pemanfaatan E-learning tidak terlepas dari jasa internet. Karena teknik pembelajaran yang tersedia di internet begitu lengkap, maka hal ini akan berpengaruh terhadap tugas guru dalam proses pembelajaran. Dahulu, proses belajar mengajar didominasi oleh peran guru disebut “the era of teacher”, sementara siswa hanya mendengar penjelasan guru. Kemudian, proses belajar dan mengajar

didominasi oleh peran guru dan buku (the era of teacher and book) dan pada saat ini proses belajar dan mengajar didominasi oleh peran guru, buku dan teknologi (the era of teacher, book and technology).

Pengembangan Metode E-Learning dalam Pendidikan

Pengembangan penggunaan metode E-learning perlu dirancang secara cermat sesuai tujuan yang diinginkan. Jika kita setuju bahwa E-learning di dalamnya juga termasuk pembelajaran berbasis internet,) perlu dipertimbangkan dalam pengembangan E-learning. Menurutnya ada tiga kemungkinan dalam pengembangan sistem pembelajaran berbasis internet, yaitu web course, web centric course, dan web enhanced course”.

Web course adalah penggunaan internet untuk keperluan pendidikan, yang mana peserta didik dan pengajar sepenuhnya terpisah dan tidak diperlukan adanya tatap muka. Seluruh bahan ajar, diskusi, konsultasi, penugasan, latihan, ujian, dan kegiatan pembelajaran lainnya sepenuhnya disampaikan melalui internet. Dengan kata lain model ini menggunakan sistem jarak jauh.

Web centric course adalah penggunaan internet yang memadukan antara belajar jarak jauh dan tatap muka (konvensional). Sebagian materi disampaikan melalui internet, dan sebagian lagi melalui tatap muka. Fungsinya saling melengkapi. Dalam model ini pengajar bisa memberikan petunjuk pada siswa untuk mempelajari materi pelajaran melalui web yang telah dibuatnya. Siswa juga diberikan arahan untuk mencari sumber lain dari situs situs yang relevan. Dalam tatap muka, peserta didik dan pengajar lebih banyak diskusi tentang temuan materi yang telah dipelajari melalui internet tersebut. Model web enhanced course adalah pemanfaatan internet untuk menunjang peningkatan kualitas pembelajaran yang dilakukan di kelas.

Fungsi internet lainnya adalah untuk memberikan pengayaan dan komunikasi antara peserta didik dengan pengajar, sesama peserta didik, anggota kelompok, atau peserta didik dengan nara sumber lain. Oleh karena itu peran pengajar dalam hal ini dituntut untuk menguasai teknik mencari informasi di internet, membimbing mahasiswa mencari dan menemukan situs-situs yang relevan dengan bahan pembelajaran, menyajikan materi melalui web yang menarik dan diminati, melayani bimbingan dan komunikasi melalui internet, dan kecakapan lain yang diperlukan. Pengembangan E-learning tidak semata-mata hanya menyajikan materi pelajaran secara on-line saja, namun harus komunikatif dan menarik.

Materi pelajaran didesain seolah peserta didik belajar dihadapan pengajar melalui layar komputer yang dihubungkan melalui jaringan internet. Untuk dapat menghasilkan Elearning yang menarik dan diminati, mensyaratkan tiga hal yang wajib dipenuhi dalam merancang E-learning, yaitu “sederhana, personal, dan cepat”. Sistem yang sederhana akan memudahkan peserta didik dalam memanfaatkan teknologi dan menu yang ada , dengan kemudahan pada panel yang disediakan, akan mengurangi pengenalan sistem E-Learning itu sendiri, sehingga waktu belajar peserta dapat diefisienkan untuk proses belajar itu sendiri dan bukan pada belajar menggunakan sistem E-learningnya.

Syarat personal berarti pengajar dapat berinteraksi dengan baik seperti layaknya seorang guru yang berkomunikasi dengan murid di depan kelas. Dengan pendekatan dan interaksi yang lebih personal, peserta didik diperhatikan kemajuannya, serta dibantu segala persoalan yang dihadapinya. Hal ini akan membuat peserta didik betah berlama-lama di depan layar komputernya. Kemudian layanan ini ditunjang dengan kecepatan, respon yang cepat terhadap keluhan dan kebutuhan peserta didik lainnya. Dengan demikian perbaikan pembelajaran dapat dilakukan secepat mungkin oleh pengajar atau pengelola. Untuk meningkatkan daya tarik belajar, Onno W. Purbo menambahkan perlunya menggunakan teori games. Teori ini dikemukakan setelah diadakan sebuah pengamatan terhadap perilaku para penggemar games komputer yang berkembang sangat pesat. Bermain games komputer sangatlah mengasyikan. Para pemain akan dibuat hanyut dengan karakter yang dimainkannya lewat komputer tersebut.

Anak didik mampu duduk berjam-jam dan memainkan permainan tersebut dengan senang hati. Fenomena ini sangat menarik dalam mendesain E-learning. Dengan membuat sistem E-learning yang mampu menghanyutkan peserta didik untuk mengikuti setiap langkah belajar di dalamnya seperti layaknya ketika bermain sebuah games. Penerapan teori games dalam merancang materi E-learning perlu dipertimbangkan karena pada dasarnya setiap manusia menyukai permainan.

Secara ringkas, E-learning perlu diciptakan seolah-olah peserta didik belajar secara konvensional, hanya saja dipindahkan ke dalam sistem digital melalui internet. Oleh karena itu E-learning perlu mengadaptasi unsur-unsur yang biasa dilakukan dalam sistem pembelajaran konvensional. Misalnya dimulai dari perumusan tujuan yang operasional dan dapat diukur, ada apersepsi atau pre test, membangkitkan motivasi, menggunakan bahasa yang komunikatif, uraian materi yang jelas, contoh-contoh kongkrit, problem solving, tanya jawab, diskusi, post test, sampai penugasan dan kegiatan tindak lanjutnya. Oleh karena itu merancang e-

laarning perlu melibatkan pihak terkait, antara lain: pengajar, ahli materi, ahli komunikasi, programmer, seniman, dll.

Kesimpulan

Pendidikan yang mungkin tersedia di abad ke-21 yaitu Cyber (E- Learning) yang merupakan belajar atau pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi computer dan atau internet E-learning adalah pendekatan pembelajaran melalui perangkat komputer yang tersambung ke internet, dimana peserta didik berupaya memperoleh bahan belajar yang sesuai dengan kebutuhannya.

Fungsi utama internet adalah media untuk komunikasi dan pertukaran informasi. E-mail memungkinkan kita mengirim surat dan file jenis lain kepada para pengguna internet. Fasilitas internet yang paling terkenal adalah WWW(World Wide Web), adalah bagian internet yang relatif baru, sedangkan fungsi seperti mengirim dan menerima Electronic Mail.

Tantangan bagi para pengambil kebijakan dan perancang E-learning. Oleh karena itu saya sependapat bahwa dalam sistem pendidikan konvensional, fungsi E-learning adalah untuk memperkaya wawasan dan pemahaman peserta didik, serta proses pembiasaan untuk melek sumber belajar khususnya teknologi internet. E-learning sebagai suatu alternative dalam pembelajaran memang menawarkan banyak manfaat dan kegunaan. Bagaimanapun juga E-learning tetap memiliki tuntutan dan keterbatasannya sendiri yang patut diperhitungkan oleh setiap pihak yang ingin turut serta dalam proses E-learning.

Walaupun pada awalnya E-learning diproyeksikan sebagai pengganti metode pembelajaran tradisional, tapi ternyata E-learning belum dapat menggantikan peran dan keuntungan dari metode pembelajaran konvensional. Hal ini terjadi karena metode-metode pembelajaran yang digunakan dalam E-learning belum dapat menandingi superioritas metode interaksi tatap muka konvensional. Akibatnya, sampai dengan saat ini, E-learning dengan berbagai kelebihanannya lebih cocok berperan sebagai pelengkap bagi metode pembelajaran konvensional terutama dalam pendidikan.

Harapan atas sistem E-learning di masa mendatang adalah penggunaan E-learning menjadi semakin efektif seiring dengan semakin berkembangnya teknologi dan metode pembelajaran yang digunakan. Pengembangan sistem E-learning juga diharapkan tidak hanya memperhitungkan masalah finansial dan profitabilitas, tetapi juga memperhatikan sisi psikologis pelajar dan mampu mengakomodasi berbagai kepribadian dan cara belajar masing-masing peserta.

E-learning pada saat sekarang ini dapat dijadikan sebagai salah satu pendekatan dalam pendidikan dan juga bisa menjadi sebagai media strategis dan metode pembelajaran aktif, kreatif, inovatif dalam menciptakan Manusia yang berilmu dan beriman manpu mengatasi tantangan global serta mampu mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Daftar Rujukan

- Darmawan, Deni. (2006). Dasar Teknologi Informasi dan Komunikasi. UPI PRESS. Bandung.
- Darmawan, Deni (2007). Teknologi informasi dan komunikasi. ARUM MANDIRI PRESS. Bandung
- Prakoso, Setiyo. (2005). Membangun E-learning Dengan Moodle. Andi Opsett. Jakarta.
- Anwas, Oos M. (2000), Internet: Peluang dan Tantangan Pendidikan Nasional. <http://www.magazin.jaringan.my/2000/November>
- Kamarga, Hanny. (2002). Belajar Sejarah melalui E-learning; Alternatif Mengakses Sumber Informasi Kesejarahan. Jakarta: Inti Media
- Kodijat, Ardito M.. (2001). On-line Services pada Industri Pendidikan.
- Koran, Jaya Kumar C. (2002), Aplikasi E-learning dalam Pengajaran dan pembelajaran di Sekolah Malaysia. (8 November 2002).
- Lawanto, Oemardi. (2000). Pembelajaran Berbasis Web sebagai Metoda.
- Huynh, M. Q., Umesh, U. N., & Valacich, J. S. (2003). E-learning as an Emerging Enterpreneurial Enterprise in Universities and Firms. CAIS , 12, 48-68.
- O'Reagan, K. (2003). Emotion and E-learning. JALN , 7 (3), 78-92.
- Shroff, R. H., Vogel, D., Coombes, J., & Lee, F. (2007). Student E-learning Intrinsic Motivation: A Qualitative Analysis. CAIS , 19, 241-260.
- Purbo, Onno W. (2001) Masyarakat Pengguna Internet di Indonesia. Available, <http://www.geocities.com/inrecent/project.html>. (4 November 2002).



Putu Ida Arsani Dewi. Tempat, Tanggal Lahir Surabaya, 8 Oktober 1993. Alamat (sesuai KTP & Domisili) Jl. Jalak Putih GG V. No. 58 Singaraja Bali. Pendidikan Strata 2 (Magister) Pendidikan Dasar Undiksha SIngaraja. Pendidikan S1 (Sarjana) PGPAUD Undiksha Singaraja. Pendidikan Sekolah Menengah Atas: SMA Negeri 2 Singaraja Bali. Pendidikan Sekolah Menengah Pertama: SMP LAB Undiksha Singaraja Bali. Pendidikan Sekolah Dasar di SD Negeri 2 Tiyinggading Tabanan Bali

Saringatun Mudrikah

Universitas Negeri Semarang

saringatunmudrikah@mail.unnes.ac.id

Abstrak. Pasca mewabahnya *pandemic covid-19* ke Indonesia pada maret 2020 maka pemerintah melalui Kemendikbud mengeluarkan kebijakan dalam dunia pendidikan yaitu meniadakan sementara pembelajaran tatap muka secara langsung dan diganti dengan pembelajaran jarak jauh secara daring, dari jenjang sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Universitas Negeri Semarang secara cepat merespon kondisi tersebut dengan mengeluarkan kebijakan tentang belajar dari rumah yang telah ditetapkan oleh Rektor dalam bentuk surat edaran. Pembelajaran beralih dari tatap muka menjadi jarak jauh dengan memanfaatkan *Learning Management System (LMS)* baik yang telah tersedia dari kampus maupun dari platform lain yang dapat diakses secara mudah. Mata kuliah Desain dan Strategi Pembelajaran merupakan mata kuliah kependidikan yang wajib ditempuh oleh mahasiswa jurusan pendidikan ekonomi. Selama pembelajaran daring, mata kuliah ini menggunakan beberapa LMS baik untuk pemberian materi maupun untuk melakukan evaluasi dan penilaian. Hal ini dilakukan sebagai upaya agar mahasiswa pendidikan ekonomi kelak dapat menjadi pendidik yang mempunyai kompetensi sesuai bersaing di era revolusi industri 4.0 dengan menguasai teknologi melalui berbagai penguasaan LMS untuk dapat diaplikasikan dalam proses pembelajaran. Dari hasil refleksi terhadap pembelajaran jarak jauh yang dilakukan sampai saat ini, mahasiswa merasa sudah dapat berjalan dengan baik, namun masih perlu perbaikan untuk pelaksanaan kedepannya demi tercapainya tujuan pembelajaran.

Kata kunci: pendidik era 4.0, *learning management system*, pembelajaran jarak jauh

Bulan Maret Tahun 2020 akan dikenang sepanjang masa oleh masyarakat pendidikan di seluruh dunia sebagai bulan yang semua sekolah dan kampus ditutup secara serentak. Tidak ada aktivitas pembelajaran yang dilaksanakan di dalam kelas, di sekolah, maupun di kampus. Penutupan sekolah dan kampus dilakukan dengan sangat cepat dikarenakan wabah covid-19 yang terus meluas dan mengenai seluruh negara di dunia. Segala aktivitas di sekolah maupun kampus berubah secara cepat

dari pembelajaran tatap muka menjadi pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran daring (Rahmad, 2020).

Pembelajaran daring ini tidak terlepas dari permasalahan yang menjadi hambatan dalam pelaksanaannya, termasuk pembelajaran daring kepada calon guru pada lembaga pendidik dan tenaga kependidikan (LPTK). Oleh karena itu diperlukan berbagai jalan keluar sebagai solusi serta langkah yang diambil di masa yang akan datang sebagai proyeksinya. Hambatan, solusi dan proyeksi pembelajaran daring pada calon guru menjadi sangat penting untuk diketahui, mengingat sistem pembelajaran ini digunakan oleh dosen pada LPTK sebagai lembaga yang mencetak calon tenaga guru dan tenaga kependidikan, sebagai akibat dari kejadian luar biasa yaitu wabah Covid-19.

Pemerintah melalui Menteri Pendidikan dan Kebudayaan selanjutnya mengeluarkan Surat Edaran (SE) Nomor 36962/MPK.A/HK/2020 tanggal 17 Maret 2020 tentang: Pembelajaran secara daring dan bekerja dari rumah dalam rangka Pencegahan Penyebaran Covid-19. Berkenaan dengan hal tersebut, Dirjen Dikti menyampaikan sejumlah hal terkait dengan: (1) Masa Belajar Penyelenggaraan Program Pendidikan, (2) Praktikum laboratorium dan praktik lapangan, (3) Penelitian tugas akhir, (4) Periode penyelenggaraan kegiatan pembelajaran semester genap 2019/2020 pada seluruh jenjang program pendidikan, dan (5) Persiapan pelaksanaan (1) sampai dengan (4) dikoordinasikan dengan Lembaga Layanan Pendidikan Tinggi setempat. Dibandingkan dengan pendidikan dasar dan menengah, perubahan modus pembelajaran di Perguruan Tinggi relatif sudah dapat berjalan, walaupun masih jauh dari ideal. Manajemen telah berusaha melakukan penyesuaian, demikian pula dengan dosen. Pengembangannya sepenuhnya diserahkan kepada perguruan tinggi masing-masing.

Universitas Negeri Semarang sebagai salah satu Perguruan Tinggi Negeri yang berada di bawah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan merespon penerapan belajar dan bekerja dari rumah (*work from home*) ini dengan mengeluarkan beberapa kebijakan yang telah ditetapkan oleh Rektor dalam bentuk surat edaran. Penerapan belajar di rumah tentunya sangat berpengaruh terhadap kondisi mahasiswa serta dosen yang mengajar di Universitas Negeri Semarang, termasuk dosen yang mengajar pada jurusan Pendidikan Ekonomi. Jurusan Pendidikan Ekonomi merupakan jurusan yang salah satu luarannya adalah meluluskan calon pendidik (guru) ekonomi.

Sebagai calon guru, maka dituntut tidak hanya ahli dalam menyampaikan materi/bahan ajar secara *offline* (tatap muka di kelas), melainkan juga dituntut untuk

dapat melakukan pembelajaran secara *online* atau pembelajaran daring. Beberapa hambatan tentu akan ditemukan dalam proses pembelajaran daring, sehingga mahasiswa pun pada umumnya harus mencari sendiri solusi akan hambatan yang dihadapi. (Sistem, Matakuliah, Daring, & Theory, 2021) Berbagai hambatan yang ditemukan selama dalam proses pembelajaran daring dapat berpengaruh terhadap kondisi psikis mahasiswa, sehingga diperlukan adanya solusi atas berbagai hambatan tersebut, misalnya kemampuan dalam pengelolaan stres yang dihadapi (Dindin Jamaludin, Teti Ratnasih, Heri Gunawan, 2020).

Mata kuliah Desain dan Strategi pembelajaran merupakan salah satu mata kuliah kependidikan yang wajib ditempuh oleh mahasiswa jurusan Pendidikan ekonomi di Universitas Negeri Semarang. Mata kuliah ini membahas mengenai strategi belajar mengajar yang dibutuhkan oleh calon guru dengan uraian materi meliputi bagaimana calon guru dapat memahami pelaksanaan pembelajaran yang aktif dan efektif, memahami karakteristik peserta didik, mendesain pembelajaran, menyusun pendekatan pembelajaran, merancang model, strategi dan metode pembelajaran, merencanakan bahan ajar, merencanakan media pembelajaran, bagaimana mengevaluasi pembelajaran, melakukan pengelolaan kelas hingga mahasiswa akan praktik menyusun Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang tepat layaknya seorang guru.

Melihat betapa pentingnya mata kuliah ini karena untuk membekali mahasiswa calon guru ekonomi tentang bagaimana merencanakan pembelajaran di kelas dengan aktif dan efektif. Selama ini pembelajaran Desain dan Strategi Pembelajaran secara normal dilaksanakan secara tatap muka, yang mana memungkinkan mahasiswa dengan dosen dapat berinteraksi secara langsung, menanyakan terkait materi yang sulit dipahami, diskusi mendalam tentang materi-materi tertentu, maupun evaluasi secara langsung dari dosen saat mahasiswa melakukan praktik sehingga akan mudah bagi mahasiswa untuk dapat memahami materi pembelajaran agar dapat terwujud capaian pembelajaran yang telah direncanakan.

Era revolusi industri 4.0 juga mengubah cara pandang tentang pendidikan, di mana perubahan yang dilakukan tidak hanya sekedar dari cara mengajar, tetapi jauh yang lebih esensial, yakni perubahan cara pandang terhadap konsep pendidikan yang tentunya itu tidak mudah. Untuk bisa menghadapi tantangan yang ada, syarat penting yang harus dipenuhi adalah bagaimana menyiapkan kualifikasi dan kompetensi guru yang berkualitas sehingga nantinya saat menjadi guru mereka dapat menghasilkan peserta didik yang mampu menjawab tantangan Revolusi Industri 4.0.

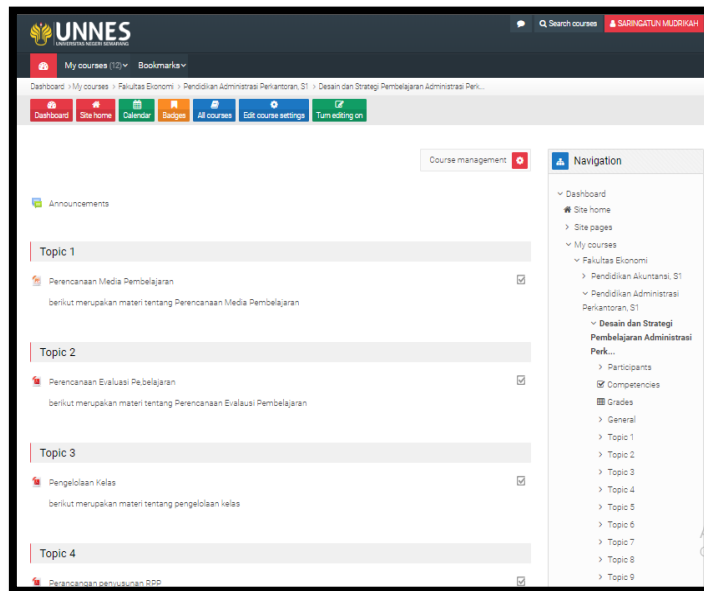
Di era revolusi industri 4.0, profesi guru semakin kompetitif yang menuntut guru agar senantiasa melakukan berbagai peningkatan dan penyesuaian kemampuan profesionalnya. Guru harus lebih dinamis dan kreatif dalam mengembangkan proses pembelajaran peserta didik. Guru juga harus menguasai teknologi dan akrab dengan dunia digital. Peserta didik pada masa ini sudah terbiasa dengan arus informasi dan teknologi, sehingga guru juga dituntut untuk meningkatkan kompetensi dalam menghadapi peserta didik generasi milenial ini. Menurut Qusthalani dalam laman Rumah Belajar Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemdikbud.go.id, 10 Desember 2018) juga disebutkan bahwa salah satu kompetensi yang harus disiapkan calon guru adalah *educational competence*, yakni guru harus mampu melakukan pembelajaran berbasis internet sebagai *basic skill*.

Keadaan di luar prediksi berupa terjadinya wabah penyakit pandemik covid-19 telah membawa perubahan yang mendesak khususnya dalam persiapan pembelajaran jarak jauh. Dosen secara mendadak merubah rencana pelaksanaan pembelajaran menjadi berbasis *online* dan mahasiswa juga dituntut untuk menyesuaikan dengan cepat terkait perubahan tersebut. Pada pendidikan jarak jauh, mahasiswa diharapkan untuk lebih mampu belajar mandiri dibandingkan dengan pembelajaran pada kondisi biasanya (tatap muka). Pembahasan di sini dibatasi pada pelaksanaan pembelajaran jarak jauh untuk mata kuliah Desain dan Strategi Pembelajaran bagi mahasiswa jurusan Pendidikan Ekonomi, UNNES. Dikarenakan sasaran pembelajarannya adalah calon pendidik (guru) maka *Learning Management System* (LMS) yang dipilih untuk membantu pelaksanaan pembelajaran juga tidak hanya satu macam pilihan, melainkan beberapa pilihan. Pemilihan dilakukan sesuai dengan karakteristik materi serta untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih luas bagi mahasiswa untuk mencoba beberapa jenis LMS. Harapannya kelak mahasiswa memiliki kemampuan sebagai seorang pendidik yang memenuhi kompetensi pendidik di era revolusi industri atau 4.0. Berikut beberapa LMS yang dipilih dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh untuk mata kuliah Desain dan Strategi Pembelajaran:

a. Elena (*Electronic Learning Aid*)

Merupakan situs *e-learning* yang dikembangkan oleh UNNES berbasis MOODLE versi 2.0 untuk menunjang kegiatan akademik. Terdapat berbagai fitur yang dapat digunakan untuk pembelajaran meliputi: mengubah profil, mengakses *online course*, melakukan pengiriman tugas (*assignment*), mengakses informasi diskusi, mengisi angket, membuat kuis dan beberapa fitur lainnya. UNNES sudah mulai mengaplikasikan LMS ini mulai tahun 2009.

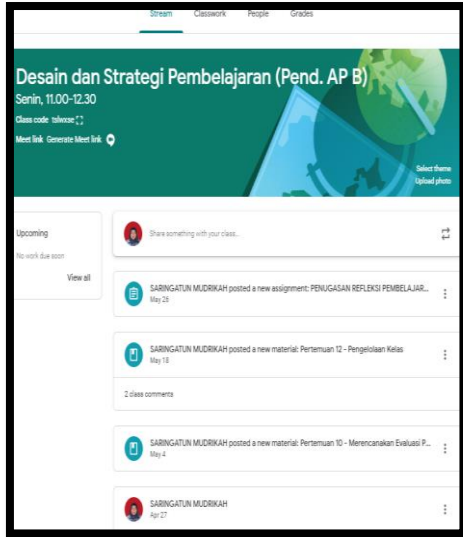
Elena dapat di akses di laman <http://elena.unnes.ac.id>. Berikut tampilan pembelajaran mata kuliah Desain dan Strategi Pembelajaran di Elena:



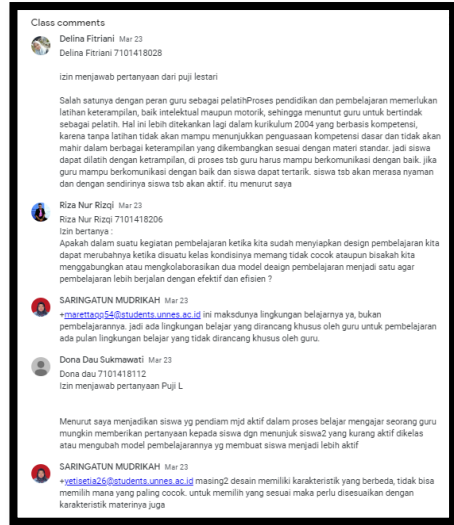
Gambar 1: Tampilan course di Elena

b. Google classroom

Google Classroom memungkinkan kegiatan belajar mengajar menjadi lebih produktif dan bermakna dengan menyederhanakan tugas, meningkatkan kolaborasi, dan membina komunikasi. Pengajar dapat membuat kelas, memberikan tugas, mengirim masukan, dan melihat semuanya di satu tempat. Berikut tampilan pembelajaran mata kuliah Desain dan Strategi Pembelajaran di Google Classroom



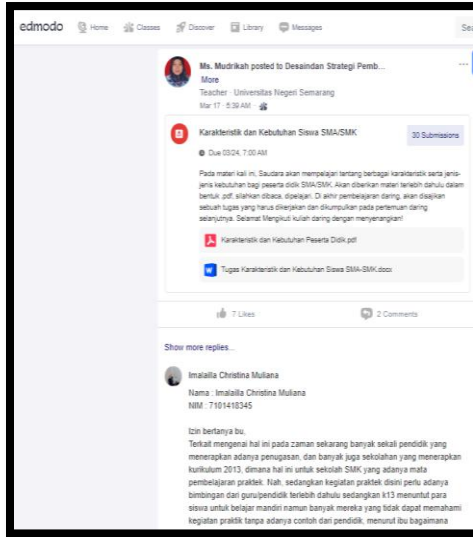
Gambar 2: Tampilan Kelas di Google Classroom



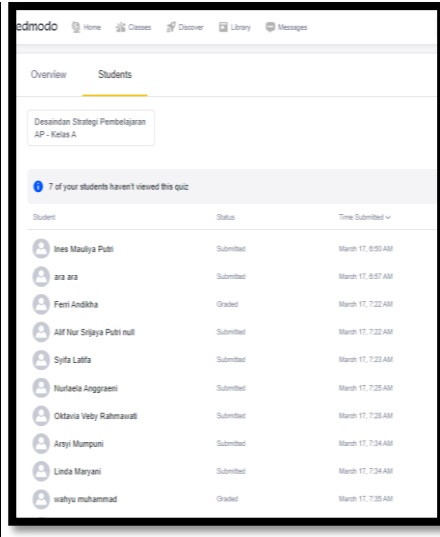
Gambar 3: Contoh diskusi dengan mahasiswa di google classroom

c. Edmodo

Edmodo merupakan *platform* pembelajaran yang digunakan untuk dosen dan mahasiswa yang berbasis sosial media. Edmodo memiliki kemiripan dengan *facebook* hanya saja lebih bersifat edukatif dan lebih banyak digunakan untuk kepentingan dunia pendidikan. Edmodo memiliki banyak fitur yang dapat digunakan untuk pelaksanaan pembelajaran. Fitur-fitur tersebut dapat dimanfaatkan sesuai dengan kebutuhan masing-masing. Fitur-fitur yang ada pada edmodo antara lain *group* (grup), *library* (perpustakaan), *note* (catatan), *assignment* (penugasan), *alert* (pengumuman), dan lain sebagainya. Berikut tampilan pembelajaran mata kuliah Desain dan Strategi Pembelajaran di Edmodo:



Gambar 5: tampilan course di Edmodo

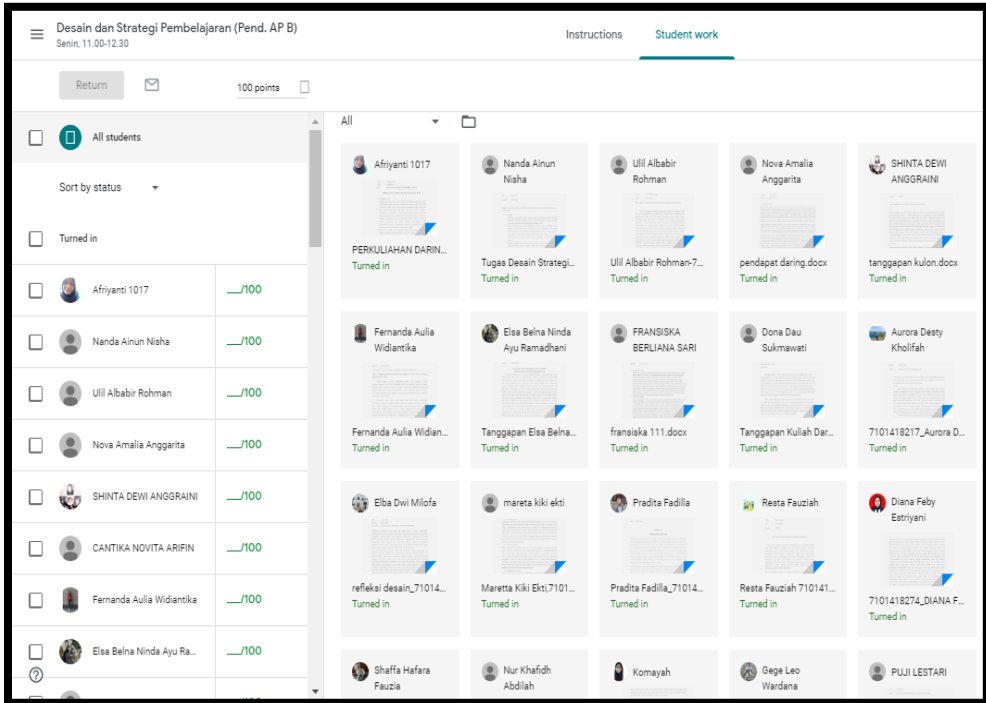


Gambar 6: tampilan kuis di Edmodo

Kemajuan teknologi digital sangat membantu pembelajaran ketika harus dilakukan secara daring seperti sekarang ini. Instrumen yang digunakan oleh dosen untuk melakukan penilaian dan evaluasi pembelajaran ketika proses belajar mengajar yang dilakukan jarak jauh meliputi: tugas, ujian mid semester, kuis, dan forum diskusi.

Tugas yang diberikan untuk mahasiswa meliputi penugasan membuat artikel ilmiah mengenai pembelajaran aktif dan efektif, penugasan membuat video metode pembelajaran inovatif yang diunggah di akun youtube masing-masing mahasiswa, serta praktik penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Kuis juga diberikan beberapa kali sebagai alternatif untuk mengetahui sejauh mana pemahaman mahasiswa tentang materi yang telah dipelajari sekaligus dapat digunakan sebagai penilaian pada mahasiswa. Kuis disajikan dalam bentuk soal sederhana berupa jawaban singkat, pilihan ganda, memilih pernyataan yang benar, maupun mencocokkan soal dengan jawaban. Sedangkan ujian mid semester mahasiswa diberikan soal seperti pelaksanaan ujian pada umumnya, dibatasi waktu pengerjaannya, namun tingkat kesukaran lebih tinggi dibandingkan dengan soal kuis.

Kegiatan evaluasi dan penilaian juga digunakan beberapa *platform* meliputi: a) Quiziz, khusus untuk pemberian kuis, b) Elena: untuk penugasan berupa pengunggahan dokumen serta untuk pemberian ujian mid semester, c) Google Form: untuk memberikan kuis/tugas penyerahan *link* video yang diunggah di youtube, dan d) Google Classroom: untuk mengunggah tugas. Berikut beberapa tampilan *platform* untuk evaluasi pembelajaran:



Gambar 7: tampilan tugas berupa upload dokumen di google classroom

Questions Responses 65 Total points: 100

Kuis Pertemuan 4 - Model Pembelajaran

Form description

Model pembelajaran ADDIE terdiri dari 5 tahapan. Sebutkan tahapan-tahapan tersebut!

Short answer text

Model ini Dick and Carey diperlihatkan hubungan antara elemen yang satu dengan yang lainnya serta menyajikan suatu pola urutan yang dapat dikembangkan dalam suatu rencana untuk mengajar

Benar

Salah

Dalam SCL, proses pembelajaran & penilaian dilakukan terpisah.

Benar

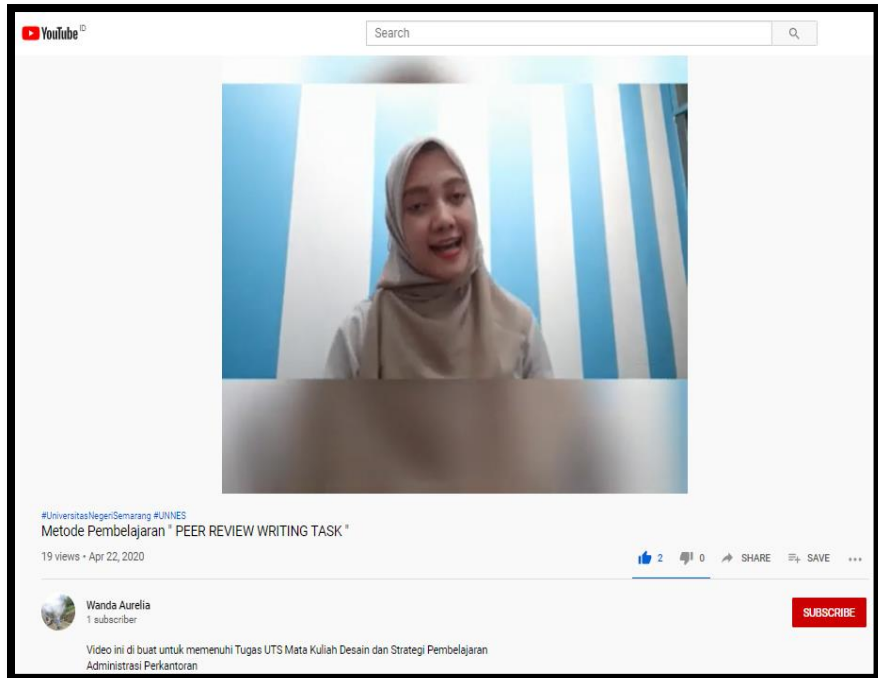
Salah

Dalam TCL, pembelajaran ditekankan pada tuntasnya materi pembelajaran.

Benar

Salah

Gambar 8: Tampilan kuis yang disajikan pada *google form*



Gambar 9: Tampilan pengerjaan tugas yang diunggah mahasiswa pada akun Youtube

Selain memberikan materi, penilaian serta evaluasi, dosen juga melakukan refleksi bersama dengan mahasiswa. Refleksi adalah aktivitas berupa pemberian umpan balik dari mahasiswa kepada dosen setelah mengikuti serangkaian proses belajar mengajar selama pembelajaran jarak jauh. Refleksi juga dapat diartikan sebagai ungkapan perasaan, pesan dan kesan atas pembelajaran yang telah diikuti. Dalam melakukan refleksi, mahasiswa tidak boleh berada di bawah tekanan atau intimidasi dosen, sangat dianjurkan sangat untuk dilakukan secara jujur, terbuka agar seluruh beban-beban pikiran yang mengganguanya dapat tersalurkan dengan baik serta diperkenankan untuk tidak memberikan identitas saat hasil refleksi masing-masing mahasiswa dikumpulkan. Berikut beberapa hasil refleksi dari mahasiswa pada pelaksanaan pembelajaran jarak jauh untuk mata kuliah Desain dan Strategi Pembelajaran:

“Dalam pembelajaran desain dan strategi yang memanfaatkan google classroom dan grup WA menurut saya sudah efektif dan selaras dengan pengoptimalan pembelajaran jarak jauh yang saat ini sedang diterapkan

di seluruh pendidikan yang ada di Indonesia. Dengan menggunakan google classroom memudahkan para mahasiswa untuk berinteraksi dan Tanya jawab secara langsung dengan dosen. Disamping itu, dalam mendownload dan mengupload penugasan dengan menggunakan google classroom saya rasa adalah hal yang mudah dan efektif untuk digunakan. Untuk system perkuliahannya dengan cara diskusi di google classroom juga saya rasa sudah efektif dan efisien. Karena seluruh mahasiswa dapat ikut serta dan berkontribusi langsung dalam bertanya, menjawab atau bahkan menanggapi pertanyaan dari teman lain. Disamping itu, peran dosen juga saya nilai sudah baik karena mampu menjadi penengah ketika dibutuhkan sebuah pembenaran informasi” – (Wanda Aurelia Pramono, Mahasiswa Pendidikan Administrasi Perkantoran, FE UNNES Angkatan 2018)

“Saya ingin menyampaikan beberapa hal terkait dengan perkuliahan daring atau pendidikan jarak jauh terutama pada mata kuliah Desan dan Strategi Pmebelajaran yang sudah ditempuh selama kurang lebih 3 bulan dimulai dari bulan maret yang lalu. Sejauh ini saya belum menemukan kendala yang berarti, kendala-kendala perkuliahan daring yang saya temui mungkin dapat dikatakan masih dalam batas kewajaran melakukan pembelajaran daring, seperti susah sinyal, limit kuota internet, dll. Hal ini dapat saya evaluasi kedepannya agar pembelajaran daring saya lebih efektif. Pelaksanaan perkuliahan selama ini juga dapat saya sampaikan berjalan dengan lancar dan semestinya, namun saya menemukan beberapa kekurangan, diantaranya sistem pembelajaran yang jika lebih diperhatikan akan lebih maksimal. Seperti penggunaan power point pada penyampaian materi, seharusnya dosen sesekali harusnya menggunakan media berupa video penjelasan, para mahasiswa tidak semua bisa menangkap materi dengan membaca power point, diimbangi dengan penjelasan melalui video akan lebih maksimal sistem pembelajarannya. Menggunakak aplikasi berupa Google Classroom juga menurut saya sudah efektif, karena disana kita dapat diskusi atau tanya jawab dengan dosen dan dengan sesama mahasiswa”.—Wahyu Mukhamad Khaerudin, Mahasiswa Pendidikan Ekonomi FE UNNES Angkatan 2018)

Bagi mahasiswa, kegiatan refleksi bermanfaat sebagai ruang eskpresi positif terhadap proses pembelajaran yang dialami. Sedangkan bagi dosen, kegiatan

refleksi bermanfaat sebagai ajang pengamatan tindakan kelas dalam rangka mengevaluasi pembelajaran yang dilakukan jarak jauh melalui daring. Dosen harus bersiap dengan *new normal*, di mana pembelajaran tidak harus dominan dengan tatap muka, tetapi juga mampu mengombinasikan dengan pembelajaran daring. Hal ini juga sebagai upaya untuk menyipakan calon generasi pendidik yang mempunyai kompetensi untuk bersaing di era revolusi industri 4.0.

Daftar Rujukan

- Butarbutar, Poltak Efrisko. 2020. Pembelajaran Jarak Jauh (Online). Sumber: <https://www.kompasiana.com/poltakbutarbutar8687/5e7867bf097f3656d1606442/bela-jar-jarak-jauh-online>, diakses tanggal 30 Mei 2020, Pukul 19:02
- Dindin Jamaludin, Teti Ratnasih, Heri Gunawan, E. P. (2020). Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid-19 Pada Calon Guru : *Karya Tulis Ilmiah, Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat UIN Sunan Gunung Djati, Bandung*, 1–10.
- Rahmad, A. (2020). *Artikel Review tentang pembelajaran jarak jauh pada masa pandemik*. (April).
- Sistem, R., Matakuliah, M., Daring, B., & Theory, M. U. (2021). *JURNAL RESTI*. 1(10), 2–4.



Saringatun Mudrikah, S.Pd., M.Pd. Lahir di Kebumen pada 11 Februari 1991. Menyelesaikan studi S1 di FE UNNES pada jurusan Pendidikan Ekonomi dengan mengambil konsentrasi Pendidikan Akuntansi di tahun 2012. Pada tahun 2016 menyelesaikan studi S2 di Universitas Sebelas Maret Surakarta dengan mengambil program studi Pendidikan Ekonomi. Saat ini penulis sebagai pendidik di jurusan Pendidikan Ekonomi UNNES dan sedang menjalani dan mengamati tentang pembelajaran jarak jauh. Penulis juga dapat dihubungi melalui e-mail: saringatunmudrikah@mail.unnes.ac.id atau melalui HP di nomor 087715156522

Afriantoni

UIN Raden Fatah Palembang

afriantonie@gmail.com

Abstrak. Covid-19 telah merubah sistem kehidupan di masyarakat. Salah satunya dalam bidang pendidikan. Akses pendidikan tiba-tiba terhenti dan perlu disoroti secara menyeluruh. Pendidikan tinggi yang terdampak sudah seharusnya bertransformasi. Tulisan ini mengungkapkan teknis pemerataan dalam penggunaan teknologi dan inovasi (seperti: aplikasi zoom, radio, TV/TVRI, dan lainnya). Semuanya rata-rata mengeluh tidak bisa mengikuti kelas karena keterbatasan kuota internet. Sinyal radio menjadi pilihan utama untuk dapat menjangkau semua wilayah, termasuk titik blank spot (tanpa jaringan internet). Selain itu, Pandemi Covid-19 menjadi tantangan luar biasa para pendidik melakukan pembelajaran secara daring, sulitnya tugas guru, kesenjangan pendidikan semakin lebar, dan ketidakmerataan dalam menghadapi situasi Covid-19. Dalam pendidikan tinggi new normal kegiatan pembelajaran melalui media elektronik (e-learning) baik secara sinkron ataupun secara nir-sinkron. E-learning nir-sinkron dapat dilakukan secara dalam jaringan (daring) maupun secara luar jaringan (luring). Pandemi Covid-19 diarahkan pada peningkatan kualitas pendidikan nasional dalam kerangka new normal antara lain dengan transformasi kepemimpinan sekolah, transformasi pendidikan dan guru; penyederhanaan kurikulum; adopsi standar global dan pengokohan karakter bangsa; serta kemitraan pemerintah pusat, daerah, dan masyarakat sipil.

Kata kunci: pendidikan tinggi, covid-19, new normal

Membaca situasi Pandemi *Corona Virus Disease* (Covid-19) seolah melihat bayangan.⁵ Persoalan seolah tampak tetapi tidak begitu jelas. Mulai dari masalah kesehatan merambah berbagai sektor kehidupan. Upaya pencegahan penyebaran virus dilakukan dengan pembatasan perjalanan, karantina, pemberlakuan jam malam, penundaan dan pembatalan acara, serta penutupan fasilitas. Sektor

⁵ Sejak muncul dari Wuhan, China pada akhir 2019, *virus corona* telah menyebar ke 190 negara. Pandemi Koronavirus 2019–2020 atau dikenal sebagai pandemi Covid-19 adalah peristiwa menyebarnya penyakit koronavirus 2019 (bahasa Inggris: *coronavirus disease 2019*, disingkat Covid-19) di seluruh dunia. Penyakit ini disebabkan oleh koronavirus jenis baru yang diberi nama SARS-CoV-2. Wabah Covid-19 pertama kali dideteksi di Kota Wuhan, Provinsi Hubei, Tiongkok pada bulan Desember 2019, dan ditetapkan sebagai pandemi oleh Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) pada 11 Maret 2020 (https://id.wikipedia.org/wiki/Pandemi_koronavirus_2019–2020)

pendidikan salah satu bidang yang terdampak mewabahnya Covid-19. Persoalan pendidikan sangat signifikan, karena melibatkan banyak orang dan rutin.

Pertama kali wabah Covid-19 resmi masuk ke tanah air mewabahnya sektor pendidikan yang langsung mengumumkan untuk sekolah di rumah. Sudah beberapa kali perpanjangan oleh Kementerian Pendidikan Nasional terkait libur atau sekolah di rumah untuk siswa dan mahasiswa.⁶ Sampai sekarang situasi dalam terkait proses pembelajaran belum menunjukkan perkembangan berarti.

Kebijakan hampir di setiap negara tidak jauh berbeda dalam usaha untuk mencegah penyebaran virus dengan melakukan karantina Hubei, karantina nasional di Italia dan di tempat lain di Eropa, serta pemberlakuan jam malam di Tiongkok dan Korea Selatan, berbagai penutupan perbatasan negara atau pembatasan penumpang yang masuk, penapisan di bandara dan stasiun kereta, serta informasi perjalanan mengenai daerah dengan transmisi lokal. Sekolah dan universitas telah ditutup baik secara nasional atau lokal di lebih dari 124 negara dan memengaruhi lebih dari 1,2 miliar siswa.

Harus diakui bahwa pandemi ini menyebabkan gangguan sosioekonomi global, penundaan atau pembatalan acara olahraga dan budaya, dan kekhawatiran luas tentang kekurangan persediaan barang yang mendorong pembelian panik. Misinformasi dan teori konspirasi tentang virus telah menyebar secara daring, dan telah terjadi insiden *xenophobia* dan *rasisme* terhadap orang Tiongkok dan orang-orang Asia Timur atau Asia Tenggara lainnya. Pandemi Covid-19 sampai sekarang belum juga usai. Penyebaran virus ini semakin hari semakin luas jangkauannya, hampir semua negara di bumi ini dapat ditembus oleh virus yang tidak kasat oleh mata.

Segala macam usaha dilakukan untuk memutus mata rantai penyebarannya, mulai dari cuci tangan dengan sabun sesering mungkin, pemakaian masker, *social distancing*, *physical distancing*, *lock down*, dan PSBB namun penyebaran belum juga terhenti. Begitu juga dengan para ilmuwan dan peneliti, mereka terus mencari antivirus dengan berbagai macam cara bahkan ada ilmuwan dari Inggris yang siap

⁶ Baca Surat Edaran Mendikbud Nomor 36962/MPK.A/HK/2020 tertanggal 17 Maret 2020 tentang *Kegiatan Belajar Mengajar Baik di Sekolah-sekolah maupun Kampus-kampus Dilaksanakan secara Daring sebagai Upaya Pencegahan terhadap Perkembangan dan Penyebaran Pandemi Covid-19*. Baca juga Surat Edaran Nomor 2 Tahun 2020 tentang *Pencegahan dan Penanganan Covid-19 di Lingkungan Kemendikbud* serta Surat Edaran Nomor 3 Tahun 2020 tentang *Pencegahan Covid-19 pada Satuan Pendidikan*. Terakhir, Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang *Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19)*.

menjadi relawan untuk uji sampel vaksin Covid-19 yang sedang diteliti. Hal ini pun belum mendapatkan hasil yang menggembirakan.

Terakhir terjadi perdebatan ketika 15 Mei 2020 lalu, Presiden Jokowi akan mewacanakan dan melakukan *New Normal*.⁷ Terjadi silang pendapat terkait usaha penerapan *new normal* di lembaga pendidikan. Ada dua fakta yang menyebabkan *new normal* belum bisa diterapkan. *Pertama, tingkat positif corona di Indonesia belum menunjukkan penurunan. Bahkan cenderung mengalami kenaikan. Angkanya sudah menyentuh 20 ribu orang.*⁸ *Kedua, belum ditemukannya ditemukannya vaksin virus corona, karena masih dalam penelitian dan kajian para ilmuwan dunia yang akan diligitimasi oleh WHO.*

Kedua alasan masih memberatkan masyarakat untuk menerima rasionalisasi akan diterapkannya *new normal*, walaupun tujuannya untuk membangkitkan atau menggairahkan ekonomi di masyarakat. Apalagi, jika *ujug-ujug* diterapkan di sektor pendidikan yang melibatkan banyak orang, yang berpotensi menimbulkan keramaian dan kerumunan.

Dilema Pembelajaran di Tengah Covid-19

Kondisi Pandemi Covid-19 dan dahsyatnya penyebaran virus ini, membuat banyak sekali perubahan pada aktivitas pembelajaran dalam dunia pendidikan. Pada masa Pandemi Covid-19 sekarang, kegiatan pembelajaran dialihkan di rumah. para

⁷ *New Normal* adalah perubahan perilaku untuk tetap menjalankan aktivitas normal namun dengan ditambah prosedur kesehatan untuk mencegah terjadinya penularan covid-19. Indikator yang dimaksud adalah sebagai berikut: 1) Tidak menambah penularan atau memperluas penularan atau semaksimalnya mengurangi penularan. 2) Menggunakan indikator sistem kesehatan yakni seberapa tinggi adaptasi dan kapasitas dari sistem kesehatan bisa merespons untuk pelayanan Covid-19. 3) Surveilans yakni cara menguji seseorang atau sekelompok kerumunan apakah dia berpotensi memiliki Covid-19 atau tidak sehingga dilakukan tes masif. (<https://tirta.id/apa-itu-new-normal-dan-bagaimana-penerapannya-saat-pandemi-corona-fCSg>). Istilah *new normal* kembali muncul dalam konteks yang lebih luas, seperti; ekonomi, politik, kehidupan sosial, pendidikan dan kebiasaan sehari-hari di masyarakat awam. Mulai dari hal yang paling sederhana, seperti pemakaian masker, membersihkan tangan setiap kali setelah menyentuh pegangan pintu atau tombol ATM, menempatkan petugas pengukur suhu tubuh di pintu-pintu masuk pusat perbelanjaan dan kantor-kantor, hingga hal-hal yang kompleks seperti bekerja dari rumah dan *seminar online*.

⁸ Terkonfirmasi positif sebanyak 25.773 kasus, dirawat 17.185 kasus, meninggal 1.573 kasus, dan sembuh sebanyak 7.015 data diambil hingga pukul 12.00 WIB (<https://www.kompas.com/covid-19>) dan baca juga dengan judul "*UPDATE 30 Mei: 25.773 Kasus Covid-19, Pemetaan Wilayah Dilakukan...*"(<https://nasional.kompas.com/>)

pendidik untuk melakukan kegiatan pembelajaran dengan *on-line*, tidak memandang senior maupun junior. Dampak positifnya, para pendidik yang awalnya kurang tertarik dengan dunia teknologi dan internet mulai beradaptasi. Para pendidik senior yang awalnya kurang tertarik dengan dunia teknologi dan internet sudah mulai beradaptasi dengan pembelajaran *daring*.

Situasi ini memang membuat para pendidik dipaksa dan terpaksa dengan *online*. Para pendidik sekarang sudah berangsur-angsur tertarik dalam beraktivitas seperti sekarang. Para pendidik bisa melakukan tes dengan memakai *google classroom* atau belajar bersama terbimbing saat liburan dengan menggunakan aplikasi *meeting conference seperti* aplikasi *zoom*, dan sebagainya. Dampak lainnya, para orang tua dan peserta didik mampu mengikuti kegiatan melalui teknologi dan internet atau pembelajaran secara *daring*.

Secara teknis terdapat beberapa kendala pembelajaran di masa Pandemi Covid-19 dalam melakukan pembelajaran virtual atau *daring*: 1) Menyesuaikan kacamata, ikat, atau rambut; 2) Menyasiasi dari kacamata (memilih kontak); 3) Menatap layar di dalam kamera; 4) Melipat atau menggoyang atau gosok kursi; 5) Menyentuh atau gatal-gatal di wajah; dan 6) Gangguan atau suara dari hewan peliharaan atau orang lain yang "keras" sebagai latar seni atau foto.⁹ Keenam ini terkadang menyebabkan ketidakfokusan yang memang lingkungan harus dibentuk terlebih dahulu.

Secara teknis mengarah kebijakan nasional pendidikan, maka para pendidik sudah diberi kelonggaran dalam kurikulum. Para pendidik tidak harus menyelesaikan semua materi dalam kurikulum dalam pembelajaran yang relevan seperti keterampilan hidup, kesehatan, dan empati,¹⁰ pembatalan ujian nasional (UN), penyesuaian ujian sekolah, implementasi pembelajaran jarak jauh, hingga pendekatan *online* untuk proses pendaftaran siswa sesuai surat kebijakan enyesuaian pemanfaatan bantuan operasional sekolah (BOS) dan BOP yang fleksibel untuk memenuhi kebutuhan sekolah selama pandemi.¹¹

⁹ Ruth Ellen Jones, Kareem R. Abdelfattah, *Virtual Interviews in the Era of COVID-19: A Primer for Applicants*, *Journal of Surgical Education* *In press*, corrected proof Available online 9 April 2020

¹⁰ <https://republika.co.id/Deret-an-Perubahan-Kebijakan-Pendidikan-Selama-Covid-19> Kamis 28 May 2020 11:32 WIB

Red: Gita Amanda

¹¹ Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang *Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19)*. Baca juga dua peraturan terbaru yaitu (1) Permendikbud Nomor 19 Tahun 2020 tentang Perubahan atas Peraturan

Untuk teknis pemerataan dalam penggunaan teknologi dan inovasi (seperti: aplikasi zoom, radio, TV/TVRI, dan lainnya). Semuanya rata-rata mengeluh tidak bisa mengikuti kelas karena keterbatasan kuota internet. Sinyal radio menjadi pilihan utama untuk dapat menjangkau semua wilayah, termasuk titik *blank spot* (tanpa jaringan internet). Selain itu, Pandemi Covid-19 menjadi tantangan luar biasa para pendidik melakukan pembelajaran secara *daring*, sulitnya tugas guru, kesenjangan pendidikan semakin lebar, dan ketidakmerataan dalam menghadapi situasi Covid-19.

Penerapan *New Normal* di Pendidikan Tinggi

New normal bukanlah istilah baru. Istilah *new normal* sudah muncul lebih dari dua dekade lalu. Pada saat setelah krisis keuangan tahun 2007-2008 dan setelah resesi global pada tahun 2008-2012. Selanjutnya, istilah ini digunakan dalam berbagai keadaan lain untuk menyiratkan bahwa sesuatu yang tidak biasa atau belum pernah dilakukan sebelumnya, telah menjadi biasa. Belakangan ini, disebabkan pandemi Covid-19. Pertanyaan mendasar untuk penerapan *new normal* dalam bidang pendidikan tinggi, "Bagaimana para dosen dapat mengajar dengan cara-cara sebelum pandemi sesuai dengan definisi *new normal*?". Para pendidik pun terpaksa putar otak agar kegiatan belajar tidak terganggu. Ketimpangan membayangi dunia pendidikan ketika kenormalan baru atau *new normal* hidup di masa pandemi ini.

Dalam konteks pendidikan, disadari atau tidak, *new normal* telah mulai terjadi secara global sejak Pandemi Covid-19. Kegiatan belajar mengajar yang biasanya dilaksanakan secara tatap muka secara langsung, dimana pendidik dan peserta didik hadir secara fisik di ruang-ruang kelas dan tempat-tempat belajar, kini digantikan dengan kegiatan pembelajaran melalui media elektronik (*e-learning*)

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 8 Tahun 2020 tentang Petunjuk Teknis Bantuan Operasional Sekolah Reguler, (2) Permendikbud Nomor 20 Tahun 2020 tentang *Perubahan Atas Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan* dan Permendikbud Nomor 13 Tahun 2020 tentang *Petunjuk Teknis Dana Alokasi Khusus Nonfisik Bantuan Operasional Penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Kesetaraan Tahun Anggaran 2020*. Bentuk relokasi sumber daya yang sudah dilakukan Kemendikbud yaitu program sukarelawan mahasiswa kedokteran dan kesehatan yang telah terkumpul lebih dari 15 ribu orang di seluruh Indonesia. Mengaktifkan fasilitas medis universitas di seluruh Indonesia sebagai Covid-19 *test center*. Saat ini terdapat 18 laboratorium dan 13 rumah sakit untuk perawatan pasien. Alokasi asrama pusat pelatihan kementerian untuk karantina yaitu di LPMP dan P4TK di seluruh Indonesia, dan realokasi anggaran untuk penanganan Covid-19 sebesar Rp 405 Miliar

baik secara sinkron ataupun secara *nir-sinkron*. *E-learning nir-sinkron* dapat dilakukan secara dalam jaringan (*daring*) maupun secara luar jaringan (*luring*).

Pada pembelajaran *daring*, pendidik dan peserta didik pada waktu yang sama berada dalam aplikasi atau platform internet yang sama dan dapat berinteraksi satu sama lain layaknya pembelajaran konvensional yang dilakukan selama ini. Sedangkan pada pembelajaran *luring*, pendidik melakukan pengunggahan materi melalui web, mengirim lewat surat elektronik (*e-mail*) ataupun mengunggahnya melalui media sosial untuk kemudian dapat diunduh oleh peserta didik.

Hasil penelitian mengungkapkan [Robert Connor dkk](#) mengusulkan solusi inovasi *We propose several innovative solutions including the flipped classroom model, online practice questions, teleconferencing in place of in-person lectures, involving residents in telemedicine clinics, procedural simulation, and the facilitated use of surgical videos. Although there is no substitute for hands-on learning through operative experience and direct patient care, these may be ways to mitigate the loss of learning exposure during this time.*¹² Kutipan ini mengusulkan beberapa solusi inovatif termasuk model ruang kelas terbalik, pertanyaan praktik online, telekonferensi sebagai pengganti kuliah langsung, melibatkan penghuni di klinik telemedicine, simulasi prosedural, dan penggunaan video bedah yang difasilitasi. Meskipun tidak ada pengganti untuk pembelajaran langsung melalui pengalaman operatif dan perawatan pasien langsung, ini mungkin merupakan cara untuk mengurangi hilangnya paparan pembelajaran selama waktu ini". Solusi inovatif yang memanfaatkan teknologi ini dapat membantu menjembatani kesenjangan pendidikan bagi penghuni bedah selama keadaan yang belum pernah terjadi sebelumnya. Dukungan organisasi nasional mungkin bermanfaat dalam mempertahankan pendidikan bedah yang ketat.

Protokol dalam pembelajaran antara lain: 1) Hindari pertemuan > 10 orang; 2) Hindari rotasi antara situs yang berbeda; 3) Batalkan atau tunda operasi elektif dalam pengaturan rumah sakit; 4) Minimalkan personil yang tidak penting di ruang operasi; 5) Pertahankan prinsip manajemen bencana dan triase korban massal.¹³

Dalam cara *luring*, peserta didik melakukan pembelajaran secara mandiri tanpa terikat waktu dan tempat. Di sisi lain, *e-learning* secara sinkronisasi hanya dapat terjadi secara *daring*. Meskipun pada kenyataannya, kegiatan belajar mengajar

¹² [Robert ConnorChickMD](#), dkk, PERSPECTIVES: *Using Technology to Maintain the Education of Residents During the COVID-19 Pandemic*, *Journal of Surgical Education* Available online 3 April 2020

¹³ [Robert ConnorChickMD](#), dkk, *Ibid*.

secara e-learning telah dilakukan oleh beberapa perguruan tinggi dari sejak lama, namun cara pembelajaran seperti ini adalah kesadaran (*awareness*) terhadap era Industrial Revolution 4.0, era yang membawa perubahan pada cara manusia dalam bekerja, berinteraksi dan bertransaksi.

Dalam perspektif pendidikan *Industrial Revolution 4.0* adalah Education 4.0, untuk menggambarkan berbagai cara untuk mengintegrasikan teknologi di era Industrial Revolution 4.0 baik secara fisik maupun tidak ke dalam pembelajaran. Respons kreatif di mana manusia memanfaatkan teknologi digital, *open sources contents dan global classroom* dalam penerapan pembelajaran sepanjang hayat (*lifelong learning*), *flexible education system*, dan *personalized learning*, untuk memainkan peran yang lebih baik di tengah-tengah masyarakat.

Pasca Pandemi Covid-19 nantinya, *new normal* pendidikan yang telah dimulai seharusnya diteruskan dan disempurnakan hingga memenuhi konsep *blended learning*, yakni sebuah konsep pendidikan yang mengkombinasikan metode kuliah tatap muka di ruang kelas dengan *e-learning*, dan pada gilirannya, dunia pendidikan akan benar-benar berada dalam era education 4.0. Terkait *e-learning* di perguruan tinggi, jika yang menjadi ukuran adalah “dapat dilakukan”, maka tidak bisa dipungkiri bahwa semua kampus dapat melakukannya.

Namun, apakah kualitas *e-learning* tersebut dapat terpenuhi sesuai dengan yang diinginkan?. Tentu saja akan sulit dijawab karena dalam hal ini melibatkan banyak faktor, memerlukan keterlibatan berbagai pihak, dan harus dipersiapkan sebaik mungkin. Pada titik ini, tulisan Muchamad Oktaviandri paling tidak ada enam hal penting yang patut menjadi perhatian sebuah perguruan tinggi dalam mempersiapkan *e-learning* sebagaimana yang diuraikan berikut ini.¹⁴

Pertama, dosen dan mahasiswa harus meningkatkan keterampilan internet dan literasi komputer. Paling tidak, dosen harus mampu memanfaatkan kanal-kanal yang tersedia, seperti *Learning Management System*, media komunikasi berbasis *audio-video*, media sosial serta media penyimpanan data yang dapat digunakan membantu terjadinya kegiatan belajar mengajar yang berkualitas. secara umum, keterampilan internet dan literasi komputer mahasiswa lebih baik daripada dosen, sehingga yang menjadi pertimbangan dari sisi mahasiswa adalah koneksi internet,

¹⁴ Muchamad Oktaviandri Syas (Dosen Universitas Bung Hatta, Padang) *Opini* berjudul *New Normal Pembelajaran Pasca Pandemi Covid-19*. (<https://forumsumbar.com/opini/8202/new-normal-pembelajaran-pasca-pandemi-covid-19/>) Tulisan yang sama telah terbit di halaman OPINI Harian Padang Ekspres, Jumat 8 Mei 2020.

terutama di daerah-daerah terpencil, terdepan dan tertinggal, dan beberapa mahasiswa mungkin akan terbebani jika menggunakan paket data.

Kedua, dosen harus melakukan peninjauan konstruktif (*constructive alignment*) ulang terhadap keselarasan tiga komponen *Outcome Based Education (OBE)*, yakni (1) capaian pembelajaran, (2) aktivitas pembelajaran, dan (3) *metode asesmen* yang telah disusun dalam Rencana Pembelajaran Semester (RPS). RPS tidak perlu dirubah secara total, namun cukup dengan menentukan kembali capaian pembelajaran mana yang dapat disampaikan secara *e-learning* dan mana yang tidak, karna tidak semua capaian pembelajaran dapat terpenuhi dengan pelaksanaan *e-learning*, seperti keterampilan yang bersifat *hands on*, terutama pada program-program studi vokasi. Selanjutnya lakukan pemetaan ulang capaian pembelajaran terhadap aktifitas pembelajaran, termasuk penentuan metode asesmen yang sesuai bagi setiap capaian pembelajaran.

Ketiga, dosen harus menjamin kesiapan (*readiness*) materi kuliah dengan perspektif “belajar mandiri” dalam format digital sedemikian rupa sehingga mahasiswa mudah memahami materi kuliah, terutama jika diberikan secara luring. Untuk matakuliah umum, dasar keahlian dan pengetahuan terapan, penyampaian materi kuliah dalam bentuk ringkasan kuliah sebaiknya dihindari, akan lebih tepat jikalau dosen memberikan catatan kuliah, penggunaan *software* simulasi yang *open source*, ataupun rekaman *audio-video*. Materi kuliah praktik yang menggunakan *toolbox*, dosen diharapkan menyiapkan rekaman tutorial, untuk dipelajari mahasiswa secara mandiri.

Keempat, Tentukan durasi setiap unit pembelajaran. Durasi pembelajaran erat kaitannya dengan beban belajar mahasiswa (*Student Learning Time/SLT*) yang ditentukan dengan jumlah satuan kredit yang diambil mahasiswa. Untuk pembelajaran daring, perhatikan waktu yang koheren sesuai dengan tingkat pengaturan diri dan kemampuan metakognitif mahasiswa. Penentuan durasi setiap unit pembelajaran sangatlah penting, terutama dalam memberikan tugas kepada mahasiswa. Tugas yang menyita waktu dapat membuat beban belajar mahasiswa menjadi jauh lebih tinggi dari beban kredit yang diambilnya.

Kelima, asesmen dalam bentuk kuis dan tugas mandiri lainnya harus direncanakan sedemikian rupa, sehingga kualitas soal tetap memenuhi *taxonomy level* yang sesuai dengan jenjang program studi. Ujian formatif dan sumatif sebaiknya tetap dilakukan secara langsung dan terjadwal sebagaimana cara konvensional yang dipraktikkan selama ini.

Keenam, kampus harus mempersiapkan infrastruktur dan *bandwidth* yang cukup jika menggunakan jaringan kampus. Lonjakan pengguna secara tiba-tiba dan pemakaian yang simultan akan menyebabkan server mengalami *bottleneck*, *hang*, hingga *down*. Selain itu, kampus harus menetapkan aplikasi atau *platform* yang dipakai guna menghindari mahasiswa mengunduh dan mencoba terlalu banyak aplikasi atau platform. Tentu saja perguruan tinggi tidak semata-mata menumpukan perhatian kepada enam hal yang diuraikan di atas. Namun, setidaknya bisa menjadi langkah awal bagi perguruan tinggi saat menyusun e-learning dalam menerapkan *Blended Learning* guna mewujudkan Education 4.0 yang akan menjadi *New Normal* di era Industrial Revolution 4.0 pasca Pandemi Covid-19 nantinya.

Tentu keenam tawaran di atas, setidaknya dapat menjadi panduan dalam menjalankan proses pendidikan di masa Pandemi Covid-19. Kecepatan belajar meningkat dan nilai standar semakin ketat, beberapa kondisi normal baru yang akan muncul adalah perlindungan tenaga kerja medis semakin diperkuat, perawatan virtual akan semakin meningkat, kesiapan terhadap ancaman mendorong perkuatan sistem kesehatan, serta keberpihakan kepada keadilan dimana komitmen pada jaring pengaman sosial dan ekonomi dituntut untuk lebih kuat, murah hati, dan tahan lama.

Setelah memasuki masa *new normal*, para pendidik tetap dan bisa menggunakan aplikasi yang membantu kegiatan pembelajarannya. Misalnya pendidik bisa melakukan tes dengan memakai *google classroom* atau belajar bersama terbimbing saat liburan dengan menggunakan aplikasi *meeting conference*, *Meet Google*, *zoom meeting*, dan lainnya.

Secara teknis lainnya adalah menerapkan protokol kesehatan. Mahasiswa melakukan cuci tangan akan terbiasa dengan cuci tangan setelah berkegiatan, begitu juga dengan prosedur berkegiatan yang lain seperti memakai masker, memberi jarak, dan tidak takut dengan panasnya sinar matahari karena sudah *terinfluence* dengan pendapat yang mengatakan bahwa berjemur merupakan salah satu kegiatan yang akan menghambat penularan virus ini.

Untuk mendukung itu dikeluarkan Surat Edaran oleh Kementerian Pendidikan ditujukan kepada Kepala Dinas Pendidikan Provinsi dan Kabupaten/Kota, kepada lembaga layanan pendidikan tinggi, pemimpin perguruan tinggi dan juga kepala sekolah di seluruh Indonesia dalam rangka mencegah penyebaran virus corona COVID-19 di satuan pendidikan di masa Pandemi maupun *New Normal*. Mulai dari mengoptimalkan peran Usaha Kesehatan Sekolah (UKS) atau unit layanan kesehatan, tidak adanya hukuman atau sanksi bagi yang tidak

masuk karena sakit, hingga instruksi menunda kegiatan seperti berkemah atau studi wisata.

Berikut 18 instruksi Nadiem terkait pencegahan virus corona COVID-19 di lingkungan pendidikan:

- 1) Mengoptimalkan peran Usaha Kesehatan Sekolah (UKS) atau unit layanan kesehatan di perguruan tinggi dengan cara berkoordinasi dengan fasilitas pelayanan kesehatan setempat dalam rangka pencegahan penyebaran Covid-19;
- 2) Berkomunikasi dengan Dinas Kesehatan, Dinas Pendidikan dan/atau Lembaga Layanan Pendidikan Tinggi setempat untuk mengetahui apakah Dinas Kesehatan telah memiliki semacam rencana atau persiapan dalam menghadapi Covid-19;
- 3) Memastikan ketersediaan sarana untuk cuci tangan pakai sabun (CTPS) dan alat pembersih sekali pakai (*tissue*) di berbagai lokasi strategis di satuan pendidikan;
- 4) Memastikan bahwa warga satuan pendidikan menggunakan sarana CTPS (minimal 20 detik) dan pengering tangan sekali pakai sebagaimana mestinya, dan perilaku hidup bersih sehat (PHBS) lainnya;
- 5) Memastikan satuan pendidikan melakukan pembersihan ruangan dan lingkungan satuan pendidikan secara rutin, khususnya handel pintu, saklar lampu, komputer, papan tik (keyboard dan fasilitas lain yang sering terpegang oleh tangan. Gunakan petugas yang terampil menjalankan tugas pembersihan dan gunakan bahan pembersih yang sesuai untuk keperluan tersebut;
- 6) Memonitor absensi (ketidakhadiran) warga satuan pendidikan;
- 7) Memberikan izin kepada warga satuan pendidikan yang sakit untuk tidak datang ke satuan pendidikan;
- 8) Tidak memberlakukan hukuman/ sanksi bagi yang tidak masuk karena sakit, serta tidak memberlakukan kebijakan insentif berbasis kehadiran (jika ada);
- 9) Melaporkan kepada Dinas Kesehatan, Dinas Pendidikan dan/atau Lembaga Layanan Pendidikan Tinggi jika terdapat ketidakhadiran dalam jumlah besar karena sakit yang berkaitan dengan pernafasan;
- 10) Mengalihkan tugas pendidik dan tenaga kependidikan yang absen kepada pendidik dan tenaga kependidikan lain yang mampu;
- 11) Berkonsultasi dengan Dinas Pendidikan atau Lembaga Layanan Pendidikan Tinggi jika level ketidakhadiran dianggap sangat mengganggu proses belajar-

mengajar untuk mendapatkan pertimbangan apakah kegiatan belajar-mengajar perlu diliburkan sementara;

- 12) Satuan pendidikan tidak harus mampu mengidentifikasi Covid-19. Kementerian Kesehatan yang akan melakukannya, sehingga satuan pendidikan harus melaporkan dugaan Covid-19 kepada Kementerian Kesehatan setempat untuk dilakukan pengujian. Perlu diingat bahwa, mayoritas penyakit terkait dengan pernafasan bukan merupakan Covid-19;
- 13) Memastikan makanan yang disediakan di satuan pendidikan merupakan makanan yang sudah dimasak sampai matang;
- 14) Mengingatkan seluruh warga satuan pendidikan untuk tidak berbagi makanan, minuman, dan alat musik tiup;
- 15) Mengingatkan warga satuan pendidikan untuk menghindari kontak fisik langsung (bersalaman, cium tangan, berpelukan, dan sebagainya);
- 16) Menunda kegiatan yang mengumpulkan banyak orang atau kegiatan di lingkungan luar satuan pendidikan (berkemah, studi wisata);
- 17) Membatasi tamu dari luar satuan pendidikan;
- 18) Warga satuan pendidikan dan keluarga yang berpergian ke negara-negara terjangkit yang dipublikasikan World Health Organization (WHO) diminta untuk tidak melakukan pengantaran, penjemputan, dan berada di area satuan pendidikan untuk 14 hari saat kembali ke tanah air.

Selain 18 instruksi tersebut, dalam surat edaran tersebut Mendikbud Nadiem Makarim juga melampirkan pedoman pencegahan virus corona COVID-19 berdasarkan tingkat risiko penyebaran yakni rendah, sedang, dan tinggi.¹⁵ Sedangkan Sri Mulyani Indrawati (Menteri Keuangan RI) menegaskan tantangan terbesar adalah kualitas pendidikan yang belum optimal. Skor *Programme for International Student Assessment* (PISA) atau Penilaian Pelajar Internasional yang terus menurun sejak 2009, kompetensi guru antar provinsi belum merata, dan porsi perhatian *golden moment* Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) belum memadai. Untuk itu, persoalan *miss-match* keterampilan dengan kebutuhan dunia kerja juga perlu diatasi.

Pasca Pandemi covid-19, situasi pendidikan sedang menuju *level transformation* yang merupakan tantangan pembelajaran *daring* ke depan. Pada level transformation ini, guru atau dosen harus mampu mengintegrasikan tiga

¹⁵ Baca selengkapnya di artikel "Nadiem Keluarkan 18 Instruksi Cegah Corona di Sekolah & Kampus", <https://tirto.id/eEiu>

komponen pembelajaran *daring*, yaitu model pembelajaran, strategi pembelajaran dan teknologi belajar. Setidaknya menurut Uwes Chairuman, terdapat 5 langkah dalam menuju *transformation*, yaitu: 1) Pemerataan Akses ICT; 2) Perubahan Mindset Pendidik; 3) Kepemimpinan Sekolah/PT; 4) *Modeling* dan Guru Penggerak; 5) Peran Teknologi Pendidikan. Kelima langkah ini dapat dijadikan sebagai panduan dalam mewujudkan new normal yang dapat menjadi bagian pembangunan pendidikan di Indonesia, utamanya di lembaga pendidikan tinggi.

Pada saat ini hampir seluruh pendidikan tinggi di Indonesia tidak bisa belajar di ruang kuliah. Pandemi corona membuat para mahasiswa harus menimba ilmu dari rumah masing-masing. Para dosen pun terpaksa memutar otak agar kegiatan belajar tidak terganggu. Pandemi corona memberi pelajaran penting bagi dunia, tidak terkecuali untuk sektor pendidikan. Infrastruktur menjadi penting untuk pemerataan, begitu juga kurikulum yang senafas dengan perubahan yang terjadi. Di sisi lain, peran pendidik ternyata tetap tidak tergantikan dengan teknologi. Karena keberadaan para pendidik tidak mampu akrab dengan teknologi akan mudah tergantikan. Untuk itu, pemerintah perlu segera beradaptasi dengan perubahan ini.

Untuk itu, upaya perubahan pasca Pandemi Covid-19 diarahkan pada peningkatan kualitas pendidikan nasional dalam kerangka new normal antara lain dengan *transformasi kepemimpinan sekolah, transformasi pendidikan dan guru; penyederhanaan kurikulum; adopsi standar global dan pengokohan karakter bangsa; serta kemitraan pemerintah pusat, daerah, dan masyarakat sipil*. Dunia pendidikan akan memasuki kehidupan normal baru pasca-pandemi alias *new normal*. Kebiasaan lama tidak bisa lagi menjadi patokan, dan akan penuh banyak perubahan dalam proses pendidikannya. Semoga.

Daftar Rujukan

- Connor, Robert ChickMD, dkk, Perspectives: *Using Technology to Maintain the Education of Residents During the COVID-19 Pandemic*, *Journal of Surgical Education* Available online 3 April 2020
- Ellen, Ruth, Jones, Kareem R. Abdelfattah, *Virtual Interviews in the Era of COVID-19: A Primer for Applicants*, *Journal of Surgical Education* *In press, corrected proof* Available online 9 April 2020
- <https://republika.co.id/deretan-perubahan-kebijakan-pendidikan-selama-covid-19-kamis-28-may-2020>
- https://id.wikipedia.org/wiki/Pandemi_koronavirus_2019-2020
- <https://tirto.id/apa-itu-new-normal-dan-bagaimana-penerapannya-saat-pandemi-corona-fCSg>

<https://forumsumbar.com/opini/8202/new-normal-pembelajaran-pasca-pandemi-covid-19/>)

Tulisan yang sama telah terbit di halaman OPINI Harian Padang Ekspres, Jumat 8 Mei 2020.

<https://www.kompas.com/covid-19>

<https://nasional.kompas.com/> berjudul "*UPDATE 30 Mei: 25.773 Kasus Covid-19, Pemetaan Wilayah Dilakukan...*"

<https://tirto.id/eEiu> "*Nadiem Keluarkan 18 Instruksi Cegah Corona di Sekolah & Kampus*"

Oktaviandri, Muchamad Syas (Dosen Universitas Bung Hatta, Padang) *Opini* berjudul *New Normal Pembelajaran Pasca Pandemi Covid-19*.

Permendikbud Nomor 19 Tahun 2020 tentang *Perubahan atas Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 8 Tahun 2020 tentang Petunjuk Teknis Bantuan Operasional Sekolah Reguler*

Permendikbud Nomor 20 Tahun 2020 tentang *Perubahan Atas Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan*

Permendikbud Nomor 13 Tahun 2020 tentang *Petunjuk Teknis Dana Alokasi Khusus Nonfisik Bantuan Operasional Penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Kesetaraan Tahun Anggaran 2020*.

Surat Edaran Mendikbud Nomor 36962/MPK.A/HK/2020 tertanggal 17 Maret 2020 tentang *Kegiatan Belajar Mengajar Baik di Sekolah-sekolah maupun Kampus-kampus Dilaksanakan secara Daring sebagai Upaya Pencegahan terhadap Perkembangan dan Penyebaran Pandemi Covid-19*.

Surat Edaran Nomor 2 Tahun 2020 tentang *Pencegahan dan Penanganan Covid-19 di Lingkungan Kemendikbud*

Surat Edaran Nomor 3 Tahun 2020 tentang *Pencegahan Covid-19 pada Satuan Pendidikan*.

Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang *Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19)*.

Permendikbud Nomor 19 Tahun 2020 tentang *Perubahan atas Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 8 Tahun 2020 tentang Petunjuk Teknis Bantuan Operasional Sekolah Reguler*.

Permendikbud Nomor 20 Tahun 2020 tentang *Perubahan Atas Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan*.

Permendikbud Nomor 13 Tahun 2020 tentang *Petunjuk Teknis Dana Alokasi Khusus Nonfisik Bantuan Operasional Penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Kesetaraan Tahun Anggaran 2020*.



Afriantoni. Palembang, 3 April 1978 adalah dosen tetap Kebijakan Pendidikan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Fatah Palembang. Menamatkan S1 di Fakultas Tarbiyah IAIN Raden Fatah PBA (2002). Magister Program Studi Ilmu Pendidikan Islam Pascasarjana IAIN Raden Fatah (2007). Program Doktor Manajemen Pendidikan Universitas Negeri Jakarta (UNJ) (2019). Alamat Rumah: Jl. Kelapa Gading IV No. 375 Rt. 74 Kecamatan Alang-alang Lebar Perumnas Talang Kelapa Palembang Sumatera Selatan HP. 0823-80500054.

Putri Mahanani & Siti Umayaroh,

Universitas Negeri Malang

putri.mahanani.fip@um.ac.id; siti.umayaroh.fip@um.ac.id

Abstrak. Indonesia merupakan salah satu negara terdampak pandemic covid-19. Dampak tersebut juga dirasakan pada sector Pendidikan. Tujuan penelitian ini yakni untuk memaparkan penerapan aplikasi Quizziz dalam pembelajaran di tingkat perguruan tinggi pada masa pandemic covid-19 sebagai bentuk kreativitas guru. Adapun metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian Tindakan kelas (PTK). Kegiatan dilaksanakan sebanyak 2 siklus yang dilakukan selama kurang lebih 8 minggu. Adapun instrument yang digunakan yaitu menggunakan teknis tes berupa soal tes dan teknis non tes berupa wawancara. Analisis data menggunakan Teknik persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar mahasiswa, utamanya dalam segi kognitif/pengetahuan. Berdasarkan hasil tes dari 40 mahasiswa pada siklus I, didapatkan nilai rata-rata kelas sebesar 41 dengan tingkat ketuntasan mahasiswa sebesar 25%. Pada siklus II, didapatkan nilai rata-rata sebesar 66 dengan tingkat ketuntasan mahasiswa sebesar 65%. Melihat hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa kreativitas guru dalam menggunakan aplikasi Quizziz pada pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa di masa pandemi.

Kata kunci: pandemic, covid-19, quizziz, kreativitas, pembelajaran

Dunia tengah menghadapi masa sulit. Hampir di seluruh dunia saat ini penduduknya telah terjangkit virus corona 19 (covid-19). Karena serangan virus yang begitu cepat menyebar ke seluruh dunia dan tidak mudah mengatasinya, maka covid-19 ditetapkan sebagai sebuah pandemi. Pandemi merupakan sebuah kondisi dimana sebuah penyakit menyebar di wilayah yang luas atau hampir di seluruh dunia dan bersifat menular (Dumar, 2009). Badan Kesehatan dunia (WHO) telah mendeklarasikan covid-19 sebagai sebuah pandemi karena telah ditemukan kasus lebih dari 200.000 pasien dengan tingkat kematian 8000 orang di lebih dari 160 negara di dunia (Spinelli & Pellino, 2020). WHO telah menetapkan kondisi pandemic covid-19 sejak tanggal 11 Maret 2020. Selain menetapkan sebagai pandemic, WHO juga menetapkan covid-19 sebagai sebuah aksi penting/mendesak bagi dunia internasional yang bergerak di 4 area kunci, yaitu: untuk persiapan dan

kesiapan, untuk mendeteksi, melindungi dan mengobati, untuk mengurangi transmisi, dan untuk berinovasi dan belajar (Geoffrey dkk, 2020).

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan tentang covid-19, diketahui bahwa berbagai sector terdampak akibat pandemi ini. Salah satunya adalah psikiatri di AS. Psikiatri sebagai seorang ahli menangani mental seseorang nyatanya terpengaruh. Pandemi ini berpengaruh pada pelayanan psikiatri baik itu berupa psikiatri rawat jalan, psikiatri di ruang gawat darurat, psikiatri rawat inap, perawatan psikiatri pada layanan konsultasi-penghubung, dan perawatan psikiatri di masyarakat (Bojdani dkk, 2020). Dampak lainnya juga terlihat dari penggunaan internet yang semakin tinggi. Berdasarkan hasil penelitian Singh, dkk, (2020), didapatkan hasil bahwa internet of things (IoT) juga telah diterapkan pada bidang Kesehatan bagi pasien covid-19. Dengan adanya penggunaan ini, ternyata mampu membantu pasien untuk mengidentifikasi gejala dan memberikan perawatan awal lebih baik sehingga terdampak juga pada pengurangan biaya Kesehatan dan meningkatkan hasil pengobatan pasien yang terinfeksi. Sector lain yang terdampak yakni ekonomi, Kesehatan, dan Pendidikan (Stambough dkk, 2020). Pendidikan sebagai salah satu sector fundamental bagi negara juga tidak luput dari dampak. Oleh karenanya diperlukan berbagai penyesuaian terhadap kondisi pandemic saat ini dalam bidang pembelajaran maupun Pendidikan.

Sebagai salah satu negara yang tengah menghadapi covid-19, Indonesia juga perlu bertindak dalam rangka menghadapi pandemic yang saat ini berlangsung. Salah satu sector yang terdampak diantaranya adalah Pendidikan. Pendidikan harus sigap dan kreatif dalam mencapai tujuannya. Setidaknya terdapat 6 kebijakan yang disampaikan oleh Menteri Pendidikan Indonesia, Nadiem Makarim yang membahas tentang pelaksanaan Ujian Nasional (UN), ujian sekolah, proses penilaian, kenaikan kelas, penerimaan siswa baru, dan penggunaan dana BOS. Salah satu Langkah yang diambil Menteri Pendidikan menyikapi kondisi covid-19 yakni dengan melakukan belajar di rumah. Kementerian Pendidikan memberikan sejumlah acuan pelaksanaan belajar dari rumah selama masa pandemi. Siswa tidak diberi tuntutan untuk menuntaskan seluruh capaian kurikulum agar bisa naik kelas atau lulus (Azanella, 2020). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa siswa mulai dari kelompok bermain hingga perguruan tinggi melakukan pembelajaran secara online/daring.

Pembelajaran dalam jaringan atau daring merupakan pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung antara dosen dan mahasiswa, tetapi dilakukan secara online. Pembelajaran dapat dilakukan melalui video conference, e-learning atau distance learning (Hakiman, 2020). Penggunaan pembelajaran daring tentu memiliki syarat, salah satunya adalah “melek teknologi” serta memiliki alat yang bisa digunakan untuk mengakses pembelajaran tersebut, misalkan Smartphone/Laptop, serta memiliki kuota internet yang cukup dalam mendukung pembelajaran yang dilakukan. Pembelajaran daring ini bisa menjadi solusi efektif utamanya dalam masa pandemic karena mampu memotivasi dan memaksimalkan

siswa belajar. Hal ini didukung oleh hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Kuntarto (2017) yang menunjukkan bahwa dengan pembelajaran daring mampu meningkatkan penyerapan mahasiswa terhadap materi kuliah lebih dari 81% dibandingkan dengan hanya menggunakan model pembelajaran tatap muka. Hasil selanjutnya didapatkan data bahwa Sebagian besar mahasiswa menyatakan bahwa pembelajaran daring telah memberikan sebuah pengalaman baru yang lebih menantang daripada model pembelajaran konvensional atau tatap muka.

Pembelajaran tidak lepas dari peran guru. Guru sebagai perancang, pelaksana hingga pelaku evaluasi menjadi ujung tombak keberhasilan pencapaian tujuan Pendidikan. Tidak terkecuali pembelajaran online/daring, kreativitas guru dalam membangun pembelajaran Bersama siswa akan memengaruhi ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Namun demikian, tidak dapat dipungkiri bahwa kondisi pandemic saat ini tentu akan sangat berpengaruh terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. Peran guru tidak bisa semaksimal seperti biasanya, namun peran tersebut dapat digantikan oleh orang tua/wali siswa. Dengan demikian, diperlukan Kerjasama antara guru dan orang tua dalam kegiatan pembelajaran daring.

Berdasarkan hasil keputusan Menteri Pendidikan Indonesia dan Rektor Universitas Negeri Malang, telah ditetapkan sejak tanggal 16 Maret 2020-29 Mei 2020, pembelajaran di kelas secara langsung untuk sementara ditiadakan dan diganti dengan pembelajaran online. Oleh karena itu, pembelajaran pada mata kuliah Belajar dan Pembelajaran juga mengalami perubahan. Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 10-24 Februari 2020, diketahui bahwa mahasiswa pada umumnya tidak memiliki kendala terkait direncanakannya pembelajaran dengan system online. Hal ini dilakukan untuk mengenalkan model pembelajaran lain pada mahasiswa selain tatap muka. Pembelajaran tersebut direncanakan menggunakan Sipejar (aplikasi pembelajaran online Universitas Negeri Malang). Ide ini muncul dari hasil telaah kebutuhan generasi abad 21, diantaranya adalah kemampuan teknologi, termasuk dalam pembelajaran. Tidak menutup kemungkinan, di masa depan akan semakin banyak pembelajaran berbasis online dengan menggunakan berbagai aplikasi.

Metode

Metode penelitian yang digunakan yakni Penelitian Tindakan Kelas. Jenis penelitian ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian yakni memperbaiki hasil belajar mahasiswa yaitu pada kelas F3 pada matakuliah Belajar dan Pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan disebut sebagai siklus yang memiliki 4 tahapan, yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) observasi/pengamatan, dan (4) refleksi. Adapun Teknik penelitian yang digunakan diantaranya adalah tes dan wawancara. Instrument penelitian yang digunakan yakni lembar tes dan lembar

wawancara. Teknik analisis data yang digunakan yakni menggunakan Teknik persentase.

Hasil Penelitian

Kegiatan perkuliahan resmi menggunakan online pada pertemuan ke-8 atau sejak tanggal 16 Maret 2020 dan berakhir pada tanggal 4 Mei 2020. Pada kegiatan pra Tindakan, yang dilakukan adalah Menyusun persiapan pembelajaran dalam jaringan selama masa pandemic covid-19. Salah satu wujud perencanaan tersebut diantaranya yaitu membuat soal tes yang dikemas secara online, pembuatan media/bahan ajar online, serta persiapan penggunaan aplikasi tertentu dalam berkomunikasi Bersama mahasiswa. Salah satu aplikasi yang dipilih untuk digunakan yakni Quizziz.

Pada pertemuan ke 8, mahasiswa sudah mulai pembelajaran online dengan kegiatan Ujian Tengah Semester (UTS). UTS dilakukan menggunakan aplikasi Quizziz. Tes dilaksanakan dalam waktu sekitar 30 menit. Mahasiswa mengerjakan sendiri UTS nya menggunakan HP atau laptop yang telah terhubung internet. Setelah itu mahasiswa memasukkan kode unik untuk pengerjaan UTSnya. Berdasarkan hasil wawancara Bersama mahasiswa pada hari yang sama, diketahui bahwa mahasiswa pada umumnya senang melaksanakan tes menggunakan aplikasi Quizziz karena bagi mereka hal ini baru dan ujian yang mirip seperti bermain game. Namun mereka juga mengeluhkan waktu yang begitu cepat sehingga belum sempat dipilih jawabannya, pertanyaan sudah beralih lagi.

Pada pertemuan ke-9 sampai ke-15, kegiatan banyak dilakukan menggunakan beragam aplikasi. Aplikasi komunikasi dilakukan menggunakan whatsapp grup (WAG). Sementara itu, tugas juga ada yang dikemas dalam bentuk Quizziz. Dengan demikian mahasiswa dapat berlatih menjawab pertanyaan-pertanyaan pada aplikasi tersebut sekaligus menguatkan pemahaman mereka akan materi yang telah dipelajari.

Pada pertemuan ke-16, dilakukan Ujian Akhir Semester (UAS) menggunakan aplikasi Quizziz. Kegiatan dilakukan selama kurang lebih 30 menit. Mahasiswa mengerjakannya dari rumah dalam jangka waktu tertentu di hari yang sama. Setelah kegiatan dilakukan, pertemuan secara online menggunakan aplikasi google meet selama kurang lebih 40 menit. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa sudah mulai terbiasa menggunakan aplikasi Quizziz. Mereka juga menyatakan bahwa dengan aplikasi ini mereka menjadi lebih tertantang mengerjakan karena adanya batas waktu mengerjakan di setiap soal. Namun demikian Sebagian dari mereka mengatakan bahwa mereka masih kesulitan dalam menggunakan aplikasi tersebut karena adanya kendala jaringan.

Berdasarkan hasil tes 40 mahasiswa pada siklus I yang diambil dari hasil UTS, didapatkan nilai rata-rata kelas sebesar 41 dengan tingkat nilai tertinggi

sebesar 76 dan terendah sebesar 23. Adapun tingkat ketuntasan mahasiswa sebesar 25%. Sementara itu hasil siklus II yang diambil dari hasil UAS, didapatkan rata-rata sebesar 66 dengan nilai tertinggi sebesar 84 dan terendah sebesar 26. Adapun ketuntasan mahasiswa berdasar nilai tersebut sebesar 65%. Melihat hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa kreativitas guru dalam menggunakan aplikasi Quizziz dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

Pembahasan

Belajar pada hakekatnya merupakan proses kegiatan secara berkelanjutan dalam rangka perubahan perilaku peserta didik secara konstruktif (Hanafiah&Cucu, 2009). Belajar merupakan proses melibatkan manusia secara orang per orang sebagai satu kesatuan organisme sehingga terjadi perubahan pada pengetahuan, keterampilan, dan sikap (Dimiyati, 2009). Menurut pandangan di atas, dapat diartikan bahwa belajar merupakan proses mengkonstruksi/membangun pikiran untuk mendapatkan perubahan pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Hal tersebut sesuai dengan pembelajaran konstruktivistik. Menurut pendapat Hanafiah&Cucu (2009), tujuan pembelajaran konstruktivistik adalah “menciptakan pemahaman baru yang menuntut aktivitas kreatif produktif dalam konteks nyata yang mendorong si belajar untuk berpikir dan berpikir ulang lalu mendemonstrasikan”. Hal ini sangat sesuai dengan kegiatan belajar saat pandemi covid-19 karena siswa/mahasiswa dituntut untuk aktif secara mandiri dalam belajar. Sesuai dengan kebijakan Kementerian Pendidikan, akibat adanya pandemic covid-19, Menteri Pendidikan telah membuat 6 kebijakan, diantaranya adalah belajar di rumah (Azanella, 2020). Belajar bisa dimana saja, kapan saja, dan menggunakan media apa saja. Kuncinya adalah terjadinya perubahan dalam diri individu, baik dalam segi kognitif/pengetahuan, psikomotor/perilaku, maupun afektif/sikap nya.

Kegiatan pembelajaran di masa pandemic tentu tidak mudah. Sebagai guru, kita dituntut untuk kreatif dan “melek teknologi” dalam merancang pembelajaran disesuaikan dengan situasi dan kondisi yang saat ini tengah berlangsung. Pembelajaran merupakan faktor yang penting dalam penyelenggaraan pendidikan. Hal ini sejalan dengan pendapat Dimiyati (2009) yang mendefinisikan pembelajaran sebagai proses yang diselenggarakan oleh guru untuk membelajarkan siswa dalam memperoleh dan memproses pengetahuan, keterampilan dan sikap. Berdasarkan pengertian tersebut dapat diketahui bahwa sebenarnya pembelajaran memiliki tujuan untuk membelajarkan siswa dalam rangka memperluas pengetahuan, keterampilan dan sikap mereka.

Penerapan media yang dirasa sangat sesuai untuk kegiatan pembelajaran saat ini adalah media modern berbasis internet. Sesuai dengan hasil penelitian Singh, dkk (2020), dapat diketahui bahwa penggunaan internet juga sangat membantu dalam menanggulangi kondisi pandemic covid-19. Hal ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Kumar, dkk (2020) yang menyatakan hasilnya

bahwa kemajuan dalam teknologi modern telah berkontribusi dalam meningkatkan kehidupan masyarakat dalam membantu manusia dalam masa pandemic. Dengan demikian, penerapan teknologi atau media modern berbasis internet juga sangat dimungkinkan digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Salah satu media modern berbasis internet adalah aplikasi Quizziz. Aplikasi ini merupakan salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat siswa/mahasiswa belajar dengan lebih menarik karena kegiatannya mirip seperti permainan kuis. Hasil pembelajaran menggunakan aplikasi Quizziz menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar mahasiswa, utamanya dalam segi kognitif/pengetahuan. Berdasarkan hasil tes dari 40 mahasiswa pada siklus I, didapatkan nilai rata-rata kelas sebesar 41 dengan tingkat ketuntasan mahasiswa sebesar 25%. Pada siklus II, didapatkan nilai rata-rata sebesar 66 dengan tingkat ketuntasan mahasiswa sebesar 65%. Hasil wawancara Bersama beberapa mahasiswa juga menunjukkan respon positif. Sebagian besar mahasiswa menyatakan setuju jika penggunaan aplikasi ini dapat membuat mereka lebih tertarik serta terpacu untuk belajar karena mereka dapat langsung mengetahui skor yang mereka dapatkan dari pengerjaan tugas. Namun demikian, masih terdapat kendala yang terjadi yaitu tidak semua mahasiswa dapat mengakses internet dengan lancar karena kondisi jaringan provider. Hal ini terjadi pada sekitar 1-2 mahasiswa. Mereka mengaku sempat terkendala dalam pengerjaan dan Latihan dengan aplikasi ini. Kendala tersebut diatasi dengan cara memberikan batas waktu pengerjaan lebih Panjang yang telah ditentukan oleh guru dan mahasiswa sehingga mahasiswa dapat mengerjakan sesuai dengan waktu yang telah disepakati. Melihat hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa kreativitas guru dalam menggunakan aplikasi Quizziz dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Hal ini ternyata mendukung hasil penelitian terdahulu (Singh dkk, 2020); (Kumar dkk, 2020); (Trung dkk. 2020). Dengan demikian dapat diketahui bahwa penggunaan internet dalam wujud media Quizziz dalam kegiatan pembelajaran dapat mendukung peningkatan kualitas pembelajaran di masa pandemic covid-19.

Daftar Rujukan

- Azanella, Luthfia Ayu. 2020. Dari UN hingga Belajar di Rumah, Berikut Sejumlah Kebijakan Mendikbud Saat Pandemi Corona. Online (<https://www.kompas.com/tren/read/2020/03/27/142500065/>).
- Dimiyati & Mudjiono. 2009. *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- E. Bojdani *et al.*, "COVID-19 Pandemic: Impact on psychiatric care in the United States," *Psychiatry Res.*, vol. 289, no. May, p. 113069, 2020.
- Geoffrey, D.Rubin, Christopher J.Ryerson, Linda B. Haramati, Nicola Sverzellati, Jeffrey P.Kannes, dkk. 2020. The Role of Chest Imaging in Patient Management During the COVID-19 Pandemic: A Multinational Consensus Statement From the Fleischner

Society. Chest Infections: Guidelines and Consensus Statements. Online (<https://doi.org/10.1016/j.chest.2020.04.003>).

- Hakiman. 2020. Pembelajaran Daring. Online (<https://iain-surakarta.ac.id/%EF%BB%BFpembelajaran-daring/>).
- Hanafiah, Nanang & Cucu Suhana. 2009. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung:PT. Refika Aditama.
- J. B. Stambough *et al.*, “The Past, Present, and Future of Orthopedic Education: Lessons Learned From the COVID-19 Pandemic,” *J. Arthroplasty*, pp. 1–5, 2020.
- Kumar, P. K. Gupta, and A. Srivastava, “A review of modern technologies for tackling COVID-19 pandemic,” *Diabetes Metab. Syndr. Clin. Res. Rev.*, vol. 14, no. 4, pp. 569–573, 2020.
- Kuntarto, Eko. Keefektifan Model Pembelajaran Daring dalam Perkuliahan Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi. *Jurnal Indonesian Language Education and Literature*, Vol 3, No 1, p.1-12, 2017.
- M., Dumar (2009). *Swine Flu: What You Need to Know*. Wildside Press LLC. hlm. 7. ISBN 9781434458322
- R. P. Singh, M. Javaid, A. Haleem, and R. Suman, “Internet of things (IoT) applications to fight against COVID-19 pandemic.,” *Diabetes Metab. Syndr.*, vol. 14, no. 4, pp. 521–524, 2020.
- Spinelli, A & Pellino G. 2020. Covid-19 pandemic: perspectives on an unfolding crisis. US National Library of Medicine National Institute of Health. Doi: 10.1002/bjs.11627
- T. Trung, A.-D. Hoang, T. T. Nguyen, V.-H. Dinh, Y.-C. Nguyen, and H.-H. Pham, “Dataset of Vietnamese student’s learning habits during COVID-19,” *Data Br.*, vol. 30, p. 105682, 2020



Putri Mahanani. Lahir di Jombang pada 23 Januari 1989. Saat ini beralamatkan di Perum Prima Ragil Permai VII RT 07 RW 03 Kelurahan Kedungkandang Kota Malang. Saat ini aktif sebagai tenaga pendidik pada prodi PGSD di Universitas Negeri Malang. Pendidikan Sarjana (S1) diselesaikan pada tahun 2011 pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) di Universitas Negeri Malang. Pada tahun 2013 menuntaskan gelar Magister (S2) pada program studi Pendidikan Dasar di Universitas Negeri Malang. Bidang yang ditekuni yaitu Pendidikan, utamanya pada ranah pembelajaran, Pendidikan kewarganegaraan, maupun karakter, baik di perguruan tinggi maupun di sekolah dasar.

PEMBELAJARAN ONLINE DI TENGAH PANDEMI COVID-19 MENGGUNAKAN KOLABORASI APLIKASI LCMS DAN ZOOM CLOUD MEETING DI SMA AL HIKMAH BOARDING SCHOOL BATU

Ghufron Affandy

SMA Al Hikmah Boarding School Batu

Email: ghufronfisheries@gmail.com

Abstrak. Pandemi covid-19 akhir-akhir ini telah menghebohkan dunia termasuk Indonesia sejak Presiden Joko Widodo mengumumkan kasus pertama Covid-19 pada tanggal 2 Maret 2020 bahwa ada dua Warga Negara Indonesia (WNI) terkonfirmasi positif terpapar virus corona. Sejak kasus covid-19 mulai meningkat, sekolah maupun universitas saat ini tidak lagi melakukan aktivitas seperti biasanya, karena pemerintah memberlakukan sistem di rumah saja untuk mengantisipasi penyebaran virus yang semakin meluas, maka kegiatan belajar mengajar baik formal maupun informal yang setiap hari dilakukan oleh peserta didik semuanya harus dilakukan dari rumah. Termasuk sekolah kami SMA Al Hikmah Boarding School Batu juga menerapkan kebijakan yang telah ditetapkan oleh Pemerintah tersebut. Penulisan artikel bertujuan untuk melihat efektivitas sistem pembelajaran daring yang dilakukan di SMA Al Hikmah Boarding School Batu khususnya mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan (PDK) yang dikemas dengan dengan memadukan sistem aplikasi *Learning Content Management System* (LCMS) dengan aplikasi *Zoom Cloud Meeting*. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa pembelajaran daring mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan efektif dilakukan dengan menggunakan aplikasi LCMS dan Zoom Cloud Meeting. Hal tersebut terlihat dari capaian belajar siswa yang memperoleh nilai diatas rata-rata KKM sebanyak 84% dan kehadiran siswa pada setiap pembelajaran di aplikasi *Zoom Cloud Meeting*

Kata kunci : LCMS, *zoom cloud meeting*, prakarya dan kewirausahaan

Meluasnya penyebaran *Corona virus disease 2019* (Covid-19) di wilayah Indonesia membuat dunia pendidikan berubah drastis. Tepatnya bulan Maret lalu pemerintah Indonesia telah membuat pemberlakuan pembatasan wilayah secara ketat atau yang akrab dikenal dengan istilah *lockdown* dan pembatasan fisik sosial atau *physical distancing* dalam rangka memutus rantai penyebaran Covid-19. Hal ini diatur dalam UU No. 6 Tahun 2018 tentang kekarantinaan kesehatan yang

kemudian dipertegas dengan PP No. 21 Tahun 2020 dan Permenkes No. 9 Tahun 2020 tentang Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB), bahkan wilayah Malang Raya juga telah menerapkan PSBB sejak 17 Mei 2020 dengan imbauan bekerja dari rumah, belajar dari rumah dan ibadah dari rumah.

Ditengah ancaman pandemi Covid-19, pendidikan merupakan salah satu sektor yang harus tetap diperhatikan keberlangsungannya. Meskipun Pemerintah Daerah termasuk Malang Raya (Kota Malang, Kabupaten Malang dan Kota Batu) telah mengambil langkah penutupan sementara kegiatan operasional sekolah atau kampus melalui instruksi Mendikbud yang tertuang dalam Surat Edaran Nomor 4. Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan Dalam Masa Darurat *Corona Virus Disease* (Covid-19) sejak 16 Maret 2020 lalu yang berlangsung hingga sekarang guna mengurangi potensi penyebaran virus *corona* (Covid-19) di wilayah Malang Raya. Namun, meski demikian kegiatan belajar mengajar harus tetap dilaksanakan. Menyikapi keputusan tersebut, setiap sekolah termasuk SMA Al Hikmah Boarding School Batu telah melakukan kajian khusus guna mempersiapkan materi pembelajaran selama masa *learn from home* dalam rangka memenuhi hak siswa untuk tetap dapat melaksanakan kegiatan belajar mengajar secara utuh meskipun dilaksanakan secara jarak jauh (daring).

Sejak kasus covid-19 mulai meningkat, sekolah maupun universitas saat ini tidak lagi melakukan aktivitas seperti biasanya, karena pemerintah memberlakukan sistem di rumah saja untuk mengantisipasi penyebaran virus yang semakin meluas, maka kegiatan belajar mengajar baik formal maupun informal yang setiap hari dilakukan oleh peserta didik semuanya harus dilakukan dari rumah. Termasuk sekolah kami SMA Al Hikmah Boarding School Batu juga menerapkan kebijakan tersebut.

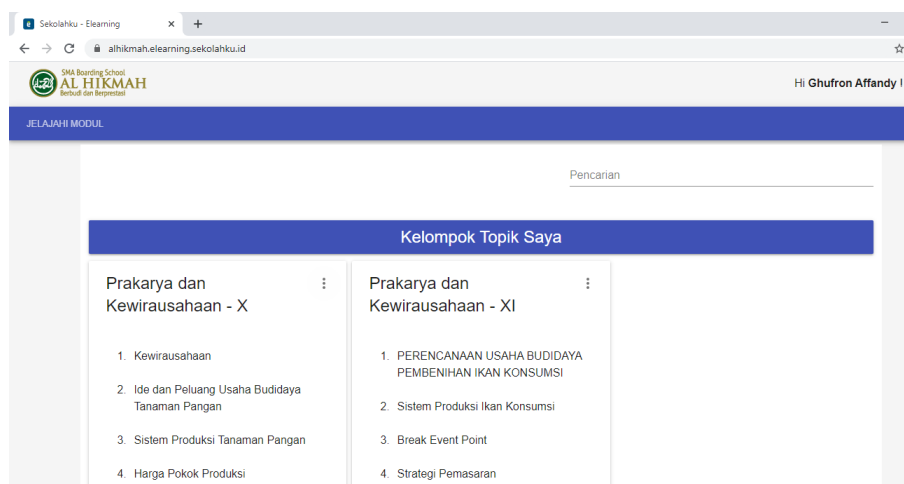
Ketika menghadapi *work from home* dan *learn from home* tidak sedikit sekolah maupun guru yang kelimpungan dalam menghadapi fenomena baru ini. Memikirkan bagaimana konsep pembelajaran yang akan diberikan kepada anak didiknya sehingga layanan pendidikan kepada siswa akan tetap berjalan secara optimal. Dengan adanya perkembangan teknologi informasi komunikasi dan internet saat ini maka tidak ada alasan untuk tidak memberikan layanan Pendidikan kepada anak didik selama masa pandemic covid-19 ini.

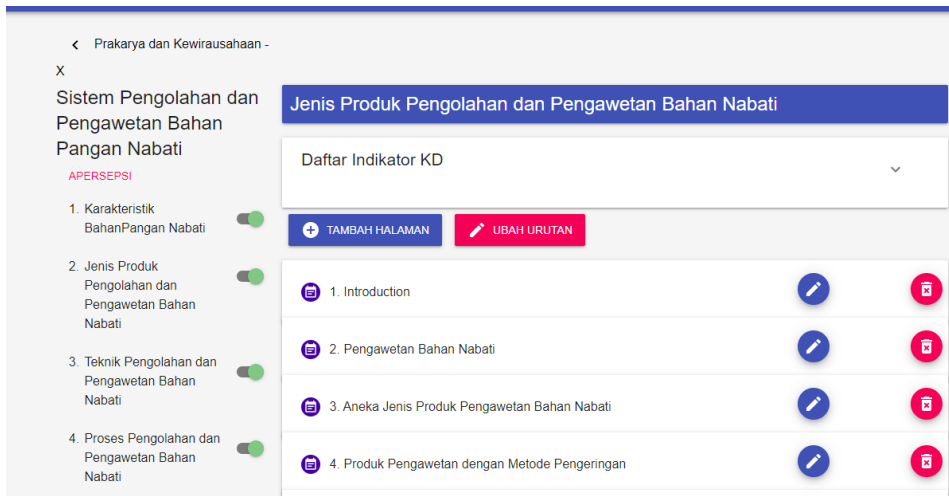
Salah satu langkah yang tepat dalam situasi seperti ini adalah dengan memanfaatkan teknologi jaringan dan teknologi informasi bagi pengembangan sistem pembelajaran di sekolah atau perguruan tinggi yaitu dengan model pembelajaran daring (dalam jaringan) atau *online learning model* (OLM) antar

sekolah atau perguruan tinggi. Begitupula yang dilakukan di sekolah kami yaitu tetap melaksanakan kegiatan belajar mengajar seperti biasa meskipun seluruh siswa diliburkan dan sedang berada dirumahnya masing-masing.

Pembelajaran Sebelum masa Pandemi Covid-19

Kegiatan belajar mengajar yang dilakukan di sekolah kami SMA Al Hikmah Boarding School Batu sehari-hari dilakukan dengan sistem online secara penuh. Dengan pendekatan sistem pembelajaran *Self Directed Learning* (SDL) dan dukungan platform aplikasi yang dibuat oleh pihak pengembang IT sekolah kami yaitu *Learning Management System* (LMS) dan *Learning Content Management System* (LCMS). Pada aplikasi LCMS terdapat modul berupa *e-learning* yang berisi materi pembelajaran untuk masing-masing mata pelajaran. Dua sistem aplikasi ini masing-masing dapat diakses oleh siswa dan guru. *E-learning* merupakan salah satu bentuk metode pembelajaran yang dipersepsikan bersifat *student centered*. Pemanfaatan *e-learning* diharapkan dapat memotivasi peningkatan kualitas pembelajaran dan materi ajar, kualitas aktivitas dan kemandirian siswa, serta komunikasi antara guru dengan siswa maupun antar siswa (Hayati, 2020). Lebih lanjut dikatakan Tiyas, (2014) *e-learning* pertama kali diperkenalkan oleh Universitas Illionis di Urbana Champaign dengan menggunakan sistem instruksi berbasis komputer (*computer assisted instruction*) dan komputer bernama PLATO. Sejak saat itu, perkembangan *e-learning* berkembang sejalan dengan perkembangan dan kemajuan teknologi. Tampilan aplikasi sistem LCMS disajikan pada Gambar 1. sebagai berikut.





Gambar 1. Tampilan Modul *e-learning* Prakarya dan Kewirausahaan pada Aplikasi LCMS

Gambar 2. di atas adalah contoh materi di modul pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan kelas X di SMA Al Hikmah Boarding School Batu yang terdapat pada e-learning pada sistem LCMS. Modul ini dapat diakses oleh siswa kapanpun dan dimanapun, sehingga siswa bebas belajar dari tempatnya masing-masing melalui laptop atau personal computer di rumah masing-masing diluar pembelajaran wajib. Selain materi, di dalam modul ini juga terdapat tugas-tugas yang harus dikejakan oleh siswa seperti yang terdapat pada Ganbar 2. berikut.

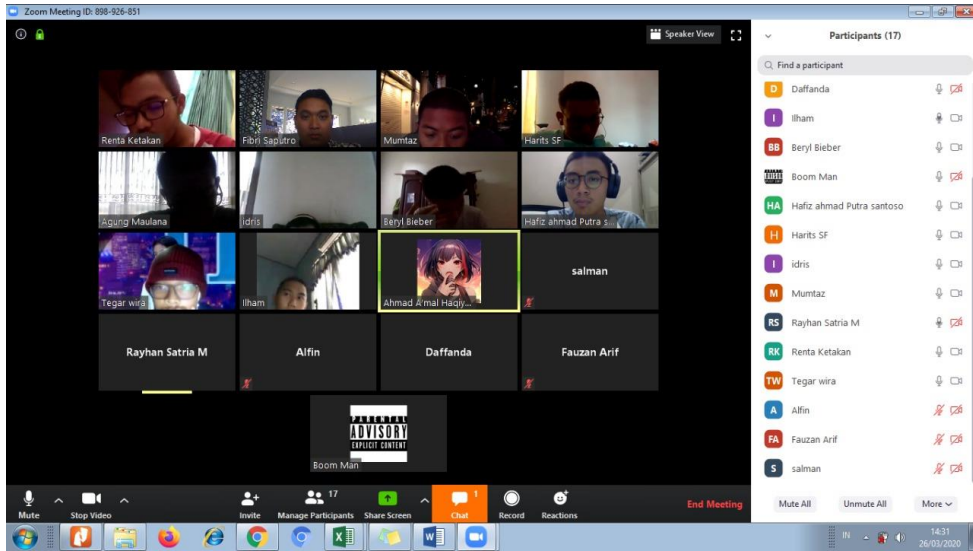
Ayo Mengamati

1. J. P. 10010



Gambar 2. Contoh Tugas Yang Terdapat Pada Modul LCMS

Gambar 2. diatas adalah salah satu tugas yang terdapat pada modul Prakarya dan Kewirausahaan materi Bab Sistem Pengolahan dan Pengawetan Bahan Pangan Nabati. Keunggulan dari sistem ini siswa dapat langsung mengerjakan tugas pada e-learning. Setelah selesai siswa dapat langsung mengakhiri atau mensubmit tugas agar dapat dilakukan penilaian oleh guru seperti pada Gambar 3. berikut



Gambar 4. Suasana Pembelajaran dengan Media *Zoom Cloud Meeting*

Berdasarkan pengalaman saya mengajar, anak-anak sangat antusias mengikuti pembelajaran daring yang saya padukan dengan menggunakan model meeting dengan media Zoom. Ini terlihat dari kehadiran anak-anak dalam setiap pembelajaran selalu penuh satu kelas. Selain untuk pembukaan kelas pertemuan melalui media Zoom ini juga bertujuan untuk menjelaskan materi kepada siswa dengan share screen serta memberi layanan kepada siswa jika ingin menanyakan sesuatu hal terkait dengan materi pembelajaran. Ini karena materi pembelajaran terkait bab hitungan yaitu Penentuan Harga Pokok Produksi, Perhitungan Laba Rugi, *Break Event Point*.

Seperti yang diketahui mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan merupakan mata pelajaran yang mempelajari teori dan kemudian dipadukan dengan praktikum, sehingga pada pertemuan selanjutnya saya memberikan tugas proyek kepada siswa sebagai penilaian keterampilan. Tugas proyek tersebut bertemakan covid-19 dan bulan puasa Ramadhan. Salah satu tugas proyek siswa yaitu membuat video role play antara pembeli dan konsumen pada bab Pemasaran Produk Olahan dan Awean Pangan Nabati, membuat *flyer* promosi dan *flyer* edukasi pencegahan covid-19 serta praktikum membuat olahan makanan khas daerah masing-masing atau menu makanan khas daerah lain yang dilakukan secara individu di rumah masing-masing. Tugas proyek tersebut dikumpulkan melalui WA pribadi guru serta di

upload langsung di sosmed siswa baik berupa youtube maupun Instagram pribadi siswa tersebut. Beberapa tugas proyek siswa dapat dilihat pada Gambar 5. dan Gambar 6. sebagai berikut





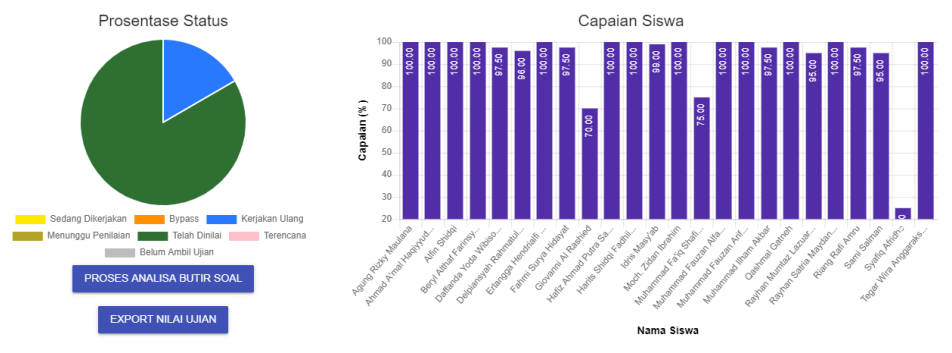
Gambar 5. Tugas Siswa Flyer Edukasi



Gambar 6. Tugas Siswa Flyer Promosi

Berdasarkan hasil evaluasi pembelajaran daring dengan menggunakan aplikasi Learning Content Management System (LCMS) yang dikolaborasikan dengan aplikasi *Zoom Cloud Meeting* untuk mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan cukup efektif. Hal ini terlihat dari antusias siswa yang tidak mengalami kesulitan dalam belajar serta hasil capaian belajar siswa yang maksimal. Capaian hasil belajar siswa disajikan pada Gambar 7. berikut

Rekap Ujian / Latihan Soal: Latihan Soal 1



Gambar 7. Capaian Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PDK Bab HPP

Dari Gambar 7. di atas terlihat capaian belajar siswa pada mata pelajaran PDK Bab Harga Pokok Produksi terlihat hamper 84% siswa telah tuntas mengerjakan tugas dan mendapatkan nilai diatas KKM 75. Rata-rata siswa memperoleh nilai 89,3. Pada gambar di atas terlihat dua diagram batang yang terbagi menjadi 2 bagian yaitu berwarna biru dan berwarna hijau. Diagram dengan warna hijau menunjukkan bahwa tugas siswa telah dikoreksi guru dan mendapatkan nilai di atas KKM,, sedangkan diagram dengan warna biru menunjukkan bahwa pekerjaan siswa telah dikoreksi guru dan mendapat nilai di pas KKM 75 atau di bawah KKM. Selain itu nama siswa yang termasuk di dalam diagram berwarna biru harus segera memperbaiki nilai untuk kemudian dinilai oleh guru.

Daftar Rujukan

Hayati, Nur. 2020. Metode Pembelajaran Daring Yang Efektif. Universitas Pendidikan Ganesha Bali

Tiyas, N. R. 2014. Sejarah E-Learning



Ghufron Affandy, S.Pi. lahir di Malang tanggal 20 Februari 1993 dari pasangan seorang Ayah Satemun dan Ibu Silah 27 tahun silam. Sejak kecil hingga dewasa penulis tinggal di desa Sukoanya Kec. Wajak, Kab. Malang Jawa Timur. Penulis menempuh Pendidikan formal sejak tahun 1999-2005 di SD Negeri 1 Sukoanyar, tahun 2005-2008 di SMP Negeri 1 Wajak, tahun 2008-2011 menempuh jenjang Pendidikan di SMKN 2 Turen. Tahun 2011 penulis menerima beasiswa Pendidikan kuliah S-1 pada Program Studi Budidaya Perairan Fakultas Pertanian Peternakan Universitas Muhammadiyah Malang. Selama kuliah aktif menjadi asisten praktikum di laboratorium dan laboratorium Kimia dari semester 3 hingga menjelang lulus. Selain itu penulis juga aktif pada kegiatan organisasi intra kampus HMJ Perikanan maupun ekstra kampus di Ikatan Mahasiswa Muhammadiyah. Tahun 2017 setelah lulus S-1 penulis pernah menjadi asisten dosen perikanan UMM dan mengajar mata kuliah Ichtyologi dan Manajemen Kualitas Air selama 1 semester. Selanjutnya sejak Maret 2019-sekarang penulis terjuan pada dunia Pendidikan yaitu sebagai guru di SMA Al Hikmah Boarding School Batu sebagai pengampu mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan.

Muhammad Imam Ma'ruf

Universitas Negeri Makassar

muhammadimammaruf@unm.ac.id

Abstrak. Tulisan ini bertujuan untuk mengenalkan pengaya atau *add-ons* yang terdapat pada aplikasi Google Forms. Pengaya yang dimaksud dapat dimanfaatkan untuk mempermudah dalam pembuatan soal untuk tujuan evaluasi pembelajaran. Pengaya tersebut adalah Form Builder, FormLimiter dan Timify.me. Pengaya Form Builder sangat membantu dalam mengkonversi soal-soal yang telah dibuat dalam Microsoft Word, Microsoft Excel dan Microsoft Power Point ke dalam Google Forms. Pengaya FormLimiter digunakan untuk membatasi jumlah orang yang dapat mengakses soal yang telah dibuat menggunakan Google Forms. Selain itu, pengaya ini dapat digunakan untuk memberikan tenggat waktu dalam pengerjaan soal. Terakhir, pengaya Timify.me digunakan untuk menampilkan durasi pada Google Forms agar peserta ujian dapat mengatur dengan baik waktu yang tersedia untuk menjawab semua soal.

Kata Kunci: evaluasi pembelajaran, google forms, form builder, formlimiter, timify.me

Pandemi Covid-19 merupakan situasi yang tidak pernah terbayangkan akan terjadi karena pengaruhnya sangat besar mencakup semua negara yang ada di dunia. Dampak dari pandemi ini adalah keharusan untuk menjaga jarak antara satu individu dengan individu lainnya yang disebut dengan istilah *physical distancing*. Hal ini dilakukan untuk memutus penyebaran virus corona.

Bidang pendidikan termasuk salah satu bidang yang terdampak oleh pandemi ini. Pandemi Covid-19 memaksa proses pembelajaran dilakukan secara dalam jaringan (*daring*) atau *online*. Para pendidikpun dipaksa untuk berinovasi dan bertransformasi untuk menyesuaikan diri dengan keadaan ini. Mau tidak mau, suka tidak suka, para pendidik harus mampu memanfaatkan teknologi informasi agar tidak ketinggalan. Mengapa? Karena teknologi informasi tidak mampu menggantikan tenaga pendidik, namun tenaga pendidik yang mampu memanfaatkan teknologi informasi dapat menggantikan tenaga pendidik yang tidak mampu memanfaatkan teknologi informasi tersebut. Tuntutan dalam dunia Pendidikan begitu banyak terutama bagi tenaga pendidik, baik guru maupun dosen, yang harus

siap dalam menghadapi perkembangan Era Revolusi Industri 4,0 yang sedang dihadapi bangsa Indonesia saat ini (Wulandari, Maswani, and Husnul Khotimah 2019).

Evaluasi merupakan bagian tak terpisahkan dalam proses pembelajaran. Evaluasi pembelajaran ini terdiri atas tahapan yang cukup Panjang, dimulai dari persiapan pembuatan soal, pengawasan pada saat ujian, dan pemberian nilai. Sebelum pandemi Covid-19, tenaga pendidik memiliki pilihan untuk melakukan evaluasi secara daring ataupun dilakukan secara klasik atau nondaring. Baik evaluasi daring maupun evaluasi nondaring memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Salah satu kelebihan melakukan evaluasi dengan sistem daring adalah dapat menghemat penggunaan kertas (*paperless*), sedangkan evaluasi pembelajaran dengan sistem nondaring, penggunaan kertas tergantung jumlah peserta ujian. Semakin banyak jumlah peserta ujian maka semakin banyak pula kebutuhan akan kertas. Hal ini berarti dengan menggunakan sistem daring maka peran sebagai tenaga pendidik ikut mendukung menjaga kelestarian hutan. Di sisi lain, hal yang terkadang menjadi kendala dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran adalah jaringan listrik dan khususnya koneksi jaringan internet. Peserta ujian yang berada di daerah luar kota biasanya terkendala dalam memperoleh koneksi internet. Jaringan listrik dibutuhkan untuk mengisi kembali daya gawai yang dimiliki untuk dapat mengakses soal secara daring. Untuk lebih jelasnya, perbedaan sistem ujian daring dan nondaring dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Perbedaan Sistem Ujian Daring dan Nondaring

No.	Uraian	Sistem Daring	Sistem Nondaring
1	Kertas	Umumnya dibutuhkan	Tidak dibutuhkan
2	Kecepatan	Relatif lama	Cepat
3	Sistem Penilaian	Manual	Manual dan otomatis
4	Integrasi	Tidak bisa	Bisa

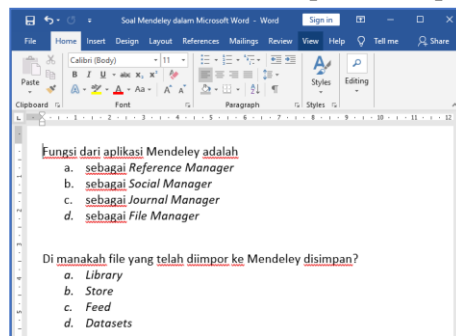
Sumber: Baharuddin & Rumpa, (2020)

Nah, untuk melakukan evaluasi pembelajaran secara daring, salah satu *platform* yang dapat digunakan adalah Google Forms. Kelebihan *platform* ini adalah dapat dimanfaatkan secara gratis (Batubara and Ariani 2016). Cukup mendaftarkan diri dengan membuat akun pada aplikasi Google, maka dengan otomatis dapat menggunakan semua fitur yang disediakan oleh aplikasi ini, termasuk Google

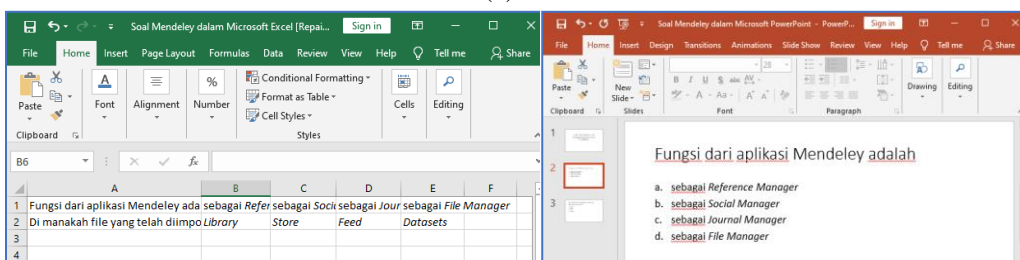
Forms. Google Forms ini mudah tersinkronisasi dengan *platform* Google lainnya, misalnya Google Forms, Google Sheets, dan Google Slides. Hal inilah yang akan mempermudah bagi tenaga pendidik dalam membuat soal yang akan digunakan dalam evaluasi pembelajaran. Google Forms dapat dikatakan efektif dalam mendukung pembelajaran yang berbasis internet (Iqbal et al. 2018).

Pengaya Form Builder

Saat pertama kali terlintas di benak kepala ketika sebelumnya membuat soal, khususnya soal pilihan berganda atau *multiple choices*, menggunakan Microsoft Office kemudian harus membuatnya menggunakan Google Forms adalah pekerjaan yang semakin banyak menjadi dua hingga tiga kali lipat. Berapa waktu yang akan habis terbuang karena harus mengetik ulang soal ataupun walau sudah menggunakan fitur salin-tempel? Pada bagian ini akan saya bagikan informasi bagaimana cara untuk mengatasi hal tersebut. Soal yang sudah pernah dibuat bisa dalam bentuk Microsoft Word, Microsoft Excel ataupun Microsoft PowerPoint. Tampilan soal pada Microsoft Office tersebut dapat dilihat pada Gambar 1.



(a)



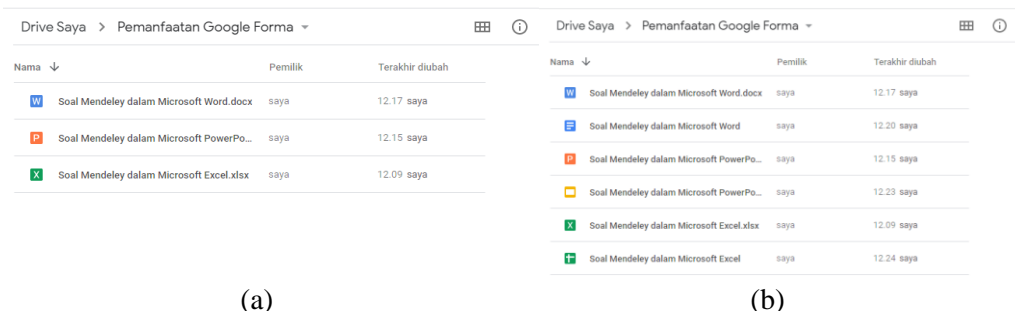
(b)

(c)

Gambar 1. Tampilan Soal pada Microsoft Office: (a) pada Microsoft Word, (b) pada Microsoft Excel; dan (c) pada Microsoft PowerPoint

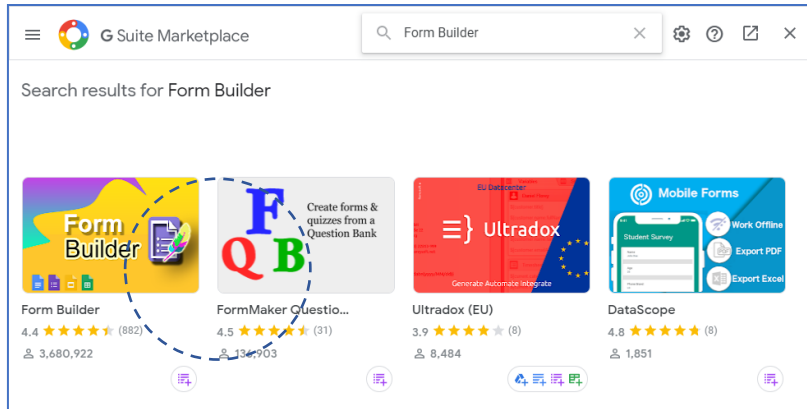
Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam penulisan soal dengan menggunakan Microsoft Office. Pertama, soal dalam Microsoft Word, tidak perlu judul pada dokumen. Berikan jarak antara soal yang satu dengan soal yang lain dengan menekan “*Enter*” sebanyak satu kali. Kedua, soal dalam Microsoft Excel, soal disusun secara horizontal. Bila awalnya soal tersusun secara vertikal maka dapat disalin kemudian ditempel menggunakan fitur “*transpose*”. Susunan soal akan otomatis berubah posisi yang awalnya tersusun secara vertikal akan tersusun secara horizontal. Terakhir, yang ketiga, bila soal disusun dalam Microsoft PowerPoint maka tiap soal dan tiap jawaban soal berada dalam satu *slide*.

Selanjutnya, ketiga dokumen tersebut kemudian diunggah ke Google Drives. Sebaiknya disimpan dalam *folder* yang sama. Dokumen Microsoft Word kemudian dibuka dengan menggunakan Google Docs kemudian disimpan dalam format yang sama, yakni Google Docs. Lakukan hal yang sama pada dokumen Microsoft Excel dan Microsoft PowerPoint yang masing-masing dibuka menggunakan Google Excel dan Google Slides lalu disimpan juga dalam format yang sama sehingga dalam *folder* tadi terdapat enam dokumen seperti tampak pada Gambar 2.



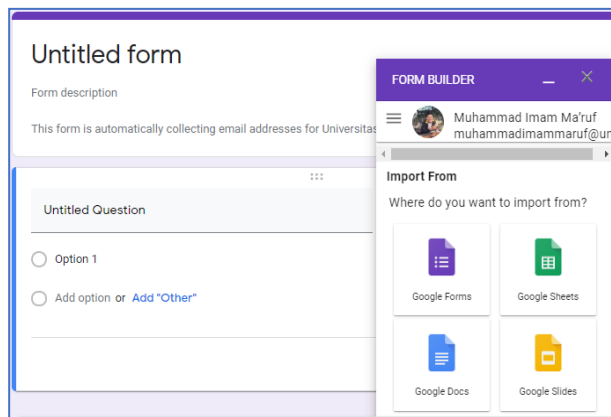
(a) (b)
 Gambar 2. Tampilan pada Google Drives: (a) Sebelum Dokumen Microsoft Office Disimpan dalam Aplikasi Google, (b) setelah Dokumen Microsoft Office Disimpan dalam Aplikasi Google

Langkah selanjutnya adalah membuka Google Forms. Untuk dapat memindahkan soal pada ketiga aplikasi Google, unduh pengaya (*add-ons*) dengan cara mengklik simbol tiga-titik-tersusun-ke-bawah yang berada di bagian kanan atas lalu ketik Form Builder pada pencarian (Gambar 3).



Gambar 3. Tampilan Hasil Pencarian Pengaya Form Builder

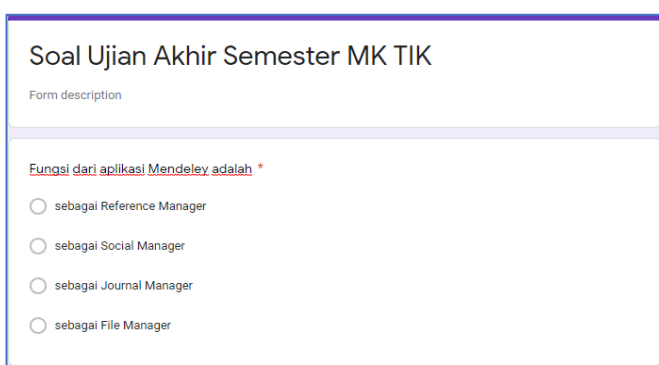
Klik pilihan Form Builder lalu pasang (*install*). Setelah pengaya ini terpasang, pilih pengaya ini yang terdapat pada *add-ons* dengan simbol gambar menyerupai *puzzle* dan otomatis akan muncul menu baru, yakni Form Builder seperti ditunjukkan pada Gambar 3.



Gambar 3. Tampilan Menu Form Builder

Tinggal pilih soal yang akan dipindahkan berasal dari dokumen apa, Google Docs, Google Sheets ataupun Google Slides. Soal akan otomatis tersusun pada Google Forms. *Template* untuk bagian pertama yang biasanya otomatis muncul ketika membuat Google Foms dapat dihapus karena tidak terisi soal. Jangan lupa mengatur agar Google Forms sebagai kuis dengan cara, pada pengaturan, ubah

setting Google Forms menjadi kuis sehingga dapat menentukan pilihan jawaban yang benar dan menetapkan bobot nilai pada setiap soal. Pastikan soal berstatus “required” sehingga peserta ujian wajib menjawab semua soal. Agar urutan pilihan jawaban berbeda antara satu peserta ujian dengan peserta ujian yang lainnya, lakukan pengaturan “*shuffle option order*” dengan mengklik tanda tiga-titik-tersusun-ke-bawah pada bagian sudut bawah setiap soal. Lain halnya ketika menginginkan urutan soal antara peserta yang satu dengan peserta yang lain berbeda, perlu dilakukan pengaturan pada *setting* presentasi dengan mencentang pilihan “*shuffle question order*”. Hasil pemindahan soal dari Microsoft Office ke Google Forms dapat dilihat pada Gambar 4.



The image shows a Google Form interface. At the top, the title is "Soal Ujian Akhir Semester MK TIK". Below the title is a section for "Form description" which contains the text "Fungsi dari aplikasi Mendeley adalah *". Underneath the description, there are four radio button options for a multiple-choice question:

- sebagai Reference Manager
- sebagai Social Manager
- sebagai Journal Manager
- sebagai File Manager

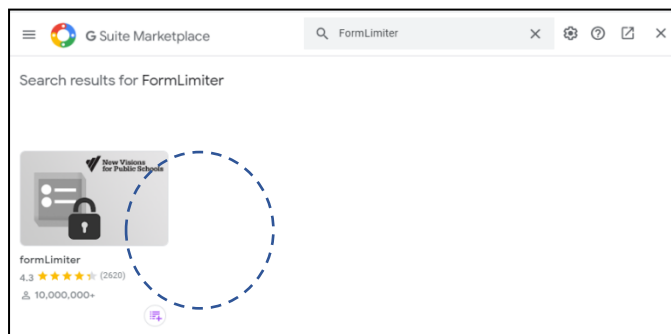
Gambar 4. Tampilan Soal pada Google Forms

Pengaya Formlimiter

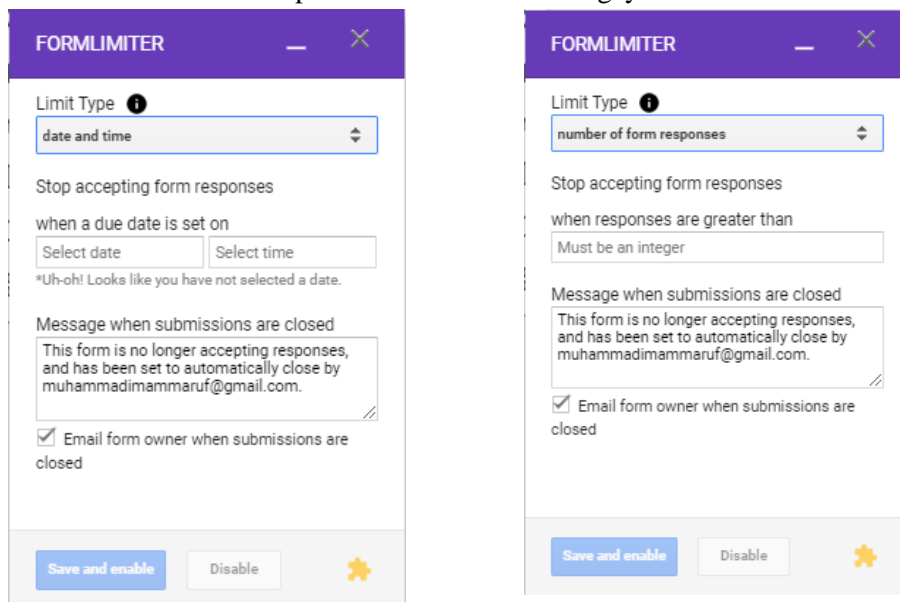
Dalam evaluasi pembelajaran sistem daring, kekhawatiran yang mungkin pernah dialami adalah peserta ujian menjawab soal secara tidak jujur. Bisa dengan cara memberikan jawaban lebih dari sekali setelah mengetahui jawaban yang benar, melakukan kerja sama dengan menunggu jawaban dari teman terpintar di kelasnya, meretas token pada Google Forms sehingga memiliki waktu lebih lama untuk mencari jawaban yang tepat, memberikan tautan Google Forms untuk dikerjakan oleh orang lain ataupun seribu satu jurus lainnya untuk mengakali proses evaluasi ini.

Untuk mengatasi kemungkinan-kemungkinan perbuatan curang yang dapat dilakukan oleh peserta ujian, Google Forms dapat ditambahkan pengaya FormLimiter untuk membatasi waktu dalam pengerjaan dan membatasi jumlah peserta yang dapat mengakses tautan Google Forms. Tentu saja yang diharapkan

dengan menggunakan pengaya ini, peserta ujian tidak sempat untuk melakukan kecurangan karena adanya Batasan waktu yang diberikan dalam mengerjakan soal. Sama ketika menambahkan pengaya Form Builder, ketikkan FormLimiter pada pencaharian untuk dapat mengunduh pengaya ini (Gambar 5). Setelah itu, manfaatkan fitur yang ada pada pengaya FormLimiter, baik pengaturan batasan tanggal dan waktu serta pengaturan batasan jumlah respons (Gambar 6).



Gambar 5. Tampilan Hasil Pencarian Pengaya FormLimiter

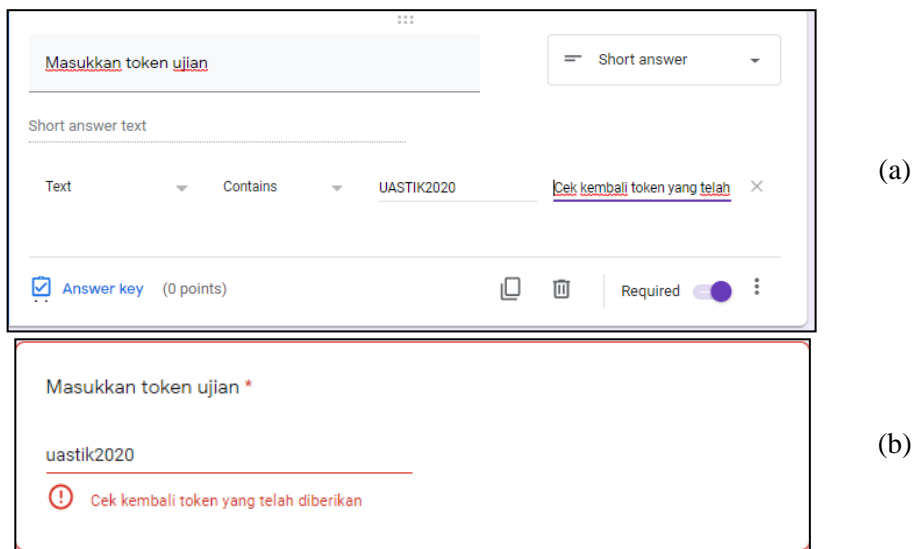


(a)

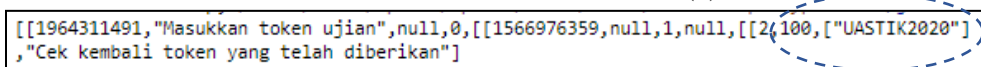
(b)

Gambar 6. Tampilan Pengaturan Batasan Tanggal dan Waktu (a); Batasan Jumlah Respons (b)

Keamanan soal dalam Google Forms dapat ditingkatkan dengan membuat token (Gambar 7). Hal ini untuk mencegah pihak lain yang dimanfaatkan untuk menjawab soal setelah diberikan tautan Google Forms. Token dibuat dengan cara mengatur template soal dengan pilihan “*response validation*”. Pilih jenis soal berupa “*text*”. Ketikkan token yang diinginkan pada bagian “*text*” dan ketikkan tanggapan ketika peserta keliru dalam memasukkan token. Hanya saja, ternyata token ini sudah dapat dibobol dengan sangat mudah, yakni cukup mengetik CTRL + U maka token akan diketahui (Gambar 8).



Gambar 7. Tampilan Penggunaan Token pada Google Forms (a);
Ketika Salah Memasukkan Token (b)



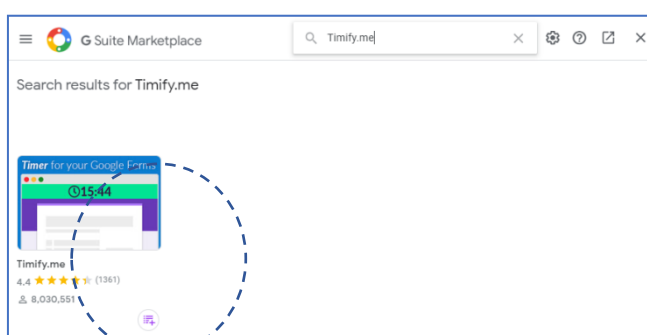
Gambar 8. Tampilan Coding dengan Menekan CTRL + U

Pada akhirnya, tak ada satupun hasil ciptaan manusia yang sempurna. Semuanya memiliki kelemahan. Untuk mencegah pembobolan token, sebaiknya tautan Google Forms dibagikan pada saat menjelang waktu ujian. Begitupun dengan token untuk ujian.

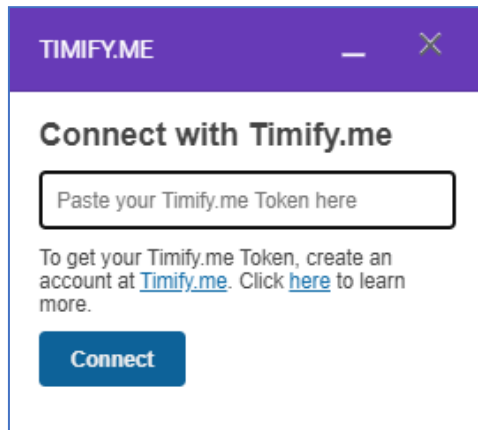
Pengaya Timify.Me

Waktu adalah musuh terbesar ketika proses evaluasi pembelajaran berlangsung. Bagi peserta ujian waktu terasa kurang karena terlalu fokus dalam mengerjakan soal-soal, sebaliknya dengan yang dirasakan oleh pengawas selama ujian berlangsung. Waktu terasa menjadi lebih lama karena munculnya rasa bosan selama menunggu waktu ujian berakhir. Untuk mengantisipasi agar peserta tetap mawas dalam mengatur waktu, pengaya yang dapat digunakan adalah Timify.me.

Untuk dapat memanfaatkan pengaya ini, terlebih dahulu yang dilakukan hampir sama dengan kedua pengaya sebelumnya. Temukan pengaya ini pada pencarian kemudian pasang pada Google Forms (Gambar 9). Agar dapat mengaktifkan penggunaan pengaya ini, maka langkah pertama yang harus dilakukan adalah mendaftarkan diri pada akun Timify.me (Gambar 10). Setelah mendaftar, akan ada surat elektronik (surel) yang masuk berisi token untuk mengaktifkan pengaya ini. Cukup sekali, pada awal saja, melakukan tahapan ini. Kekurangan dari pengaya ini adalah harus mendaftarkan surel setiap peserta karena setiap peserta akan memperoleh tautan unik. Tautan akan otomatis dikirim ke masing-masing surel peserta bila telah menggunakan Timify.me versi pro. Bila belum, terpaksa, harus melakukan secara manual. Menyalin tautan unik setiap peserta kemudian mengirimkannya bisa melalui surel ataupun menggunakan aplikasi pengirim pesan, seperti WhatsApp, Telegram, dan Microsoft Kaizala. Hasil akhir dari penggunaan pengaya ini adalah akan muncul hitung mundur waktu pada bagian atas Google Forms (Gambar 11). Perhitungan mundur waktu dari durasi yang ditentukan dimulai sejak peserta mengklik tanda “*start*”. Google Forms akan tertutup secara otomatis ketika waktu yang diberikan berakhir bila melakukan pengaturan ini.



Gambar 9. Tampilan Hasil Pencarian Pengaya Timify.me



Gambar 10. Tampilan Notifikasi Pendaftaran Akun Timify.me

Gambar 11. Tampilan Google Forms Menggunakan Pengaya Timify.me

Penutup

Akhir kata, sesungguhnya dalam setiap kesulitan pasti ada kemudahan. Sama halnya dalam menghadapi dampak pandemi Covid-19 ini, ketika tenaga pendidik diminta melakukan inovasi dan mentransformasi sistem pembelajaran secara daring maka tenaga pendidik harus selalu siap untuk melakukan perubahan

tersebut karena di dunia ini tidak ada yang abadi kecuali perubahan itu sendiri. Selama masih ada keinginan untuk belajar maka akan selalu ditemukan solusi atas setiap permasalahan yang dihadapi. Awalnya timbul pemikiran dalam benak akan sulitnya melaksanakan evaluasi pembelajaran secara daring, namun dengan berusaha mencari tahu dan terus belajar maka sengaja atau tanpa sengaja akan menemukan cara dalam menyelesaikan kesulitan-kesulitan tersebut. Bahkan, lebih fantastisnya lagi, tenaga pendidik akan merasa pembelajaran secara daring ternyata lebih menyenangkan. Mari menjadi generasi pembelajar sepanjang masa!

Daftar Rujukan

- Baharuddin, and Fathimah Andi Rumpa. 2020. *Ujian Online: Cara Cepat Dan Tepat Membuat Materi Ujian Dengan Google Forms*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Batubara, Hamdan Husein, and Dessy Noor Ariani. 2016. "Workshop Penggunaan Google Form Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Pada Dosen-Dosen Fakultas Studi Islam." *Jurnal Al-Ikhlash* 2 (1): 39–44.
- Iqbal, Muhammad, Rosramadhana Rosramadhana, Bakhrul Khair Amal, and Murni Eva Rumapea. 2018. "Penggunaan Google Forms Sebagai Media Pemberian Tugas Mata Kuliah Pengantar Ilmu Sosial." *JUPIIS: Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial* 10 (1): 120–27. <https://doi.org/10.24114/jupiis.v10i1.9652>.
- Wulandari, Pitri, Maswani, and Husnul Khotimah. 2019. "Google Form Sebagai Alternatif Evaluasi Pembelajaran Di SMAN 2 Kota Tangerang." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP 2* (1): 421–425. <http://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/5640/0>.



Muhammad Imam Ma'ruf. Lahir di Bandung, 30 Mei 1986. Menyelesaikan S-1 di Program Studi Agribisnis, Jurusan Sosial Ekonomi Pertanian, Fakultas Pertanian, Universitas Gadjah Mada (UGM), Yogyakarta pada tahun 2007. Setelah itu melanjutkan studi S-2 pada tahun 2009 masih di Fakultas Pertanian, Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta dengan mengambil bidang Ekonomi Pertanian dan menyelesaikan studi pada tahun 2011. Saat ini, masih aktif mengajar pada Program Studi Ekonomi Pembangunan, Jurusan Ilmu Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Makassar (UNM). Salah satu mata kuliah yang diampu adalah Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang fokus membahas Microsoft Office (Microsoft Word, Excel, Power Point), *reference manager* (Mendeley, Zotero, dan EndNote), serta aplikasi Google.

I Ketut Suparya

Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan Singaraja

Email: iketutsuparya@gmail.com

Abstrak. Pandemi Covid-19 telah mempengaruhi seluruh aspek kehidupan masyarakat dan cenderung merubah tatanan sosial yang ada menjadi sebuah tatanan baru (*the new normal*). *Social and physical distancing* adalah salah satu upaya untuk memutus rantai penyebaran Covid-19. Belajar dari rumah (*learning from home*) adalah salah satu implikasi dari himbauan pemerintah terkait dengan *social and physical distancing*. Hal ini menyebabkan terjadinya perubahan yang sangat signifikan dalam proses pembelajaran disetiap jenjang pendidikan mulai dari jenjang pendidikan anak usia dini (PAUD) sampai jenjang pendidikan tinggi. Salah satu alternatif metode pembelajaran yang diterapkan selama masa pandemi Covid-19 adalah metode pembelajaran *blended learning* yang diintegrasikan dengan google classroom. Penerapan pembelajaran *blended learning* melalui google classroom sangat efektif dan efisien digunakan sebagai pembelajaran dengan model daring/online. Penerapan pembelajaran *blended learning* melalui google classroom secara umum mendapatkan penilaian yang positif dari mahasiswa.

Kata kunci: *blended learning*, google classroom, covid-19

Tahun 2020 adalah tahun yang sangat istimewa bagi seluruh umat manusia. Bagaimana tidak pada tahun ini, hampir seluruh negara di dunia berperang melawan sebuah virus oleh *World Health Organization* (WHO) diberinama *Corona Virus Disease 2019 (COVID 19)*. *Covid-19 telah dinyatakan sebagai pandemi oleh WHO* pada tanggal 11 Maret 2020. Sedangkan kasus pertama yang dilaporkan terjadi di Indonesia tercatat pada tanggal 2 Maret 2020. Sejak tanggal tersebut sampai saat ini tren kasus terpaparnya Covid-19 semakin hari semakin meningkat, kasus yang terjadi di Indonesia sampai dengan tanggal 29 Mei tercatat 34 provinsi terdampak Covid-19, ada penambahan sebanyak 678 kasus sehingga total jumlah kasus positif mencapai 25.216 kasus, pasien sembuh sebanyak 6.492 orang dan meninggal sebanyak 1.520 orang.

Dampak dari virus ini mempengaruhi seluruh aspek kehidupan masyarakat dan cenderung merubah tatanan sosial yang ada menjadi sebuah tatanan baru (*the new normal*). Pemerintah telah melakukan upaya maksimal untuk menghindarkan warganya dari paparan Covid-19. Pemerintah menghimbau agar melakukan *social and physical distancing* dalam segala aspek kehidupan. Himbauan ini berdampak pada kegiatan bekerja dari rumah, beribadah dari rumah serta belajar dari rumah.

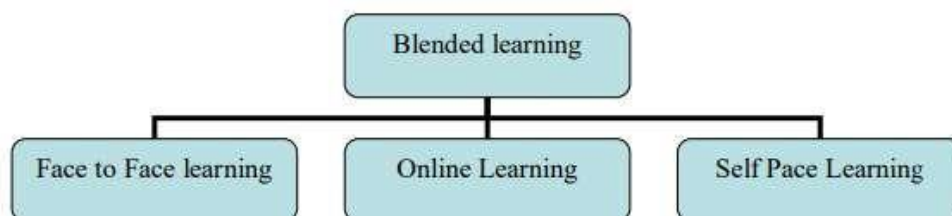
Belajar dari rumah (*learning from home*) adalah salah satu implikasi dari himbauan pemerintah terkait dengan *social and physical distancing*. Hal ini menyebabkan terjadinya perubahan yang sangat signifikan dalam proses pembelajaran disetiap jenjang pendidikan mulai dari jenjang pendidikan anak usia dini (PAUD) sampai jenjang pendidikan tinggi. Peniadaan kegiatan belajar di sekolah atau kampus dengan pembelajaran jarak jauh dari rumah, secara daring/online atau media televisi TVRI bagi yang mempunyai keterbatasan akses internet (baik karena faktor ekonomi maupun geografis) sesuai dengan arahan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Prodjo, 2020).

Pembelajaran dari rumah akan membuat teknis pembelajaran sedikit berbeda dari biasanya. Bagi lembaga pendidikan, pembelajaran melalui daring yang tidak dibatasi oleh ruang dan waktu menuntut pengaturan sumber daya tenaga pendidik dan tenaga kependidikan, serta paradigma belajar yang sebelumnya banyak melakukan pembelajaran secara konvensional (Agus, 2020).

Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri (STAHN) Mpu Kuturan Singaraja. Pembelajaran merupakan salah satu lembaga pendidikan tinggi yang bernaung di bawah Kementerian Agama Republik Indonesia telah melakukan pembelajaran daring sejak tanggal 17 Maret tahun 2020 sesuai dengan surat edaran Menteri Agama RI No 2 Tahun 2020 tentang Penyesuaian Sistem Kerja Pegawai Dalam Upaya Pencegahan Penyebaran *Corona Virus Disease 2019* (COVID-19) pada Kementerian Agama. Berdasarkan surat edaran tersebut maka pembelajaran yang dilakukan selama masa pandemi ini adalah pembelajaran dari rumah (*learning from home*) dengan memanfaatkan teknologi informasi yang sedang berkembang sekarang ini.

Salah satu metode pembelajaran yang diterapkan selama masa pandemi Covid-19 adalah metode pembelajaran *blended learning*. *Blended learning* merupakan salah satu solusi dalam proses pembelajaran yang relevan dengan keadaan sekarang ini serta kedepannya dapat diterapkan pembelajaran secara full online. Menurut Marsh dan Drexler dalam Lin, Tseng, & Chiang (2017) *blended learning* merupakan metode pembelajaran yang mewakili era digital karena

terintegrasi dengan internet. Berdasarkan Shivam & Singh (2015) komponen *blended learning* digambarkan seperti pada Gambar 1 berikut ini.

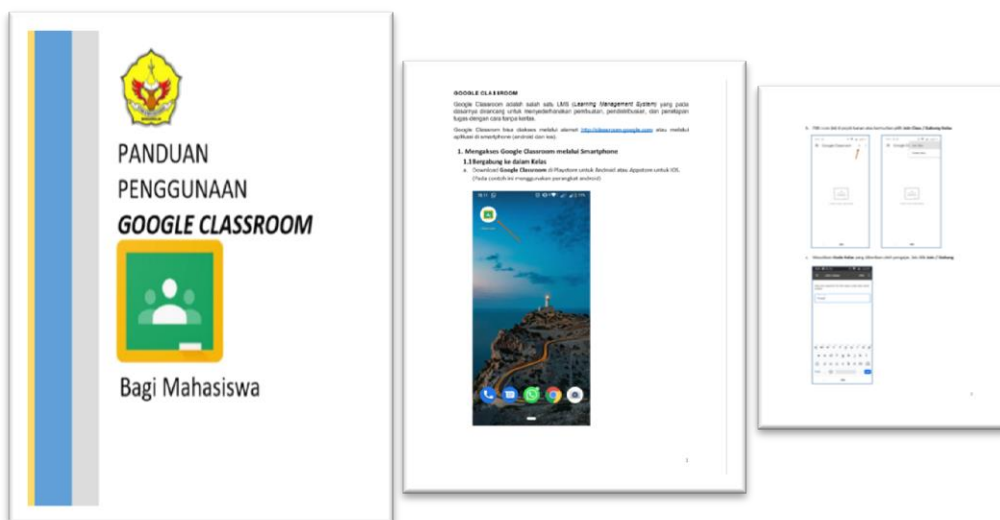


Gambar 1. Komponen Blended Learning

Dalam suasana pandemi Covid-19, metode *blended learning* merupakan salah satu metode yang tepat digunakan sebagai alternatif pembelajaran dari rumah (*learning from home*). Pendapat ini selaras dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Borba, Askar, Engelbrecht, Gadanidis, Linares, & Aguilar, (2016); Rizaldy, D, dkk, (2018) yang mengatakan bahwa metode *blended learning* memiliki banyak keunggulan diantaranya meningkatkan proses pengontrolan pada siswa, mengurangi gangguan yang biasanya terjadi di kelas atau ruang kuliah, mempermudah pengelolaan tugas serta dapat meningkatkan kinerja siswa. Dalam proses pembelajaran yang dilakukan kepada mahasiswa selama proses belajar dari rumah *blended learning* membutuhkan perangkat lunak yang mendukung proses pembelajaran tersebut, yaitu salah satu perangkat yang dikeluarkan oleh perusahaan google dengan nama google classroom untuk menunjang proses pembelajaran full online (*blended learning*).

Google classroom adalah layanan web gratis yang diluncurkan oleh google untuk membantu dunia pendidikan terutama pendidik terutama menyederhanakan proses berbagi file antara pengajar (dosen) dengan mahasiswa. Pembelajaran *blended learning* melalui google classroom sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran, mahasiswa merasa nyaman dalam proses pembelajaran karena fitur-fitur yang disediakan cukup mudah untuk dioperasikan. Google classroom dibuat cukup dengan akun gmail, jika kita sudah memiliki akun gmail proses *log in* ke perangkat ini sudah bisa dilakukan. Meskipun proses penggunaannya mudah, untuk membantu mahasiswa yang mengalami kebingungan terkait penggunaan google classroom maka dibuatkan panduan yang tampilan seperti Gambar 2. Panduan ini dibuat dengan cukup jelas yang menggambarkan langkah demi langkah proses

penggunaan google classroom sehingga nantinya akan membantu mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran dengan baik dan lancar.

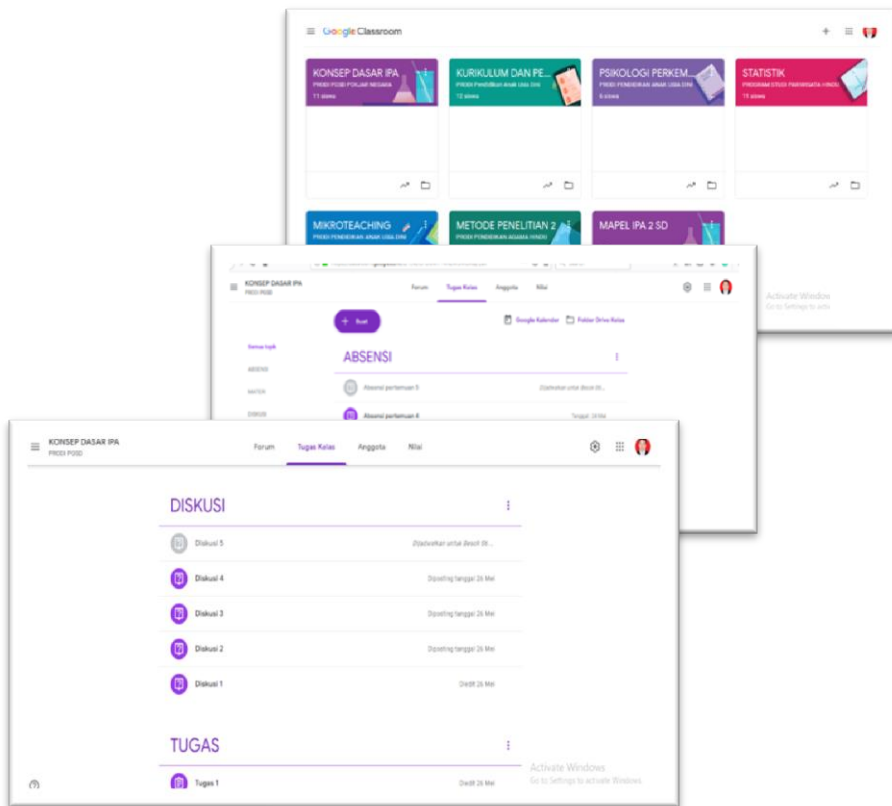


Gambar 2. Contoh panduan penggunaan Google Classroom Bagi mahasiswa

Pembelajaran menggunakan google classroom dengan mudah kita dapat menyiapkan kelas serta mengundang siswa untuk bergabung dalam kelas kita. Google classroom telah menyediakan halaman tugas kelas sehingga memudahkan untuk berbagi materi, tugas, pertanyaan serta informasi lainnya. Pembelajaran ini memungkinkan membuat kelas, memberikan tugas, berkomunikasi, dan melakukan pengelolaan, semuanya di satu tempat. Selain itu, organisasi materi sudah tertata dengan rapi, mahasiswa dapat melihat tugas di halaman tugas, materi di halaman materi atau di kalender kelas. Semua materi kelas otomatis disimpan dalam folder Google Drive.

Google Classroom dapat disiapkan dengan mudah. Pengajar dapat menyiapkan kelas dan mengundang siswa serta asisten pengajar. Di halaman Tugas Kelas, mereka dapat berbagi informasi-tugas, pertanyaan, dan materi. Dengan Google Classroom, pengajar dapat menghemat waktu dan kertas. Mereka dapat membuat kelas, memberikan tugas, berkomunikasi, dan melakukan pengelolaan, semuanya di satu tempat. Google Classroom juga menawarkan pengelolaan yang lebih baik. Siswa dapat melihat tugas di halaman Tugas, di aliran kelas, atau di kalender kelas. Semua materi kelas otomatis disimpan Google Classroom

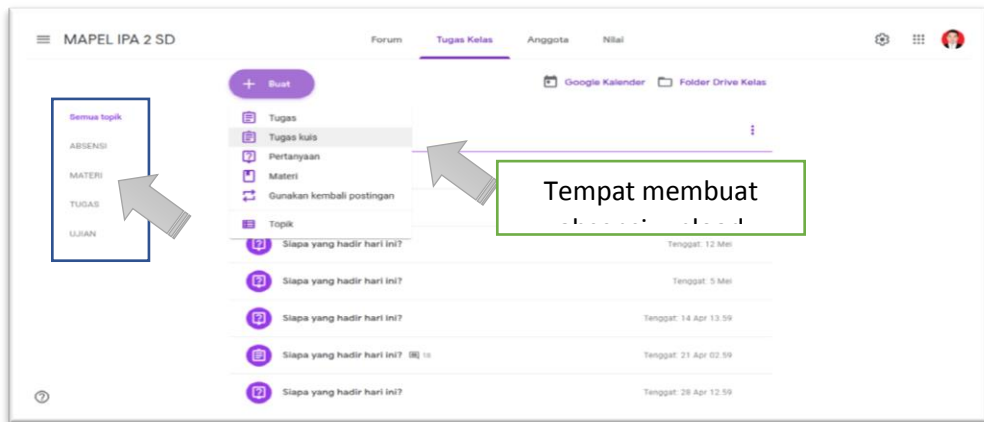
memungkinkan alur komunikasi antara pengajar dengan murid atau antar-murid lebih efektif. Pengajar dapat membuat tugas, mengirim pengumuman, dan memulai diskusi kelas secara langsung. Siswa dapat berbagi materi antara satu sama lain dan berinteraksi dalam aliran kelas atau melalui email. Pengajar juga dapat melihat dengan cepat siapa saja yang sudah dan belum menyelesaikan tugas, serta langsung memberikan nilai dan masukan real-time. Berikut ini contoh tampilan kelas dalam google classroom seperti terlihat pada Gambar 3.



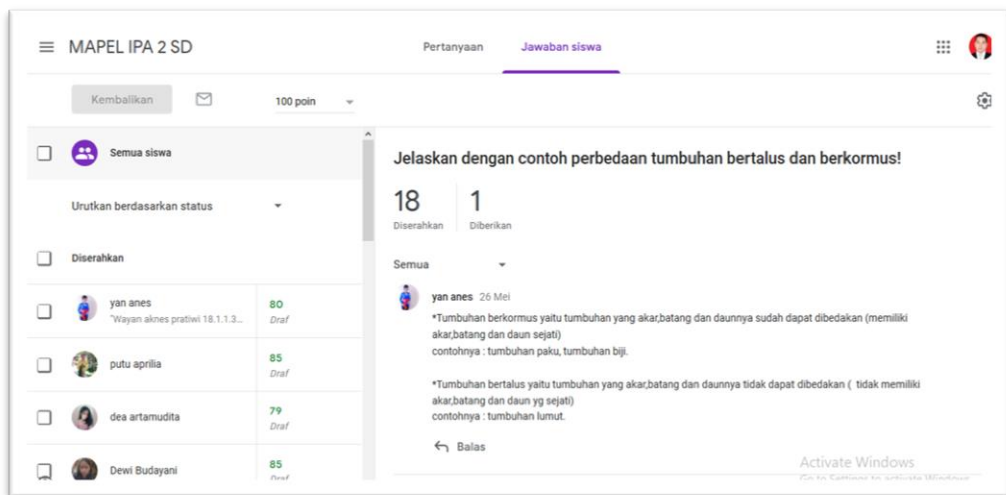
Gambar 03. Tampilan Pengelolaan Kelas dalam Google Classroom

Pembelajaran *blended learning* melalui google classroom bisa dilakukan dengan sistem sinkron maupun asinkron. Sistem sinkron artinya mahasiswa bisa mengakses pembelajaran daring melalui computer atau perangkat komunikasi yang lain (smartphone) baik berupa teks, video dan gambar. Sedangkan komunikasi

asingkron adalah mahasiswa mampu melakukan komunikasi daring secara tertunda (tidak secara langsung). Selama proses pembelajaran *blended learning* melalui google classroom mahasiswa juga diberikan penilaian terkait dengan kehadiran dalam perkuliahan, penilaian tugas, penilaian diskusi, serta ujian yang terkait dengan materi yang dibelajarkan. Pengelolaan kelas dalam penggunaan google classroom dalam dilihat pada Gambar 4 dan 5.



Gambar 4. Contoh Pengelolaan Mata Kuliah dalam Google Classroom



Gambar 5. Contoh Pengelolaan Tugas dalam Google Classroom

Dari proses pembelajaran yang telah dilakukan selama ini, pembelajaran *blended learning* melalui google classroom memiliki beberapa keunggulan antara lain:

1. Proses pembuatan kelas yang cepat dan nyaman
Proses pembuatan kelas pada google classroom sangat cepat dan nyaman jika dibandingkan harus menginstall *Learning Management System (LMS)* lokal atau mendaftarkan ke provider LMS.
Pembuatan kelas di google classroom tinggal mengakses aplikasi google classroom dan bisa memulai membagikan tugas-tugas dan bahan ajar. Google classroom lebih sederhana dan mudah untuk digunakan (*user friendly*), sehingga akan ideal digunakan bagi setiap pengajar dengan tingkat pengalaman *eLearning* yang beragam.
2. Penggunaan google classroom hemat dan efisien waktu
Mahasiswa tidak perlu lagi mendownload tugas yang diberikan karena dokumen sudah tersedia secara online, serta secara mudah dapat diberikan penilaian, feed back untuk semua tugas. Pengerjaan yang sederhana ini akan memungkinkan pengajar menghemat waktu dalam proses evaluasi pembelajaran.
3. Penggunaan google classroom mampu meningkatkan kerjasama dan komunikasi
Google Classroom memungkinkan pengajar dengan mahasiswa melakukan kolaborasi secara efisien karena dapat mengirimkan pemberitahuan kepada anggota kelas secara cepat. Selain itu, mahasiswa (anggota kelas) bisa melakukan umpan balik kepada hasil pengerjaan tugas (jawaban tugas) dari teman-teman mereka. Proses seperti ini akan meningkatkan komunikasi antar teman sehingga akan mampu meningkatkan pemahaman mahasiswa.
4. Google classroom menyediakan penyimpanan data yang terpusat
Penyimpanan data semua pembelajaran berada dalam satu lokasi terpusat. Mahasiswa dapat melihat semua tugas-tugas mereka dalam folder tertentu, semua peringkat atau nilai dapat dilihat dalam aplikasi. Kedua belah pihak tidak perlu khawatir mengenai dokumen atau penilaian yang hilang, karena semuanya tersimpan dalam LMS yang gratis ini.
5. Google classroom merupakan media yang efisien, praktis dan cepat.
Aplikasi ini dilengkapi dengan berbagai fitur berbagi informasi seperti, link google drive, file, youtube. Hanya dengan satu langkah yang praktis, efisien

dan cepat pengajar bisa berbagi file kepada seluruh anggota kelas tanpa perlu melakukan kontak/email satu persatu anggota kelas.

Berbagai upaya telah kita lakukan untuk mengoptimalkan proses pembelajaran *blended learning* melalui google classroom dengan tujuan agar proses pembelajaran menjadi optimal. Berikut ini diberikan beberapa tanggapan hasil angket mahasiswa terkait pembelajaran menggunakan google classroom seperti terlihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Rekap Hasil Tanggapan Mahasiswa Terkait Penggunaan Google Classroom

No	Pertanyaan	Jumlah Persentase Jawaban			
		Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat tidak Setuju
1	Saya sangat senang mengikuti pembelajaran <i>blended learning</i> melalui google classroom	25,3%	53,2%	13,4%	8,1%
2	Pembelajaran <i>blended learning</i> melalui google classroom mampu menumbuhkan sikap belajar mandiri	30,6%	50%	13,7%	5,6%
3	Pembelajaran <i>blended learning</i> melalui google classroom mendorong saya untuk lebih banyak mencari literatur terkait materi mata kuliah secara mandiri	35,5%	54%	7,3%	3,2%
4	Pembelajaran <i>blended learning</i> melalui google classroom mampu memotivasi saya untuk belajar mandiri	31,5%	47,6%	13,7%	7,3%
5	Pembelajaran <i>blended learning</i> melalui google classroom mampu memotivasi saya untuk mengerjakan tugas secara tuntas	34,7%	46%	15,3%	4%
6	Pembelajaran <i>blended learning</i> melalui google classroom membuat saya kreatif dalam mengerjakan tugas	29%	49,2%	19,4%	2,4%
7	Pembelajaran <i>blended learning</i> melalui	33,9%	37,9%	21,8%	6,5%

	google classroom memudahkan saya memahami materi				
8	Pembelajaran <i>blended learning</i> melalui google classroom memudahkan saya mempelajari materi karena terdokumentasi dengan baik	38,7%	34,7%	15,3%	11,3%
9	Pembelajaran <i>blended learning</i> melalui google classroom membuat saya lebih fleksibel dan relaks	30,6%	41,9%	14,5%	12,9%
10	Pembelajaran <i>blended learning</i> melalui google classroom mampu meningkatkan hasil belajar saya	37,9%	42,7%	10,5%	8,9%

Dari hasil tanggapan mahasiswa terlihat bahwa, hampir seluruh pertanyaan yang ditanyakan mendapat respon > 70% mahasiswa menyatakan setuju dengan penerapan pembelajaran *blended learning* melalui google classroom selama masa pademi Covid-19 ini. Atau dengan kata lain penerapan metode *blended learning* melalui google classroom secara umum mendapatkan penilaian yang positif dari mahasiswa. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Sewang , A, 2017; Maskar, S & Wulantina, E, 2019) yang menyatakan bahwa google classroom yang sangat membantu dosen dalam menyampaikan materi ajar serta mendapat penilaian positif dari mahasiswa.

Daftar Rujukan

- Agus, N. N. M. (2020). *Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Dunia Pendidikan*. Tersedia pada: <https://kabar-priangan.com/dampak-pandemi-covid-19terhadap-dunia-pendidikan/>. Diakses tanggal 25 Mei 2020
- Borba, M. C., Askar, P., Engelbrecht, J., Gadanidis, G., Llinares, S., & Aguilar, M. S. (2016). Blended Learning, E-learning and Mobile Learning in Mathematics Education. *ZDM*, 48(5), 589-610.
- Lin, Y. W., Tseng, C. L., & Chiang, P. J. (2017). *The Effect of Blended Learning in Mathematics Course*. *Eurasia Journal of Mathematics, Science & Technology Education*, 13(3). 741-770. <https://doi.org/10.12973/eurasia.2017.00641a>.
- Maskar, S & Wulantina, E. (2019). *Persepsi Peserta Didik terhadap Metode Blended Learning dengan Google Classroom*. *Jurnal Inovasi Matematika (Inomatika)* Vol. 1, No. 2, 2019, Hal 110-121 p-ISSN 2656-7431, e-ISSN 2656-7245.

- Prodjo, W. A. (2020) *Ini Alasan Mendikbud Nadiem Hadirkan Belajar dari Rumah lewat TVRI*. Tersedia pada: <https://www.kompas.com/edu/read/2020/04/10/161558071/ini-alasanmendikbud-nadiem-hadirkan-belajar-dari-rumah-lewat-tvri?page=all>. Diakses tanggal 25 Mei 2020.
- Rizaldy, D, dkk. (2018). *Metode Pembelajaran Blended Learning Sebagai Solusi Dalam Menghadapi Reposisi Pendidikan Di Era Revolusi Industri 4.0*. Prosiding Seminar Nasional FMIPA UNIMUS 2018.
- Sewang, A. (2017). *Keberterimaan Google Classroom sebagai alternatif Peningkatan Mutu di IAI DDI Polewali Mandar*. Jurnal Pendidikan Islam: Pendekatan Interdisipliner Volume 2 Nomor 1 Juni 2017.
- Shivam, R., & Singh, S. (2015). *Implementation of Blended Learning in Classroom: a Review Paper*. International Journal of Scientific and Research Publications, 5(11), 369-372
- WHO. (2020). *WHO Director-General's opening remarks at the media briefing on COVID-19 - 11 March 2020*. Tersedia pada: <https://www.who.int/dg/speeches/detail/who-director-general-s-openingremarks-at-the-media-briefing-on-covid-19---11-march-2020>. Diakses tanggal 25 Mei 2020.
- Link: <https://covid19.go.id>. Diakses tanggal 29 Mei 2020



I Ketut Suparya, M.Pd. Tempat, Tanggal Lahir, Buleleng, 22 Maret 1984. Alamat tinggal, Banjar Umopoh, Desa Penarungan, Kecamatan Mengwi, Kabupaten Badung, Bali. Setelah menamatkan Sekolah Dasar (SD) Nomor 2 Bulian Tahun 1997, kemudian melanjutkan ke Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 2 Kubutambahan hingga tamat tahun 2000. Tahun 2000 melanjutkan ke Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 1 Singaraja dan tamat tahun 2003. Kemudian melanjutkan studi ke Jurusan Pendidikan Kimia, Universitas Pendidikan Ganesha dan tamat tahun 2007. Tahun 2008 – 2010 menempuh program Magister Jurusan Pendidikan Dasar Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha. Sejak tahun 2018 – sekarang aktif sebagai dosen tetap di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan Singaraja.

Kardiyem

Universitas Negeri Semarang

kardiyem@mail.unnes.ac.id

Abstrak. Komputer akuntansi merupakan mata kuliah yang wajib ditempuh oleh mahasiswa semester 4 Jurusan Pendidikan Ekonomi, Program Studi Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Semarang. Model perkuliahan sebelum adanya pandemi *Corona Virus Disease-19* (Covid-19) adalah demonstrasi yang dipimpin oleh tim dosen pengampu dan tenaga asisten laboratorium, karena mata kuliah ini bersifat praktik. Perkuliahan secara konvensional baru berjalan 2 kali pertemuan kemudian ada kebijakan untuk perkuliahan jarak jauh atau dalam jaringan. Metode yang digunakan untuk mensiasati mata kuliah yang bersifat praktik ini adalah dosen pengampu membuat tutorial kemudian konten tersebut diunggah di youtube untuk kemudian dibagikan ke mahasiswa ke berbagai penjuru. Selanjutnya, disiapkan pula modul komputer akuntansi *Mind Your Own Business* (MYOB) yang berisi langkah-langkah tiap penyelesaian soal atau transaksi keuangan yang terjadi pada kasus perusahaan dagang. Penilaian dilakukan tiap pertemuan dengan cara menyediakan kartu kendali di *google document* yang dapat diakses dan diisi tiap mahasiswa. Hal ini berfungsi untuk menilai perkembangan belajar mandiri atau jarak jauh. Kartu kendali membantu dosen dan mahasiswa untuk mendokumentasikan perkembangan belajar, mendiskusikan kesulitan yang dihadapi dan mengulas pertanyaan yang muncul dari masing-masing mahasiswa. Metode ini secara tidak langsung mengadopsi *self directed learning* atau kemandirian belajar jarak jauh.

Kata kunci: komputer akuntansi, video tutorial, kartu kendali

Komputerisasi akuntansi adalah sebuah sistem akuntansi berbasis komputer sebagai teknologi untuk menjalankan aplikasi yang digunakan dalam mengolah transaksi akuntansi dan sekaligus untuk menghasilkan laporan keuangan dalam sebuah perusahaan. Aplikasi yang digunakan dalam perkuliahan komputer akuntansi adalah *Mind Your Own Business* (MYOB) Accounting versi 18 Ed. Jumlah SKS mata kuliah ini adalah 2 SKS atau 100 menit. Materi perkuliahan dibagi menjadi 2 kasus, yaitu sebelum mid semester akuntansi untuk perusahaan dagang dan setelah mid semester akuntansi manufaktur. Pada tulisan ini akan dibahas mengenai pembelajaran yang telah dilakukan pada masa pandemi *Corona Virus Disease-19* (Covid-19) dengan materi akuntansi perusahaan dagang.

Komputerisasi akuntansi perusahaan dagang merupakan fondasi bagi mahasiswa untuk mengajar kelak menjadi guru dan dasar dalam mempelajari MYOB pada perusahaan manufaktur. Komputer akuntansi MYOB masih menjadi bagian dari kurikulum untuk kompetensi keahlian akuntansi di SMK sehingga di kampus pun masih terdapat mata kuliah tersebut. Harapannya melalui kuliah ini mahasiswa mampu menjadi calon guru yang terampil dalam memanfaatkan teknologi informasi dalam komputer akuntansi untuk menghadapi revolusi industri 4.0.

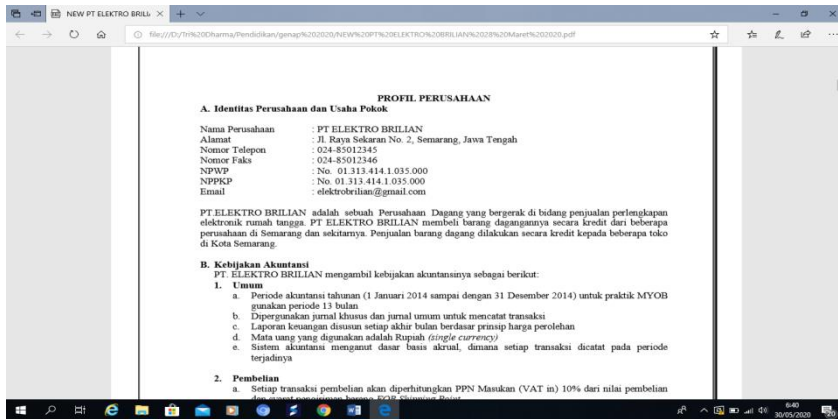
Masa pandemi Covid-19 seluruh kegiatan perkuliahan dilaksanakan secara daring #DiRumahAja, termasuk mata kuliah bersifat praktik, Komputer Akuntansi salah satunya. Sebelum kebijakan *Social Distancing* dikeluarkan, perkuliahan Semester Genap 2019/2020 secara konvensional telah berlangsung selama 2 pekan sejak 2 Maret 2020. Mata kuliah Komputer Akuntansi sendiri telah berjalan 2 kali pertemuan. Metode perkuliahan yang digunakan dalam mata kuliah Komputer Akuntansi secara konvensional adalah demonstrasi, mengingat mata kuliah ini bersifat praktik langsung yang memerlukan dampingan dosen dan tim serta tutor. Tepatnya, 16 Maret 2020 dikeluarkanlah kebijakan dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan untuk mengalihkan kegiatan pembelajaran secara virtual. Tentu kondisi ini menuntut para tenaga pendidik untuk menyusun strategi pembelajaran yang tepat agar capaian pembelajaran mata kuliah ini dan *learning outcome* tetap dapat tercapai secara maksimal.

Mata kuliah Komputer Akuntansi yang notabene bersifat praktik tetaplah memerlukan adanya peragaan mengenai tata cara mengoperasikan MYOB meskipun kegiatan perkuliahan berlangsung secara virtual. Berbagai media dipelajari, dipertimbangkan oleh dosen pengampu dan akhirnya untuk mensiasati kondisi ini dibuatlah video tutorial MYOB yang kemudian diunggah ke Youtube. Mahasiswa diminta untuk menyimak video tutorial MYOB sekaligus mempraktikkan secara mandiri #DiRumahAja. Tidak hanya itu, mahasiswa juga dibekali Modul Komputer Akuntansi MYOB yang berisi penyelesaian soal atau transaksi keuangan kasus perusahaan dagang untuk mempermudah memahami tata cara input ke dalam aplikasi MYOB. Perkembangan belajar mandiri pun dimonitoring oleh dosen pengampu melalui kartu kendali.

Pembahasan

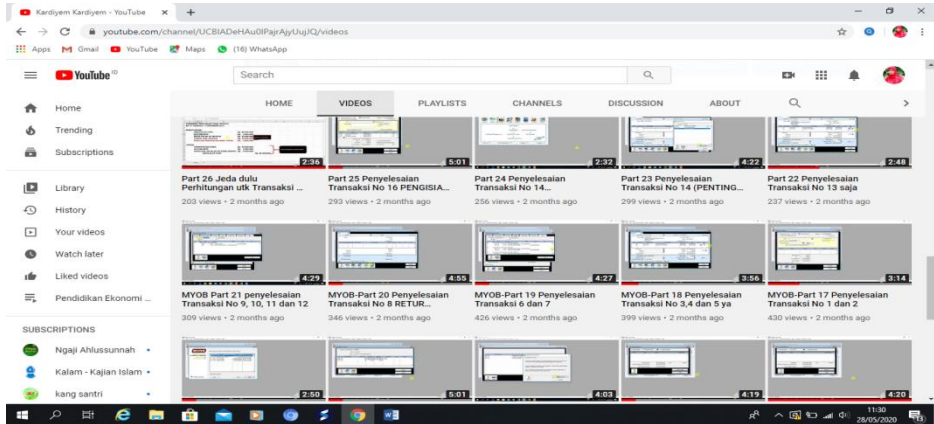
Mekanisme perkuliahan Komputer Akuntansi MYOB berlangsung secara daring dengan menggunakan metode demonstrasi virtual berupa video tutorial MYOB yang diunggah di Youtube. Sebelum perkuliahan dimulai dosen menyiapkan video tutorial tentang langkah-langkah pengoperasian MYOB mulai

dari penjelasan menu-menu, cara input data awal, input transaksi, melihat jurnal, cetak jurnal dan laporan keuangan. Setiap pertemuan, mahasiswa diberikan target penyelesaian berkelanjutan dengan satu soal kasus perusahaan dagang. Tugas tersebut diberikan via grup *Whatsapp* dan *Google Classroom*. Soal kasus perusahaan dagang yang harus selesaikan sebelum *MID Test* adalah soal kasus PT Elektro Brilian. Gambaran mengenai soal kasus PT Elektro Brilian dapat ditampilkan pada Gambar 1.1, berikut:



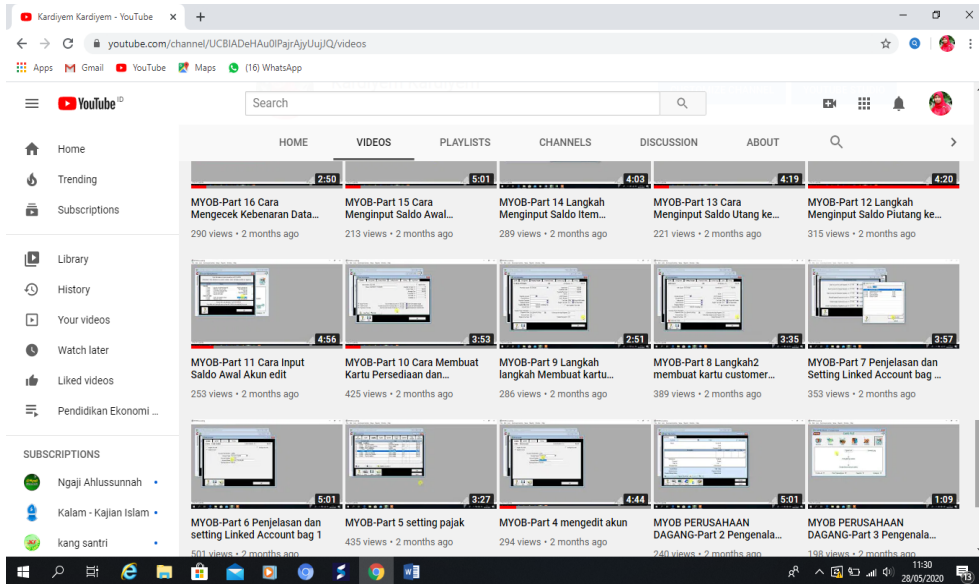
Gambar 1.1 Tampilan Soal PT Elektro Brilian

Soal PT Eletro Brilian terdiri dari penjelasan identitas perusahaan, kebijakan akuntansi, daftar akun (*list of account*), neraca saldo, daftar supplier dan customer, daftar saldo utang dagang, piutang dagang, persediaan barang dagang, instruksi kerja, transaksi yang terjadi selama bulan Desember 2014 dan data penyesuaian per 31 Desember 2014. Gambar 1.2 berikut adalah instruksi kerja yang harus dikerjakan oleh mahasiswa selama perkuliahan jarak jauh.

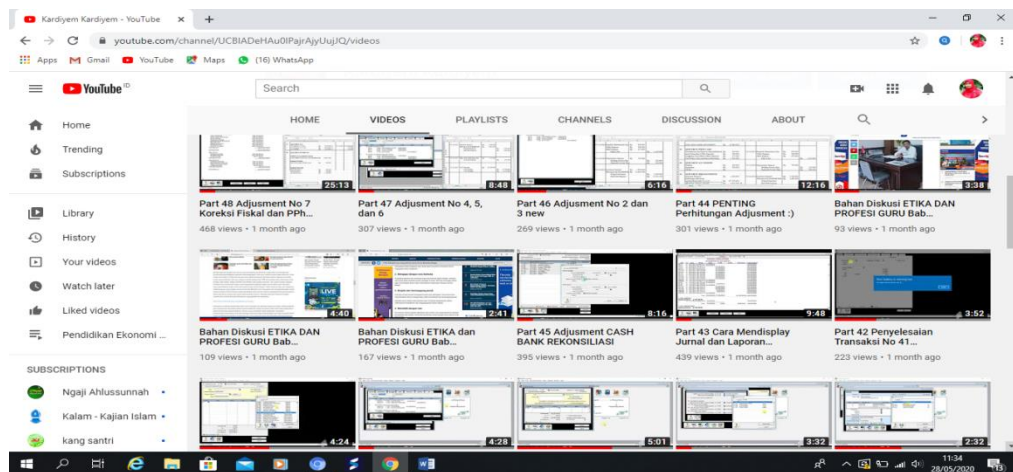


Gambar 1.2 Instruksi Kerja

Pada pertemuan pertama, mahasiswa diberikan target untuk menyelesaikan input data awal perusahaan ke dalam MYOB. Data awal perusahaan meliputi: informasi perusahaan, informasi akuntansi, input data akun, data pelanggan, data pemasok, saldo awal akun, saldo utang, piutang, dan persediaan awal. Guna membantu penyelesaian tugas tersebut dilampirkan pula *Link Youtube* ke video tutorial MYOB yang telah diunggah dan Modul Komputer Akuntansi MYOB yang juga berisi tutorial penyelesaian kasus perusahaan dagang. Mahasiswa diminta untuk menyimak video tutorial dari *link* yang diberikan dan membaca modul, kemudian mempraktikkannya secara mandiri #DiRumahAja dengan soal kasus yang diberikarn. Video tutorial dibuat per transaksi berikut penjelasan berupa rekaman suara dosen dengan harapan mahasiswa lebih paham. Jumlah video tutorial yang diunggah sebanyak 48 bagian. Berikut Gambar 1.3 dan 1.4 merupakan bukti unggahan video tutorial MYOB di Youtube pada channel atas nama kardiyeem dengan link https://www.youtube.com/channel/UCBIADeHau0lPajrAgyUujJQ/videos?view_as=subscriber



Gambar 1.4 Hasil Unggah Video Tutorial di Youtube



Gambar 1.5 Hasil Unggah Video Tutorial di Youtube

Perkuliah Jarak Jauh MYOB secara mandiri atau mengadopsi *self directed learning* namun video tutorial disediakan oleh dosen dan tetap dalam pengawasan dan bimbingan dosen beserta tim. *Self directed learning* merupakan

kemampuan belajar yang harus dimiliki oleh mahasiswa ketika belajar jarak jauh seperti pada masa Pandemi Covid-19. *Self directed learning* mengarah pada keterampilan mahasiswa dalam menginisiasi kebutuhan untuk memperoleh pengalaman. *Self-directed learning* memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk menentukan tujuan belajar, merencanakan proses belajar, menggunakan sumber-sumber belajar yang dipilih, membuat keputusan-keputusan akademis, dan melakukan kegiatan-kegiatan untuk mencapai tujuan belajar (Anung, 2005). Beberapa peneliti juga telah memeriksa dampak pembelajaran *online* pada proses *self-directed learning* (dalam Gibbons, 2002). Tiga bidang utama telah dieksplorasi, yaitu perencanaan, monitoring dan evaluasi. Bagian pertama perencanaan, belajar *online* menyediakan fleksibilitas bagi mahasiswa untuk kecepatan belajar mereka sendiri. Pembelajaran *e-learning* (misalnya, *chatting* atau *classroom-virtual*), mahasiswa masih memiliki fleksibilitas untuk memilih tempat yang paling nyaman dari yang untuk berpartisipasi. Tidak seperti di kelas tradisional dimana waktu tempat, spesifik, dan jadwal kegiatan disusun untuk kelas yang memerlukan mahasiswa, sehingga belajar secara online banyak kontrol bagi mahasiswa untuk menciptakan ruang belajar mereka sendiri #DirumahAja dan menentukan kecepatan belajar mereka sendiri dan urutan.

Bagian kedua, Monitoring. Fleksibilitas yang diberikan dalam pembelajaran *online* menawarkan kebebasan lebih untuk mahasiswa, namun juga menyajikan tantangan (dalam Gibbons, 2002). Beberapa tantangan dapat diamati oleh mahasiswa untuk memonitoring pembelajaran mereka. Tidak seperti di ruang kelas tradisional dimana instruktur dapat dengan mudah melihat apakah mahasiswa memperhatikan atau aktif berpartisipasi dalam kegiatan kelas dengan mengamati isyarat fisik mereka (seperti ekspresi wajah), dalam sebuah lingkungan belajar online, tanggung jawab memonitoring diri sangat besar. Implementasi pada tahapan monitoring adalah dengan menyediakan kartu kendali yang dapat diakses oleh mahasiswa melalui *Google Document*. Setiap mahasiswa dapat melihat perkembangan belajarnya sendiri dan perkembangan teman setiap waktu melalui kartu kendali. Harapannya mahasiswa merasa tertantang dan termotivasi dengan melihat perkembangan teman-temannya dalam satu kelas. Suasana menantang ini sengaja diciptakan agar mahasiswa mau menggali berbagai kemampuannya sehingga menjadi terampil dalam praktik komputer akuntansi. Kartu kendali ini merupakan sarana yang dapat digunakan oleh mahasiswa untuk melaporkan penyelesaian target yang diberikan, masalah-masalah yang ditemukan, solusi pemecahan masalah tersebut secara mandiri. Kartu Kendali ini juga dapat menjadi sarana diskusi antara

dosen dengan mahasiswa. Mahasiswa dapat mengajukan pertanyaan atas hal-hal yang belum diketahui atau dipahami atau belum ditemukan solusi atas problematika mereka, kemudian dosen dan tim memberikan jawaban atas pertanyaan tersebut. Mahasiswa wajib mengisi kartu kendali tersebut minimal sekali setiap kali pertemuan untuk melaporkan penyelesaian tugasnya. Berikut Tabel 1.1 merupakan format kartu kendali yang digunakan dalam perkuliahan online selama pandemi.

Tabel 1.1 Format Kartu Kendali
LAPORAN PERKEMBANGAN BELAJAR
PERTEMUAN KE-....

Target:.....

No	NIM	Nama	Tahap Pengerjaan	Kesulitan	Solusi Yang Ditemukan Sendiri	Pertanyaan	Jawaban Dosen
1							
2							
3							

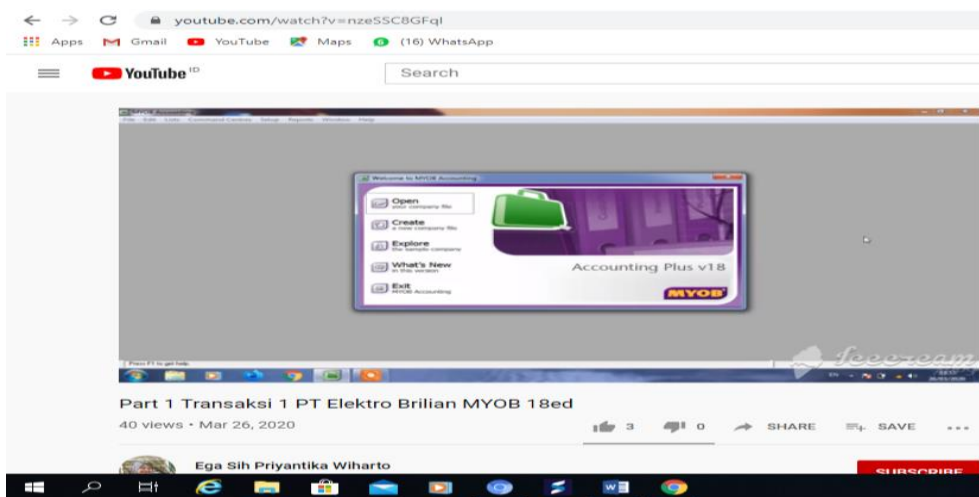
Sumber: Dokumen Pribadi

Berikut Gambar 1.6 adalah contoh pengisian Kartu Kendali dalam Mata Kuliah Komputer Akuntansi di Pendidikan Ekonomi (Akuntansi) IUP 2018.

NO.	NIM	NAMA	TAHAP	KESULITAN	SOLUSI YANG DITEMUKAN SENDIRI	PERTANYAAN	JAWABAN DOSEN
1	7101418010	Nuhroh Rizqiyah S	Tax code	Menghapus akun link	Membaca modul	Menik belum paham, mengapa ada akun yg tidak bisa dihapus	Karena akun tdk adalah linked account
2	7101418292	Shofi Annisa Putri	Transaksi	Linked account	Menganalisis akun-akun yang berkaitan dengan linked account	Apakah Transaksi kas kecil metode imprest di cacat sendiri dicatatasi?	Dicatat sptj jurnal di manual
3	7101418250	Aisah Dwi Cahyani	Transaksi	Menginput Saldo untuk neraca awal, linked account	Menganalisis kesalahan dalam penginputan neraca Saldo dan menganalisis akun-akun yg digunakan untuk linked account	Pada transaksi yg menggunakan banking speed money, jika tax inclusive tidak dihilangkan cencangrya akan berpengaruh terhadap apa? Apakah harus dihilangkan cencangrya atau pada saat saat tertentu tetap harus dicentang? Dan jika sudah disecord apakah dapat diubah?	Tanda centang pada tax inclusive tidak boleh aktif 30 centang atau selistunya dihilangkan
4	7101418182	Lilis Rahayu	Input daftar akun di ms excel	Belum menemukan dimana letak kendali aplikasi myob			
5	7101418096	Nila Tearyya	Memasukkan akun	Menghapus linked account	Mengedit link account	Bagaimana cara menghapus linked account ?	Linked account tdk bisa dihapus. Kalau mau dihapus harus dieliminasi linked nya dulu. List video part 7 dan 8.
6	7101418173	Khusmahing Wahyu	Input daftar akun	Menambah akun yang nomor akunya sudah ada	Mengedit linked akun	Bagaimana cara menghapus linked akun?	Linked account tdk bisa dihapus, walaupun mau menghapus harus dihapus dulu linkednya

Gambar 1.6 Contoh Kartu Kendali yang Telah Diisi Mahasiswa dan *Feedback* dari Dosen

Bagian ketiga dari *self directed learning* adalah evaluasi. Palloff dan Pratt (dalam Gibbons, 2002), telah menyimpulkan bahwa instruktur menghabiskan waktu lebih banyak memberikan kursus online dibandingkan mereka melakukan tatap muka kelas. Tantangan beban kerja yang berat membuat hampir tidak mungkin bagi instruktur untuk menanggapi setiap pesan diposting dipapan buletin. Hal ini agak tak terelakkan bahwa peserta didik akan memberikan komentar, saran, dan jawaban untuk satu sama lain dalam lingkungan semacam ini. Implementasi pada bagian evaluasi dilakukan dengan cara memberikan penugasan kepada mahasiswa untuk membuat video langkah-langkah penyelesaian kasus yang diberikan. Kemudian, video tersebut diunggah secara pribadi mahasiswa ke akun youtube masing-masing dan melaporkan pengerjaan disertai dengan penyerahan *link Youtube* ke video yang telah diunggah video ini digunakan sebagai bukti bahwa setiap mahasiswa telah melakukan pengerjaan MYOB secara mandiri #DiRumahAja. Video tersebut dinilai oleh dosen dan asisten laboratorium dengan kriteria penilaian yang telah ditetapkan sebelumnya. Berikut Gambar 1.7 adalah contoh bukti *link* video mahasiswa.



Tanggapan Asisten Laboratorium

Pandemi Covid-19 yang terjadi saat ini telah mengakibatkan berbagai perubahan dalam segala aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Upaya yang dilakukan pemerintah dalam rangka mencegah penyebaran Covid-19, pemerintah menerapkan sistem kerja dari rumah *Work From Home (WFH)* sebagai upaya *Physical Distancing*, termasuk juga kegiatan belajar mengajar dalam dunia

pendidikan. Sejak 16 Maret 2020, kegiatan pembelajaran yang semula tatap muka beralih menjadi kegiatan pembelajaran secara virtual atau dalam jaringan (daring).

Kegiatan pembelajaran *online* bukan sesuatu yang baru bagi generasi milenial abad 21. Pasalnya generasi saat ini sudah akrab dan dibekali dengan teknologi digital. Berbagai media komunikasi sosial, seperti instagram, facebook, twitter, whatsapp, dan sumber belajar *online* seperti google telah menjadi konsumsi keseharian bagi pelajar Indonesia di abad 21 ini. Saat ini, guru dan/atau dosen hanya perlu mengarahkan dan membimbing mahasiswa agar dapat belajar secara mandiri di rumah. Diperlukan kreativitas dari guru untuk menciptakan pola pembelajaran online yang menyenangkan dan memudahkan mahasiswa dalam memahami materi pelajaran dan kompetensi yang harus dicapainya, khususnya untuk materi pelajaran yang sifatnya praktik.

Akuntansi Komputer merupakan salah satu mata kuliah praktik akuntansi berbasis komputer dengan menggunakan MYOB. Mata kuliah akuntansi komputer menuntut masiswa dapat mengolah data akuntansi untuk menghasilkan informasi berupa laporan keuangan menggunakan aplikasi MYOB. Dalam kegiatan pembelajarannya diperlukan praktik secara langsung dengan didampingi dosen sebagai tutor agar mahasiswa dan/atau mahasiswa dapat memahami bagaimana mengaplikasikan MYOB. Pembelajaran *online* di tengah pandemi Covid-19 ini menjadi tantangan bagi guru dan/atau dosen akuntansi komputer terkait bagaimana menciptakan metode atau strategi pembelajaran jarak jauh yang tepat dalam mata kuliah akuntansi computer. Guru dan dosen harus mampu kreatif dan inovatif untuk mengajarkan dan menyampaikan materi akuntansi komputer secara daring agar mahasiswa dapat memahami praktik akuntansi komputer seperti dalam kegiatan pembelajaran tatap muka.

Youtube merupakan salah satu media sosial yang dapat dimanfaatkan oleh guru atau dosen sebagai media pembelajaran interaktif. Youtube merupakan layanan *sharing video* yang praktis dan mudah di akses. Tutorial MYOB by Youtube merupakan solusi pembelajaran bagi guru/dosen praktik akuntansi komputer. Tutorial MYOB by Youtube dapat membantu mahasiswa memahami praktik akuntansi MYOB seperti ketika pembelajaran tatap muka. Harapannya, dengan metode Tutorial MYOB by Youtube mahasiswa dapat mengaplikasikan MYOB secara mandiri mengikuti video tutorial yang diamati. Meskipun demikian, pembelajaran video tutorial MYOB by Youtube tetap dalam pantauan guru dan/dosen.

Kartu Kendali merupakan sarana yang dapat digunakan untuk memantau capaian belajar mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran jarak jauh. Kartu kendali ini diunggah melalui *Google Document* yang terlink dengan email para mahasiswa untuk memudahkan para mahasiswa dalam mengakses dan mengisi perkembangan belajarnya. Kartu kendali ini tidak hanya memonitoring perkembangan belajar mahasiswa, namun dapat juga menjadi sarana untuk mengajukan pertanyaan atas materi yang belum dipahaminya. Pertanyaan mahasiswa tersebut kemudian dijawab oleh Dosen Pengampu dalam kolom “Jawaban Dosen” untuk memberikan *feedback* dan penjelasan kepada mahasiswa yang bertanya.

Kelebihan Video Tutorial MYOB adalah:

1. Membantu mahasiswa memahami praktik akuntansi dengan MYOB secara lebih riil
2. Dapat diunduh dan diputar kembali sehingga memudahkan bagi siswa untuk mengulang-ulang latihannya dan lebih hemat kuota ketika telah diunduh
3. Mudah diakses kapanpun dan di manapun. Mahasiswa dapat mengakses video tutorial kapanpun dan di manapun dengan menggunakan *smartphone* dari *link* web youtube yang telah diberikan oleh guru
4. Tidak akan mudah hilang apabila diunduh dan tidak dihapus, karena video yang telah diunduh akan otomatis tersimpan dalam aplikasi Youtube di menu koleksi kecuali dihapus sendiri oleh pemiliknya
5. Lebih interaktif, memuat audio, video, dan visual, sehingga mencakup semua gaya belajar mahasiswa, baik yang senang mendengarkan atau melihat visual
6. Meningkatkan kreativitas dosen dalam mengemas materi pembelajaran agar menarik dan mudah dipahami
7. Meningkatkan kemandirian dan daya berpikir kritis mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran.

Kekurangan Video Tutorial MYOB adalah:

1. Keberhasilan proses pembelajaran adalah tergantung bagaimana motivasi dan keinginan mahasiswa untuk belajar mandiri dan mengikuti proses pembelajaran dengan tutorial MYOB by Youtube. Bagi mahasiswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi, maka mahasiswa tersebut akan mengamati video tutorial by Youtube dan mempraktikkannya secara mandiri. Sedangkan mahasiswa yang kurang memiliki motivasi, maka akan kurang aktif, seperti tidak sepenuhnya mengamati video tutorial yang diberikan dan tidak mempraktikkannya.

2. Memerlukan sarana dan prasarana yang memadai bagi dosen untuk membuat video tutorial MYOB by Youtube. Dalam pembuatan video tutorial by Youtube memerlukan teknologi, *hard ware* dan *software*, yang memadai agar menghasilkan video tutorial yang berkualitas tinggi, dari segi gambar dan suara. Selain itu, diperlukan pula kuota yang tidak sedikit dan jaringan yang memadai untuk mengunggah video tutorial ke youtube.
3. Memerlukan sarana dan prasaran yang memadai bagi mahasiswa, seperti memiliki *smartphone*, laptop, dan aplikasi MYOB. *Smartphone* bukanlah menjadi kendala utama dalam kegiatan pembelajaran *online* ini, hampir seluruh mahasiswa memiliki *smartphone* pribadi. Kendala utama adalah laptop dan aplikasi MYOB. Masih terdapat beberapa mahasiswa yang tidak memiliki laptop, sehingga tidak bisa mempraktikkan secara langsung aplikasi MYOB, dan terdapat pula beberapa mahasiswa yang memiliki MYOB namun tidak memiliki atau tidak bisa di-*install* aplikasi MYOB. Tentu hal ini akan mengakibatkan ketimpangan dalam hasil belajar mahasiswa.

Tanggapan Mahasiswa

Di jaman sekarang, *digital learning* dan *e-learning* berkembang pesat. Seorang dosen harus selalu memberikan inovasi-inovasi atau hal-hal yang baru dalam setiap materi pembelajarannya. Bagi generasi digital saat ini, interaksi sangat intens dengan aplikasi teknologi terkini. Penggunaan gawai serta aktivitas di media sosial juga menjadi salah satu bukti bahwa saat ini telah terjadi pergeseran pola interaksi “dunia nyata” ke “ruang maya”. Pendidikan berbasis teknologi tentu sangat dibutuhkan dan harus dilakukan secara berjenjang untuk mengantisipasi terhadap pola perubahan dalam proses pembelajaran. Seperti penerapan sistem pembelajaran Youtube untuk mata kuliah Komputer Akuntansi merupakan salah satu solusi yang sangat tepat, apalagi dimasa pandemi Covid-19 dengan pembelajaran daring dikarenakan perkuliahan tatap muka langsung satu semester sementara waktu ditiadakan dalam kampus. Saat ini pembelajaran dilakukan #dirumahaja untuk tetap menjaga berlangsungnya pembelajaran.

Potensial Youtube yang merupakan situs yang paling populer di dunia internet saat ini yang mampu memberikan nilai terhadap pendidikan karena merupakan situs ke-2 yang paling sering dikunjungi di dunia. Youtube memudahkan mahasiswa untuk mengetahui bagaimana tutorial video penggunaan aplikasi MYOB *Accounting* yang mana penjelasan tatap muka dan praktik langsung tidak bisa dilakukan sementara waktu. Kita dapat mengetahui suatu hal yang sangat terperinci hanya dengan mengklik suatu bagian dari video tersebut dengan banyak

part/bagian yang sangat teratur. Video tutorial yang diunggah di Youtube tersebut juga membantu kita agar dapat melihat suatu contoh kongkrit dari pembelajaran yang telah diberikan oleh dosen seperti di dalam kelas praktikum komputer akuntansi ini. Tidak hanya itu melalui Youtube ini pengalaman belajar yang diperoleh mahasiswa lebih maksimal, pasalnya para mahasiswa dapat mengetahui penerapan MYOB Accounting yang dipelajari secara langsung melalui Youtube ini, sehingga proses pembelajaran akan menjadi lebih optimal dan efisien.

Apabila dibandingkan dengan penerapan sistem pembelajaran konvensional, penerapan sistem pembelajaran dengan menggunakan Youtube jauh lebih efektif dan efisien, karena mahasiswa tidak dibebani dengan pembelajaran yang hanya mendengarkan dan mencatat saja, akan tetapi disini mahasiswa dituntut untuk lebih aktif dan kreatif dalam menanggapi suatu permasalahan atau penerapan yang telah ditayangkan dalam bentuk suatu video di dalam Youtube tersebut, semakin menggunakan media yang mengarahkan pada kegiatan langsung maka pengalaman belajar akan diperoleh akan lebih maksimal lagi. Akan tetapi, model pembelajaran ini mempunyai beberapa kelemahan yakni setiap mahasiswa harus memiliki sebuah laptop pribadi, dan gawai yang mumpuni untuk membuat sebuah video tutorial, mengunduh video yang dosen unggah bahkan koneksi kuota internet yang membutuhkan banyak biaya untuk mengakses youtube, tetapi hal tersebut dapat teratasi karena terdapat subsidi kuota dari UNNES kepada mahasiswa.

Pembelajaran Youtube untuk mata kuliah Komputer Akuntansi (aplikasi MYOB Accounting) oleh Bu Kara dan Bu Ika bisa diambil garis besarnya sebagai berikut:

1. Mengembangkan forum belajar bersama melalui youtube dosen dan mahasiswa terlibat bersama-sama.

Dalam forum ini dosen dan mahasiswa dapat berdiskusi melalui komentar-komentar mengenai tutorial penggunaan pembelajaran aplikasi MYOB melalui *channel* yang telah dibuat dosen dan dengan adanya subscribe channel youtube yang dibuat dosen membuat kita tidak ketinggalan *update* pembelajaran yang diupload dosen.

2. Mahasiswa melakukan diskusi online melalui youtube secara menarik.

Saya sebagai mahasiswa dapat memanfaatkan fitur komentar video untuk diskusi kelas. Tentu diskusinya secara *online* dan tak akan terhambat oleh masalah waktu. Ketika dosen mengupload sebuah video di channel yang telah dibuat, setiap mahasiswa dapat mengomentari dan memberi tanggapan, bertanya, atau menjawab

pertanyaan-pertanyaan. Diskusi tentu menjadi menarik karena dapat dilakukan dari rumah masing-masing pada waktu senggang apabila ada hal yang kurang dipahami.

3. Upload konten video tutorial MYOB dan jadikan bahan pembelajaran untuk *mobile learning*

Melalui youtube, dosen dapat mengembangkan kreativitasnya dalam hal komputer akuntansi MYOB. Membuat konten video yang akan dimanfaatkan oleh mahasiswanya bahkan semua orang bisa mengakses. Mahasiswa sudah sangat mudah mengakses youtube melalui perangkat gawai dan dengan mode tonton offline youtube. Mahasiswa sangat terbantu belajarnya melalui video yang dibuat dosen tanpa batasan waktu dan dapat mengulang memainkannya jika dibutuhkan.

4. Presentasi efektif dan efisien di channel video youtube dosen

Presentasi atau demonstrasi yang dilakukan dosen untuk keperluan pembelajaran seringkali lebih efektif dan efisien jika menggunakan video. Dengan video dan menguploadnya ke youtube, maka presentasi, demonstrasi semacam ini dapat diulang-ulang dalam bentuk tayangan video dan arsip video dapat dengan mudah ditemukan dan tersimpan di channel youtube dosen.

5. Membantu mengembangkan kemampuan mahasiswa membuat komentar berbentuk catatan di kolom komentar youtube

Selain menghidupkan diskusi dalam WAG, maka dengan youtube ini berarti dosen juga melatih kemampuan mahasiswa untuk membuat catatan dalam bentuk komentar-komentar di youtube. Secara tidak langsung, jika ini rutin dilakukan, maka mahasiswa akan mudah memberikan komentar-komentar berupa catatan yang panjang dan penuh deskripsi.

6. Mengembangkan kreativitas mahasiswa dalam pembuatan video dengan tugas *upload* ke youtube

Tentunya untuk urusan membuat atau mengembangkan video tak dibatasi untuk dosen saja. Saat kemarin penugasan pembuatan tutorial video penggunaan aplikasi MYOB kepada mahasiswa untuk mengupload video yang dibuatnya diunggah ke youtube. Hal ini bukan harus video yang sempurna tetapi sesuai kreativitas mahasiswa. Dosen menugaskan untuk membuat video melalui rekaman layar laptop atau perangkat gawai untuk menjelaskan bagaimana cara pengoperasian MYOB.

Kesimpulan

Media pembelajaran dengan tutorial video yang diunggah di Youtube adalah salah satu cara penyampaian materi pembelajaran selama perkuliahan online

di masa pandemic Covid-19. Tentu cara ini memiliki kelebihan dan kekurangan tersendiri. Kelebihan dari media ini untuk mata kuliah Komputer Akuntansi adalah penyampaian materi dapat terlaksana dengan baik dan lebih riil sebagaimana dengan perkuliahan secara tatap muka yaitu dengan demonstrasi pengoperasian aplikasi MYOB. Selain itu, video tutorial tersebut dapat diputar secara berulang-ulang dan tidak mudah hilang atau rusak, lebih efektif dan efisien dibandingkan dengan *live conference*, serta mudah diakses dan dibagikan. Keberadaan modul komputer akuntansi sendiri lebih menguatkan pemahaman bagi mahasiswa setelah menyimak tayangan video yang diberikan dan kartu kendali sebagai alat untuk memonitoring capaian belajar mahasiswa. Kekurangannya adalah keberhasilan proses pembelajaran tergantung pada tingkat motivasi mahasiswa dalam belajar secara mandiri.

Daftar Rujukan

- Anung Haryono. (2005). *Belajar Mandiri : Konsep dan Penerapannya Dalam System Pendidikan dan Pelatihan Terbuka/ Jarak Jauh*. Jakarta:Seamolec
- Imron, Ali.(2009). *17 Jurus Mempelajari MYOB Accounting 17*. Yogyakarta: Andi
- Gibbons, Maurice. (2002). *The Self Directed Learning Handbook Challenging Adolescent Student to Exel*. San Fransisco: Jhon Wiley & Sons, Inc.
- Mahmudi, Ali, (2009). *Komputerisasi Akuntansi MYOB Perusahaan Dagang*. Jakarta:Grasindo



Kardiyeem lahir di Grobogan tanggal 28 Desember 1987. Menyelesaikan studi S1 Pendidikan Ekonomi di Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Semarang tahun 2010 dan S2 Pendidikan Ekonomi Pascasarjana UNNES tahun 2013. Pernah mengajar di SMK Negeri 1 Purwodadi selama 2 tahun dan sejak tahun 2014 mengajar pada Program Studi Pendidikan Akuntansi FE UNNES dengan Mata Kuliah Pokok Komputer Akuntansi, Pratikum Akuntansi Keuangan, Evaluasi Pembelajaran dan telaah kurikulum. Buku yang pernah ditulis berjudul *Komputer Akuntansi MYOB dan Aplikasi Akuntansi Keuangan*. Nama Akun Youtube: kardiyeem kardiyeem *Link Channel Youtube:*

https://www.youtube.com/channel/UCBIADeHAu0IPajrAjyUujJQ/videos?view_as=subscriber

Nikmah Mahanani

SMA Negeri 1 Tulungagung

hannamahanani@gmail.com

Abstrak. Bimbingan dan Konseling adalah bagian integral dari pendidikan adalah upaya memfasilitasi dan memandirikan peserta didik dalam rangka tercapainya perkembangan yang utuh dan optimal. Layanan BK harus tetap dilakukan dalam kondisi saat ini yaitu masa pandemi Covid 19 kondisi *force majeure* yang merupakan optimalisasi kinerja guru Bimbingan dan Konseling dengan memanfaatkan berbagai media yang ada *whatsapp*, *instagram* dan *google classroom*.

Kata Kunci : optimalisasi, kinerja guru bimbingan dan konseling, force majeure, covid 19

Konselor dalam sistem pendidikan nasional dinyatakan sebagai salah satu kualifikasi pendidik, sejajar dengan kualifikasi guru, dosen, pamong, tutor, widyaiswara, fasilitator, dan instruktur. Kesejajaran posisi tidak berarti bahwa semua tenaga pendidik itu tanpa keunikan konteks tugas dan ekspektasi kinerja. Ekspektasi kinerja konselor secara konseptual merupakan penjawantahan pada bingkai profesionalisasi. Profesionalisasi konselor mengacu pada ciri profesi atau tenaga professional dengan ciri sebagai berikut intelektual, unik, ada kompetensi yg harus dipelajari, objek praktis spesifik peserta didik, motivasi altruistik, ada komunikasi dengan organisasi profesi.

Profesionalitas kinerja konselor secara yuridis diperkuat dengan diterbitkannya Permendiknas No. 28 tahun 2007 tentang Standart Kualifikasi akademik dan kompetensi Konselor. Kualifikasi akademik konselor dalam satuan pendidikan pada jalur pendidikan formal dan non formal adalah S1 dalam bidang bimbingan dan konseling sehingga guru-guru yang bukan latar belakang harus mengikuti pendidikan lagi jurusan bimbingan dan konseling..Kompetensi akademik dan professional konselor dapat dipetakan dan dirumuskan ke dalam kompetensi

pedagogik, kepribadian, sosial dan professional yang terwujud ke dalam 17 kompetensi 76 sub kompetensi.

Walaupun UUSPN 20/2003 menjelaskan bahwa konselor sebagai profesi pendidik dan sejajar dengan profesi lain dan Permendiknas 27/2008 menyebutkan tentang Standart Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Konselor nyatanya di sekolah-sekolah masih banyak guru Bimbingan Konseling dari latar belakang yang bukan dari kualifikasi S1 Bimbingan dan Konseling. Sehingga ranah layanan kepada siswa samar.

Berbeda dengan guru mata pelajaran yang dianggap jelas kinerjanya. Padahal aspek konteks layanan bimbingan dan konseling dengan guru mata pelajaran sangat berbeda. Guru mata pelajaran memberikan layanan pembelajaran menggunakan mata pelajaran sebagai konteks terapan layanannya menggunakan rujukan normatif. Sedangkan konteks layanan bimbingan konseling mengacu pada aspek memandirikan sesuai tuntutan realisasi diri (*self realization*) konseli dengan memfasilitasi perkembangannya secara maksimal.

Bimbingan dan Konseling adalah bagian integral dari pendidikan adalah upaya memfasilitasi dan memandirikan peserta didik dalam rangka tercapainya perkembangan yang utuh dan optimal. Layanan bimbingan dan konseling adalah upaya sistematis, objektif, logis, dan berkelanjutan serta terprogram yang dilakukan oleh atau guru Bimbingan dan Konseling untuk memfasilitasi perkembangan peserta didik/Konseli untuk mencapai kemandirian, dalam wujud kemampuan memahami, menerima, mengarahkan, mengambil keputusan, dan merealisasikan diri secara bertanggung jawab sehingga mencapai kebahagiaan dan kesejahteraan dalam kehidupannya. (Permendikbud, 2011)

Keprofesionalan konselor yang dipetakan dalam kompetensi- kompetensi dasar konselor tersebut tidak semua dipenuhi oleh guru bimbingan konseling atau konselor. Fakta dilapangan ada beberapa jenis konselor atau guru bimbingan dan konseling yaitu *pertama* berkarya - nyata yaitu melaksanakan layanan BK dan mengadministrasikan dengan tertib. Kedua berkarya - tidak nyata yaitu melaksanakan layanan BK tetapi tidak mengadministrasikan dengan tertib. *Ketiga* tidak berkarya - nyata yaitu tidak melaksanakan layanan BK tetapi “tertib administrasi” dan yang *keempat* tidak berkarya dan tidak nyata yaitu tidak melaksanakan layanan BK sekaligus “tidak tertib administrasi

Sehingga kinerja guru bimbingan dan konseling atau konselor dianggap tidak jelas. Hal ini ditunjang oleh persepsi negatif tentang guru bimbingan konseling di sekolah yaitu guru bimbingan dan konseling sebagai polisi sekolah, guru buangan,

guru pelengkap jam mengajar, siapa saja bisa menjadi guru bimbingan dan konseling, guru terhukum .

Profesionalisasi bidang layanan ditandai dengan adanya pengakuan masyarakat dan pemerintah bahwa kegiatannya merupakan layanan unik. Didasarkan atas keahlian, pengampunya diberikan perlindungan yang layak, melindungi konseli atau pemakai layanan dan ada organisasi profesinya. Dan keprofesionalan guru bimbingan dan konseling diuji dalam kondisi pandemi Covid 19 seperti ini. Bagaimana layanan bimbingan dan konseling bisa dilaksanakan sebagai optimalisasi kinerja guru bimbingan dan konseling.

Membahas tentang bimbingan konseling, masih lekat dalam ingatan berada di gedung A4 IKIP Malang atau sekarang berubah menjadi UM *The Learning University* saya mengikuti perkuliahan mata kuliah Konseling multibudaya yang dibimbing oleh Bapak BK Alm.Prof. Dr. Munandir, MA. Dengan gaya energiknya beliau mengajarkan mata kuliah dengan materi dan bahan yang update bisa dari koran atau kliping koran (waktu itu belum ada sosial media *online*).

Salah satunya yang saya ingat beliau membahas tentang *FORCE MAJEURE* (bahasa Prancis: *force majeure* yang berarti "kekuatan yang lebih besar") adalah suatu kejadian yang terjadi di luar kemampuan manusia dan tidak dapat dihindarkan sehingga suatu kegiatan tidak dapat dilaksanakan atau tidak dapat dilaksanakan sebagaimana mestinya. Keadaan yang terjadi di luar kemampuan manusia sehingga kerugian tidak dapat dihindari. Beliau memberi contoh kejadian yang tidak bisa dihindari, musibah, bencana dll. Tahun 2020 ini seluruh dunia mengalami pandemi virus Covid 19. Pandemi adalah epidemi skala besar yang menimpa jutaan orang di beberapa negara, terkadang menyebar ke seluruh dunia (WHO, 2010b dalam Taylor 2019).

Semua aktivitas ekonomi, sosial, pendidikan tidak dapat dilaksanakan sebagai mana mestinya. Semua negara yang terjangkit mengeluarkan kebijakan publik untuk mengantisipasi penyebaran virus ini. Pun demikian di Indonesia, semua aktivitas rutin masyarakat Indonesia berubah. Kebijakan *Social Distancing* membuat perubahan pola hidup masyarakat. Semua di sarankan bekerja di rumah, belajar di rumah dan semua aktivitas yang bisa dilaksanakan di rumah atau *stay at home*. Kalaupun harus keluar dihimbau untuk mengamankan diri dengan memakai masker, menjaga jarak 1 meter tidak bersalaman dan masih banyak lagi himbauan himbauan dari pemerintah demi menjaga penyebaran covid 19 ini.

Pandemi Covid 19 ini belum tahu kapan akan selesai. Yang harus dilakukan adalah menjaga fisik dan mental. Mencari informasi yang benar tentang covid ini

sehingga dapat menyikapi semuanya dengan benar pula. Dalam bukunya Taylor mengatakan bahwa akibat psikologis dari pandemi cenderung lebih lama dibandingkan dengan pandemi itu sendiri. Pasca pandemi dalam beberapa studinya mengatakan bahwa banyak individu yang mengalami ketakutan, kecemasan, dan mempunyai pikiran negatif.

Terlepas dari semua itu ada proses adaptasi yang memang harus di lakukan semua pihak yang membuat mereka belum siap. Dalam pendidikan misalnya proses pembelajaran mau tidak mau membuat guru-guru harus mengajarkan materi secara online. Siswapun secara langsung harus mengikutinya. Entah persepsi atau memang belum ada kesiapan, pembelajaran online banyak diartikan menjadi tugas online yang membuat siswa pun harus mengerjakan tugas online dari guru. Banyak siswa yang mengeluh tugasnya banyak, harus segera diselesaikan, tidak bisa kemana-mana, capek mengerjakan tugas. Keluhan-keluhan itu disampaikan lewat status wa, status Instagram. Inilah fenomena Corona virus 19, *force majeure* yang tidak bisa mengelak, tidak bisa menolak.

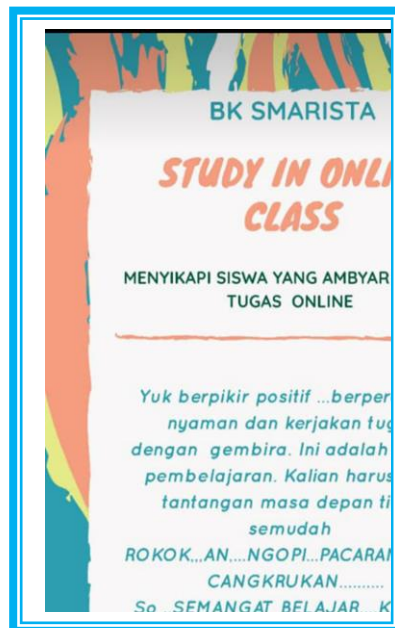
Guru BK sebagai bagian integral dari pendidikan pun harus kreatif menyesuaikan kondisi *force majeure* ini dengan tetap memberikan layanan BK. Layanan BK tertuang Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 111 Tahun 2014 bahwa *komponen layanan Bimbingan dan Konseling memiliki 4 (empat) program yang mencakup: (a) layanan dasar; (b) layanan peminatan dan perencanaan individual; (c) layanan responsif; dan (d) layanan dukungan sistem. Bidang layanan bimbingan dan konseling mencakup : (a) bidang layanan pribadi, (b) bidang layanan belajar, (c) bidang layanan sosial, (d) bidang layanan karir.*

Layanan BK dilaksanakan untuk membantu siswa dalam menyesuaikan diri dengan kondisi seperti ini. Layanan BK dilakukan dengan memanfaatkan berbagai media sosial. Diantaranya memanfaatkan media group wa, instagram dan google classroom. Diawal pemberlakuan belajar di rumah tanggal 16 maret 2020. Saya memberikan sosialisasi dan informasi tentang covid 19 melalui group whatsapp kelas. Siswapun diajak berperan aktif menjadi duta informasi tentang Covid 19 dan cara pencegahannya kepada masyarakat mulai dari keluarga dan orang terdekatnya. Dengan cara membagi informasi kepada 10 orang terdekatnya.



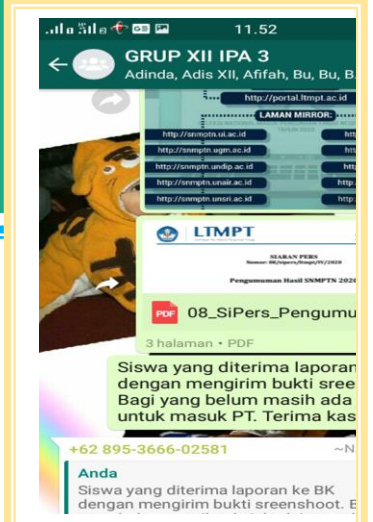
Gambar 1. Contoh lavanan Bimbingan dan Konselina melalui media

Digroup *whatsapp* tersebut siswa aktif mengikuti layanan BK. Dan guru BK memberikan layanan sesuai kondisi dan situasi. Dalam hal materi adalah informasi yang dibutuhkan siswa. Metode yang digunakan bisa menggunakan slide materi layanan, famlet informasi, video materi layanan yang semuanya dishare lewat group *whatsapp* kelas asuh atau dishare di status wa. Bidang layanan yang diberikan adalah karir untuk kelas XII, pribadi, sosial dan belajar. Layanan konseling melalui *video call* juga dilaksanakan bagi siswa yang menginginkan konsultasi personal. Konsultasi via *whatsapp* pribadi. Selain itu kami juga menggunakan media instagram sebagai sarana memberikan informasi kepada siswa.





MENYANYAKAN MATERI YANG BELUM MENGENGI



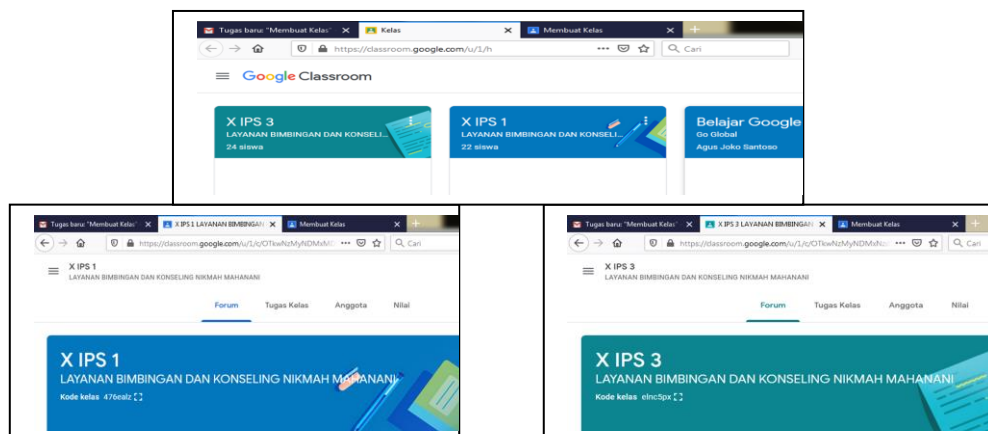
Layanan yang diberikan melalui media whatsapp



Layanan BK melalui media sosial Instagram

Selain menggunakan group *whatsapp* kelas, sekolah kami semua pembelajaran menggunakan *google classroom* salah satu fasilitas dari Google G Suit. Dan pemberian layanan pun menggunakan *google classroom*. Siswa diberikan kode akses untuk masuk *google classroom*, kemudian materi layanan dibagikan melalui kelas tersebut. Dan siswa dapat berinteraksi dalam *google classroom*, guru BK dapat memantau keaktifan siswa dalam mengikuti layanan BK.

LAYANAN BIMBINGAN DAN KONSELING MENGGUNAKAN GOOGLE CLASSROOM



Hasil evaluasi pelaksanaan pembelajaran dan layanan BK tentu saja ada beberapa siswa yang tidak bisa masuk dalam kelas virtual tersebut. Ada hambatan yang dihadapi siswa berdasarkan konfirmasi hasil home visit. *Home visit* dilakukan dengan memperhatikan protokol kesehatan covid 19 dan dilakukan karena siswa tidak bisa dihubungi melalui telepon atau alat komunikasi lain. Hambatan yang dialami siswa adalah siswa yang tidak bisa masuk dalam layanan karena kendala HP yang tidak support aplikasi *google classroom*. Selain itu ada beberapa siswa yang berada pada keluarga yang ekonominya memprihatinkan. Sehingga tidak bisa membeli paket data atau pulsa untuk bisa mengikuti semua kegiatan pembelajaran dan layanan BK secara online.

Untuk itu sekolah memberikan kebijakan yaitu memberikan bantuan pulsa dan paket data diberikan kepada siswa yang tidak mampu melalui 2 tahap. Tahap 1 untuk bantuan siswa yang memang benar-benar tidak mampu. Dan tahap 2 bantuan data diberikan untuk semua siswa dan dibagikan untuk persiapan pelaksanaan PAS online. Diharapkan bantuan tersebut dapat membantu siswa-siswa tetap mengikuti layanan BK dan pembelajaran online. Dan untuk siswa yang kesulitan dalam kepemilikan HP sekolah menyediakan Lab yang bisa digunakan proses pembelajaran online dengan memperhatikan prosedur pencegahan Covid 19. Sehingga siswa tersebut bisa tetap melaksanakan pembelajaran online dan layanan BK online.

Selain itu guru BK tetap memotivasi siswa-siswa melalui media yang sudah ada. Yang harus dilakukan adalah bagaimana menyikapi masalah ini dengan berpikir positif sehingga semua pihak merasa nyaman walaupun dalam keadaan tidak nyaman. Masyarakat harus *legowo* menerima keadaan ini. *Legowo* itu *nrimo kanthi ati* atau menerima dengan hati ikhlas. Mengubah pikiran sehingga bisa

merasakan keikhlasan menerima dan akhirnya berperilaku ikhlas pula dengan tidak mengeluh, tidak menyalahkan keadaan, tidak menyalahkan pemerintah dan mencari kambing hitam.

Menjalankan peran masing-masing. Guru menempatkan diri sebagai guru, tetap menjalankan profesi guru dengan tidak mengesampingkan kondisi siswanya sehingga siswa tidak terbebani dengan tugas-tugas. Siswa harus menyadari inilah kehidupan apapun bisa terjadi yang mungkin tidak bisa menolaknya. Tantangan masa depan lebih banyak dibandingkan hal ini. Yang terjadi ini adalah proses pembelajaran, menguji bagaimana *Advercity Qoutient* diri, kemampuan berjuang. Tetaplah semangat. Ingatlah bahwa masa depan tidak mudah diraih harus diperjuangkan. Masa depan siswa tidak semudah *rokokan* dan *ngopi* di warung, *cangkrukan*, game yang berjam-jam. Apa yang terjadi ini adalah musibah. Yang terjadi adalah ini diluar kehendak kita *Force Majeure*.

Daftar Rujukan

- Asosiasi Bimbingan dan Konseling Indonesia. 2007. *Penataan Pendidikan Profesional Konselor dan Layanan Bimbingan dan Konseling dalam Jalur Pendidikan Formal* (Naskah Akademik). Bandung: ABKIN.
- Asosiasi Bimbingan dan Konseling Indonesia. 2007. *Rambu-Rambu Penyelenggaraan Bimbingan dan Konseling dalam Jalur Pendidikan Formal* (Naskah Akademik). Bandung: ABKIN.
- Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Kependidikan. 2007. *Rambu-Rambu Penyelenggaraan Bimbingan dan Konseling Dalam Jalur Pendidikan Formal* (Naskah Akademik). Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Kemendikbud, Ditjen GTK 2016 tentang *Panduan Operasional Penyelenggaraan Bimbingan dan Konseling Sekolah Menengah Atas (SMA)*
- Permendikbud Nomor 27 tahun 2008 tentang *Standart Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Konselor*.
- Permendikbud Nomor 111 tahun 2014 tentang *Bimbingan dan Konseling pada Pendidikan Dasar dan Menengah*.
- Taylor ,Steven.2019. *The Psychology of Pandemics Preparing for the Next GlobalOutbreak of Infectious Disease*. Cambridge Scholars Publishing tephensonLibrary, Newcastle upon Tyne, NE6 2PA, UK



Nikmah Mahanani binti Moh. Masruri, lahir di Tulungagung tanggal 26 Agustus 1978. Putri pertama dari dua bersaudara pasangan Moh Masruri dan Supingah. Pada tahun 2004 penulis menikah dengan Henry Pondang Sutrisno, dikarunia putri Nadhira Hasna Nabila serta putra Mohammad Raihan Azmi Abbad pada tahun 2013. Pada tahun 1984 sampai dengan tahun 1990 belajar di SD Panggungrejo Tulungagung. Lulus dari SD melanjutkan ke jenjang SMP yaitu SMP Negeri 1 Tulungagung pada tahun 1990. Lulus SMP tahun 1993 melanjutkan ke SMA Negeri 1 Tulungagung yang sekarang berganti nama SMA Negeri 1 Kedungwaru lulus tahun 1996. Melanjutkan studi ke IKIP Malang pada tahun 1996 dengan mengambil Fakultas Ilmu Pendidikan dengan jurusan Bimbingan dan Konseling. Selama kuliah di IKIP Malang penulis mendapatkan beasiswa PPA dan BKM. Lulus tepat waktu 4 tahun yaitu 8 semester pada tahun 2000 dengan ijazah Universitas Negeri Malang karena sudah terjadi perubahan status dari IKIP Malang menjadi Universitas Negeri Malang. Dan melanjutkan studi di Pasca Sarjana Universitas Negeri Malang Program Studi Bimbingan dan Konseling pada tahun 2017 dan lulus tahun Januari 2020.

Isak Riwurohi

Universitas Kristen Artha Wacana

isakriwurohi@gmail.com

Abtrak, Paradigma pendidikan telah berubah akibat covid-19, pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan seutuhnya bertujuan untuk mencapai kebugaran fisik, mental, sosial melalui aktifitas fisik, sektor pendidikan indonesia harus melakukan inovasi untuk mengkolaborasi/*Blended Learning* sistem lama dengan cara baru, pelaksanaan pendidikan dalam masa darurat pandemi covid-19 harus dilakukan gerakan Belajar Langsung Dari Rumah (LDR)/*Learning From Home* (LFH), bekerjasama dengan tujuan untuk memutus rantai penyebaran covid-19, metode belajar *Blended Learning* sangat membantu pembelajar dan pebelajar untuk mempelajari dan mengakses berbagai hal dan ilmu baru dengan kemasan yang lebih menarik dan mudah dipahami, belajar dengan metode kombinasi/*blended learning* (tatap muka/*face2face*, *online*), interaksi antara pembelajar-pebelajar dan atau pebelajar dengan pebelajar saling terhubung berkomunikasi, bertukar informasi, pikiran sepanjang waktu kapan saja dan dimana saja. Pembelajaran hendak memfasilitasi kebutuhan pebelajar agar belajar sepanjang waktu dengan mengkombinasi antara tatap muka, *offline* dan *online* berbasis teknologi dan serta *smartphone/mobile learning* untuk memberi peluang berbagai karakteristik belajar sehingga menjadi efisien dan efektif untuk meningkatkan kualitas hasil belajar.

Kata kunci: googleclassroom, pembelajaran senam, pandemi covid-19

Sebagai manusia yang beriman wajibnya kita bersyukur dengan segala keadaan entah suka maupun duka “serahkanlah kuatirmu kepada Tuhan, maka ia akan memelihara engkau”, Harapan saya kita semua dalam keadaan sehat, damai dan penuh sukacita berkumpul bersama keluarga dan orang-orang terkasih, sebagai makhluk sosial tentu perasaan kuatir, cemas, jenuh, serta berbagai ekspresi emosi lainnya akan selalu tergeletak dalam diri kita masing-masing sama halnya seperti saat keadaan normal sebelum masa **#SocialDystancing & #PhysicalDystancing** banyak hal yang lakukan untuk mengisi masa **#StayAtHome**, menulis, membaca, bersih-bersih rumah, berjemur matahari, olahraga, berdoa bersama, ini juga menjadi kerinduan kita semua selain karena dampak wabah covid-19 kita disadarkan betapa

pentingnya kesehatan, kebugaran untuk menjaga sistem IMUN dan IMAN, pandemi covid-19 ini cepat berlalu dan kita kembali pada rutinitas sesuai tugas dan tanggungjawab kita masing-masing.

Merebaknya pandemi virus corona 2019 (covid-19) sejak Desember 2020 sampai saat ini mengharuskan semua kegiatan belajar mengajar untuk sementara waktu dilakukan dari rumah, agar dapat memutus rantai penyebaran covid-19, kegiatan pembelajaran jarak jauh harus terus dilakukan untuk menyelesaikan materi tahun ajaran dengan memanfaatkan teknologi internet sebagai media daring (dalam jaringan) baik menggunakan smartphone, PC dan laptop.

Proses Kegiatan belajar mengajar dilaksanakan pada masa **#StayAtHome** berdasarkan edaran dari pemerintah maka kampus menindaklanjuti dengan mengeluarkan edaran dari tanggal 16 Maret 2020 sd Tanggal 28 Maret 2020 dan terus diperpanjang setiap 14 Hari baru ditinjau lagi, bahwa mulai melakukan komunikasi dengan mahasiswa via whatsapp group (WAG) untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran dilanjutkan via daring dengan menggunakan aplikasi google classroom.

Namun sejak mulai awal semester awal Bulan Februari saya dan mahasiswa semester II angkatan 2018 yang program mata kuliah teori dan praktek senam (jumlah 6 kelas dengan total 150 orang) yang akan saya tampil screen shotnya hanya 1 (satu) kelas sebagai contoh, sudah melakukan diskusi tentang kemungkinan bahwa wabah covid-19 akan terus penyebaran ke seluruh penjuru dunia karena berdasarkan berita-berita bahkan WHO juga menghimbau agar seluruh masyarakat selalu waspada dan olahraga, jaga kesehatan, Jaga IMUN terlebih jaga IMAN (selalu berdoa).

Hikmah yang kita dapatkan dari belajar Langsung Dari Rumah (LDR) pada masa pandemi covid-19 ini pendidikan indonesia yaitu guru/dosen (pembelajar), siswa/mahasiswa (pebelajar) dapat membangkitkan semangat untuk mempelajari dan menguasai teknologi demi menunjang pembelajaran secara daring, disrupsi teknologi yang makin canggih, pembelajar dan pebelajar dituntut untuk memiliki kemampuan dalam bidang teknologi pembelajaran. Dengan adanya kebijakan pemerintah *Work From Home* (WFH), *Learning From Home* (LFH), ini menjadi tuntutan kebutuhan “*the power of kepepet*” yang memaksa untuk terus belajar menguasai teknologi yang secara keilmuan mejadi keniscayaan bagi dunia pendidikan.

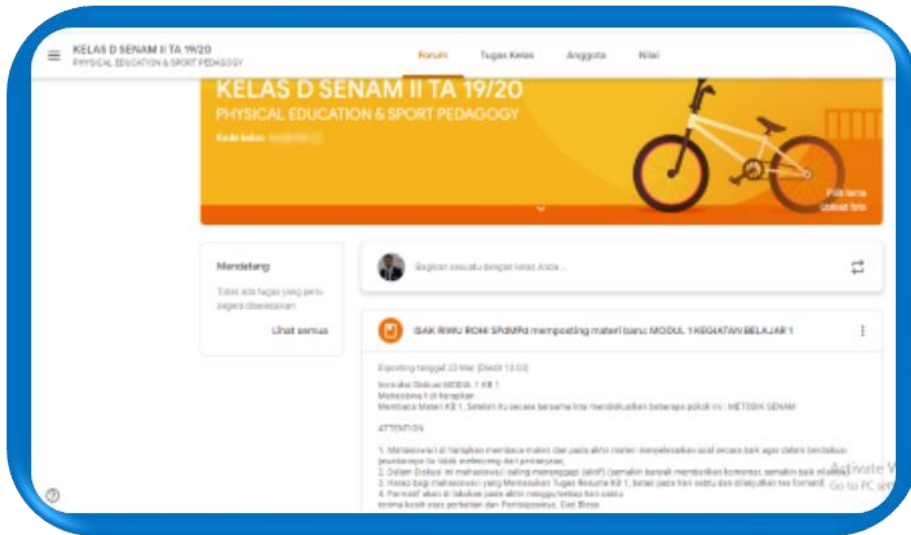
Berbagai media sosial menjadi pilihan alternatif dalam pembelajaran jarak jauh harus dicoba dan digunakan, sarana yang digunakan secara online yaitu e-

learning, Zoom, Google Classroom/Meet, Youtube, Facebook, WhatsApp, semua media tersebut dimaksimalkan dalam proses pembelajaran, maka secara tidak langsung kemampuan mengakses teknologi makin dikuasai oleh pembelajar dan pebelajar.

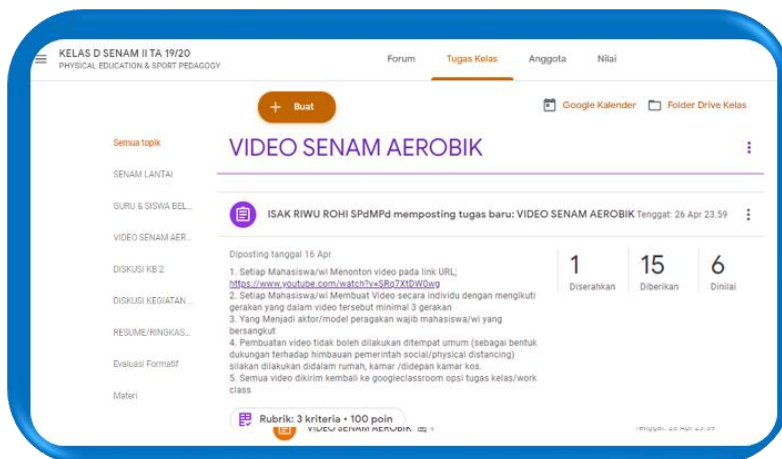
Untuk proses pembelajaran daring tersebut perlu adanya kolaborasi antara lembaga-pembelajar-pebelajar-orang tua untuk menaruh kepedulian agar dapat menyelenggarakan proses belajar mengajar yang berkualitas. Kesuksesan pembelajaran daring selama masa pandemi covid-19 tergantung kepada kemampuan dan kedisiplinan semua pihak, oleh karena itu saya sebagai pengajar/pembelajar dalam menyelenggarakan pembelajaran mengadopsi platform google classrom untuk proses kegiatan *learning from home*/belajar langsung dari rumah (LDR) sebagai bentuk disiplin mandiri dan mendukung kebijakan pemerintah.

Google Classrom sebagai ruang kelas virtual dan juga serambi pembelajaran campuran/blended learning (f2f-online-mobile) untuk mendukung proses pendidikan sehingga memudahkan seorang pembelajar terus terhubung sepanjang waktu dengan pebelajar dalam membuat, membagikan dan menggolongkan setiap penugasan tanpa kertas, Gmail, google drive, google slides dan google docs sehingga pebelajar tidak lagi mengerjakan dan mengumpulkan buku dan kertas, dengan menggunakan google classroom pendidikan dan pengajaran secara tidak langsung mendukung gerakan *go green*.

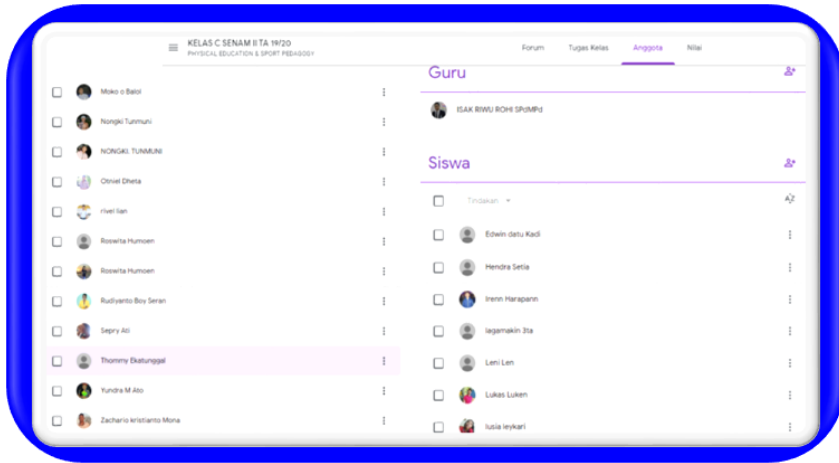
Penggunaan google classroom untuk pembelajaran daring masa **#StayAtHome** sebagai dampak dari pandemi covid-19, sejak tanggal 23 Maret 2020, membuat kelas dan mengundang pebelajar yang merupakan mahasiswa pada kelas yang diajar dengan memberikan kode kelas melalui WhatsApp Group (WAG) dan mengirim undangan via email pebelajar, dalam ruang kelas dari google classroom terdiri dari empat (4) bagian utama yang dapat digunakan yaitu Forum (*Stream*) Tugas Kelas (*Classwork*), Anggota (*People*) dan Nilai (*Grade*), forum adalah halaman aktifitas untuk menampilkan pengumuman, mengunggah materi, tugas dan evaluasi pembelajaran yang diberikan oleh pembelajar.



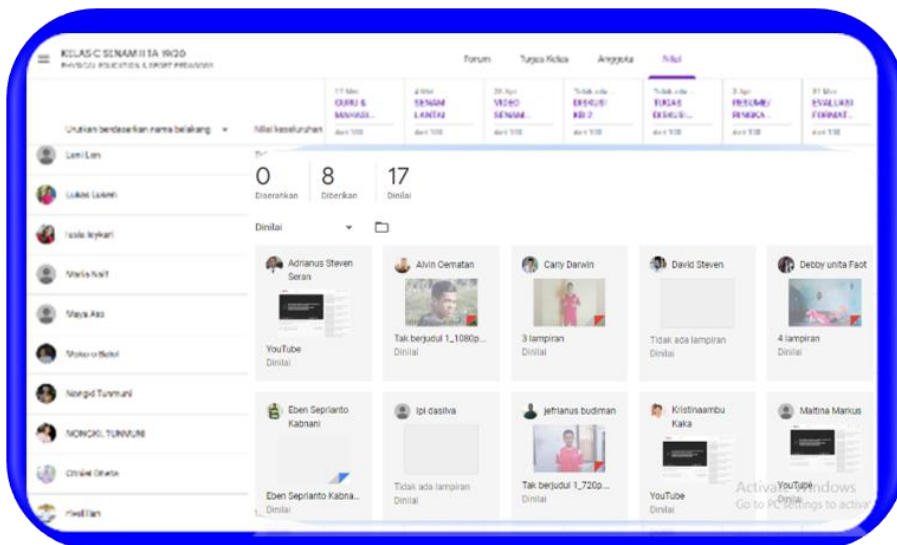
Gambar 1. Tampilan ruang kelas google classroom bagian forum (stream) untuk mengunggah materi senam untuk pertemuan pertama sejak diberlakukan masa #StayAtHome, sebagai informasi bahwa sampai saat per tanggal, 28 Mei 2020 sudah melakukan 10 kali pertemuan dengan mengunggah materi ke ruan forum google classroom agar mahasiswa pelajari, untuk sesi diskusi dilaksanakan sepanjang waktu tanpa dibatasi, setiap interaksi pembelajar dengan pebelajar meskipun hanya komentar akan mendapat notifikasi kepada pembelajar via email.



Gambar 2. Halaman ruang untuk mengerjakan dan menyelesaikan tugas kelas pada google classroom, semua tugas yang sudah diperiksa dan diberi nilai sebagai bentuk interaksi balik kepada pembelajar dengan memberi masukan/saran perbaikan.



Gambar 3. Halaman anggota kelas mahasiswa yang melakukan program mata kuliah Teori dan Praktek senam II, yang diundang via WAG dengan memberikan kode kelas dan mereka melakukan join, juga diundang via email.



Gambar 4. Halaman penilaian tugas pada ruang kelas google classroom, (nama yang ditampilkan pada layar hanya sebagian) evaluasi dilakukan dengan memberikan nilai pada tugas yang diserahkan oleh mahasiswa, semua tugas diperiksa dengan catatan perbaikan.

Hikmah di Balik Belajar #LDR #StayAtHome #PhysicalDystancing

Perbedaan dan karakteristik gaya belajar pembelajar masih menjadi salah satu masalah dalam proses kegiatan belajar dan mengajar, maka pembelajar perlu melek literasi teknologi agar mampu menyiapkan dan memfasilitasi sumber belajar bagi pembelajar sesuai dengan kebutuhan dan gaya belajar mereka. Model pembelajaran kombinasi (*face2face-online-mobile / blended learning*) menjadi keniscayaan dan tantangan di era disrupsi revolusi industri 4.0, apalagi menghadapi situasi pandemi covid-19 seperti saat ini, indonesia sudah mengeluarkan kebijakan secara spesifik yang disebut “Kampus Merdeka” program ini memberikan kesempatan kepada mahasiswa/pebejalar untuk menentukan bidang dan fokus pembelajaran yang menjadi minat dan bakatnya, pembelajar juga tidak hanya melakukan pembelajaran sesuai bakat tapi memiliki kesempatan untuk belajar langsung pada masyarakat dan pada bidang studi lain, tantangan bagi pembelajar dan pebelajar yaitu literasi teknologi pembelajaran, terlebih dalam proses pembelajaran daring (dalam jaringan) harus terus menerus ditingkatkan, agar dapat terlibat secara interaktif dan daya dukung koneksi internet terus ditingkatkan kualitasnya.

Pembelajar harus interaktif intens dengan pembelajar berbagai chanel media sosial digunakan seperti facebook,youtube, whatsapp, instagram tetap melayani pembelajar ditengah wabah covid-19, dengan strategi demikian diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran, disamping itu juga kapasitas kelembagaan dibutuhkan agar proses literasi digital terus di dibenahi.

Perkuliah daring menjadi ke Gundahan batin bagi pembelajar maupun pebelajar karena masalah teknis seperti kendala kuota, koneksi jaringan internet dan platform pembelajaran daring yang digunakan. Secara keseluruhan kita belum siap untuk melaksanakan pembelajaran daring, pebelajar banyak mengeluh tentang gagal memahami materi, hal ini karena terjadi karena kemampuan peralihan dan adaptasi dari pebelajar yang masih kurang. Selain itu faktor yang mempengaruhi pebelajar untuk mengikuti kuliah daring yaitu Pertama: eksternal, adanya tekanan dari orang-orang sekitar, keluarga, orang tua dan masalah keuangan. Kedua: internal, disiplin mandiri, manajemen waktu, perasaan terisolasi dan ketiga: kontekstual, platform

yang digunakan dalam proses daring, rendahnya literasi teknologi dan tidak ketidakhadiran instruktur yang dapat membimbing secara langsung.

Pandemi covid-19 membawa hikmah dalam proses pendidikan anak, pembelajaran langsung dari rumah, memberikan kesempatan kepada orang tua untuk dapat mengawasi langsung putra/putri kesayangan mereka saat mengerjakan tugas dan juga perkembangan belajar anak secara terus menerus, hal ini dapat menimbulkan hubungan kedekatan emosional, komunikasi yang intens serta dapat membimbing anak dalam memahami materi yang belum dimengerti, penggunaan media sosial, smartphone dapat diawasi untuk kebutuhan belajar anak, karena sejatinya orang tua dan keluarga merupakan institusi pertama dalam pendidikan dan pembentukan karakter anak.

Pandemi covid-19 dunia pendidikan indonesia ikut berdampak namun pelajarannya adalah pemerintah mengeluarkan kebijakan pembelajaran daring sehingga dapat membangun kesadaran bahwa pentingnya penggunaan teknologi dan dalam proses pembelajaran tidak hanya dilakukan tatap muka (*face to face*) namun harus dilakukan integrasi teknologi dapat membantu proses pembelajaran jarak jauh agar pebelajar dapat belajar dari rumah **#StayAtHome**.

Pembelajaran daring sering menjadi keluhan karena banyaknya tugas yang harus dikerjakan, namun beban harus diperhitungkan, terukur baik secara materi dan waktu agar jangan sampai ada asumsi bahwa pebelajar diperdayai karena banyak tugas tetapi tidak ada umpan balik seperti tugas sudah dikerjakan namun pembelajar tidak memberikan koreksi, agar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang harus dicapai oleh pebelajar sesuai kompetensi yang dikenal dengan 4C (*Critical Thinking, Creative Thinking, Collaboration, Communication*).

Dunia pendidikan, sadar atau tidak, “new normal” telah dimulia secara luas sejak pandemi covid-19, proses pembelajaran yang biasa dilakukan secara *face2face* kini digantikan dengan kegiatan belajar melalui daring dan luring, daring yaitu pembelajar dan pebelajar pada waktu yang bersama berada dalam platform yang sama dan saling berinteraksi layaknya pembelajaran *face2face* sedangkan luring dilakukan pembelajar mengunggah materi melalui web, medsos dan email kemudian pebelajar mengerjakan dan kirim kembali hal tersebut terjadi tanpa dibatasi oleh ruang terjadi kapan dan dimana saja.

Pascapandemi covid-19 new normal pendidikan dan pembelajaran dimulai harus diteruskan dan disempurnakan sehingga memenuhi konsep *blended learning* yaitu pembelajaran yang mengkombinasikan metode kuliah *face2face* dan *online* sehingga pada akhirnya kegiatan pembelajaran akan berada di era education 4.0 .

Harapannya, penyelenggaraan pembelajaran di era education 4.0, perlu adanya kolaborasi antara pembelajar, pebelajar, orang tua dan lembaga agar saling menaruh kepedulian untuk memfasilitasi agar tercipta pembelajaran optimal. Semangat (*lifelong learning*) dimulai, tantangan kedepan tidak akan lebih mudah, perubahan sudah terjadi saat ini sebagai investasi pengetahuan dan pengalaman di masa depan.

Waktu terus berlalu pembelajaran daringpun menjadi kenangan namun rasanya menggembirakan untuk dijalankan dengan penuh semangat dan sukacita, jujur tentu kita semua merindukan bertatap muka langsung, saling sapa untuk mendengar sapaan, teriakan, riuh, didalam ruang kelas maupun dilapangan untuk memberikan umpan balik dalam proses belajar mengajar.

Guru “pembelajar” tidak tergantikan dengan teknologi secanggih apapun, pendidikan dan pembelajaran membutuhkan guru yang memiliki hati nurani, untuk berbagi dan peduli, namun cepat atau lambat peran guru akan digantikan JIKA tidak mampu menguasai dan memanfaatkan pesatnya kemajuan teknologi.
#tetapdirumahaja #merdekabelajar #pandemicovid-19theend



Isak Riwurohi, S.Pd., M.Pd., lahir Pada Tanggal, 17 Juli 1985, di Eimadake Sabu Raijua, Menyelesaikan Studi S1 di Progdii Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Kristen Artha Wacana (UKAW) Kupang, Studi S2 di Program Pasca Sarjana Universitas Negeri Malang, penulis saat ini kembali mengabdikan ke UKAW Kupang sebagai tenaga pengajar sejak tahun 2017 sampai sekarang.

Rose Fitria Lutfiana

Universitas Muhammadiyah Malang

rose@umm.ac.id

Abtrak Pandemi covid 19 yang melanda Indonesia dan juga dunia menimbulkan dampak yang luar biasa bagi semua aspek kehidupan baik itu ekonomi, sosial budaya dan juga pendidikan. Dalam dunia pendidikan sistem pembelajaran yang digunakan saat Pandemi Covid 19 adalah *e-learning*. Sistem *e-learning* yang diimplementasikan adalah Edmodo. Implementasi *e-learning* berbasis edmodo dalam pembelajaran memiliki berbagai dampak baik dampak positif maupun dampak negatif.

Kata kunci: dinamika, *e-learning*, edmodo, pandemi, covid 19

Sistem perkuliahan berbasis *e-learning* di era pandemik covid 19 wajib diimplementasikan pada semua jenjang pendidikan mulai dari tingkat dasar sampai perguruan tinggi. Hal ini dikarenakan tidak memungkinkannya lagi melakukan pembelajaran menggunakan sistem tatap muka atau *face to face* di dalam kelas. Baik sistem *e-learning* maupun *face to face* tentunya memiliki kelemahan dan kelebihan tersendiri. Untuk itu idealnya sistem pembelajaran yang sesuai diterapkan adalah sistem *blended learning*.

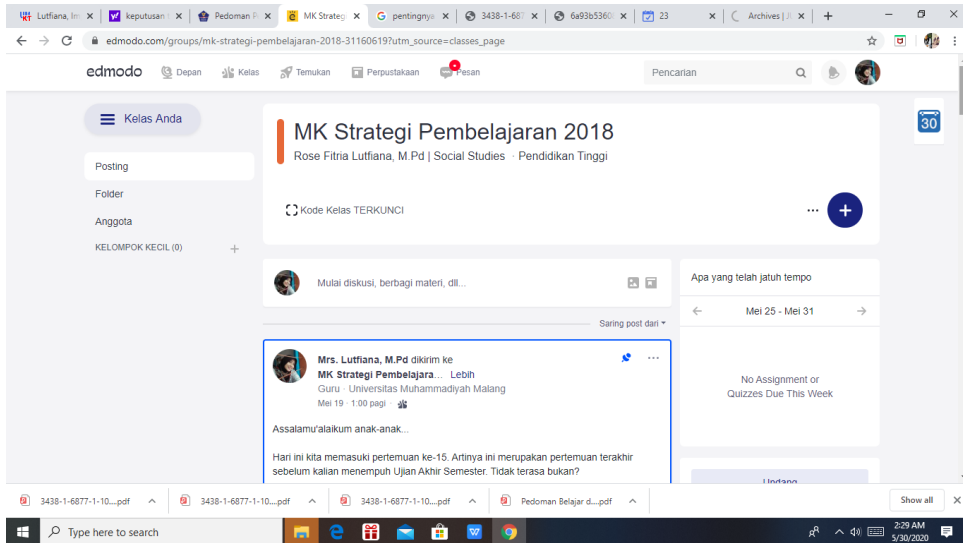
Di semester ini penulis mengampu beberapa mata kuliah diantaranya Pancasila dan Kewarganegaraan di Prodi Manajemen, Pendidikan Kewarganegaraan di Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, mata kuliah Perkembangan Peserta Didik dan mata kuliah Strategi Pembelajaran. Dari mata kuliah yang penulis ampu tersebut yang akan penulis bahas disini adalah penerapan *e-learning* berbasis edmodo pada matakuliah Strategi Pembelajaran. Mata kuliah strategi pembelajaran diikuti oleh 23 mahasiswa Prodi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan - Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan - Universitas Muhammadiyah Malang.

Edmodo merupakan sebuah *platform social network* yang dirancang bagi guru dan juga peserta didik yang bertujuan untuk berbagi ide, file, agenda kegiatan dan

juga penugasan. Edmodo dirancang untuk menciptakan interaksi guru dan siswa yang menekankan pada komunikasi yang cepat, poling, penugasan, berbagi ide, dan banyak hal lagi. Sebagai pendidik, Edmodo memberikan fitur untuk berbagi file, link, tugas, nilai serta peringatan secara langsung kepada siswa. Sedangkan sebagai siswa, fitur yang diberikan adalah mereka dapat berkomunikasi dengan gurunya secara langsung, berdiskusi dengan siswa lain, mengirimkan tugas secara langsung dan banyak lagi (Pitoy: 2012).

Menurut Wankel edmodo sebagai sebuah *platform e-learning* memiliki beberapa kelebihan seperti: (a) mudah untuk mengirim berkas, gambar, video, dan link; (b) mengirim pesan individu ke pengajar; (c) membuat grup untuk diskusi tersendiri menurut kelas atau topik tertentu; (d) lingkungan yang aman untuk peserta didik baru; dan (e) pesan dirancang untuk lebih mudah dipahami dan tidak dibatasi oleh jumlah karakter. Sedangkan kekurangan dari edmodo sendiri menurut Vittorini antara lain: (a) tidak mempunyai pilihan untuk mengirim pesan tertutup antar sesama siswa. Komunikasi sesama siswa berlangsung secara global di dalam group tersebut; (b) tidak adanya fasilitas chat seperti yang terdapat pada jejaring sosial facebook; (c) tidak adanya foto album dan fasilitas *tagging* seperti jejaring sosial lainnya. Edmodo hanya bekerja dengan file tipe generik dan tidak mengizinkan *tagging*; (d) tidak menerapkan beberapa halaman atau *view* yang dapat dilihat oleh *user*; (e) struktur Edmodo adalah pendidikan informal, walaupun begitu urutan dari konten pada rangkaian materi bisa dijelaskan secara terbuka (V. Usman:2016).

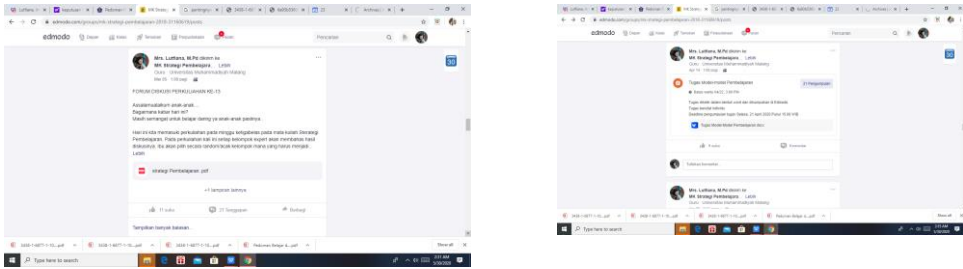
Implementasi *e-learning* berbasis edmodo yang digunakan dalam mata kuliah strategi pembelajaran sendiri didasarkan pada beberapa pertimbangan seperti diantaranya: (a) mahasiswa telah terbiasa menggunakan *platform* edmodo; (b) edmodo relatif mudah diakses; (c) bisa diakses meskipun jaringan lemah; (d) penggunaan edmodo bisa melalui PC ataupun *handphone*; dan (e) edmodo memiliki fitur-fitur yang relatif lengkap.



Gambar 1 kelas mata kuliah strategi pembelajaran

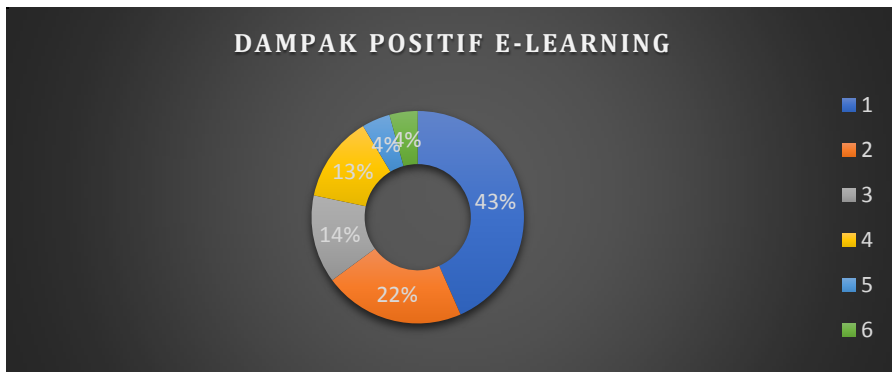
Gambar di atas merupakan tampilan kelas pada matakuliah strategi pembelajaran. Dalam setiap pertemuan (selama *online learning*) saya selalu membagikan file materi yang bisa berupa video, gambar, *handout*, modul dan lain-lain. Mahasiswa bisa mengakses file materi tersebut dan menjadikannya sebagai bahan bacaan sebelum diskusi kelas. Berdasarkan data yang diperoleh mahasiswa lebih aktif ketika melakukan diskusi melalui forum diskusi edmodo yang dibuat dari pada ketika proses diskusi tatap muka atau *face to face* di kelas. Jika keaktifan mahasiswa dalam diskusi secara *face to face* di kelas biasanya hanya sekitar 26% s.d 43% saja maka ketika diskusi melalui edmodo maka keaktifan mahasiswa meningkat menjadi 73% s.d 86%.

Selain membagikan file materi dan melakukan forum diskusi kelas, sebagai bentuk evaluasi dalam pembelajaran juga diadakan *post test* ataupun *pre test* dan juga tugas.



Gambar 2 Forum diskusi dan pemberian tugas

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan pada mahasiswa yang mengikuti mata kuliah strategi pembelajaran, terdapat beberapa temuan terkait dampak positif dan negatif dari *e-learning* berbasis edmodo yang akan dijabarkan dalam chart di bawah ini:



Gambar 3 Dampak positif *e-learning*

Dampak positif dari penggunaan *e-learning* diperoleh data sebagai berikut: sebanyak 44% mahasiswa mempunyai sifat disiplin, tanggung jawab dan mandiri, 22% mahasiswa menjadi lebih *melek* terhadap teknologi, 13% perkuliahan menjadi *fleksibel* (bisa diakses dari manapun), 13% pembelajaran menjadi menyenangkan (tidak bosan, mengantuk), 4% menghemat biaya transportasi, dan 4% bisa mengikuti pembelajaran dan juga melakukan kegiatan lain.

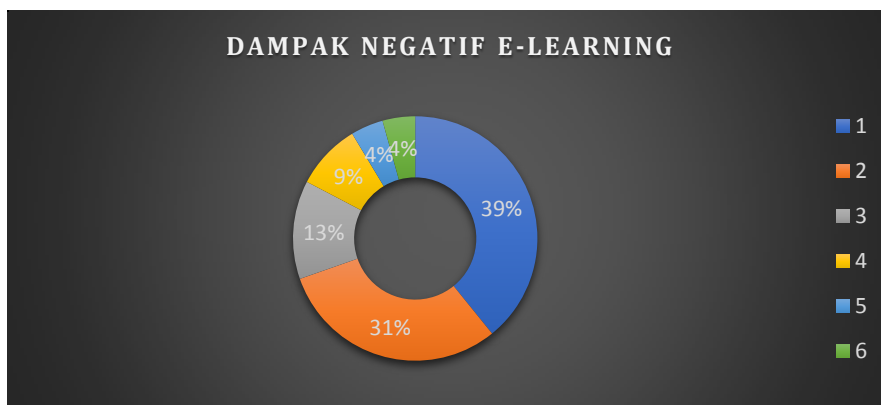
Berdasarkan paparan data di atas persentase dampak positif tertinggi sebesar 44% penggunaan *e-learning* yaitu mahasiswa menjadi lebih disiplin, tanggung

jawab dan juga mandiri. Hal ini misalnya saja saat mahasiswa tidak *on time* dalam mengerjakan kuis atau mengumpulkan tugas sesuai *deadline* maka secara otomatis mereka tidak akan dapat nilai. Jika biasanya mengerjakan kuis di kelas masih bisa mencontek maka ketika mengerjakan kuis menggunakan edmodo mereka tidak bisa mencontek. Secara otomatis hal-hal tersebut yang akhirnya membentuk mereka menjadi mahasiswa yang disiplin, tanggung jawab dan juga mandiri.

Pada urutan kedua sebesar 22% dampak positif dari penggunaan *e-learning* menjadikan mahasiswa *melek* teknologi. Tidak dipungkiri meskipun mereka lahir pada era milenial namun, teknologi yang bersifat pembelajaran kurang begitu populer. Mahasiswa lebih *update* teknologi kekinian yang sifatnya non pembelajaran seperti *tik tok*.

Dampak positif yang ketiga dan keempat memiliki persentase yang sama yaitu 13%. Pembelajaran *online* relatif lebih fleksibel karena bisa diakses dari manapun dan kapanpun tanpa terbatas ruang dan waktu. Suasana pembelajaran seperti itu cenderung meminimalisir kebosanan dalam belajar. Belajar menjadi lebih santai, namun hal seperti itu kadang membuat konsentrasi mereka dalam belajar menjadi tidak fokus.

Selanjutnya dampak positif kelima dan keenam juga mempunyai presentase yang sama yaitu 4%. Karena pembelajaran *online* tidak mewajibkan bertatap muka maka hal ini bisa menghemat pengeluaran mereka dalam hal transportasi dan juga mereka bisa melakukan aktifitas lain yang bersamaan dengan belajar. Misalnya mereka bisa mengikuti atau menyimak forum diskusi sambil membaca *handout* atau bahkan mengerjakan tugas mata kuliah lain. Meskipun sekali lagi hal ini menyebabkan fokus mereka menjadi terpecah.



Gambar 4 Dampak negatif *e-learning*

Dampak negatif dari penggunaan *e-learning* diperoleh data sebagai berikut: sebanyak 39% mahasiswa bermasalah dengan jaringan internet, 31% mahasiswa tidak memahami materi secara holistik, komprehensif, 13% mahasiswa bermasalah dengan kuota internet, 9% hubungan emosional tidak terjalin, 4% pembelajaran lebih menonjolkan aspek kognitif, namun kurang pada aspek afektif dan psikomotor, dan 4% mahasiswa bermasalah dengan sarana dan prasarana.

Berdasarkan data di atas permasalahan tertinggi yang dihadapi mahasiswa yaitu sebanyak 39% adalah terkait jaringan. Tidak semua mahasiswa tinggal di kota yang memiliki jaringan internet bagus atau stabil. Oleh karena itu internet dalam sistem *e-learning* membawa dampak yang cukup signifikan. Selanjutnya sebesar 31% kesulitan dalam memahami materi. Mereka lebih mudah memahami materi jika dijelaskan secara langsung oleh dosen, meskipun file materi yang telah diberikan juga beraneka ragam mulai dari video, *handout* materi, modul, ppt dan lain-lain.

Selanjutnya 13% mahasiswa membutuhkan kuota lebih jika dibandingkan dengan pembelajaran *face to face*. Jika biasanya mereka sebulan menghabiskan dana 50 ribu rupiah untuk membeli paket internet maka dengan *e-learning* mereka harus menambah anggaran untuk membeli paket data.

Diurutan berikutnya yaitu sebesar 9% mahasiswa menyatakan tidak ada interaksi secara langsung dalam pembelajaran membuat hubungan emosional diantara mereka, seperti keakraban. Dampak negatif pada poin kelima dan keenam memiliki presentase yang sama yaitu 4%. Sistem perkuliahan online lebih

menonjolkan aspek kognitif sedangkan kurang dalam aspek afektif dan psikomotor dan sarana prasarana pendukung dalam pembelajaran juga menjadi hambatan dalam *e-learning*. Misalnya saja jika mereka menggunakan *handphone* dalam mengakses, maka RAM dan *memory* yang kecil menjadi penghambat.

Daftar Rujukan

- Pitoy, Yani Pieter. 2012. *Making Mathematics Learning Excited: New Hope, New Spirit With Edmodo* <https://www.slideshare.net/YaniPitoy/making-mathematics-learning-excited> diakses tanggal 30 Mei 2020
- V. Usman B. 2016. *E-Learning Berbasis Edmodo Dalam Pengajaran Bahasa Inggris Pada Jurusan Pendidikan Akuntansi Politeknik Negeri Samarinda*. Jurnal Eksis, 12 (1) hal 3214-3245



Rose Fitria Lutfiana. Penulis lahir di Tuban 22 Mei 1989. Saat ini tinggal di Pondok Cempaka Indah Blok C1-2 Kelurahan Bandulan Kecamatan Sukun Kota Malang. Penulis menamatkan jenjang Strata 2 program magister di Universitas Pendidikan Indonesia Prodi Pendidikan Kewarganegaraan pada tahun 2014. Sedangkan jenjang sarjana penulis tempuh di Universitas Negeri Malang prodi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan lulus tahun 2011. Saat ini penulis menjadi pengajar di Prodi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan - Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan - Universitas Muhammadiyah Malang.

Abdul Fidayan

Universitas Sangga Buana YPKP Bandung

afidayan@yahoo.com

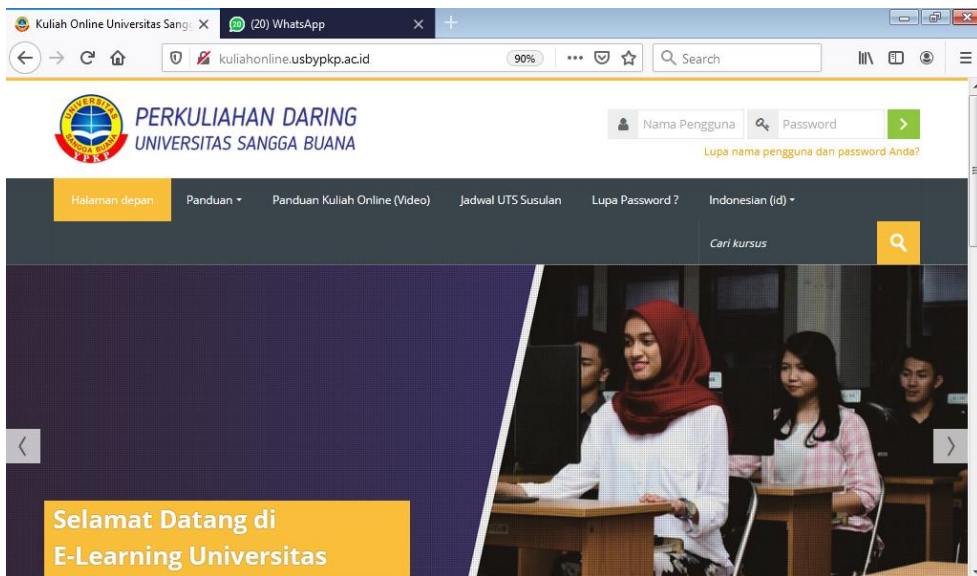
Abstrak. Pada semester ini semester Genap Tahun Akademik 2019/2020 pada pertengahan bulan Maret tahun 2020 perkuliahan pertemuan ke 6 (enam) kita dipaksa untuk membelajarkan peserta didik dari rumah akibat adanya wabah pandemi Covid 19. Pembelajaran peserta didik dalam hal ini adalah mahasiswa yang dilakukan dari rumah dalam bentuk menggunakan web kuliahonline.usbykp.ac.id. Tiap pertemuan kuliah online terdiri dari Materi, Quiz, Diskusi / Forum, dan Tugas. Pada dasarnya cara perkuliahan tatap muka di kelas dan kuliah online ada kebaikan dan kelemahannya masing-masing, sehingga bisa dikombinasikan 2 (dua) cara tersebut.

Kata kunci : pandemi Covid 19, kuliah online, tatap muka

Pada semester ini semester Genap Tahun Akademik 2019/2020 pada pertengahan bulan Maret tahun 2020 perkuliahan pertemuan ke 6 (enam) kita dipaksa untuk membelajarkan peserta didik dari rumah akibat adanya wabah pandemi Covid 19. Di Universitas Sangga Buana YPKP sebuah perguruan tinggi swasta yang beralamat di jalan P. H. H. Mustopha No. 68 Bandung 40124 tempat penulis mengabdikan sebagai Dosen Tetap Yayasan, pembelajaran peserta didik dalam hal ini adalah mahasiswa yang dilakukan dari rumah sudah dilakukan 2 (dua) tahun kebelakang dalam bentuk menggunakan web kuliahonline.usbykp.ac.id, meski awalnya aturannya adalah sebagai berikut:

- Kuliah online diadakan pada kelas sore / weekend
Untuk mata kuliah teori tertentu di semester 3 (tiga) ke atas dan tidak berlaku untuk mata kuliah Praktika yang harus dilakukan di laboratorium menggunakan alat.
- Proses perkuliahan bersifat Blended Learning, tatap muka dan kelas online
- Maksimal kelas online adalah 50% dari total pertemuan kelas sore / weekend yang berjumlah 12 pertemuan

- 6 pertemuan tatap muka, 6 pertemuan kelas online
- pertemuan kelas online 3 sebelum UTS dan 3 setelah UTS
- Tiap pertemuan kelas online bersifat Asynchronous
Mahasiswa diberikan rentang waktu tertentu (3-7 hari) dalam melaksanakan kelas online
- Tiap pertemuan kuliah online terdiri dari :
 1. Materi
 2. Quiz
 3. Diskusi / Forum
 4. Tugas
- Setiap mahasiswa wajib menjalankan ke empat aktivitas tersebut

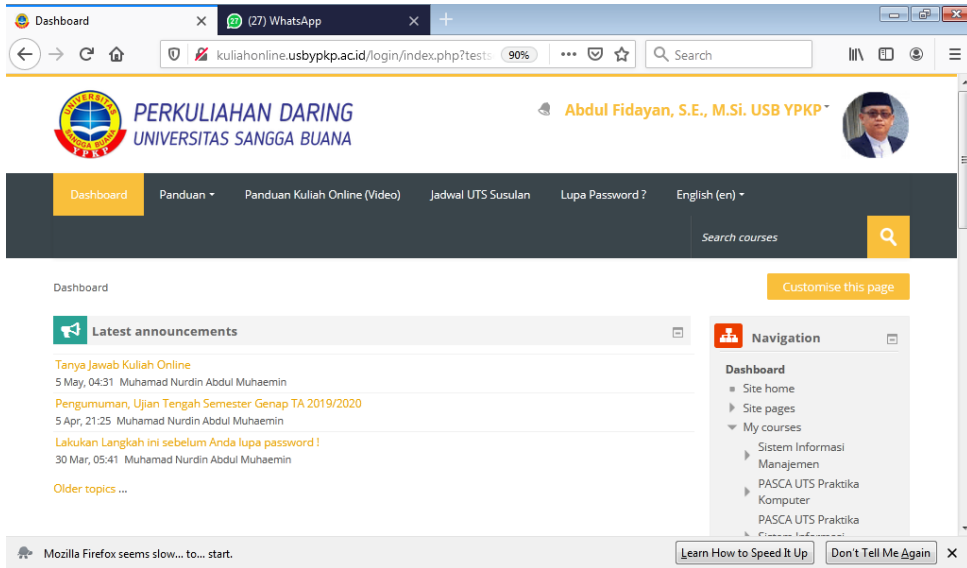


Gambar 1. Halaman Muka Wen kuliahonline.usbykp.ac.id

Berdasarkan Surat Keputusan Rektor Universitas Sangga Buana YPKP akibat adanya wabah pandemi Covid 19 seperti disebut di atas, pemberlakuan pembelajaran peserta didik dalam hal ini adalah mahasiswa yang dilakukan dari rumah atau kuliah online berlaku tidak hanya untuk kelas sore / weekend berlaku juga untuk kelas pagi dan juga berlaku untuk semua mata kuliah baik teori maupun praktika di semua semester. Pada awal pemberlakuan pembelajaran mahasiswa dari rumah / kuliah online pertengahan bulan Maret tahun 2020 karena sifatnya

mendadak, lembaga membebaskan dosen menggunakan berbagai media pembelajaran mahasiswa secara online. Untuk memudahkan mahasiswa dan juga dosen, karena pembelajaran mahasiswa secara online ini masuk pada pertemuan ke 6 (enam) semester Genap Tahun Akademik 2019/2020 penulis sebagai dosen memutuskan menggunakan media WhatsApp Group (WAG) dan Email. WAG digunakan untuk menyampaikan materi (file dokumen / presentasi powerpoint) dan komunikasi dengan seluruh mahasiswa pada kelas mata kuliah yang berlangsung, sedangkan email digunakan untuk pengumpulan kuis dan tugas yang dilakukan oleh mahasiswa kepada dosen. Penggunaan media ini berlangsung hanya 2 (dua) kali pertemuan perkuliahan yaitu pertemuan 6 dan 7 sebelum dilakukan Ujian Tengah Semester (UTS) yang juga dilakukan secara online dengan kebijakan lembaga menggunakan media web kuliahonline.usbykp.ac.id di bagian assignment / tugas yang dijadikan slot untuk melakukan ujian tersebut.

Setelah Ujian Tengah Semester (UTS) berdasarkan Surat Edaran Wakil Rektor I Universitas Sangga Buana YPKP perkuliahan pertemuan setelah UTS tersebut wajib seluruhnya dosen dan mata kuliah menggunakan web kuliahonline.usb.ac.id. Pada awalnya rata-rata dosen termasuk penulis yang belum pernah menggunakannya merasa berat secara mendadak di semester yang sedang berjalan harus menggunakan media tersebut, meski sebelumnya dari lembaga dilakukan sosialisasi virtual penggunaan web kuliahonline.usbykp.ac.id menggunakan Google Meet. Sehingga karena wajib digunakan mau tidak mau semua dosen termasuk penulis harus mempelajari dan melaksanakan ketentuan tersebut yaitu menggunakan web kuliahonline.usbykp.ac.id.

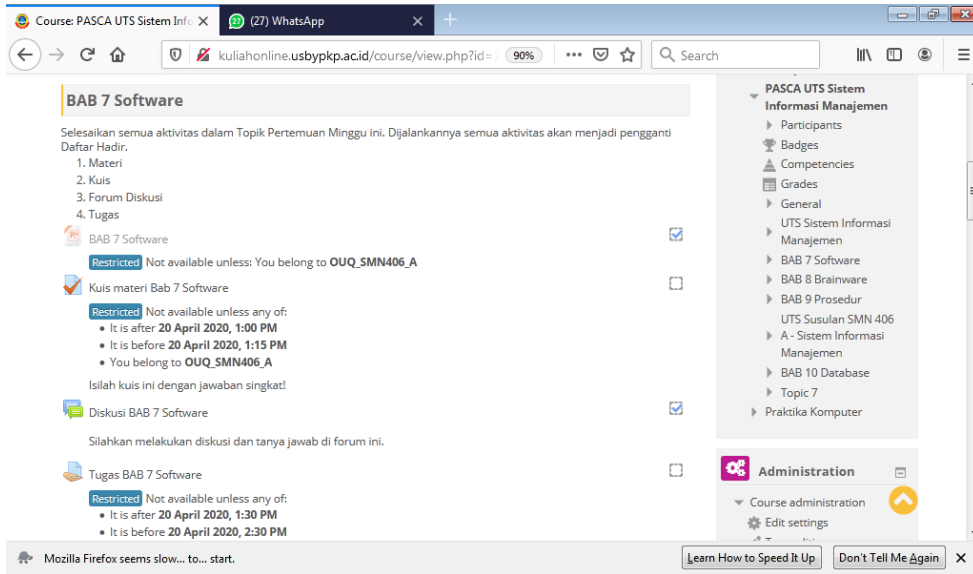


Gambar 2. Contoh Tampilan Akun Dosen pada Web kuliahonline.usbykp.ac.id

Pada akun dosen masing-masing sesuai dengan mata kuliah yang dibina, setelah masuk ke web kuliahonline.usbykp.ac.id dengan ketentuan yang sudah disebutkan di atas yaitu tiap pertemuan kuliah online terdiri dari :

1. Materi
2. Quiz
3. Diskusi / Forum
4. Tugas

Semua mahasiswa harus menyelesaikan semua aktivitas dalam topik setiap pertemuan setiap minggu. Dijalankannya semua aktivitas tersebut oleh mahasiswa maka akan menjadi pengganti daftar hadir.



Gambar 3. Contoh Tampilan 4 (Empat) Aktivitas Kuliah Online

Mata kuliah Sistem Informasi Manajemen

Aktivitas pertama yang harus dimasukkan oleh setiap dosen yaitu memasukkan materi bahan ajar yang akan dibaca / dilihat oleh mahasiswa, untuk menambah file materi dapat dilakukan dengan beberapa cara :

- Resource > File : berbentuk pdf, doc, ppt dan lainnya
- Resource > Page : HTML, Tulisan, Video Embed, Audio Embed
- Resource > URL : Link Website

Aktivitas kedua yang harus dimasukkan dibuat oleh dosen adalah kuis untuk mereview materi yang sudah dibaca / dilihat dipelajari oleh mahasiswa. Aktivitas ketiga yang harus dimasukkan dibuat oleh dosen adalah diskusi untuk menyediakan forum bertanya oleh mahasiswa apabila ada materi yang belum dipahami atau belum jelas, tidak hanya dosen yang harus menjawab pertanyaan yang diajukan bisa antar mahasiswa bertanya dan menjawab sehingga terjadi diskusi antar mahasiswa selain dengan dosen. Aktivitas keempat atau terakhir yang harus dimasukkan dibuat oleh dosen adalah tugas untuk mereview ulang materi. Demikian semua aktivitas dalam topik setiap pertemuan setiap minggu pada web kuliahonline.usbykpk.ac.id.

Berdasarkan evaluasi sementara penulis sebagai dosen karena pemberlakuan pembelajaran peserta didik dalam hal ini adalah mahasiswa yang dilakukan dari rumah atau kuliah online masih berlangsung sampai akhir semester Genap Tahun Akademik 2019/2020 pada pertengahan bulan Juni tahun 2020, pembelajaran mahasiswa dengan menggunakan web kuliahonline.usbykp.ac.id sudah cukup lengkap dimana ada 4 (empat) aktivitas dalam topik setiap pertemuan setiap minggu. Meski sudah cukup lengkap, tetap perkuliahan tatap muka di kelas dibutuhkan karena adanya interaksi sosial langsung dosen dengan mahasiswa adanya hubungan emosional antara dosen dan mahasiswa adanya figur dosen sebagai orang tua mahasiswa di kampus pengganti orang tua di rumah dan lain-lain yang semuanya itu tidak bisa / tidak ada atau kurang dilakukan pada kuliah online, meski pada dasarnya cara perkuliahan tersebut ada kebaikan dan kelemahannya masing-masing. Dalam kondisi wabah pandemi Covid 19 memang perkuliahan tatap muka di kelas masih belum memungkinkan karena dikhawatirkan terjadi penularan secara masif di kampus, tetapi apabila kondisi sudah kembali normal perkuliahan tatap muka di kelas bisa dikombinasikan dengan pembelajaran peserta didik dalam hal ini adalah mahasiswa yang dilakukan dari rumah dalam bentuk menggunakan web kuliahonline.usbykp.ac.id.

Tanggapan mahasiswa atas pemberlakuan pembelajaran peserta didik dalam hal ini adalah mahasiswa yang dilakukan dari rumah atau kuliah online dengan menggunakan web kuliahonline.usbykp.ac.id cukup positif, meski tetap sama seperti evaluasi di atas perkuliahan tatap muka di kelas menurut mahasiswa tetap juga dibutuhkan. Dari sisi mahasiswa kuliah online lama kelamaan menjadi rutinitas yang membosankan selain tidak ada interaksi sosial langsung dosen dengan mahasiswa, juga tidak ada interaksi sosial langsung mahasiswa dengan mahasiswa / antar mahasiswa. Ditambah dari sisi biaya karena pemberlakuan pembelajaran peserta didik dalam hal ini adalah mahasiswa yang dilakukan dari rumah atau kuliah online membutuhkan sarana dan prasana dalam bentuk fasilitas komputer / laptop atau smartphone tidak semua mahasiswa memilikinya, serta yang paling penting adalah adanya jaringan internet atau apabila menggunakan smartphone adanya paket data yang akan memakan pengeluaran yang cukup besar bagi mahasiswa.

Daftar Rujukan

Pengantar Kuliah Online USB YPKP, kuliahonline.usbypkp.ac.id.

User Manual Dosen 2020, kuliahonline.usbypkp.ac.id.



Abdul Fidayan. Tempat / Tanggal lahir Bandung, 18 September 1969. PENDIDIKAN FORMAL. 1989 - 1994 Pendidikan Ahli Administrasi Perusahaan Jurusan Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Padjadjaran Bandung, 1994 – 1998 Jurusan Manajemen Fakultas Ekonomi niversitas Padjadjaran Bandung, 2000 – 2003 Program Pendidikan Magister BKU Manajemen Program Studi Ilmu Ekonomi Program Pascasarjana Universitas Padjadjaran Bandung

Diyas Age Larasati
Univeritas Wijaya Kusuma Surabaya
larasati_age@yahoo.co.id

ABSTRAK. Pendidikan terkena dampak pandemi covid-19, sehingga pembelajaran dilakukan secara daring untuk memutus persebaran covid-19. Pembelajaran daring matakuliah pendidikan IPS menggunakan media guna melatih mahasiswa berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skill*). Berpikir tingkat tinggi bermanfaat untuk menyongsong *society* 5.0. Penelitian ini menggunakan instrumen berupa angket. Subjek penelitiannya mahasiswa PGSD UWKS sejumlah 45orang. Angket berisi pertanyaan terbuka dan tertutup. Pendidikan IPS menggunakan media daring seperti elena, padlet, Microsoft teams, dan quizizz.com. Hasil angket menunjukkan bahwa pembelajaran daring pada matakuliah IPS memiliki waktu yang fleksibel tapi terus-menerus, mahasiswa mengalami perubahan cara belajar, dan biaya mahal. Penggunaan media pembelajaran yang inovatif diharapkan dapat mempersiapkan mahasiswa PGSD UWKS menghadapi *society*.5.0 di era pandemic covid-19.

Kata kunci: pendidikan ips, *society* 5.0, covid-19

Pertama kali Corona virus (Covid-19) ditemukan di Wuhan, Cina pada Desember 2019. *It can kill humans and spread very quickly* (Zaharah, Kirilova, & Windarti, 2020). Covid-19 merupakan virus dengan gejala flu, pilek dan demam tinggi, kemudian menyerang saluran pernafasan. Covid-19 sangat berbahaya karena dapat mengakibatkan kematian manusia.

Penyebaran covid-19 sangat cepat dan tak terkendali, sehingga dalam waktu singkat sudah menyebar dan melanda lebih dari 200 negara di dunia. Hal tersebutlah yang menyebabkan covid-19 menjadi bencana besar (pandemi). Pandemi ini harus segera diatasi supaya covid-19 tidak menyebar dan angka kematian akibat covid-19 tidak meningkat tiap harinya. Solusi untuk memecahkan masalah covid-19 diantaranya dengan *social* dan *physic distancing*. Sejalan dengan penelitian (Nabila, 2020) membatasi segala aktifitas diluar rumah, maka masyarakat memutus rantai virus corona ini untuk tidak tertular atau menularkan kepada manusia lainnya

Pemerintah membuat kebijakan *stay at home* dengan bekerja di rumah (*work from home*), belajar di rumah, dan melakukan kegiatan agama di rumah, dan meniadakan pertemuan massal. Semua kegiatan tetap berjalan akan tetapi tidak secara langsung, dengan bantuan internet. Internet menjadi penghubung orang satu dengan lainnya, sehingga menjadi bagian tak terpisahkan dalam kegiatan sehari-hari. Hal tersebut membuktikan bahwa kita menyongsong era masyarakat 5.0 (*society 5.0*). Masyarakat 5.0 merupakan konsep teknologi masyarakat yang berpusat pada manusia yang berkolaborasi dengan system teknologi (*Artificial Intelligent* dan *Internet of Things*) untuk menyelesaikan masalah sosial yang terintegrasi dalam dunia maya dan dunia nyata (Rouf, 2019).

Pandemi covid-19 memberikan dampak diseluruh sektor, tak terkecuali bidang pendidikan. Pembelajaran daring menjadi solusi efektif selama pandemi covid-19. Menurut Jamaluddin et al. (2020) Salah satu bentuk inovasi tersebut ialah dengan melakukan pembelajaran secara online atau daring (dalam jaringan). Siswa dan guru dapat melakukan pembelajaran di rumah saja, sehingga persebaran covid-19 terkendali. Pembelajaran dilakukan dengan bantuan teknologi seperti *handphone* dan laptop yang terkoneksi internet. *Technology already became a part of teaching tools as well as a support for learning* (TAUFIKUROHMAN, 2018).

Universitas Wijaya Kusuma Surabaya berkontribusi memutus penyebaran covid-19 dengan melaksanakan himbauan pemerintah untuk *stay at home*. Dosen dan mahasiswa tetap melaksanakan pembelajaran di rumah masing-masing melalui daring. Mata kuliah pendidikan IPS Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UKWS juga dilakukan secara daring. Menurut Larasati (2020b) Pembelajaran IPS di Perguruan Tinggi hendaknya membiasakan melatih mahasiswanya untuk berpikir tingkat tinggi. Keterampilan berpikir tingkat tinggi diperlukan untuk menyongsong era *society 5.0*. Untuk melatih keterampilan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skill*) perlu dilakukan pemilihan metode, model, dan media pembelajaran yang tepat.

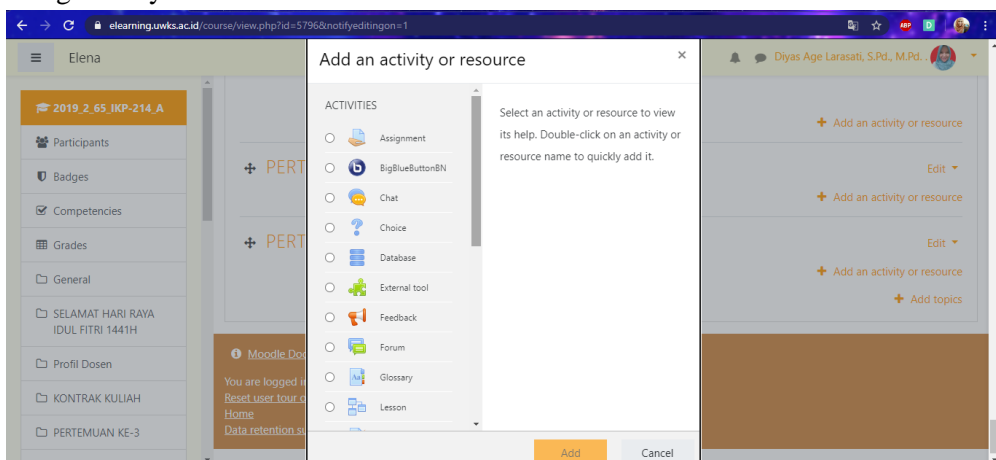
Media pembelajaran berfungsi untuk merangsang keterampilan berpikir, perasaan, minat serta motivasi belajar siswa sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan lancar (Larasati, 2020a). pembelajaran IPS menggunakan berbagai media *online* seperti Elena, Zoom, Padlet, teams, dan quizizz.com. Hal tersebut berguna untuk mencapai tujuan pembelajaran IPS dengan efektif.

Hasil Dan Pembahasan

Berdasarkan surat edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran COVID, pembelajaran dilaksanakan di rumah melalui daring/jarak jauh (Makarim, 2020). Pembelajaran IPS di Prodi PGSD UWKS juga dilakukan secara daring untuk memutus rantai penyebaran covid-19. Adapun media daring yang digunakan dalam pembelajaran IPS diantaranya sebagai berikut.

1. Elena

Universitas Wijaya Kusuma menyediakan media pembelajaran daring berupa elena. Elena merupakan media daring yang memiliki platform lengkap seperti forum untuk diskusi, materi, dan juga penilaian. Elena juga berfungsi untuk presensi kehadiran mahasiswa dan dosen, karena ada keterangan waktu ketika mengaksesnya.



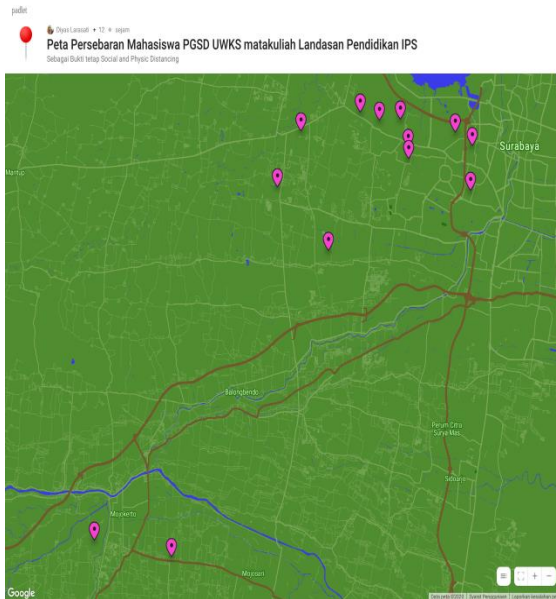
Gambar 1 Elena UWKS

2. Padlet

Pembelajaran daring memiliki kelemahan diantaranya tidak mengetahui lokasi dosen dan mahasiswa. Sejalan dengan Firman & Rahayu (2020) Lokasi dosen dan mahasiswa yang terpisah saat melaksanakan pembelajaran membuat dosen tidak bisa memantau secara langsung aktivitas mahasiswa selama proses perkuliahan. Untuk mengatasi hambatan tersebut, pembelajaran IPS menggunakan aplikasi padlet.

Padlet dapat digunakan oleh siswa dan guru untuk mengirim catatan pada halaman yang sama. Catatan yang diposting oleh guru dan siswa dapat berisi tautan, video, gambar, dan file dokumen (Hamdani, 2018). Padlet juga dilengkapi platform

spasial. Mahasiswa dan dosen mengakses padlet, memilih koordinat sesuai dengan lokasinya masing-masing. Padlet juga berfungsi sebagai bukti dosen dan mahasiswa melaksanakan himbauan pemerintah untuk belajar di rumah saja. *Output* padlet menghasilkan peta tematik.

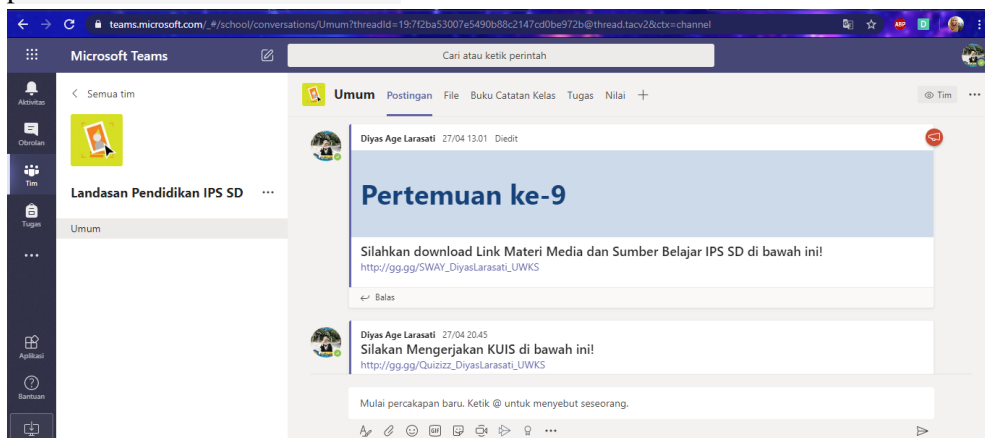


Gambar 2 Padlet

3. Microsoft Teams

Penyebaran covid-19 semakin meningkat tiap harinya, sehingga mengharuskan pembelajaran hanya dilakukan secara daring. Pengajar dan peserta didik menjadi lebih kreatif dalam mencari bahan untuk pengajaran, media pembelajaran dengan menggunakan video melalui pengaksesan website-website yang tersedia dalam internet (Ria & Wahidy, 2020). Media pembelajaran daring yang dapat menampilkan video live/konferensi diantaranya Microsoft teams.

Obrolan di microsoft teams hampir sama dengan zoom, bahkan microsoft teams lebih praktis (Hakim, 2020). Microsoft teams memiliki keunggulan penggunaannya lebih mudah diakses semua orang tanpa mengisi kode akses, hemat kuota, dan dapat menampilkan slide powerpoint. Berdasarkan keunggulan Microsoft teams tersebut, maka dipilihlah menjadi media pembelajaran untuk mata kuliah pendidikan IPS di PGSD UWKS.

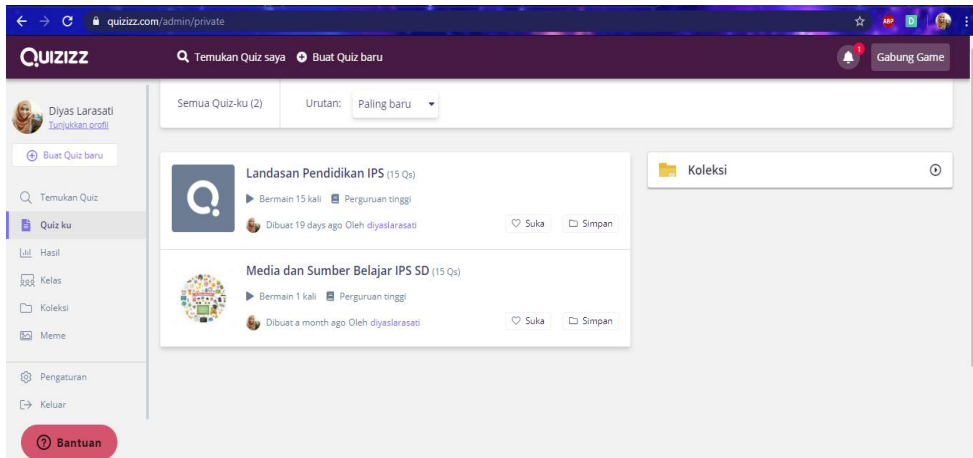


Gambar 3 Microsoft Teams

4. Quizizz.com

Pembelajaran daring juga memerlukan asesmen/ penilaian. Berbagai media khusus *assessment* diantaranya quizizz.com. Quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan (Purba, 2019). Quizizz.com dipilih sebagai media untuk evaluasi pembelajaran matakuliah pendidikan IPS PGSD UWKS karena dapat dilakukan secara daring, dan terdapat pengaturan waktunya ketika mengerjakan soal. Tampilan quizizz.com berkarakter game seperti avatar, meme, tema, dan ada musiknya. Quizizz.com juga langsung

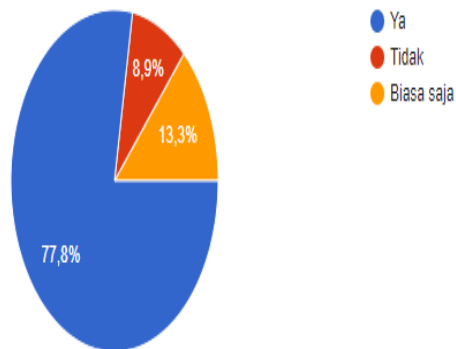
dapat memberikan data statistik kinerja mahasiswa. Data statistic tersebut menjadi bahan evaluasi pembelajaran, apakah mahasiswa memahami materi-materi pendidikan IPS. Kelebihan-kelebihan quizizz.com dapat meningkatkan konsentrasi dan meningkatkan motivasi belajar siswa.



Gambar 4 Quizizz.com

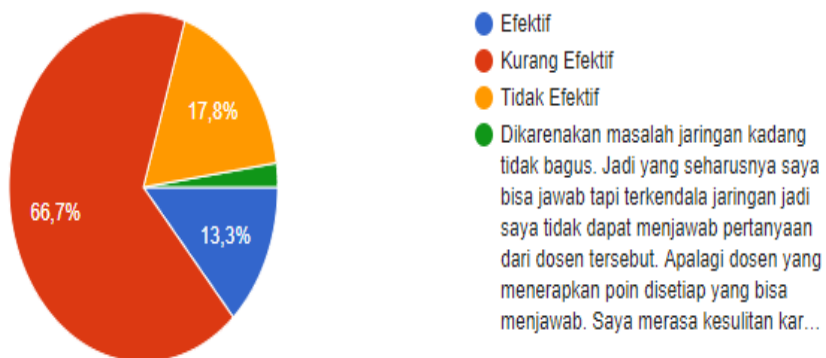
Kebijakan pemerintah untuk memutus rantai penyebaran covid-19 tentang *social* dan *physic distancing* mempengaruhi perubahan di berbagai bidang. Pendidikan juga terkena dampaknya. Kondisi selama pandemi covid-19 mengharuskan mahasiswa dan dosen melakukan pembelajaran secara daring. Hal tersebut membuat dosen dan mahasiswa beradaptasi dengan kondisi baru, yang semula pembelajaran tatap muka berganti menjadi daring. Pembelajaran daring matakuliah pendidikan IPS dengan menggunakan media elena, padlet, Microsoft team, dan quizizz.com

Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran daring untuk matakuliah pendidikan IPS menggunakan instrument angket. Angket disebar sejumlah 45responden. Hasil angket inilah yang akan menjadi dasar keefektifan media pembelajaran daring pendidikan IPS menyongsong *society 5.0* di era Pandemi covid-19.



Gambar 5 Persentase perubahan cara belajar

Berdasarkan hasil angket mayoritas mahasiswa mengalami perubahan cara belajar sebesar 77,8%. Dan sebesar 8,9% tidak mengalami perubahan cara belajar. Perubahan cara belajar yang sangat terlihat adalah biasanya dosen mengajar secara langsung di depan kelas, saat ini dosen mengajar secara tidak langsung dengan menggunakan bantuan internet atau daring. Kelebihan pembelajaran daring, di mana saja dan kapan saja dan memiliki akses tak terbatas ke informasi baru (Arjunaita, 2020).

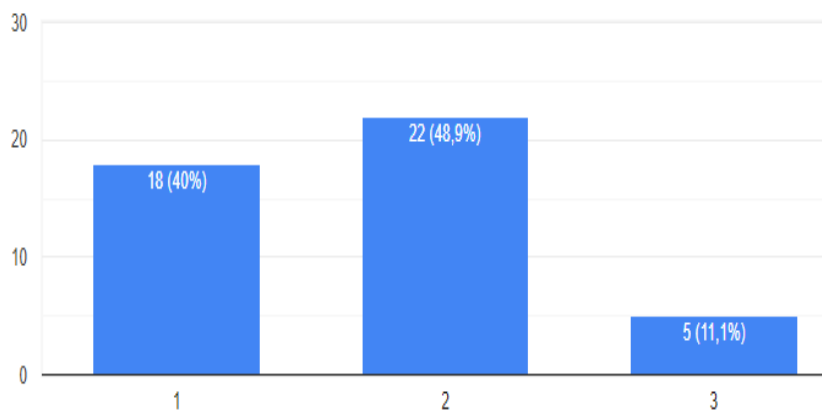


Gambar 6 Persentase keefektifan pembelajaran daring

Mahasiswa PGSD sebanyak 66,7% mengatakan pembelajaran daring kurang efektif. Hal tersebut dikarenakan belum terbiasanya menerapkan pembelajaran daring. Mahasiswa beranggapan bahwa membaca materi dan mengerjakan tugas saja tidak cukup, mereka membutuhkan penjelasan langsung

secara verbal dari dosen mengenai beberapa materi yang sifatnya kompleks (Firman & Rahayu, 2020). Mahasiswa mengalami kebingungan materi karena banyaknya sumber belajar. Hal tersebut mengakibatkan kurang pahami pada materi pembelajaran.

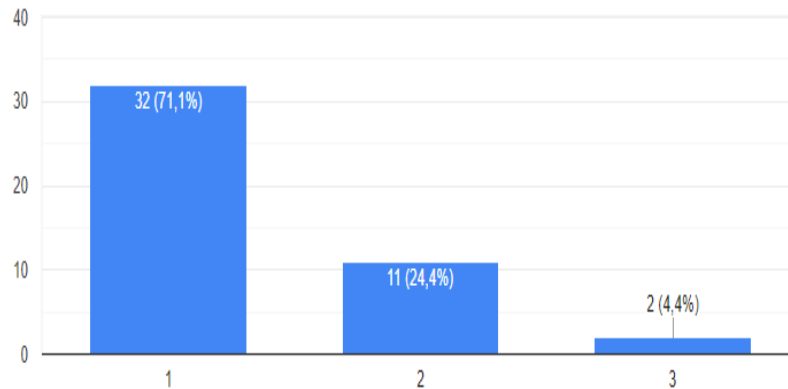
Pembelajaran daring dinyatakan efektif sebesar 13,3% dan tidak efektif sebesar 17,8%. Ketidak efektifan pembelajaran daring dikarenakan mahasiswa merasa bosan dengan kondisi pandemi covid-19 yang mengharuskan belajar di rumah dan memicu stres. Mahasiswa jenuh karena komunikasi dalam pembelajaran hanya melihat perangkat elektronik saja seperti *handphone* dan laptop.



Gambar 7 Persentase keefektifan waktu

Menurut Anshori (2018) pembelajaran daring memberi fleksibilitas dalam memilih waktu dan tempat untuk mengaksesnya. Bertolakbelakang dengan pendapat Anshori, hasil angket penelitian ini terdapat 18 mahasiswa memilih waktu pembelajaran daring tidak efektif. Hal tersebut dikarenakan pembelajaran daring tidak seperti pembelajaran tatap muka, 2sks hanya ditempuh selama 1jam 40 menit. Pembelajaran daring lebih menyita waktu, untuk memaca materi, diskusi, dan mengerjakan tugas. Tanpa mengenal siang dan malam, mahasiswa secara terus-menerus melakukan pembelajaran daring.

Kendalanya siswa belum terbiasa belajar jarak jauh, sehingga perlu waktu untuk beradaptasi dan mereka menghadapi perubahan baru yang secara tidak langsung akan mempengaruhi daya serap belajar mereka (Purwanto et al., 2020). Mahasiswa memerlukan waktu untuk beradaptasi menggunakan media pembelajaran daring. Hal tersebut berefek ke daya serap pemahaman materi.



Gambar 8 Pembelajaran daring hemat uang

Mahasiswa biasanya mengakses internet menggunakan wifi kampus atau warkop. Selama pandemi covid-19, mahasiswa tidak dapat mengerjakan tugas di kampus/warkop yang ada wifinya dikarenakan tidak boleh kemana-mana (*stay at home*). Hal tersebut mengakibatkan mahasiswa menggunakan kuota internet untuk pembelajaran daring. Pengeluaran mahasiswa pun bertambah untuk membeli kuota internet. Sejalan dengan Firman & Rahayu (2020) Tantangan lain yang harus dihadapi adalah kendala biaya, mereka harus mengeluarkan biaya lebih untuk membeli kuota data internet.

Universitas Wijaya Kusuma Surabaya memberikan pemecahan masalah terkait dengan kendala biaya kuota internet untuk mahasiswa. Setiap mahasiswa mendapatkan subsidi SPP sebesar Rp 100.000,00 per bulannya. Hal tersebut diharapkan dapat memaksimalkan pembelajaran daring.

Pembelajaran daring dengan menggunakan media dapat melatih mahasiswa berpikir tingkat tinggi guna menyelesaikan masalah secara efektif dan efisien. Dosen berkontribusi memilih menggunakan media pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran bertujuan untuk menyiapkan mahasiswa beradaptasi menghadapi pandemi covid-19.

Kesimpulan

Pembelajaran daring matakuliah pendidikan IPS dalam menyongsong *society* 5.0 di pandemi covid-19 melalui penggunaan media seperti elena, padlet, Microsoft teams, dan quizizz.com. Pembelajaran daring memiliki keunggulan dan kelemahan. Kelemahan pembelajaran daring diatasi dengan penggunaan media yang

bervariatif. Penggunaan media pembelajaran daring yang bervariasi dan inovatif diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa di pandemic covid-19.

Daftar Rujukan

- Anshori, S. (2018). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran. *Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKn Dan Sosial Budaya*, 2(1), 88–100.
- arjunaita. (2020). pendidikan di era revolusi industri 5.0. In *Prosiding seminar nasional pendidikan program pascasarjana universitas pgri palembang 10 januari 2020* (pp. 179–196). Palembang.
- Firman, F., & Rahayu, S. (2020). Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid-19. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 2(2), 81–89. <https://doi.org/10.31605/ijes.v2i2.659>
- Hakim, L. (2020, April 14). Microsoft Teams, Media Pembelajaran Daring. *Kompasiana*. Retrieved from <https://video.kompasiana.com/lukman2686/5e956e5297159457d82a41f2/microsoft-teams-media-pembelajaran-daring>
- Hamdani. (2018). Belajar Kreatif, Menggunakan Padlet sebagai E-Learning. *Kompasiana*. Retrieved from <https://www.kompasiana.com/cangkoiburong/5bd03e4a677ffb4afb55a392/belajar-kreatif-menggunakan-padlet-sebagai-e-learning?page=1>
- Jamaluddin, D., Ratnasih, T., Gunawan, H., & Paujiah, E. (2020). Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid-19 Pada Calon Guru : Hambatan, Solusi dan Proyeksi. *Karya Tulis Ilmiah UIN Sunan Gunung Djati Bandung*, 1–10. Retrieved from <http://digilib.uinsgd.ac.id/30518/>
- Larasati, D. A. (2020a). Pengaruh Media Peta Berbasis Konstruktivistik Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 3(1), 73–83. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31949/jee.v3i1.2091>
- Larasati, D. A. (2020b). Pengaruh Model Treffinger terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar Donald J Treffinger tahun 1980 memperkenalkan model pembelajaran Treffinger . Model pembelajaran Treffinger dapat melatih belajar kreatif . Hal ini se. *Musamus Journal of Primary Education*, 2(2), 130–139. <https://doi.org/10.35724/musjpe.v2i2.2331>
- Makarim, N. A. (2020). *Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Co Ro Naviru S*

- D/Sease (COVID- 1 9)*. Jakarta. Retrieved from <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/03/se-mendikbud-pelaksanaan-kebijakan-pendidikan-dalam-masa-darurat-penyebaran-covid19>
- Nabila, S. (2020). depending the country faces Semangat Bela Negara Hadapi Pandemi Covid 19 (the spirit of depending the country faces COVID 19). *SSRN*, (April), 1–6. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.3576381>
- Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29–39. <https://doi.org/10.33541/jdp.v12i1.1028>
- Purwanto, A., Pramono, R., Asbari, M., Santoso, P. B., Wijayanti, L. M., Choi, C. H., & Putri, R. S. (2020). Studi Eksploratif Dampak Pandemi COVID-19 Terhadap Proses Pembelajaran Online di Sekolah Dasar. *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling*, 2(1), 1–12. Retrieved from <https://ummaspul.e-journal.id/Edupsycouns/article/view/397>
- Ria, D. R., & Wahidy, A. (2020). Guru Kreatif Di Era Society 5.0. In *Prosiding seminar nasional pendidikan program pascasarjana universitas pgri palembang 10 januari 2020* (pp. 985–992). Palembang.
- Rouf, A. (2019). Reaktualisasi dan Kontekstualisasi Kearifan Lokal dengan Manhaj Global: Upaya menjawab problematika dan tantangan pendidikan di era Society 5.0 dan Revolusi Industri 4.0. In *SEMINAR NASIONAL PASCASARJANA 2019* (pp. 910–914). Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Taufikurohman, I. S. (2018). The Effectiveness Of Using Padlet In Teaching Writing Descriptive Text (A Mixed Methods at 10th Grade of One Senior High School in Ciamis). *Journal of Applied Linguistics and Literacy*, 2(2), 1–8. Retrieved from <https://jurnal.unigal.ac.id/index.php/jall/index> ISSN:
- Zaharah, Kirilova, G. I., & Windarti, A. (2020). Impact of Corona Virus Outbreak Towards Teaching and Learning Activities in Indonesia. *SALAM: Jurnal Sosial Dan Budaya Syar-I*, 7(3), 269–282. <https://doi.org/10.15408/sjsbs.v7i3.15104>



Diyas Age Larasati, M.Pd .Penulis lahir bulan Oktober tahun 1989 di Kabupaten Mojokerto. Penulis menyelesaikan pendidikan formal sarjana jurusan Pendidikan Geografi di Universitas Negeri Malang tahun 2008-2012. Selama kuliah penulis berprestasi membuat PKMK dan PKM-GT di danai dikti tahun 2010. Pada tahun 2012-2014 penulis melanjutkan Pascasarjana jurusan Pendidikan Geografi di Universitas Negeri Malang. Bintang libra ini berkarir sebagai dosen tetap program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Bahasa dan Sains di Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, sejak tahun 2015. Penulis mendapatkan dana hibah dikti PKPT tahun 2019. Email: larasati_age@yahoo.co.id

Google Scholar ID / URL : WyqCxBMAAAAJ

INDEKS

- Abdul Fidayan**, 493
Afriantoni, 401
Agus Gunawan, 253
Agus Harianto, 20
Ahmad Andry Budianto, 73
Akademi Kebidanan, 146, 148, 151, 152
akuntansi, 133, 180, 184, 186, 188, 191, 212, 214, 218, 221, 453, 456, 458, 461, 462, 464, 465, 466
akuntansi., 180, 186, 221, 453, 456
Altobeli Lobodally, 121
Amrozi Khamidi, 203
Andam S. Ardan, 161
Ani Wilujeng Suryani, 212
aplikasi quizizz, 110, 116, 118
Arif Widyatama, 129, 180
asynchronous, 79, 82, 83, 84, 235, 237, 241, 264, 268
Au Thien Wan, 87
belajar, 1, 2, 3, 5, 6, 7, 8, 10, 11, 13, 14, 15, 16, 19, 20, 21, 23, 24, 25, 27, 28, 31, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 46, 47, 50, 51, 52, 55, 56, 62, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 73, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 94, 95, 96, 97, 99, 100, 101, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 108, 110, 111, 118, 120, 121, 125, 126, 129, 132, 134, 137, 138, 140, 143, 144, 146, 147, 152, 154, 161, 163, 170, 172, 174, 175, 178, 179, 186, 188, 197, 200, 201, 203, 204, 206, 212, 213, 218, 219, 220, 222, 223, 228, 229, 230, 231, 232, 233, 236, 237, 242, 243, 247, 248, 253, 255, 257, 263, 264, 265, 266, 268, 269, 270, 271, 273, 286, 287, 288, 290, 293, 294, 295, 297, 300, 302, 303, 306, 308, 309, 310, 311, 312, 314, 315, 322, 324, 326, 327, 331, 332, 333, 334, 335, 338, 339, 341, 343, 346, 347, 352, 353, 356, 357, 360, 363, 364, 369, 370, 372, 373, 374, 378, 379, 380, 381, 382, 383, 384, 385, 386, 387, 389, 390, 391, 392, 393, 395, 398, 400, 404, 405, 406, 407, 408, 409, 410, 412, 414, 415, 416, 418, 419, 421, 422, 423, 424, 426, 430, 442, 444, 445, 450, 451, 452, 453, 454, 458, 460, 461, 462, 463, 464, 466, 469, 470, 472, 477, 478, 479, 480, 483, 484, 485, 490, 500, 501, 503, 505, 506, 507, 509
belajar dari rumah, 13, 14, 16, 71, 82, 83, 87, 102, 146, 147, 154, 220, 231, 255, 286, 303, 352, 353, 356, 357, 374, 415, 422, 444, 445, 484
berpikir kritis, 14, 31, 140, 245, 246, 247, 252, 333, 360, 462
bimbingan dan konseling, 73, 75, 76, 77, 78, 80, 467, 468, 469, 470
bimbingan kelompok, 302, 304, 305, 306, 344
bimbingan konseling, 302, 303, 342, 343, 468, 469
blended learning, 1, 2, 3, 5, 6, 11, 29, 30, 31, 33, 34, 35, 36, 50, 53, 59, 60, 62, 111, 121, 122, 173, 263, 264, 265, 266, 267, 268, 269, 270,

271, 294, 295, 297, 308, 312, 407,
443, 444, 445, 447, 449, 450, 451,
478, 480, 483, 484, 486
buncee, 197, 199
Citrawati Jatiningrum, 197
coding, 70, 87, 92
covid -19, 263
covid-19, 13, 19, 54, 59, 61, 63, 64,
82, 83, 101, 102, 103, 104, 105,
107, 108, 129, 132, 134, 135, 136,
138, 142, 144, 151, 152, 181, 186,
196, 197, 218, 219, 220, 230, 231,
233, 235, 242, 243, 245, 261, 273,
275, 285, 302, 308, 311, 315, 319,
330, 335, 352, 353, 354, 356, 357,
358, 359, 378, 389, 392, 401, 403,
407, 411, 413, 414, 415, 418, 421,
422, 426, 427, 443, 452, 478, 479,
480, 483, 484, 500, 501, 502, 504,
505, 507, 508
Covid-19, 13, 14, 16, 19, 20, 21, 22,
24, 25, 26, 27, 55, 59, 64, 65, 68,
72, 73, 74, 93, 94, 95, 96, 97, 98,
99, 101, 102, 104, 108, 109, 120,
129, 130, 131, 132, 133, 147, 148,
153, 154, 159, 172, 186, 187, 193,
196, 203, 222, 225, 235, 236, 254,
263, 266, 267, 271, 275, 300, 302,
307, 310, 312, 341, 345, 346, 347,
349, 350, 353, 356, 357, 361, 362,
363, 390, 400, 401, 402, 403, 404,
405, 407, 409, 411, 412, 413, 420,
421, 422, 423, 426, 432, 433, 441,
443, 444, 445, 451, 453, 454, 458,
460, 461, 463, 466, 500, 509
Cyber Counseling, 73, 78, 79, 80, 81
daring, 13, 14, 16, 18, 19, 20, 46, 47,
53, 55, 56, 59, 61, 62, 63, 64, 65,
71, 82, 87, 92, 94, 95, 97, 98, 101,
102, 103, 108, 129, 130, 131, 133,
134, 137, 138, 139, 143, 144, 147,
148, 151, 153, 155, 158, 159, 161,
162, 163, 164, 168, 169, 170, 172,
173, 178, 180, 181, 182, 183, 186,
188, 189, 190, 191, 192, 193, 194,
200, 203, 204, 212, 213, 214, 219,
222, 223, 224, 225, 226, 227, 229,
235, 236, 237, 238, 243, 266, 273,
275, 285, 286, 287, 288, 289, 290,
292, 294, 295, 297, 298, 314, 315,
316, 323, 324, 325, 327, 329, 330,
331, 332, 335, 341, 342, 346, 347,
348, 350, 352, 353, 355, 356, 357,
359, 363, 364, 389, 390, 391, 395,
399, 400, 401, 402, 404, 405, 406,
408, 411, 415, 416, 420, 421, 422,
426, 427, 430, 432, 433, 437, 441,
443, 444, 447, 454, 461, 463, 479,
480, 483, 484, 500, 501, 502, 504,
505, 506, 507, 508, 509
Dewi Anggraeni, 134
Dian Mochammad Zein, 13
digitalisasi, 302, 303, 306, 310
Disrupsi Pendidikan, 121
Diyas Age Larasati, 500
dosen., 6, 17, 63, 66, 69, 127, 142,
147, 169, 170, 180, 190, 196, 204,
267, 270, 284, 398, 399, 407, 432,
467, 491, 495, 502
Edi Sunjayanto Masykuri¹, 87
edmodo, 62, 64, 232, 341, 360, 394,
486, 487, 488, 489, 490
elearning, 11, 36, 46, 47, 52, 179,
379
e-learning, 7, 20, 21, 46, 47, 82. 83.
84, 86, 103, 105. 154. 161. 162,
169, 170, 219.235.237. 238.
239.241, 243, 252, 254, 265

Elsye Rumondang Damanik, 121

Elta Sonalitha, 286

Erna Widyasari, 346

evaluasi, 17, 20, 25, 35, 50, 54, 61,
63, 82, 83, 84, 85, 88, 90, 98, 110,
111, 112, 114, 115, 116, 117, 118,
121, 125, 155, 161, 162, 163, 164,
170, 180, 182, 183, 184, 193, 194,
212, 223, 227, 237, 242, 247, 251,
288, 294, 296, 300, 310, 354, 358,
359, 360, 361, 364, 366, 375, 380,
389, 391, 395, 396, 398, 399, 416,
430, 432, 433, 437, 440, 442, 449,
458, 460, 475, 480, 483, 488, 498,
504

excel., 212

Fauziah, 146

force majeure, 467, 469, 470

Fransiskus F. G. Ray, 153

Ghufron Affandy, 421

google form, 13, 16, 17, 18, 42, 52,
56, 57, 88, 136, 161, 163, 164, 176,
213, 251, 253, 261, 262, 294, 296,
298, 309, 365, 366, 367, 397

Grefer E. D. Pollo, 82

gsuite., 346

guru, 3, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 20, 21,
22, 23, 24, 25, 26, 28, 34, 37, 44,
45, 54, 55, 56, 57, 58, 67, 68, 69,
73, 74, 77, 82, 83, 84, 86, 87, 88,
94, 95, 96, 97, 98, 99, 102, 103,
110, 111, 112, 113, 117, 118, 119,
120, 162, 174, 175, 188, 194, 198,
200, 219, 220, 222, 223, 225, 226,
227, 228, 229, 230, 231, 232, 233,
247, 249, 255, 258, 262, 297, 303,
308, 309, 310, 311, 312, 341, 342,
344, 351, 352, 353, 354, 355, 356,
357, 358, 359, 360, 364, 365, 366,

370, 372, 373, 374, 375, 376, 381,
382, 383, 384, 386, 390, 391, 392,
401, 405, 411, 412, 414, 416, 418,
419, 422, 423, 425, 426, 427, 430,
431, 432, 454, 461, 462, 467, 468,
469, 470, 472, 474, 475, 476, 479,
485, 486, 501, 502

Guru BK, 73, 80, 470

hambatan, 20, 21, 55, 82, 101, 129,
204, 222, 223, 225, 227, 240, 260,
302, 311, 390, 391, 475, 492, 502

Hasan Albana, 110

Hendra Mashuri, 66

historiografi, 235, 237, 238, 240, 241,
243

Hengki Mangiring Parulian

Simarmata, 101

I Ketut Suparya, 443

I Wayan Yudana, 363

Ibenzani, 230

imunitas, 255, 346, 347, 350

Inovasi, 100, 121, 134, 137, 211,
244, 252, 300, 361, 381, 451

inovasi media, 87

Inta Elok Youarti, 340

Irma Abdullah, 38

Isak Riwurohi, 478

Ista Yuliarti, 302

jarak jauh, 4, 13, 14, 16, 18, 24, 27,
38, 39, 40, 42, 43, 45, 55, 56, 57,
69, 102, 103, 104, 107, 134, 137,
138, 143, 145, 146, 147, 157, 197,
240, 243, 255, 262, 267, 286, 294,
295, 341, 346, 350, 355, 356, 357,
359, 364, 380, 381, 385, 389, 390,
392, 395, 398, 399, 400, 404, 422,
444, 453, 455, 458, 461, 462, 479,
484, 502, 507

Jumardi, 294

Kardiyem, 453
kartu kendali, 453, 454, 458, 466
Karwanto, 352
keniscayaan, 1, 111, 479, 483
keterampilan, 5, 16, 29, 34, 49, 54,
74, 79, 87, 88, 92, 95, 97, 122, 140,
162, 193, 233, 245, 246, 247, 252,
253, 254, 292, 310, 324, 332, 341,
352, 358, 360, 404, 407, 408, 411,
418, 427, 458, 501
Keterbatasan, 103, 223, 372, 376
kewirausahaan, 59, 60, 61, 63, 64,
169, 421
Khoirul Huda, 235
kinerja, 21, 25, 71, 78, 205, 225, 233,
314, 358, 360, 361, 445, 467, 468,
469, 504
klasifikasi, 346, 347, 348, 350
kognitif, 16, 25, 27, 180, 253, 330,
335, 491
kompetensi, 14, 15, 25, 27, 29, 54,
66, 87, 94, 188, 230, 231, 233, 274,
289, 314, 322, 331, 333, 334, 335,
352, 353, 354, 359, 360, 383, 389,
391, 392, 400, 411, 454, 461, 467,
468, 484
konselor, 252
kreativitas, 14, 83, 200, 227, 306,
341, 342, 357, 360, 414, 416, 418,
419, 461, 462, 465
kualitas, 21, 24, 30, 68, 85, 95, 97,
122, 132, 139, 154, 156, 168, 180,
182, 184, 205, 206, 208, 210, 222,
231, 233, 263, 264, 300, 315, 332,
334, 335, 354, 357, 359, 360, 380,
381, 382, 385, 401, 407, 408, 411,
412, 419, 423, 478, 483
kuliah online, 50, 103, 104, 105, 106,
107, 127, 155, 243, 264, 493, 494,
496, 498
Kustiani, 222
Laporan tugas akhir, 146
Layanan Bimbingan Konseling, 340,
341
learning from home, 222, 443, 444,
445, 480
learning management system, 93,
389
listening comprehension, 87
literasi, 243, 247, 271, 273, 274, 275,
329, 407, 483, 484
Lusy Tunik Muharlisiani, 197
M. Ihsan, 129, 180
Maharani Fatima Gandasari, 54
mahasiswa PJKR, 29, 31
Masganti Sit, 46
media, 2, 6, 7, 13, 14, 15, 16, 18, 20,
21, 23, 24, 27, 30, 31, 39, 54, 55,
78, 79, 86, 87, 88, 89, 93, 97, 98,
100, 103, 104, 105, 107, 110, 111,
116, 117, 122, 126, 129, 130, 131,
139, 162, 169, 173, 174, 178, 181,
189, 191, 198, 199, 201, 204, 212,
230, 232, 243, 246, 247, 248, 250,
252, 253, 254, 258, 264, 266, 270,
287, 288, 291, 294, 300, 303, 304,
314, 338, 339, 340, 341, 342, 344,
345, 346, 350, 354, 357, 363, 364,
365, 366, 374, 379, 380, 383, 384,
387, 388, 391, 394, 399, 401, 405,
406, 407, 417, 418, 419, 427, 444,
449, 452, 454, 461, 463, 464, 466,
467, 469, 470, 472, 475, 479, 483,
484, 495, 500, 501, 502, 504, 505,
507, 508, 509

Media Pembelajaran, 7, 12, 19, 23,
36, 65, 172, 252, 364, 509

Media Sosial, 340, 345

memori jangka pendek, 180

mengajar, 1, 13, 14, 16, 18, 21, 22,
23, 25, 28, 29, 34, 35, 37, 39, 55,
57, 68, 69, 71, 84, 86, 87, 93, 95,
97, 98, 100, 101, 102, 103, 104,
105, 106, 107, 108, 109, 110, 122,
129, 132, 135, 136, 137, 143, 145,
147, 162, 171, 172, 173, 179, 186,
187, 188, 193, 201, 203, 204, 206,
213, 218, 219, 230, 231, 236, 239,
243, 267, 282, 285, 286, 287, 290,
308, 310, 311, 339, 352, 353, 363,
369, 370, 372, 373, 376, 381, 382,
384, 390, 391, 393, 395, 398, 405,
406, 407, 411, 421, 422, 423, 427,
431, 442, 454, 460, 466, 469, 479,
480, 483, 485, 506

mobelear., 29

mutu, 66, 205, 206, 208, 210, 296,
352, 354, 358, 359, 360, 380

Nanda Widya, 294

new normal, 11, 110, 121, 213, 220,
357, 400, 401, 403, 405, 407, 409,
412, 443, 444, 484

Nikmah Mahanani, 467

Nirfayanti, 29

Novia Dwi Rahmawati, 59

Nugraheni Warih Utami, 245

Nurchasanah, 314

Nurhikmah, 29

olahraga kesehatan, 253

Online, 11, 12, 54, 60, 93, 108, 115,
128, 143, 155, 159, 170, 229, 231,
233, 252, 263, 266, 267, 269, 271,
272, 287, 291, 292, 293, 298, 299,
300, 337, 338, 339, 361, 362, 400,
419, 420, 442, 497, 499, 509, 510

online learning system, 263

optimalisasi, 126, 467, 469

Pandemi, 1, 11, 13, 19, 20, 22, 24, 25,
26, 27, 46, 73, 74, 94, 95, 98, 108,
121, 129, 130, 132, 154, 186, 197,
212, 219, 222, 233, 245, 253, 254,
255, 261, 262, 263, 266, 267, 286,
294, 297, 300, 314, 327, 340, 341,
345, 353, 356, 357, 361, 362, 401,
402, 403, 404, 405, 407, 409, 411,
412, 413, 414, 419, 421, 423, 426,
432, 443, 451, 458, 460, 469, 484,
486, 500, 501, 505, 509, 510

pandemic covid-19, 70, 80, 352, 355,
357, 359, 360, 389, 414, 417, 418,
419, 422, 500, 509

Pemasaran Pendidikan, 203, 204,
207, 211

pembelajaran, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 11,
12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20,
21, 22, 24, 25, 27, 28, 29, 30, 31,
33, 34, 35, 38, 39, 40, 41, 42, 44,
45, 46, 47, 50, 51, 52, 54, 55, 56,
57, 58, 59, 61, 62, 63, 64, 65, 66,
67, 69, 70, 73, 74, 82, 83, 84, 85,
86, 87, 88, 89, 92, 94, 95, 96, 97,
98, 100, 101, 102, 103, 107, 108,
110, 111, 112, 115, 116, 117, 118,
121, 125, 127, 129, 130, 131, 132,
134, 137, 138, 139, 140, 141, 142,
143, 144, 147, 153, 154, 155, 157,
158, 159, 161, 162, 163, 169, 170,
171, 172, 173, 174, 178, 179, 180,
186, 187, 188, 189, 190, 192, 193,
194, 197, 198, 199, 200, 201, 203,
204, 206, 212, 213, 218, 220, 222,
223, 224, 225, 226, 228, 229, 231,

232, 233, 235, 236, 237, 240, 241, 242, 243, 245, 246, 247, 248, 249, 250, 252, 253, 254, 255, 260, 261, 262, 263, 264, 265, 266, 267, 268, 269, 270, 271, 272, 286, 287, 288, 289, 290, 291, 292, 294, 295, 297, 300, 302, 303, 306, 308, 310, 315, 322, 323, 324, 331, 332, 335, 338, 340, 341, 342, 346, 347, 350, 352, 353, 354, 355, 356, 357, 358, 359, 360, 363, 364, 365, 366, 369, 372, 373, 374, 375, 379, 380, 381, 382, 383, 384, 385, 386, 387, 388, 389, 390, 391, 392, 393, 394, 395, 396, 398, 399, 400, 401, 402, 403, 404, 405, 406, 407, 408, 411, 413, 414, 415, 416, 417, 418, 419, 420, 421, 422, 423, 424, 426, 427, 430, 432, 433, 437, 440, 441, 443, 444, 445, 447, 449, 450, 451, 453, 454, 458, 461, 462, 463, 464, 465, 468, 470, 474, 475, 476, 478, 479, 480, 483, 484, 485, 486, 487, 488, 489, 490, 491, 493, 494, 498, 500, 501, 502, 504, 505, 506, 507, 508, 509

Pembelajaran daring, 59, 101, 153, 390, 415, 484, 500, 501, 502, 504, 505, 507, 508

pendidik era 4.0, 389

Pendidikan Biologi, 161, 162, 163, 171

pendidikan ips, 500

pendidikan jasmani, 16, 18, 28, 36, 38, 54, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 134, 144, 253, 478

pendidikan sekolah dasar, 372

pendidikan tinggi, 2, 13, 14, 174, 213, 263, 285, 290, 295, 401, 405, 409, 412, 443, 444

pengembangan, 17, 34, 76, 77, 80, 87, 96, 110, 114, 116, 117, 126, 154, 171, 198, 205, 213, 218, 246, 266, 286, 332, 333, 342, 345, 354, 358, 360, 379, 380, 381, 385, 422

penilaian, 17, 18, 20, 25, 26, 27, 30, 34, 41, 42, 49, 50, 52, 63, 75, 76, 77, 110, 111, 112, 115, 117, 118, 119, 140, 142, 174, 197, 207, 212, 218, 222, 226, 241, 253, 261, 262, 266, 267, 295, 296, 309, 310, 314, 316, 317, 319, 320, 329, 330, 333, 360, 374, 375, 389, 395, 396, 398, 415, 425, 427, 443, 448, 449, 451, 460, 483, 502, 504

Penjas, 19, 54, 253, 262

Permainan kuis interaktif, 54

Persoalan mahasiswa, 101

picturethis, 346

platform, 5, 13, 16, 17, 18, 38, 40, 43, 46, 55, 59, 60, 62, 64, 82, 94, 97, 98, 122, 125, 180, 186, 189, 191, 193, 197, 198, 204, 213, 232, 235, 237, 266, 267, 268, 290, 308, 309, 341, 342, 345, 346, 360, 365, 389, 394, 396, 406, 409, 423, 433, 480, 483, 484, 486, 487, 502

Poltak Pardamean Simarmata, 101

prakarya, 421

proses informasi, 180

Putri Mahanani, 414

Putu Ida Arsani Dewi, 379

quizziz, 414

refleksi, 44, 83, 85, 163, 314, 315, 316, 321, 322, 323, 324, 325, 327, 329, 330, 331, 332, 333, 334, 335, 338, 389, 398, 399, 416

Rose Fitria Lutfiana, 486

rumah ke rumah, 372

Saringatun Mudrikah, 389

Schoology, 155, 172, 173, 174, 175,
179, 213

senam, 478, 479, 481, 482

Siti Umayaroh, 414

smartphone, 5, 92, 96, 122, 146, 148,
199, 287, 308, 309, 310, 311, 342,
365, 447, 462, 463, 478, 479, 484,
498

society 5.0, 500, 501, 505, 508

Sofiansyah Fadli, 172

Sofyan, 273

strategi, 2, 16, 20, 21, 22, 62, 78, 88,
97, 111, 180, 183, 184, 198, 206,
236, 242, 243, 263, 264, 265, 268,
269, 270, 296, 352, 354, 358, 359,
360, 381, 391, 398, 412, 454, 461,
483, 486, 487, 488, 489

Sudarman, 263

Susilaningsih, 186

synchronous, 79, 82, 83, 84, 268

tatap muka, 1, 2, 3, 5, 6, 11, 13, 16,
20, 21, 24, 27, 31, 33, 34, 35, 46,
48, 49, 51, 52, 59, 60, 64, 73, 80,
84, 87, 90, 104, 106, 108, 110, 111,
117, 121, 122, 127, 144, 146, 147,
151, 153, 154, 155, 158, 161, 162,
169, 173, 180, 204, 208, 212, 213,
222, 227, 231, 235, 236, 237, 239,
240, 241, 242, 243, 244, 245, 261,
262, 263, 264, 265, 266, 268, 273,
286, 287, 291, 292, 294, 295, 300,
309, 310, 314, 315, 341, 346, 347,
350, 385, 387, 389, 390, 391, 392,
400, 405, 407, 415, 416, 460, 461,
463, 466, 478, 484, 486, 493, 494,
498, 505, 507

Teddy Yudhistira Nugraha, 308

Telkomsel, 46

tes individual, 212

Timbul Sasongko, 94

tri dharma, 66, 69, 71

tutorial, 16, 103, 127, 240, 248, 266,
364, 408, 453, 454, 456, 457, 461,
462, 463, 464, 465

ujian daring, 213, 433

ujian skripsi, 219, 220, 299, 314, 315,
316, 317, 319, 322, 323, 324, 325,
326, 327, 329, 330, 331, 332, 333,
334, 335

video, 4, 6, 7, 9, 16, 17, 18, 20, 22,
23, 26, 27, 39, 41, 42, 46, 48, 49,
50, 51, 79, 83, 84, 88, 90, 107, 108,
127, 139, 141, 142, 143, 147, 155,
157, 174, 191, 197, 204, 209, 218,
226, 232, 235, 240, 242, 245, 246,
247, 248, 249, 250, 251, 252, 264,
270, 287, 289, 291, 292, 295, 304,
305, 306, 308, 309, 310, 314, 323,
344, 348, 363, 365, 395, 396, 399,
406, 407, 408, 415, 427, 447, 453,
454, 456, 457, 460, 461, 462, 463,
464, 465, 472, 487, 488, 491, 502,
504, 509

video conference, 46, 48, 49, 79, 90,
139, 147, 155, 157, 204, 235, 242,
287, 292, 348, 363, 415

Vivin Okdwi Jayanti, 372

waktu, 1, 3, 14, 16, 17, 18, 22, 25, 29,
30, 31, 33, 35, 40, 41, 43, 44, 50,
57, 60, 61, 62, 64, 69, 79, 83, 84,
85, 86, 92, 101, 104, 105, 106, 107,
110, 112, 113, 117, 118, 121, 126,
129, 130, 140, 143, 147, 154, 157,
158, 169, 172, 173, 178, 179, 188,
189, 191, 192, 199, 200, 217, 218,
223, 224, 225, 227, 230, 231, 232,
236, 237, 241, 243, 248, 265, 266,

276, 284, 286, 287, 291, 292, 303,
309, 310, 311, 312, 315, 317, 320,
323, 324, 329, 332, 344, 353, 358,
364, 374, 379, 382, 383, 386, 395,
406, 408, 417, 419, 432, 434, 437,
439, 440, 444, 446, 449, 458, 460,
463, 464, 465, 469, 477, 478, 479,
480, 481, 483, 484, 490, 494, 500,
502, 507

Wasis Djoko Dwiyo, 1

webinar, 72, 106, 123, 230, 231, 232,
233, 360

whatsapp, 17, 20, 22, 23, 25, 26, 27,
43, 79, 88, 89, 90, 103, 104, 122,
146, 148, 149, 151, 172, 180, 255,
303, 305, 340, 343, 344, 376, 417,
461, 467, 470, 472, 474, 479, 483

work from home, 20, 69, 87, 102,
129, 147, 203, 225, 294, 390, 422,
501

Zoho Forms, 172, 176, 177

zoom, 46, 56, 83, 101, 103, 122, 123,
126, 127, 146, 147, 151, 153, 155,
156, 157, 180, 232, 235, 239, 240,
241, 242, 243, 295, 299, 341, 360,
401, 404, 405, 409, 421, 504

zoom cloud meeting, 56, 153, 239,
421

INDEKS PENULIS

Abdul Fidayan.....	493	Ista Yuliarti	302
Afriantoni.....	401	Jumardi.....	294
Agus Gunawan.....	253	Kardiyem.....	453
Agus Harianto	20	Karwanto.....	352
Ahmad Andry Budianto	73	Khoirul Huda	235
Altobeli Lobodally	121	konselor.....	252
Amrozi Khamidi	203	Kustiani	222
Andam S. Ardan.....	161	Lusy Tunik Muharlisiani.....	197
Ani Wilujeng Suryani	212	M. Ihsan	129, 180
Arif Widyatama	129, 180	Maharani Fatima Gandasari	54
Au Thien Wan.....	87	Masganti Sit	46
Citrawati Jatiningrum.....	197	Nanda Widya	294
Dewi Anggraeni	134	Nikmah Mahanani.....	467
Dian Mochammad Zein	13	Nirfayanti	29
Diyas Age Larasati.....	500	Novia Dwi Rahmawati.....	59
Edi Sunjayanto Masykuri ¹	87	Nugraheni Warih Utami.....	245
Elsye Rumondang Damanik	121	Nurchasanah.....	314
Elta Sonalitha	286	Nurhikmah	29
Erna Widyasari.....	346	Poltak Pardamean Simarmata	101
Fauziah.....	146	Putri Mahanani.....	414
Fransiskus F. G. Ray.....	153	Putu Ida Arsani Dewi.....	379
Ghufron Affandy.....	421	Rose Fitria Lutfiana	486
Grefer E. D. Pollo	82	Saringatun Mudrikah.....	389
Hasan Albana	110	Siti Umayaroh	414
Hendra Mashuri	66	Sofiansyah Fadli.....	172
Hengki Mangiring Parulian Simarmata	101	Sofyan	273
I Ketut Suparya	443	Sudarman	263
I Wayan Yudana	363	Susilaningsih.....	186
Ibenzani.....	230	Teddy Yudhistira Nugraha.....	308
Inta Elok Youarti.....	340	Timbul Sasongko	94
Irma Abdullah.....	38	Vivin Okdwi Jayanti	372
Isak Riwurohi.....	478	Wasis Djoko Dwiyogo	1

PEMBELAJARAN DI MASA COVID-19 WORK FROM HOME

Editor

Dr. Wasis D. Dwiyoogo, MPd

Kondisi dalam masa pandemi Covid 19 mengakibatkan kegiatan pembelajaran pada dunia pendidikan dasar sampai perguruan tinggi mengalami perubahan. Sistem pendidikan yang didominasi oleh pembelajaran tatap muka berganti dengan pembelajaran dalam jaringan (daring). Kebijakan ini tiba-tiba tidak diperkirakan sejak awal. Dalam pelaksanaan pembelajaran daring, para dosen harus bekerja keras untuk menyelenggarakan pembelajaran daring, walau sebagian besar belum disiapkan sumber belajar digitalnya. Kebijakan pembelajaran daring ini didasarkan pada Surat Edaran (SE) pemerintah melalui Menteri Pendidikan dan Kebudayaan dengan mengeluarkan Nomor 36962/MPK.A/HK/2020 tanggal 17 Maret 2020 tentang: Pembelajaran secara daring dan bekerja dari rumah dalam rangka Pencegahan Penyebaran Covid-19.

Tujuan diterbitkannya buku ini mengidentikasi pengalaman para pengajar dari tingkat sekolah dasar sampai perguruan tinggi dalam berbagai bidang studi dalam melaksanakan pembelajaran di masa covid 19 ini. Teridentifikasi 57 penulis yang menceritakan apa yang dilakukan dalam masa pandemi covid 19 ini. Para penulis telah mewakili Indonesia, karena ada penulis dari pulau Sumatera, Jawa, Kalimantan, Sulawesi, Bali, dan Nusa Tenggara Timur. Identifikasi para penulis dilakukan melalui informasi di Facebook dan berbagai group WA pada tanggal 15 Mei 2020 untuk menuliskan pengalaman pembelajaran pada masa pandemi Covid 19, tulisan ditunggu sampai tanggal 31 Mei 2020. Sampai tanggal 31 Mei telah masuk artikel sebagai *book chapter* sejumlah 57 penulis. Ini merupakan pekerjaan yang cukup luar biasa, para penulis praktis dalam waktu 15 hari dapat menyelesaikan menulis pengalaman pembelajarannya. Semua tulisan tersebut kami haturkan kepada para pembaca sebagai perbandingan apa yang dilakukan para pengajar pada masa pandemic Covid 19.

KONTRIBUTOR PENULIS

Abdul Fidayan, Afriantoni, Agus Gunawan, Agus Harianto, Ahmad Andry Budianto, Altobeli Lobodally, Amrozi Khamidi, Andam S. Ardan, Ani Wilujeng Suryani, Arif Widyatama, Au Thien Wan, Citrawati Jatiningrum, Dewi Anggraeni, Dian Mochammad Zein, Diyas Age Larasati, Edi Sunjayanto Masykuri, Elsyne Rumondang Damanik, Elta Sonalitha, Erna Widyasari, Fauziah, Fransiskus F. G. Ray, Ghufon Affandy, Grefer E. D. Pollo, Hasan Albana, Hendra Mashuri, Hengki Mangiring Parulian Simarmata, I Ketut Suparya, I Wayan Yudana, Ibenzani, Inta Elok Youarti, Irma Abdullah, Isak Riwurohi, Ista Yulianti, Jumardi, Kardiyem, Karwanto, Khoiril Huda, Kustiani, Lusy Tunik Muharlisiani, M. Ihsan, Maharani Fatima Gandasari, Masganti Sit, Nanda Widya, Nikmah Mahanani, Nirfayanti, Novia Dwi Rahmawati, Nugraheni Warih UtamiNurchasanah, Nurhikmah, Poltak Pardamean Simarmata, Putri Mahanani, Putu Ida Arsani Dewi, Rose Fitria Lutfiana, Saringatun Mudrikah, Siti Umayaroh, Sofiansyah Fadli, Sofyan, Sudarman, Susilaningsih, Teddy Yudhistira Nugraha, Timbul Sasongko, Vivin Okdwi Jayanti, Wasis Djoko Dwiyoogo



ISBN 978-623-7607-23-6

