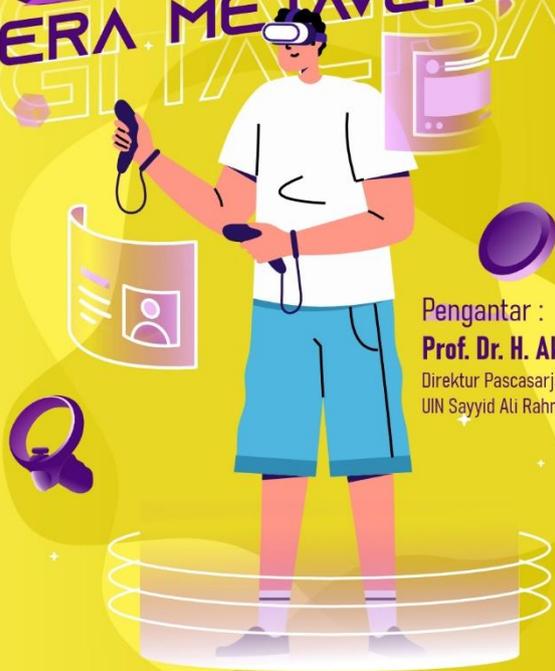




Editor :

Dr. Adi Wijayanto, S.Or., S.Kom., M.Pd., AIFO. | Dr. Ramsah Ali, M.A.
Dr. Muhammad Muhyi, M.Pd. | Citra Ayu Dewi, M.Pd | Ahmad Syaifuddin, S.Pd., M.Pd.

DIGITALISASI ERA METAVERSE



Pengantar :

Prof. Dr. H. Akhyak, M.Ag.

Direktur Pascasarjana

UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung

Evi Susilawati | Benny Badaru | Safrida | Ahmad Sauqi | Aris Dwi Nugroho
Marianus Yufrinalis | Agung Dirga Kusuma | Falidayanti | Kurroti A'yun
Muhammad Afthon Ulin Nuha | Permata Ika Hidayati | Yohanes Bare
Rora Rizky Wandini | Evy Ramadina | Natalia Peni | Maria Kurniaty Lete
Arpinda Syifa'a Awalini | Eka Yuniar Ernawati | Dominika Dhapa | Sawal Mahaly
Fadhilla Ulfa | Veri Andriani | Tungga Bhimadi Karyasa | Imamul Khaira
Pilipus Wai Lawet | Eli Titi Khoeriyah | Yahya | Listiyani Siti Romlah | Lathifaturahmah
Hermanu Iriawan | Nur Chabibah |

Evi Susilawati	Benny Badaru	Safrida	Ahmad Sauqi
Aris Dwi Nugroho	Marianus Yufrinalis	Agung Dirga Kusuma	
Falidayanti	Kurroti A'yun	Muhammad Afthon Ulin Nuha	
Permata Ika Hidayati	Yohanes Bare	Rora Rizky Wandini	
Evy Ramadina	Natalia Peni	Maria Kurniaty Lete	
Arpinda Syifa'a Awalini	Eka Yuniar Ernawati		
Dominika Dhapa	Sawal Mahaly	Fadhillah Ulfa	Veri Andriani
Tungga Bhimadi Karyasa	Imamul Khaira	Pilipus Wai Lawet	
Eli Titi Khoeriyah	Yahya	Listiyani Siti Romlah	
Lathifaturahmah	Hermanu Iriawan	Nur Chabibah	

DIGITALISASI ERA METAVERSE

Editor:

Dr. Adi Wijayanto, S.Or., S.Kom., M.Pd., AIFO.

Dr. Ramsah Ali, M.A.

Dr. Muhammad Muhyi, M.Pd.

Citra Ayu Dewi, M.Pd

Ahmad Syaifuddin, S.Pd., M.Pd.

Pengantar:

Prof. Dr. H. Akhyak, M.Ag.

Direktur Pascasarjana UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung



DIGITALISASI ERA METAVERSE

Copyright © Evi Susilawati, dkk, 2022.
Hak cipta dilindungi undang-undang
All right reserved

Editor: Adi Wijayanto, *dkk*
Layout: Kowim Sabilillah
Desain cover: Diky M. Fauzi
Penyelaras akhir: Saiful Mustofa
viii+213 hlm: 14 x 21 cm
Cetakan Pertama, Agustus 2022
ISBN: 978-623-5419-16-9

Anggota IKAPI

Hak cipta dilindungi undang-undang. Dilarang mengutip atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini tanpa izin tertulis dari penerbit.

Diterbitkan oleh:

Akademia Pustaka

Perum. BMW Madani Kavling 16, Tulungagung
Telp: 081216178398
Email: redaksi.akademia.pustaka@gmail.com
Website: www.akademiapustaka.com

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah *Rabbilalamin* kehadiran Allah SWT yang Maha kuasa atas perkenan-Nya buku metaverse edisi Agustus tahun 2022 yang berjudul “*DIGITALISASI ERA METAVERSE*” dapat diselesaikan dengan sebaik-baiknya atas sumbangsih ide/gagasan dan pemikiran dari pelaksana pendidikan dari berbagai pihak dan berbagai institusi pada era Metaverse.

Metaverse, yang berarti dunia virtual tiga dimensi, menjadi kata kunci utama dalam industri TI karena waktu berubah. Metaverse, yang telah berkembang lebih dari realitas virtual di era Industri Keempat Revolusi, muncul dalam bentuk di mana dunia maya diserap ke dalam dunia nyata di web dan Internet. Metaverse dicirikan oleh karakter yang berbeda yang memiliki pertukaran manusia dengan avatar social dan perangkat lunak dalam ruang virtual tiga dimensi. Secara karakteristik, Generasi MZ terbiasa dengan lingkungan digital, mencari pengalaman eksotis yang berbeda dari orang lain, dan peka terhadap tren terbaru.

Kehadiran buku digitalisasi era metaverse bersamaan era implementasi kurikulum merdeka belajar dapat memberi makna strategis oleh karena dalam pembahasannya banyak ditorehkan dari para pakar tentang berbagai pemikiran dengan narasi yang ringan dan mudah dipahami terkait dengan eksistensi penyelenggaraan pendidikan berbagai bidang keilmuan yang nantinya menemui berbagai kendala dan kesulitan dalam mendidik peserta didik.

Pendidik di Indonesia sekarang ini sedang mengalami proses pergantian kurikulum dari K-13 menuju zaman metaverse yaitu pendidikan yang serba digital dan terbuka oleh berbagai model ajar yang ada di dunia agar nantinya mampu meningkatkan kualitas serta mutu pembelajaran di dalam kelas. Banyak permasalahan-permasalahan yang timbul sehingga perlu solusi untuk pemecahan masalah yang dihadapi. Perlakuan terhadap era metaverse dengan baik dan benar serta sumbangsih keilmuan merupakan salah satu bentuk yang harus dipicu dan dipacu oleh para pendidik.

Kehadiran buku ini sangatlah tepat di tengah zaman metaverse dan kondisi kurikulum yang baru. Semoga tulisan ringan dengan berbagai topik yang menarik disampaikan para penulis, memberi manfaat bagi para pembaca, pemangku kebijakan dan masyarakat umum secara luas.

Tulungagung, 1 Agustus 2022

Prof. Dr. H. Akhyak, M.Ag.
Direktur Pascasarjana UIN SATU
*(Universitas Islam Negeri
Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung)*

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v

BAB 1:

INOVASI DIGITAL

INOVASI AUTOMATED *SHORT ESSAY SCORING* SEBAGAI MODEL PENILAIAN DIGITAL DI ERA METAVERSE

Dr. Evi Susilawati, M.Pd..... 3

PEMANFAATAN APLIKASI LMS SYAM-OK SEBAGAI PLATFORM PEMBELAJARAN DARING MAHASISWA UNM DI ERA METAVERSE

Dr. Benny Badaru, S.Pd., M.Pd..... 9

PERKEMBANGAN TEKNOLOGI METAVERSE PADA HERBAL MEDICINE

Dr.Safrida, S.Pd.,M.Si.,AIFO..... 15

STRATEGI PENILAIAN OBYEKTIF PADA MAHASISWA SAAT PEMBELAJARAN DILAKSANAKAN DENGAN E-LEARNING DAN RUANG ZOOM

Ahmad Sauqi, S.E.,M.M.....23

URGENSI MENJADI TECH SAVY DALAM PEMBELAJARAN DI ERA METAVERSE

Aris Dwi Nugroho.....31

EVALUASI KINERJA DOSEN PADA SISTEM E-CAMPUZ BERDASARKAN PENILAIAN MAHASISWA DI FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS NUSA NIPA

Marianus Yufrinalis, S.Fil., M.A.....37

MONOPOLI ANTI PERUNDUNGAN TERINTEGRASI APLIKASI SAVE YOU UNTUK MEWUJUDKAN BUDAYA SEKOLAH BEBAS PERUNDUNGAN DI ERA METAVERSE

Agung Dirga Kusuma, S.Pd., Gr., M.Pd.....45

PENGENALAN SOFTWARE ARCGIS SEBAGAI SARANA PENUNJANG PEMBELAJARAN GEOGRAFI SISWA MAN SUMENEP	
<i>Falidayanti, S.Pd</i>	53

BAB II:

APLIKASI PENDUKUNG METAVERSE

PEMANFAATAN ALQURAN DIGITAL MIXED BUKU TAFSIR AHKAM UNTUK REKONSTRUKSI PEMAHAMAN TENTANG WANITA SHOLIKHAH PADA PENDUDUK KOTA SURABAYA	
<i>Dr. Kurroti A'yun, S.T., M.Si</i>	59

PENGUNAAN MEDIA AZ SCREEN RECORDER DAN YOUTUBE SEBAGAI SARANA PENUNJANG PEMBELAJARAN MATA KULIAH ILMU BALAGHAH DI ERA METAVERSE	
<i>Dr. Muhammad Afthon Ulin Nuha, M.Pd</i>	67

OPTIMALISASI KVISOFT FLIPBOOK MAKER SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PSIKOLOGI PENDIDIKAN PADA ERA METAVERSE	
<i>Dr. Permata Ika Hidayati, S.Pi., M.Pd</i>	73

PENGUNAAN APLIKASI MICROSOFT TEAMS TERHADAP HASIL BELAJAR MAHASISWA PENDIDIKAN BIOLOGI	
<i>Yohanes Bare, S.Pd., M.Si</i>	79

PEMANFAATAN QUIZZI PADA MATERI JURNAL REFLEKTIF	
<i>Rora Rizky Wandini, M.Pd.I</i>	85

PENGUNAAN APLIKASI ARTICULATE STORY LINE DALAM PEMBELAJARAN MANAJEMEN PERKANTORAN DAN KEARSIPAN	
<i>Evy Ramadina, S.Pd.I., M.Pd</i>	91

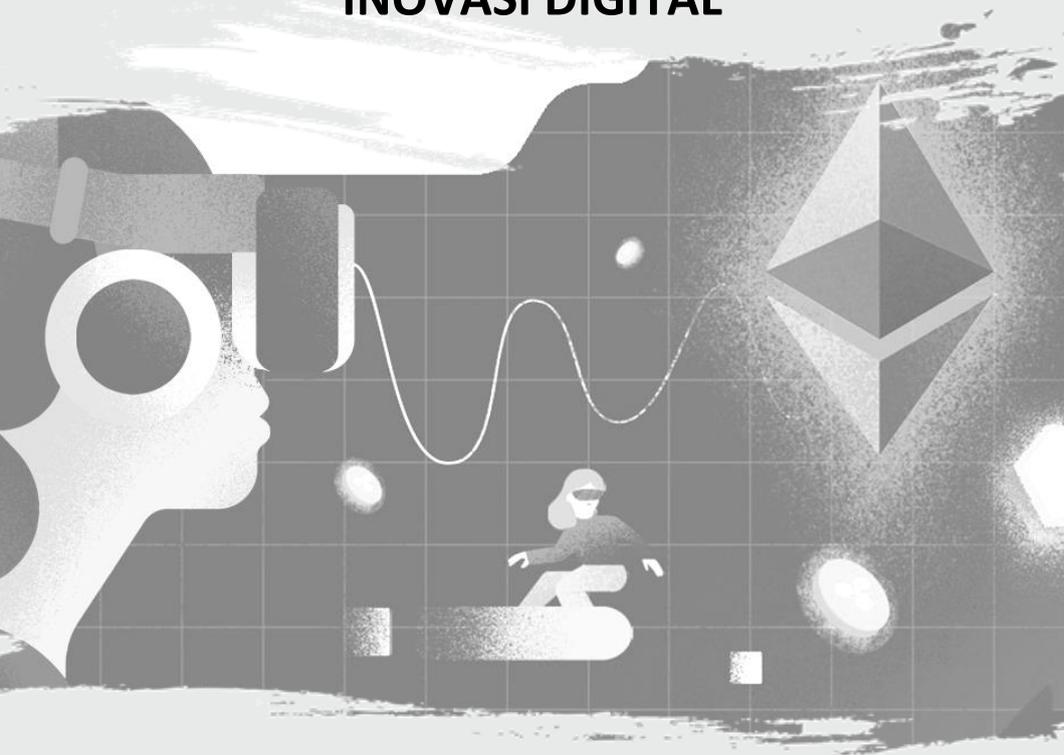
PENGUNAAN MEDIA JAMBOARD UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI MAHASISWA DALAM MENYELESAIKAN ASESMEN DIAGNOSTIK	
<i>Natalia Peni, S.Si., M.Pd</i>	99

PENGUNAAN APLIKASI YOUTOBE SEBAGAI MEDIA EDUKASI KEPADA MASYARAKAT UNTUK MENGURANGI MASALAH LIMBAH PADAT KOTA MAUMERE	
<i>Maria Kurniaty Lete, ST., MT</i>	105
PEMANFAATAN <i>FLIPBOOK</i> DALAM PENULISAN BROSUR PADA MATA KULIAH <i>ENGLISH FOR SPECIFIC PURPOSE</i> MENGUNAKAN APLIKASI <i>FLIPSNACK</i>	
<i>Arpinda Syifa'a Awaln, S.Pd., M.Pd</i>	113
PEMANFAATAN APLIKASI <i>GENIALLY</i> SEBAGAI MEDIA AJAR KELAS MEMBACA	
<i>Eka Yuniar Ernawati, S.S., M.Si</i>	119
PEMANFAATAN APLIKASI URBAN DICTIONARY PADA MATA KULIAH LEKSIKOGRAFI MAHASISWA SEMESTER VI PBSI UNIFERSITAS FLORES	
<i>Dominika Dhapa, S.Pd., M.Pd</i>	125
PEMANFAATAN APLIKASI DCM (DAFTAR CEK MASALAH) UNTUK MENGIDENTIFIKASI MASALAH PESERTA DIDIK	
<i>Sawal Mahaly, S.Pd., M.Pd</i>	131
PENGUNAAN APLIKASI PACKET TRACERT SEBAGAI MEDIA SIMULASI PEMBELAJARAN ADMINISTRASI JARINGAN KOMPUTER	
<i>Fadhilla Ulfa, S.Pd., M.Pd., T.Gr</i>	139
PEMANFAATAN CANVA SEBAGAI SARANA PENUNJANG PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI	
<i>Veri Andriani, S.Pd.I</i>	145
 BAB III: KEUNGGULAN, TANTANGAN DAN KENDALA PERMASALAHAN DAN REGULASI SEBUAH TANTANGAN PADA PEMBELAJARAN ERA METAVERSE	
<i>Ir. Tungga Bhimadi Karyasa, MT</i>	153
PEMBELAJARAN DIGITAL: KEUNGGULAN DAN KENDALA DALAM PENERAPANNYA	
<i>Imamul Khaira, S.E., M.M</i>	161

RESILIENSI AKADEMIK PESERTA DIDIK DI ERA DIGITAL <i>Pilipus Wai Lawet, S.Pd., M.Pd</i>	165
TANTANGAN GURU DALAM ERA METAVERSE MENUJU MASYARAKAT 5.0 <i>Eli Titi Khoeriyah, S.Pd., M.Sc</i>	171
TANTANGAN PEMBELAJARAN <i>HYBRID-LEARNING</i> MASA COVID-19 ERA METAVERSE <i>Yahya, S.T., M.Kom</i>	179
PERAN GURU PAI DALAM MENGHADAPI ERA METAVERSE <i>Listiyani Siti Romlah, M.Pd</i>	187
PELUANG DAN TANTANGAN MODEL PEMBELAJARAN DI ERA METAVERSE BAGI MAHASISWA <i>Lathifaturahmah</i>	193
TANTANGAN DAN HAMBATAN ERA METAVERSE BAGI MAHASISWA IISIP YAPIS BIAK <i>Dr. Hermanu Iriawan, M.Si</i>	201
DIGITALISASI PELAKSANAAN PEMBELAJARAN PRAKTIK KEBIDANAN KOMUNITAS <i>Nur Chabibah, S.Keb. Bd. MPH</i>	207

BAB I

INOVASI DIGITAL



DIGITALISASI ERA METAVERSE

INOVASI AUTOMATED *SHORT* ESSAY SCORING SEBAGAI MODEL PENILAIAN DIGITAL DI ERA METAVERSE

Dr. Evi Susilawati, M.Pd¹

Universitas Islam Sumatera Utara

*“Keberadaan inovasi perangkat komputer dapat
mengembangkan model penilaian hasil belajar di masa
depan”*

Era Metaverse

Kata Metaverse merupakan berasal dari bahasa Yunani dan merupakan kombinasi dari kata majemuk yang terdiri “meta” (menyiratkan melampaui) dengan kata “verse (semesta)”. Kata metaverse menjelaskan lingkungan sintetis dari sebuah hipotetis yang terkait dengan dunia fisik (Lee, dkk (2021). Kata Metaverse juga merupakan kata majemuk yang terdiri dari kata: Meta (bahasa Yunani) yang berarti pos, setelah atau di luar dan varse yang berarti alam

¹Penulis merupakan Dosen Universitas Islam Sumatera Utara dalam Bidang Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan seta Teknologi Pendidikan. Penulis menyelesaikan gelar Sarjana Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di Universitas Muslim Nusantara, sedangkan gelar Magister Pendidikan diselesaikan di Universitas Negeri Medan pada Program Studi Teknologi Pendidika, dan akhirnya Doktor Teknologi Pendidikan diselesaikan di Universitas Negeri Medan pada Program Studi Teknologi Pendidikan.

semesta (Mystakidis, 2022). Merujuk pada pendapat-pendapat di atas, dalam tulisan ini, kata Metaverse diartikan sebagai alam semesta pasca-realitas yang menggunakan lingkungan fisik realitas dengan virtual digital.

Kata 'metaverse' pertama kali diciptakan dari sebuah novel fiksi bernama *Snow Crash*, karangan (Neal Stephenson (Joshua, 2017)). Novel ini mendefinisikan kata metaverse sebagai lingkungan virtual masif yang paralel dengan dunia fisik, di mana penggunaanya dapat berinteraksi dengan avatar digital. Dalam dunia digital, adegan metaverse di *Snow Crash* memproyeksikan dualitas dunia nyata dan salinan lingkungan digital. Dalam metaverse, semua pengguna memiliki avatar masing-masing, dan dianalogikan dengan diri sendiri secara fisik pengguna, di mana pengguna mengalami alternatif hidup dalam virtualitas yang merupakan metafora dari dunia nyata pengguna. Aplikasi metaverse yang ada saat ini sangat beragam dan didesain dengan berbantuan komputer (Mohammadi & Taylor, 2017).

Sejak metaverse muncul dilayar komputer sebagai alam semesta virtual, maka telah bermunculan konsep yang beragam dari wujud metaverse, seperti *lifelogging*, ruang kolektif dalam virtualitas, internet spasial, cermin dunia, dan omniverse (Anders.& Stentoft, 2019). Perkembangan selanjutnya, dalam penggunaan game di mana pengguna dapat berpartisipasi secara proaktif dalam pembuatan konten yang memungkinkan gamer untuk membuat level game yang dibuat khusus. Sejumlah penelitian menunjukkan interaksi pengguna di dunia maya, dalam konteks personalisasi dan pembuatan konten game saat telah berkembang menjadi komunitas sosial di dunia maya (Mohammadi & Taylor, 2017).

Metaverse telah mewakili pengguna di dunia fisik, di mana pengguna dapat mengalami aktivitas heterogen secara nyata yang ditandai dengan jumlah pengguna bersamaan yang tidak terbatas secara teoritis di dunia maya (Grieves, Michael & Vickers, 2017). Metaverse telah mampu melakukan interoperabilitas antara platform yang mewakili dunia virtual yang memungkinkan pengguna untuk membuat konten dan mendistribusikan konten secara luas ke seluruh dunia maya. Pengguna telah dapat membuat konten dalam game dan mentransfer konten tersebut ke *platform* atau game lain dengan identitas dengan pengalaman pengguna yang berkelanjutan.

Inovasi Model Penilaian Digital ASES dan Era Metaverse

Inovasi pembelajaran di Era Metaverse memainkan peran utama dalam kegiatan pembelajaran saat ini. Pembelajaran yang menggunakan lingkungan virtual digital memberikan kontribusi dalam kegiatan pembelajaran online dan pembelajaran berbasis Web. Metaverse memiliki potensi untuk dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran digital ini.

Pembelajaran digital merupakan salah satu bidang penting bagi masyarakat digital. Pembelajaran digital menggunakan ruang kelas, buku teks maupun penilaian digital. Banyak inovasi teknologi terkait dalam pembelajaran digital termasuk model evaluasi digital salah satunya model penilaian Automated Short Essay Scoring (ASES). Automated Short Essay Scoring (ASES) adalah perangkat lunak yang mampu menilai secara otomatis menggunakan komputer (Susilawati & Khaira, 2021). Perangkat lunak ini membantu pendidik untuk melakukan penilaian secara otomatis di Era Metaverse.

DIGITALISASI ERA METAVERSE

Pada Era Metaverse seperti sekarang ini penilaian berbasis lingkungan virtual digital tentunya menggunakan perangkat lunak. Perangkat lunak ini dapat digunakan dalam jangkauan yang luas. Model penilaian digital ASES memiliki implikasi penting untuk pembelajaran di Era Metaverse karena mereka akan menentukan apakah Metaverse dapat menjadi *mainstream* dalam pembelajaran berbasis digital. Model penilaian digital ASES mampu membangun keterjangkauan model penilaian digital di Era Metaverse.

Model penilaian digital ASES menggunakan elemen virtual dengan menggunakan kemiripan jawaban antara peserta ujian (Susilawati, 2022). Model penilaian ASES di Era Metaverse didasarkan pada teknologi yang memungkinkan interaksi multisensor dengan lingkungan virtual, objek digital, dan manusia. Efisiensi model penilaian ASES memiliki daya tarik yang kuat di Era Metaverse. Model penilaian ASES menggunakan tes tertulis standar sebagai upaya inovatif untuk mengurangi kelemahan pemeriksaan penilai *essay* secara manual (Lim, dkk, 2021).

Penggunaan elemen virtual dalam model penilaian ASES mampu menghilangkan bias penilaian yang dilakukan secara manual. Model penilaian ASES yang berfungsi sebagai perangkat lunak computer yang dapat digunakan secara mandiri yang mampu mengevaluasi dan menilai jawaban ujian peserta didik. Keunggulan model penilaian ASES sebagai model penilaian digital mampu mengatasi permasalahan waktu, biaya, bila dibandingkan dengan menggunakan model penilaian manual. Keandalan dan validitas model penilaian ASES lebih baik dari pada menggunakan model penilaian manual.

Meskipun banyak memiliki keunggulan dalam berbagai hal, model penilaian ASES tidak dimaksudkan untuk

seungguhnya menggantikan penilai manusia tetapi untuk digunakan sebagai bagian dari model penilaian bagi peserta didik yang tentunya akan mempermudah untuk membantu rutinitas penilaian bagi peserta didik.

Semenjak diberlakukannya kegiatan pembelajaran online baik dengan menggunakan *Asynchronous* dan *Synchronous*, kedua jenis pembelajaran ini bergantung pada perangkat lunak dengan menggunakan di lingkungan digital. Model penilaian ASES mampu bekerja dengan baik dan dapat berfungsi secara fleksibel dan digunakan kapan saja serta di mana saja sehingga lebih fleksibel, efisien dan akurat dalam menilai jawaban peserta didik. Keamanan penggunaan model penilaian ASES sebagai model penilaian digital tidak diragukan lagi. Dengan keterlibatan teknologi dalam penggunaan model penilaian ASES akan mampu membangun masa depan masa depan model penilaian digital yang lebih akurat, reliabel, praktis dan ekonomis.

Di Era Metaverse keberadaan perangkat komputasi yang cerdas tentunya akan dapat mengembangkan model penilaian hasil belajar yang lebih cerdas pula di masa depan. Disadari, dunia pendidikan akan semakin berkembang, demikian juga dalam proses penilaian yang dilakukan peserta didik. Dalam pelaksanaan model penilaian ASES sebagai model penilaian digital, disadari masih ada banyak tantangan kedepannya untuk mengembangkan alat penilaian ini oleh karenanya diperlukan berbagai kajian yang mendalam tentang model penilaian ini.

Daftar Pustaka

- Bruun, Anders. & Stenoft, Martin Lynge. 2019. Lifelogging in the wild: Participant experiences of using lifelogging as a research tool. <https://www.researchgate.net/>
- Joshua. Judy. 2017. *Information Bodies: Computational Anxiety in Neal Stephenson's Snow Crash. Interdisciplinary Literary Studies*. Pennsylvania: Penn State University Press.
- Lee, Lik_Hang, dkk., 2021. All One Needs to Know about Metaverse: A Complete Survey on Technological Singularity, Virtual Ecosystem, and Research Agenda. *Journal of Latex Class Files*. Vol, 14.No.8.
- Grieves,. Michael W. & Vickers. J. 2017. Digital twin: Mitigating unpredictable, Undesirable Emergent Behavior in Complex Systems. Transdisciplinary Perspectives on Complex Systems. <https://link.springer.com/chapter/>.
- Neda Mohammadi and John Eric Taylor. 2017. Smart City Digital twins. *IEEE Symposium Series on Computational Intelligence (SSCI)*.
- Mystakidis, Stylianos. 2022. Metaverse. *Journal Encyclopedia*. <https://doi.org/10.339>.
- Susilawati, Evi, & Khaira, Imamul. 2022. Automated Short essay Scoring and Its Aplication For Character Improvements Stident Honesty. *Proceeding International Seminar on Islamic Studies*. Volume 3 Nomor 1 Tahun 2022.
- Susilawati, Evi., Khaira, Imamul., & Atmawarni. 2022. Penerapan Model Penilaian Berbasis Teknologi Digital ASES Untuk Meningkatkan Aktifitas Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Kebijakan Publik. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. Volume 15. Nomor 1.
- Susilawati, Evi. 2022. *Automated Short Essay Scoring: Sistem Penilaian Daring Pada Masa Pembelajaran di Masa Pasca Pandemi Covid-19*. Di dalam buku Resiliensi Inovasi dan Motivasi Pembelajaran Tatap Muka Terbatas. Kurroti Ayun dkk. Tulung Agung: Akademi Pustaka.

PEMANFAATAN APLIKASI LMS SYAM-OK SEBAGAI PLATFORM PEMBELAJARAN DARING MAHASISWA UNM DI ERA METAVERSE

Dr. Benny Badaru, S.Pd,M.Pd²

Universitas Negeri Makassar

*“Pembelajaran daring melalui aplikasi LMS SYAM-OK era
Metaverse dapat memberikan dampak positif bagi dunia
pendidikan”*

Dunia pendidikan tidak dapat menolak kemajuan teknologi dan informasi. Sebaliknya, kita justru harus memanfaatkan kemajuan teknologi ini sebagai alat untuk melakukan tindakan positif dalam kehidupan kita, khususnya di dunia pendidikan. Gambaran tentang kampus metaverse bukan lagi sekedar impian semata. Saat ini beberapa perguruan tinggi besar yang ada di Indonesia saat

²Penulis lahir di Ujung Pandang, 11 Oktober 1985, penulis merupakan Dosen Penjaskesrek FIK UNM dalam bidang ilmu Pendidikan Olahraga, penulis menyelesaikan gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Negeri Makassar (2008), sedangkan gelar Magister Pendidikan diselesaikan di Universitas Negeri Makassar Program Studi Pendidikan Jasmani dan Olahraga (2010), dan akhirnya Doktor Ilmu Keolahragaan diselesaikan di Universitas Negeri Jakarta pada Program studi Pendidikan Olahraga (2017).

ini sedang bersiap memasuki era metaverse menyongsong era yang serba digital.

Salah satu perguruan tinggi negeri yakni Universitas Negeri Makassar (UNM) telah meluncurkan aplikasi pembelajaran LMS System and Application Management Open Knowledge (SYAM-OK) pada tanggal 19 Agustus 2020 untuk menyambut era metaverse dan memfasilitasi pembelajaran daring (online) civitas akademika UNM khususnya di kalangan mahasiswa Universitas Negeri Makassar (Haris dkk, 2021). Ini adalah salah satu upaya pihak perguruan tinggi UNM untuk mewujudkan visi dan misi serta mengantarkan UNM menjadi kampus berdaya saing global dan berbasis digital di era metaverse saat ini. Metaverse adalah sebuah rancangan yang menggabungkan dunia nyata dan dunia digital. Dalam arti yang lebih luas, Metaverse adalah ruang virtual di mana orang-orang dari seluruh dunia dapat berkumpul dan berkomunikasi menggunakan teknologi virtual dan *augmented reality*.

Masih teringat ketika di awal pandemic covid 19, Pemerintah pusing dengan mempersiapkan berbagai cara agar proses pendidikan di segala sektor mulai dari tingkatan dasar, menengah, atas hingga perguruan tinggi tetap berjalan dengan membuat kurikulum darurat. Bahkan dengan menyiapkan format pembelajaran daring pun polanya masih meraba, menyebabkan kita justru dihantui persoalan gagap teknologi. Karena optimalisasi capaian target pendidikan tidak sesuai harapan, bahkan kualitas pendidikan kita terdegradasi menuju level melemahkan. Pada akhirnya para peserta didik sudah sangat menjadi familiar dengan pembelajaran daring berbasis teknologi, ketika pendidikan harus bergerak dalam format hybrid,

dengan konsep multiverse. Pendidikan yang semula diberikan secara tatap muka di sekolah telah dialihkan ke proses pembelajaran online. Kelas-kelas pembelajaran dilakukan dengan hybrid dengan konsep multiverse, karena pertemuan tatap muka tidak harus dilakukan setiap hari. Menyesuaikan dengan keadaan saat ini sehingga walaupun proses belajar mengajar di sekolah kurang efektif, tetap berjalan dengan baik.

Selama 2 tahun dunia pendidikan mengalami dampak masa pandemic covid 19, hal ini yang menuntut berbagai perguruan tinggi khususnya kampus UNM Makassar beradaptasi serta menyesuaikan proses belajar mengajarnya, beralih dari tatap muka menjadi pembelajaran daring melalui aplikasi LMS SYAM-OK secara full daring/ online. Kombinasi *synchronous* dan *asynchronous* di aplikasi SYAM-OK LMS memberikan kesempatan guru dan mahasiswa berinteraksi secara langsung pada saat yang bersamaan serupa. Mahasiswa dapat belajar secara mandiri menggunakan Materi disediakan dan tugas selesai tepat waktu sesuai dengan waktu yang ditentukan oleh dosennya.

Sebagai salah satu platform pembelajaran daring yang resmi digunakan oleh mahasiswa UNM, aplikasi LMS SYAM OK terus melakukan upaya untuk meningkatkan akses layanan dan fitur-fitur pembelajaran yang dinamis sehingga dapat digunakan dengan mudah di kalangan mahasiswa UNM Makassar dan terjangkau penggunaannya bagi dosen dan mahasiswa luar UNM (Sufitriyono et al., n.d.). Hal ini sejalan dengan semangat merdeka belajar dalam kaitan kesempatan untuk saling melakukan kuliah lintas program studi di luar kampus. Dalam memenuhi harapan pembelajaran daring di era metaverse, LMS SYAM OK

mendorong perwujudan pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa melalui aktivitas pembelajaran *asinkronous* secara mandiri maupun kolaboratif. Tentu dengan tetap mempertimbangkan kemandirian dan gaya belajar mahasiswa saat ini sebagai pembelajar yang kreatif, inovatif, dan kolaboratif.

Mahasiswa sebagai pengguna LMS SYAM-OK sudah seharusnya dapat memahami cara penggunaannya dimasa metaverse pada saat melaksanakan proses kegiatan belajar mengajar secara *blended learning*. Untuk itu dengan kehadiran aplikasi LMS SYAM-OK di kalangan mahasiswa, agar dapat membantu menambah wawasan keterampilan terkait penggunaan berbasis aplikasi teknologi yang terdapat dalam LMS SYAM-OK secara efektif. Keefektifan pembelajaran hanya akan dicapai bila dosen dan mahasiswa memahami menu dan penggunaan LMS SYAM-OK. Pada umumnya, menu dalam LMS SYAM-OK memuat pembelajaran *sinkronous* dan *asinkronous*.

Aplikasi pembelajaran daring yang dinamakan LMS SYAM OK yang akan disusun secara garis besar pokok materinya meliputi: 1) manajemen kelas; 2) manajemen materi; 3) manajemen aktivitas; 4) penilaian dan evaluasi dalam pembelajaran daring; dan 5) etika dalam pembelajaran daring. Panduan ini meliputi panduan untuk pengguna dosen dan pengguna mahasiswa. Untuk mahasiswa fokus pada bagaimana mengikuti perkuliahan daring, meliputi materi pada: 1) mengisi kehadiran, membaca dan mendownload materi, mengikuti forum diskusi, mengikuti video konferensi, mengelola tugas, dan mengikuti ujian. Panduan ini akan terus berkembang siring dinamikan perkembangan pembelajaran daring, Untuk saat ini, ketersediaan sumber-sumber belajar dalam LMS SYAM

OK sudah cukup untuk melayani kebutuhan belajar mahasiswa dan dosen baik secara full daring maupun dalam sistem pembelajaran blended learning (Wijayanto, 2021). Aplikasi online bertujuan untuk melatih kemandirian siswa dan keaktifan siswa (Oknisih, et al., 2019). Pembelajaran daring hendaknya tidak hanya berorientasi pada pemberian materi dan target pembelajaran akan tetapi juga harus berorientasi pendekatan personal guru kepada siswa didiknya baik pendekatan emosional maupun pendekatan kognitif. Waryanto (2006) menyatakan bahwa kelebihan dari penggunaan pembelajaran daring yaitu pembelajaran daring dapat digunakan dalam menyampaikan pembelajaran tidak terbatas ruang dan waktu. Selain itu, pembelajaran daring dapat menggunakan berbagai sumber belajar yang banyak tersedia di internet serta bahan ajar adalah dapat digunakan untuk menyampaikan pembelajaran tanpa dibatasi ruang dan waktu, dapat materi pembelajaran relatif mudah diperbaharui. Di samping itu, dengan dilakukannya pembelajaran daring dapat menjadikan mahasiswa lebih mandiri pada proses pembelajaran.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan dari ulasan di atas bahwa pembelajaran daring melalui aplikasi LMS SYAM-OK dikalangan mahasiswa UNM pada era Metaverse akan memberikan dampak positif bagi dunia pendidikan. Karena pendekatan ini memungkinkan dosen dan mahasiswa untuk menggunakan waktu mereka secara efektif untuk melakukan pengajaran. Namun dampak negatifnya adalah banyak mahasiswa yang masih kurang mampu secara ekonomi, sehingga prestasi akademiknya buruk karena tidak bisa belajar online secara maksimal.

Daftar Pustaka

- Haris dkk, H. (2021). Panduan Penggunaan SYAM-OK (Untuk Mahasiswa). In 1 (1st ed., p. 65). Badan Penerbit UNM.
- Oknisih, Nur. Wahyuningsih, Yull, dan Suyoto. (2019). Penggunaan Aplen (Aplikasi Online) sebagai Upaya Kemandirian Belajar Siswa. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar. Vol. 1. 477-483. <http://eproceedings.umpwr.ac.id/index.php/semnaspgsd/article/view/1056>
- Sufitriyono, S., Benny, B., & Zainuddin, M. Z. (n.d.). Peningkatan Penggunaan Media Pembelajaran Daring Aplikasi Syam Ok Pada Dosen Dan Mahasiswa FIK UNM. *Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat*.
- Wijayanto, A. (2021). *YANG TERDEPAN DALAM MENGHADAPI PEMBELAJARAN DARING*.

PERKEMBANGAN TEKNOLOGI METAVERSE PADA HERBAL MEDICINE

Dr. Safrida, S.Pd,M.Si,AIFO³

Universitas Syiah Kuala

*“Semua peserta webinar yang mengkonsumsi obat herbal
bertujuan untuk menjaga kesehatan”*

Banyak dari negara maju telah mengadopsi dan memberdayakan teknologi Metaverse melalui sistem Virtual Reality (VR) untuk digunakan dalam dunia medis. Virtual reality (VR) merupakan teknologi yang membuat pengguna dapat berinteraksi dengan lingkungan hasil simulasi komputer yang menyerupai lingkungan sungguhan. Teknologi tersebut menawarkan pengalaman nyata di dunia virtual kepada penggunanya. Awalnya teknologi tersebut digunakan di dunia hiburan seperti video games kemudian berkembang di bidang lain termasuk kesehatan. Dalam dunia kedokteran, teknologi VR digunakan dalam hal perawatan pasien, pelatihan bedah, rehabilitasi dan edukasi. Studi dari Harvard Business Review memperlihatkan bahwa pelatihan bedah menggunakan teknologi VR meningkatkan

³Dr. Safrida, S.Pd., M.Si, AIFO lahir di Aceh Besar pada Tanggal 5 Agustus 1980. Memulai Karier tahun 2005 sebagai dosen tetap pada program studi Pendidikan Biologi Universitas Syiah Kuala, dan saat ini sebagai Koordinator Program Studi Magister pendidikan Biologi (MPBIO) Universitas Syiah Kuala. Tahun 2022- sekarang.

kinerja peserta sebesar 230% dibandingkan dengan pelatihan metode biasa.

Keterbatasan metaverse dalam aplikasi pendidikan. Metaverse telah memungkinkan "hubungan sosial" pengguna dengan menyediakan tempat di mana orang-orang dengan hobi dan minat dapat berkumpul dan berkomunikasi bahkan di bawah batasan dunia nyata seperti "jarak sosial" dalam menanggapi pandemi Covid-19. Namun, koneksi sosial di metaverse ini lebih lemah daripada interaksi di dunia nyata. Dalam metaverse, alih-alih menunjukkan "saya apa adanya", informasi yang tidak ingin dibagikan seseorang dihapus untuk membuat "saya yang ingin saya tunjukkan". Selain itu, pelanggaran privasi juga menjadi masalah yang perlu diperhatikan dalam aktivitas sosial di metaverse, di mana berbagai informasi yang tidak dihasilkan dalam interaksi dunia nyata dikumpulkan dan diproses secara real-time. Tingkat kebebasan yang tinggi yang menjadi keunggulan metaverse membuat pengguna metaverse lebih berbahaya dibandingkan pengguna layanan dan game online yang ada. Administrator tidak dapat memprediksi semua tindakan pengguna karena tingkat kebebasan yang tinggi. Karena karakteristik penting dari metaverse—ruang virtual dan anonimitas—rasa bersalah orang tentang kejahatan berkurang. Ada kekhawatiran bahwa kejahatan baru yang lebih ganas dan canggih dari dunia nyata mungkin muncul. 'Saya' yang berpartisipasi di dunia maya mungkin memiliki penampilan dan diri yang serupa sebagai perpanjangan dari realitas, tetapi dapat berpartisipasi sebagai diri dengan penampilan dan pandangan dunia yang berbeda. Istilah sub-karakter (karakter tambahan) dapat diartikan sebagai konsep avatar (Iswanto dkk, 2022).

Pengembangan Metaverse juga mengatasi kelemahan teknologi virtual dimensional yang berkembang saat ini, yang mana masih memiliki keterbatasan pada sensasi dan pengalaman yang dirasakan. Rendahnya *self-perception* yang diciptakan oleh teknologi virtual 2D membuat penggunaanya tidak mendapatkan pengalaman optimal ketika menjelajahi ruang virtual. Meskipun kemudian teknologi virtual 2D tersebut digantikan oleh teknologi 3D yang membuat penggunaanya merasakan sensasi lebih real dari segi visual, dikarenakan model yang ditampilkan oleh teknologi 3D tersebut. Teknologi Metaverse ini sebetulnya memiliki perbedaan yang mendasar dengan AR maupun VR. Park, S. M., & Kim, Y. G. (2022), menyatakan terdapat tiga hal yang membedakan Metaverse dengan AR maupun VR, dua teknologi yang muncul sebelum Metaverse. Pertama, jika studi terkait VR difokuskan pada pendekatan fisik dan rendering, maka Metaverse lebih memiliki aspek yang kuat sebagai layanan dengan konten dan makna sosial yang lebih berkelanjutan. Kedua, Metaverse tidak harus menggunakan teknologi AR dan VR. Sehingga, meskipun sebuah platform tidak mendukung VR dan AR, platform tersebut tetap saja bisa menjadi sebuah aplikasi Metaverse. Terakhir, Metaverse memiliki lingkungan terukur yang dapat menampung banyak orang, ini sangat penting untuk memperkuat makna sosial yang ditekankan oleh teknologi ini. (Xi et al., 2022).

Metaverse di dunia pendidikan memiliki peluang yang sangat besar untuk dapat menunjang proses pelaksanaan pendidikan menjadi lebih baik lagi. Pendidikan berbasis audiovisual merupakan aplikasi dari Metaverse paling populer yang saat ini banyak digunakan dalam pembelajaran. Misalnya dalam pendidikan berbasis

pengalaman tentu tidak cukup hanya dengan melihat dan membaca, tapi juga dengan merasakan, artinya pembelajaran akan menjadi lebih baik jika memang terjadi proses pengalaman belajar secara langsung atau simulasi (Indarta dkk, 2022).

Virtual reality (VR) adalah teknologi yang membuat pengguna dapat berinteraksi dengan lingkungan hasil simulasi komputer yang menyerupai lingkungan sungguhan. Teknologi ini menawarkan pengalaman nyata di dunia virtual kepada penggunanya. Awalnya teknologi ini digunakan di dunia hiburan seperti video games kemudian berkembang di bidang lain termasuk kesehatan. Di dunia kedokteran, teknologi VR digunakan dalam hal perawatan pasien, pelatihan bedah, rehabilitasi dan edukasi. Studi dari *Harvard Business Review* menunjukkan bahwa pelatihan bedah menggunakan teknologi VR meningkatkan kinerja peserta sebesar 230% dibandingkan dengan pelatihan metode biasa. *VR Trans Platform in critical care* yang diselenggarakan oleh startup Vanfari di Australia telah dikembangkan di empat rumah sakit. Platform ini harus digunakan tiga sampai lima kali oleh para dokter magang sebelum melakukan praktek yang sebenarnya. Fakultas kedokteran NUS Yong Loo Lin Singapura juga telah mengembangkan sistem permainan VR yang inovatif bagi mahasiswa kedokteran untuk memperoleh pemahaman tentang keselamatan pasien dan pentingnya komunikasi antar individu dalam pengaturan prosedur bedah yang kompleks dari awal hingga akhir proses.

Herbal Medicine

Produk herbal harus bebas dari asing bahan yaitu bagian tumbuhan selain yang disebut, tanah, batu, pasir, debu, kaca, plastik, logam dan bahan anorganik asing. Jamu

harus diperiksa untuk tidak adanya tanda-tanda yang terlihat kontaminasi oleh jamur, serangga dan kontaminasi hewan lainnya atau kotoran; itu harus bebas dari bau tidak normal, perubahan warna, lendir atau tanda-tanda kemunduran. Parameter non-spesifik yang seharusnya ditentukan adalah: abu (abu total, abu tidak larut asam dan larut dalam air), (abu), bahan yang dapat diekstraksi (air dan etanol), air dan volatil bahan, minyak atsiri, nilai kepahitan, aktivitas hemolitik, pembengkakan indeks, indeks buih, total tanin, serat kasar dan kandungan pati; metode penentuan telah dijelaskan secara rinci. Untuk ekstrak botani, parameter non-spesifik yang harus ditentukan adalah residu pada penguapan, pelarut residu dan alkohol. Tampaknya sulit untuk mengkorelasikan secara langsung yang tidak spesifik parameter untuk aktivitas terapeutik, toksisitas dan bahan kimia profil sediaan obat herbal. Ini tidak spesifik parameter mungkin diterapkan untuk standarisasi sederhana dari obat-obatan herbal di mana penanda QA dan/atau bahan kimianya profil belum ditentukan (Indrayanto, 2018).

Obat herbal atau herbal medicine didefinisikan sebagai bahan baku atau sediaan yang berasal dari tumbuhan yang memiliki efek terapi atau efek lain yang bermanfaat bagi kesehatan manusia; komposisinya dapat berupa bahan mentah atau bahan yang telah mengalami proses lebih lanjut yang berasal dari satu jenis tumbuhan atau lebih. Sediaan herbal diproduksi melalui proses ekstraksi, fraksinasi, purifikasi, pemekatan atau proses fisika lainnya; atau diproduksi melalui proses biologi. Sediaan herbal dapat dikonsumsi secara langsung atau digunakan sebagai bahan baku produk herbal. Produk herbal dapat berisi

eksipien atau bahan inert sebagai tambahan bahan aktif (Hidayat, 2018).

Hasil survei menunjukkan bahwa 84% peserta webinar mengonsumsi obat herbal, meskipun sebagian besar (30,9%) menggunakannya sesekali. Dari delapan (16%) partisipan yang tidak mengonsumsi jamu, lima orang beralasan tidak menyukainya. Hampir semua peserta webinar yang mengonsumsi obat herbal bertujuan untuk menjaga kesehatan (97,6%). Sebagian besar peserta webinar membeli jamu jadi (57,2%) dan kategori jamu yang paling banyak dikonsumsi peserta webinar adalah jamu (42,8%) kemudian jamu terstandar (28,6%). Sedangkan jenis jamu yang paling banyak dikonsumsi adalah kunyit dan jahe (Sovia, dkk 2021).

Daftar Pustaka

- Hidayat, Amru. (2018). Obat Herbal (Herbal Medicine): Apa yang Perlu Disampaikan Mahasiswa Farmasi dan Mahasiswa Kedokteran. *Jurnal Of Herbal Medicine*. 3(1): 141-147.
- <https://farmasetika.com/2022/02/05/perkembangan-teknologi-metaverse-di-dunia-farmasi/>
- Indrayanto, Gunawan. (2018). Recent Development of Quality Control Methods for Herbal Derived Drug Preparations. *Natural Product Communications*. 13(12): 1599-1606.
- Indarta, Y., Ambiyar, Samala, A.D., Watrianthos, R. (2022). Metaverse: Tantangan dan Peluang dalam Pendidikan. *Jurnal Basicedu*. 6(3): 3351 – 3363.
- Iswanto, Novianti Indah Putri, N.I., Widhiantoro, D., Munawar, Z., Komalasari, R. (2022). Pemanfaatan Metaverse Di Bidang Pendidikan Utilization Of Metaverse In Education. *Jurnal Teknologi Informasi Komunikasi (e-Journal)*. 9(1): 44 – 52.

DIGITALISASI ERA METAVERSE

- Sovia, E., Ratwita, W., Djamaludin, M. (2021). Education on The Use of Herbal Medicines for The Prevention and Treatment of Covid-19. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat LPPM*. 5(1): 2614-8544
- Xi, N., Chen, J., Gama, F., Riar, M., & Hamari, J. (2022). The Challenges Of Entering The Metaverse: An Experiment On The Effect Of Extended Reality On Workload. *Information Systems Frontiers*. <https://doi.org/10.1007/S10796-022-10244-X>.

STRATEGI PENILAIAN OBYEKTIF PADA MAHASISWA SAAT PEMBELAJARAN DILAKSANAKAN DENGAN E-LEARNING DAN RUANG ZOOM

Ahmad Sauqi, S.E., M.M.⁴

Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Mandala

"Kegiatan belajar mengajar dapat dilaksanakan melalui E-Learning dan Zoom dengan beberapa kendala, namun bisa teratasi ketika pendidik mampu sabar dan terus belajar"

Indonesia sebagai negara berkembang sangat mengutamakan kemajuan pendidikan. Keseriusan bangsa Indonesia terhadap kemajuan pendidikan tertuang dalam UUD 45 pasal 31 ayat 1 menyebutkan bahwa tiap-tiap warga negara berhak mendapatkan pengajaran. Sesuai faktanya di lapang telah kita ketahui bersama bahwa pendidikan sudah sampai ke pelosok desa, hal ini

⁴Penulis lahir di Jember, 23 Desember 1985, penulis merupakan Dosen STIE Mandala Jember dalam bidang ilmu Manajemen, penulis menyelesaikan gelar Sarjana Ekonomi di STIE Mandala (2009), sedangkan gelar Magister Manajemen di Universitas Negeri Jember (2013), saat ini sedang menempuh Program Doktor Ilmu Manajemen di Universitas Jember. Jabatan fungsional penulis Lektor dan sudah mengikuti PEKERI (2016) AA (2018) dan telah mendapat sertifikat pendidik (2018).

dibuktikan dengan banyaknya lembaga-lembaga pendidikan baik tingkat SD,SMP,dan SMA yang sudah ada di pedesaan.

Keberadaan COVID 19 juga berdampak dalam dunia pendidikan dimana pendidikan yang awalnya bisa dilakukan tatap muka di kelas harus terhenti dan berganti dengan tatap muka melalui ruang digital berupa penggunaan Zoom,Microsoft Teams dan lain sebagainya. Memang tidak bisa kita pungkiri bahwa kegiatan belajar mengajar melalui ruang Zoom pasti memiliki kendala, mulai dari kendala kepemilikan laptop, smartphome, jaringan bahkan bisa dari cara penggunaannya yang belum familiar dan perlu banyak belajar.

Sebagai pendidik tentunya harus berupaya mengatasi semua permasalahan tersebut supaya kegiatan belajar mengajar tetap bisa berjalan dengan baik meskipun kita harus menghadapi berbagai kendala baru yang sangat membutuhkan kesabaran dalam menghadapinya.

Implementasinya di lapang memang kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan baik dengan menggunakan E-Learning dan Zoom,bukan tanpa kendala masih tetap ada kendala namun hal tersebut bisa kita atasi dengan terus belajar dan belajar. Pembelajaran daring adalah salah satu metode pembelajaran online atau dilakukan melalui jaringan internet (Mustofa,2019). Secara umum memang pembelajaran daring memberikan banyak hal positif terutama dari segi kesehatan khususnya di masa pandemi. Apabila di tinjau dari segi negatifnya maka akan tetap ada, salah satunya dari sisi obyektifitas dari pemberian nilai kepada para peserta didik. Sudah menjadi rahasia umum bahwa kegiatan UTS dan UAS yang dilakukan secara online dimana hasil jawaban di upload pada E-Learning cenderung sulit di kontrol, jadi tidak heran jika jawaban mahasiswa

satu kelas isi jawabannya sama bahkan sampai pada penggunaan titik komanya. Padahal bentuk soal berupa essay yang membutuhkan penjelasan.

Berlanjut pada penggunaan E-Learning dimana kita sebagai pengajar bisa mengatur terkait upload file materi, attendance, assignment dan lain sebagainya. E-learning adalah pembelajaran yang disusun dengan tujuan menggunakan sistem elektronik atau komputer sehingga mampu mendukung proses pembelajaran (Michael,2013). Saat attendance sudah di setting memang mahasiswa dapat mengisi presensi ,masalahnya mereka sudah mengisi presensi namun tidak mengikuti perkuliahannya di ruang Zoom. Ada juga mahasiswa yang mengisi presensi di E-Learning lalu mengikuti Zoom namun mereka tidak benar-benar mengikuti perkuliahan di Zoom sebab Zoom mereka di Unmute dan juga Off Cam. Saat mereka di panggilpun terkadang juga tidak menjawab,belum lagi yang alasan jaringan dan lain sebagainya. Ini merupakan kendala dalam memberikan penilain obyektif kepada mahasiswa sebab jika memang karena kendala jaringan maka sebenarnya bukan salah mereka.

Berangkat dari berbagai kejadian dan permasalahan yang dihadapi selama ini maka penulis memiliki beberapa strategi dalam memberikan penilaian obyektif kepada para mahasiswa peserta didik. Bagaimanapun kita sebagai pendidik harus menjunjung tinggi Tri Dharma Perguruan Tinggi,jadi salah satu kegiatan dari Tri Dharma tersebut yaitu pengajaran harus kita laksanakan secara baik. Kita harus berupaya semaksimal mungkin transfer keilmuan kepada peserta didik sehingga mereka benar-benar memahami terkait apa yang kita ajarkan dan nantinya dapat

berguna bagi mereka di masa sekarang dan yang akan datang.

Kegiatan belajar mengajar secara daring menurut saya pribadi memang menyenangkan namun agar tercapai tujuan utama dari pengajaran tentunya harus memahami strategi mengajar secara daring tersebut. Secara mudah berikut saya akan berbagi strategi memberikan penilaian obyektif kepada mahasiswa dalam kegiatan perkuliahan secara daring dengan memanfaatkan E-Learning dan ruang Zoom.

Pertama dari sisi kehadiran, mahasiswa dapat mengisi presensi di E-Learning namun kita harus tetap mengontrolnya dengan mengecek kehadiran mereka di ruang Zoom saat perkuliahan dilaksanakan. Kita dapat menyampaikan kepada mereka bahwa akan dianggap masuk perkuliahan jika mereka telah mengisi presensi di E-Learning dan menjawab hadir saat dipanggil di perkuliahan online melalui Zoom. Fleksibilitas itu juga penting, kita harus mengetahui karakter mahasiswa secara umum. Misalnya ada mahasiswa rajin selama 13 kali perkuliahan online selalu hadir namun pada pertemuan ke 14 yang bersangkutan menginformasikan pada kita tidak bisa mengikuti perkuliahan karena kendala jaringan maka kita harus menyikapinya dengan bijaksana.

Saat proses perkuliahan di ruang Zoom berlangsung kita bisa mengingatkan mereka untuk selalu On Cam sebab dengan On Cam mereka berpeluang lebih fokus pada kegiatan perkuliahan. Misalnya ada yang tidak On Cam kita bisa memanggil mereka dan kalau perlu berikan pertanyaan. Disini sudah bisa kita lihat sebenarnya mahasiswa yang rajin cenderung On Cam dari awal sampai akhir perkuliahan. Terpenting kita harus sudah memiliki

print out dari E-Learning terkait data mahasiswa untuk kita jadikan dasar dalam pengisian presensi saat perkuliahan melalui Zoom. Kita bisa memanggil mereka sekitar 10-15 menit sebelum perkuliahan berakhir dan sekali-kali bisa dilakukan 10-15 menit awal perkuliahan. Strategi ini terbukti sukses dalam kelancaran perkuliahan melalui Zoom sebab mahasiswa akan berfikir untuk dosen A misalnya harus hadir tepat waktu di Zoom karena waktu pemanggilan nama untuk kehadiran terkadang di acak. Mahasiswa sebenarnya sudah memahami pentingnya jumlah kehadiran mereka dalam mengikuti perkuliahan akan berdampak pada nilai akhir yang akan mereka dapatkan dari setiap mata kuliah yang di tempuh.

Strategi berikutnya lebih mengarah kepada penciptaan keaktifan di dalam ruang Zoom. Intinya pengajar sedemikian rupa bisa mensetting agar perkuliahan hidup dan lebih ke arah SCL (*Student Centered Learning*). Kita bisa melakukan banyak cara dalam menjalankan strategi ini. Salah satu caranya adalah dengan memberikan pertanyaan kepada para mahasiswa sehingga kita akan mengetahui terkait mahasiswa yang aktif dalam menjawab dan aktif dalam bertanya sehingga diskusi akan berjalan sempurna. Mahasiswa akan mampu lebih cepat untuk mengeksplor pengetahuan mereka, sehingga mereka akan cepat berkembang dari sisi keilmuannya. Pada saat kegiatan diskusi tersebut berjalan dengan baik maka kita sebagai Dosen bisa mencatat siapa saja mahasiswa yang aktif menjawab ataupun bertanya dan hal ini akan menjadi dasar dalam kita memberikan nilai akhir yang lebih obyektif khususnya saat perkuliahan dilakukan secara daring.

Menuju penilaian obyektif berikutnya adalah dengan cara melihat hasil UTS dan UAS yang telah dikoreksi. Jika

dalam pengkoreksian diketemukan jawaban yang sama persis bahkan sampai pada titik komanya berarti ada kecenderungan mahasiswa saling kerjasama. Jika jawaban mahasiswa yang tidak rajin dan kurang pintar sama dengan jawaban mahasiswa yang pintar sekaligus rajin maka ini semakin jelas kalau terjadi kegiatan mencontek. Terlebih jika mahasiswa yang tidak rajin dan kurang pintar jawabannya sama dengan yang pintar namun mereka upload di E-Learning belakangan bahkan telat maka dimungkinkan mereka masih mencontek jawaban temannya yang pintar.

Apabila hal-hal diatas benar-benar terjadi maka untuk menilai secara obyektif kita perlu fokus melihat kehadiran dan keaktifan mereka di kelas saat kita melakukan perkuliahan daring tersebut. Sebagai contoh si Zafran selalu mengikuti perkuliahan selama 14 kali secara daring dan setiap pertemuan Zafran ini selalu aktif menjawab pertanyaan dari Dosen bahkan yang bersangkutan sering bertanya untuk mengembangkan pemahamannya terkait teori yang diajarkan, menurut saya pribadi mahasiswa seperti Zafran layak mendapatkan nilai A. Ada mahasiswa lain namanya Fulan, yang bersangkutan Nilai UTS UAS nya bagus persis dengan Zafran jawabannya namun di kelas tidak aktif saat perkuliahan daring, jarang masuk untuk mengikuti perkuliahan, saat mengumpulkan jawaban UTS UAS melalui E-Learning selalu telat, jawaban UTS UAS nya sama persis dengan punya Zafran. Jika demikian kita harus bijaksana dalam memberikan penilaian jangan sampai sama dengan Zafran.

Pemberian penilaian yang obyektif akan berdampak pada semangat belajar dari para mahasiswa. Hal ini terjadi karena mereka akan berfikir bahwa kerajinan mereka

dalam mengikuti perkuliahan dan keaktifan mereka saat perkuliahan dilaksanakan telah diapresiasi dengan baik dalam bentuk penilaian yang obyektif tersebut.

Masalah akan terjadi jika penilaian yang tidak obyektif dilakukan oleh dosen. Mahasiswa akan malas dan cenderung tidak rajin dan aktif jika tidak ada perbedaan nilai antara yang aktif dan tidak aktif, yang rajin dan yang tidak rajin. Logika dasarnya buat apa rajin kuliah dan aktif di perkuliahan jika nilainya sama saja dengan yang tidak aktif dan rajin.

Penilaian obyektif akan memacu mahasiswa untuk selalu bersemangat untuk belajar. Semangat inilah yang nantinya akan menguntungkan mereka sendiri untuk selalu menjemput ilmu yang mereka harapkan dalam perkuliahan. Terakhir ke transparanan harus disampaikan di awal kepada mahasiswa, sebagai dosen tentunya harus menyampaikan kontrak kuliah secara detail sehingga mahasiswa benar-benar paham. Terlebih di masa perkuliahan daring kita harus transparan dan lebih flexibel dalam melayani mahasiswa sehingga mereka dapat menyelesaikan kuliah secara tepat waktu.

Daftar Pustaka

- Allen, Michael. 2013. *Michael Allen's Guide to E-learning*. Canada: John Wiley & Sons.
- Mustofa, Mokhamad., Chodziri, Muhammad., Sayekti, Lina. 2019. Formulasi Model Perkuliahan Daring Sebagai Upaya Menekan Disparitas Kualitas Perguruan Tinggi. *Journal of Information Technology. Volume 1; Nomor 2*. Doi: 10.21580/wjit.2019.1.2.4067.

URGENSI MENJADI TECH SAVVY DALAM PEMBELAJARAN DI ERA METAVERSE

Aris Dwi Nugroho⁵

UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi

"Guru dan siswa harus cakap teknologi agar menjadi tech savvy dalam menunjang pembelajaran secara digital di era metaverse"

Pendahuluan

Pada proses pembelajaran di era metaverse, dimana semua informasi di peroleh mealalui sistem digital, maka dituntut pemahaman terhadap perangkat digital tersebut. Karena tanpa adanya pemahaman atau kemampuan untuk menggunakan teknologi digital tersebut, akan sulit untuk dapat memahami berbagai informasi dalam proses pembelajaran. Istilah Tech savvy atau melek teknologi adalah kemampuan untuk memanfaatkan

⁵Penulis adalah dosen tetap pada Program Studi Manajemen Pendidikan Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi. Menyelesaikan pendidikan Strata I di Sekolah Tinggi Agama Islam Cirebon, dan lulus pada tahun 2015. Melanjutkan jenjang pendidikan Strata II pada jurusan pendidikan Islam di IAIN Syekh Nurjati Cirebon lulus pada tahun 2008. Setelah itu, penulis menempuh Pendidikan Strata II yang kedua di Universite Lumiere Lyon2 Perancis lulus pada tahun 2016. Saat ini penulis sedang menempuh Pendidikan Strata III (Doktor) di Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.

teknologi untuk mencapai tujuan tertentu. Tujuan itu bisa bermacam-macam, seperti: mencari informasi di internet. Dengan semakin berkembangnya pengaruh teknologi dalam kegiatan pembelajaran, maka tidak heran lagi urgensi tech savy menjadi sangat penting. Tech savy juga dimaknai secara simpel untuk seseorang yang memiliki pengetahuan luas mengenai teknologi modern, khususnya komputer. Seorang tech savvy tidak hanya memiliki pengetahuan tetapi juga dapat menggunakan keterampilannya dalam memanfaatkan teknologi terkini. Sehingga orang-orang dengan kemampuan tech savy akan terus memperbaharui pengetahuan mereka sepanjang teknologi berkembang. Menjadi tech savvy pada dasarnya adalah keterampilan seseorang untuk menjadi pintar dengan teknologi.

Urgensi Menjadi Tech Savy Dalam Pembelajaran Di Era Metaverse

Pada Era digital atau metaverse sekarang ini menuntut setiap orang dapat beradaptasi dengan cepat dan mempunyai kecakapan digital yang baik, tak terkecuali siswa dan guru. Guru adalah komponen pendidikan yang utama, di mana sarana prasarana, kurikulum dan komponen pendidikan lainnya tidak berarti apa-apa guru tidak dapat menerapkannya. Guru dituntut untuk dapat mempunyai peran aktif sebagai agen of change perilaku para siswa. Untuk dapat menjalankan peran itu maka guru haruslah mempunyai yang sikap mental dan perilaku yang mau berubah dari para Guru sesuai dengan jamannya. Perkembangan teknologi digital menciptakan siswa menjadi “digital native”, mereka pada umumnya tidak perlu diberikan keterampilan kursus tertentu mereka sudah mahir dan terampil menggunakan smartphone dan gadget mereka.

Generasi hari ini, juga disebut generasi Millennial; Adalah generasi sosial. Namun dilain pihak, organisasi harus mengakui fakta bahwa teknologi sekarang berfungsi sebagai media pengembangan diri dan pembelajaran yang kuat, terutama karena bersifat sosial. Pembelajaran di era metaverse disekolah mendorong siswa untuk diskusi online secara aktif menghasilkan kolaborasi yang positif, tidak hanya mampu melibatkan siswa sebagai peserta aktif, tetapi juga menanamkan interaksi yang menarik dan interaktif dalam pembelajaran digital. Tech savy atau adanya kecakapan media digital yaitu pengetahuan atau kecakapan dalam menggunakan media digital, alat komunikasi, atau jaringan, untuk menemukan, menggunakan, membuat informasi, mengevaluasi serta memanfaatkan teknologi dengan bijak, baik, cerdas, cermat dan patuh hukum, dalam hal membina komunikasi serta interaksi di kehidupan. Berikut ini adalah manfaat menjadi tech savy di dunia modern sekarang

1. Memiliki daya cipta tinggi

Tech savy bisa memanfaatkan teknologi untuk membuat hidupnya lebih mudah dengan daya kreatifitas yang tinggi

2. Melihat dengan cara yang berbeda

tech savy umumnya melihat persoalan dengan cara yang berbeda karena mereka tau semua bisa diselesaikan dengan penggunaan teknologi. Prinsip hidup yang ringan dan tidak rumit diberlakukan oleh para tech savy dalam kehidupannya sehari-hari. Hal ini misalnya dengan memanfaatkan beberapa aksesoris perangkat ponsel untuk melakukan presentasi, mencetak brosur, melihat buku menu, membayar makanan atau transportasi, dan sebagainya

3. Menghemat waktu dan tenaga

Seperti yang telah disinggung sebelumnya, seorang yang memiliki kecenderungan hidup dengan usaha seminimal mungkin. Jika semua bisa dibantu oleh teknologi, maka ia akan menggunakan hal itu. Hal ini dapat menghemat waktu dan tenaga sehingga seorang tech savy umumnya lebih luwes mengatur waktu untuk pribadi.

Dengan beralihnya sistem pembelajaran konvensional tatap muka ke sistem pembelajaran secara *online*, membuat kesadaran akan pentingnya penggunaan teknologi informasi dalam dunia pendidikan. Untuk mencapai tujuan dan target pembelajaran, maka sistem pembelajaran model tersebut membutuhkan keterampilan dan kecakapan digital bagi guru maupun siswa. Oleh karena itu seorang guru dituntut memiliki kompetensi yang wajib dimilikinya mulai dari kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, kompetensi profesional, dan kini harus memiliki kompetensi cakap media digital atau guru haruslah menjadi tech savy. Hal ini disebabkan karena menjadi tech savy juga menjadi salah satu tuntutan kompetensi pedagogik seorang guru abad 21, yaitu adaptif terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan mampu menggunakan teknologi informasi dengan baik.

Teknologi digital dapat berpengaruh pada pola interaksi yang semula interaksi personal jadi lebih impersonal. Bahkan digital teknologi juga bisa mengubah strata sosial, batasan umur, budaya, wilayah dan bahasa, karena batas antara pengguna dengan teknologi digital, hal ini berdampak pada pergaulan antara manusia jadi lebih setara. Komunikasi manusia dengan dunia digital semakin intens, hal ini memberikan banyak manfaat sekaligus

tantangan. Cakap media digital bukan hanya harus dimiliki guru, tetapi untuk semua orang dan generasi Indonesia. Hanya saja memang kompetensi ini menjadi salah satu hal yang wajib dimiliki guru era digital, hingga guru dapat membimbing dan meningkatkan kemampuan media digital pada siswa. Karena akan sulit membimbing dan meningkatkan kemampuan media digital pada siswa, apabila gurunya tidak memiliki kompetensi tersebut.

Pada era digital, akan ditemukan berbagai karakter dan kemampuan anak yang luar biasa, dikarenakan perkembangan teknologi yang begitu cepat membuat siswa belajar lebih mudah dan cepat, dan guru harus *update* dengan perkembangan teknologi saat ini. Kecakapan media digital menjadi salah satu kompetensi pedagogik yang harus dimiliki guru. Guru harus bisa memanfaatkan dan menggunakan teknologi komunikasi dan informasi secara fungsional dan memasukkannya ke dalam pembelajaran. Seseorang yang hidupnya selalu mengikuti perkembangan zaman dan *up-to-date* pada perkembangan teknologi tidak berhenti untuk belajar. Guru yang memiliki kecakapan media digital yang bisa menciptakan tatanan masyarakat dengan pola pikir yang kritis dan kreatif. Guru dapat membantu meningkatkan literasi digital kepada siswa dan ilmu tersebut direalisasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Kesimpulan

Dari pembahasan di atas disimpulkan bahwa untuk menjadi seorang tech savy di era metaverse sudah menjadi hal yang penting dan tuntutan. Pada dunia pendidikan, dimana pembelajaran konvensional sekarang sudah beralih kepada pembelajaran digital, tentulah harus dilengkapi dengan kecakapan digital oleh penggunanya. Hal ini

menuntut Guru dan siswa harus cakap teknologi dan menjadi tech savvy dalam menunjang pembelajaran secara digital di era metaverse.

Daftar Pustaka

- Basuki, W. (2016). *Elektronik, Mobile, and Ubiquitous Learning in Higher Education: Elektronik and Mobile Learning*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Darmawan D, B. S. (2015). Pengembangan E-Learning Berbasis Moodle dan Facebook pada Mata Pelajaran TIK . *Jurnal Teknodik*, 227-240.
- Eikebrokk. (2014). EPUB as Publication Format in Open Access Journals: Tools and Workflow. *Code4Lib Journal*, Issue 24.
- Gardiner, E. a. (2010). *The Elektronik Book*. In Suarez, Michael Felix, and H. R. Woudhuysen. *Teh Ozford Companion to The Book*. Oxford: Oxford University Press.
- Kwartolo, Y. (2010). Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Proses Pembelajaran . *Jurnal Pendidikan Penabur*, 15-43.
- Soewarno, H. F. (2016). Kendala-Kendala yang Dihadapi Guru dalam Memanfaatkan Media Berbasis Komputer di SD Negeri 10 Banda Aceh. *Jurnal Pesona Dasar*, 28-39.

EVALUASI KINERJA DOSEN PADA SISTEM E-CAMPUZ BERDASARKAN PENILAIAN MAHASISWA DI FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS NUSA NIPA

Marianus Yufrinalis, S.Fil., M.A⁶

Universitas Nusa Nipa Indonesia

*"Penggunaan sistem informasi akademik berbasis online
melalui sistem E-Campuz sangat efektif dalam menunjang
kegiatan akademisi di perguruan tinggi"*

Pendahuluan

Di zaman yang serba modern ini, internet hampir menjadi kebutuhan primer setiap orang. Tak hanya para remaja saja, namun orang tua bahkan anak-anak sudah banyak menggunakan internet. Baik itu untuk

⁶Penulis lahir di Maumere pada tanggal 18 Februari 1987, menamatkan pendidikan S1 Ilmu Filsafat pada tahun 2010 di STFK Ledalero, Maumere, Flores, NTT. Kemudian pada tahun 2011 penulis melanjutkan pendidikan S2 Ilmu Sosiologi di Pascasarjana FISIPOL Universitas Gadjah Mada Yogyakarta dan tamat pada tahun 2013. Saat ini bertugas sebagai Dosen Mata Kuliah Ilmu Sosial Budaya Dasar, Pendidikan Lingkungan Hidup, dan Filsafat Pendidikan pada Program Studi PGSD Universitas Nusa Nipa Indonesia di Maumere, Flores, NTT.

berkomunikasi, belanja, bermedia sosial, bermain game, maupun untuk kepentingan lainnya. Keberadaan internet memang memberikan kemudahan bagi setiap individu untuk melakukan aktivitas sehari-hari. Maka tak heran jika kebutuhannya terus saja meningkat.

Menurut Sibero (2011), internet merupakan *Interconnected Network*, yaitu sebuah jaringan komputer yang saling menghubungkan antar komputer secara global. Internet mampu bekerja karena adanya jaringan komputer, baik jaringan lokal maupun jaringan dengan jangkauan global yang lebih luas. Selain itu, internet juga memakai protokol komunikasi yang sama, yaitu *IP* atau *TCP*. Sementara itu, menurut Sarwono (2013), internet adalah kumpulan jaringan dengan skala global. Pada awalnya, internet hanya dipakai dalam ranah militer saja, namun saat ini internet telah digunakan oleh masyarakat umum. Dan menurut Sarwono, tak ada yang bertanggung jawab untuk memakai internet. Internet sangat membantu kegiatan para peserta didik di ranah pendidikan. Tak hanya para mahasiswa yang telah menuntut ilmu di perguruan tinggi saja, namun mereka yang masih duduk di jenjang SD, SMP, dan SMA juga sangat terbantu dengan adanya internet (Yufrinalis, 2021). Begitu juga bagi mereka yang tidak bersekolah dan memilih *home schooling* di rumah masing-masing. Ada banyak hal yang bisa didapatkan melalui internet sebagai sarana belajar. Setiap anak atau siswa dapat mengakses jutaan informasi melalui internet sehingga sangat membantu mereka dalam mengembangkan pengetahuan yang dimiliki. Selain itu, melalui internet setiap orang juga dapat mengembangkan keterampilan masing-masing. Melalui banyaknya fitur yang bisa diakses dengan

internet, mereka dapat mencari dan terus mengembangkan keterampilan (Widiasih, 2020).

Universitas Nusa Nipa Maumere, sebagai salah satu Universitas yang sedang berkembang memanfaatkan kemajuan dari internet, salah satunya adalah penggunaan *E-campus* yang merupakan sebuah sistem informasi yang berbasis *Cloud Computing*. *E-campus* mengelola proses admisi, registrasi, pembayaran, akademik, pelaporan PD Dikti dan portal mahasiswa (Rozady, 2018). Sistem ini dinilai sangat membantu dalam proses pengurusan akademik kampus. Penggunaan *E-campus* ini sudah berjalan lebih dari 5 tahun sehingga perlu diketahui dampak pemanfaatannya kepada *civitas academica*, khususnya para mahasiswa. Tulisan ini menyoroti efektifitas pemanfaatan sistem *E-campus* oleh mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Nusa Nipa, sekaligus memaparkan hasil evaluasi mahasiswa terhadap kinerja dosen dalam pelaksanaan kegiatan akademik di kampus.

Fitur Portal *E-Campus* Universitas Nusa Nipa dan Pemanfaatannya

Adapun penggunaan sistem *E-Campus* pada tataran FKIP Universitas Nusa Nipa dikelola oleh Biro Administrasi Akademik (BAAK) yang mengurus segala hal terkait kebijakan akademis dan operasionalnya. Untuk memantau sejauh mana dampak positif pemanfaatan sistem ini dalam hal akademis bagi mahasiswa dan dosen, maka dalam tulisan ini akan dipaparkan hasil penilaian terhadap kinerja dosen melalui portal *E-Campus* yang dimiliki oleh setiap mahasiswa.

1. Akun *E-Campuz* Dosen

Penggunaan sistem *E-campuz* oleh para dosen FKIP UNIPA dapat ditunjukkan dengan adanya setiap dosen yang memiliki akun *E-Campuz* (*username* dan *password*) yang diberikan oleh operator sistem ini di BAAK Universitas. Akun ini selain dimiliki oleh dosen untuk menjalankan tugasnya dalam Tri Darma Perguruan Tinggi, namun lebih dari itu, setiap dosen memiliki kewajiban mejadi seorang dosen perwalian terhadap mahasiswa, yang dapat dijalankan melalui sistem *E-Campuz* dimaksud. Beberapa fitur atau menu yang ditampilkan pada akun setiap dosen di Portal *E-Campuz*, di antaranya Informasi Akademik dan *Virtual Class*. Pada menu Informasi Akademik terdapat fitur Profil Dosen, Mata Kuliah Prodi, Mata Kuliah yang diampu, Bimbingan Akademik, Pengelolaan Presensi, Pengelolaan Nilai, Hasil Kuesioner dan Informasi Akademik lainnya. Sedangkan pada menu *Virtual Class*, terdapat fitur Materi Kuliah, Pengumuman, Tugas Kuliah, Diskusi Online, Agenda Kelas, Agenda Pribadi, *File Sharing*, Referensi, dan Panduan. Setiap dosen dapat mengakses semua fitur yang disediakan dan membimbing mahasiswa yang menjadi tugasnya sebagai dosen wali pada sistem dimaksud.

2. Akun *E-Campuz* Mahasiswa

Setiap mahasiswa pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Nusa Nipa memiliki akun *E-Campuz* yang diperoleh dari BAAK universitas sejak memulai kuliah pada awal Semester 1. Adapun menu yang ditampilkan pada akun mahasiswa adalah Biodata, Data Mahasiswa, Data SMA, Informasi Mata Kuliah Prodi, KRS, KHS, Cetak Kartu Ujian, Transkrip Nilai,

DIGITALISASI ERA METAVERSE

Pendaftaran Tugas Akhir, Informasi Keuangan, Pengajuan Cuti, Kuesioner, dan Informasi Lain. Sedangkan pada menu *Virtual Class*, berisikan fitur Materi Kuliah, Pengumuman, Tugas Kuliah, Diskusi Online, Agenda Kelas, Agenda Pribadi, File Sharing, Referensi, Pesan, Forum Diskusi, dan Panduan.

Evaluasi Kinerja Dosen Oleh Mahasiswa FKIP Universitas Nusa Nipa Pada Portal *E-Campus*

Penilaian mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusa Nipa terhadap kinerja dosen dapat dijabarkan dalam beberapa tabel pada gambar berikut:

1. Kuesioner untuk Dosen

NO.	PERTANYAAN	JUMLAH RESPONDEN	JUMLAH DATA	TOTAL NILAI	RATA-RATA NILAI
1.	Fasilitas layanan untuk kenaikan pangkat (kemudahan mendapatkan informasi dan bimbingan).	122	122	372	3,05
2.	Fasilitas memperoleh informasi melakukan penelitian.	122	122	376	3,08
3.	Fasilitas memperoleh informasi melakukan pengabdian masyarakat.	122	122	369	3,02
4.	Fasilitas untuk pengembangan diri meliputi kursus, pelatihan, seminar, studi lanjut.	122	122	371	3,04
5.	Kesempatan mendapatkan tugas (mengajar/benar) sesuai dengan bidang keahlian.	122	122	404	3,31
6.	Kesempatan mengembangkan ide/gagasan/dialog dengan pimpinan.	122	122	372	3,05
7.	Ketersediaan fasilitas Sibus, SAP dan kontrak perkuliahan untuk kemudahan pembelajaran, administrasi dan evaluasi.	122	122	390	3,20
8.	Ketersediaan sarana prasarana pendukung penelitian dan pengabdian masyarakat.	122	122	359	2,94
9.	Ketersediaan jurnal ilmiah sebagai media publikasi karya ilmiah.	122	122	366	3,00
10.	Ketersediaan sarana prasarana pendukung proses pembelajaran.	122	122	360	2,95
11.	Pemberian hak-hak untuk kesejahteraan atas pelaksanaan tugas rutin.	122	122	379	3,11
12.	Pemberian motivasi dan bimbingan untuk pencapaian prestasi kinerja.	122	122	374	3,07

Gambar 1. Kuesioner Mahasiswa untuk Dosen Pembimbing Akademik

2. Evaluasi Kepuasan Mahasiswa Terhadap Pembelajaran Daring (aspek tangibles)

NO.	PERTANYAAN	JUMLAH RESPONDEN	JUMLAH DATA	TOTAL NILAI	RATA-RATA NILAI
1.	A.1 Apakah bantuan kuota conference dapat digunakan untuk pembelajaran daring?	2891	2891	10742	3,72
2.	A.2 Apakah anda puas dengan penggunaan aplikasi Google Teams secara keseluruhan?	2891	2891	11253	3,89
3.	A.3 Apakah panduan penggunaan Ms. Teams yang diberikan dapat bermanfaat?	2891	2891	11453	3,96
4.	A.4 Apakah anda puas dengan pelayanan tim IT program studi untuk mengatasi permasalahan terkait penggunaan Microsoft Teams?	2891	2891	11427	3,95

DIGITALISASI ERA METAVERSE

Gambar 2. Evaluasi kepuasan mahasiswa terhadap pembelajaran daring (aspek tangibles)

3. Evaluasi Kepuasan Mahasiswa Terhadap Pembelajaran Daring (aspek realibility)					
NO.	PERTANYAAN	JUMLAH RESPONDEN	JUMLAH DATA	TOTAL NILAI	RATA-RATA NILAI
1.	B1 Apakah Dosen melaksanakan perkuliahan daring sesuai dengan jadwal dan tepat waktu yang ditentukan?	2891	2891	11635	4.02
2.	B2 Apakah pada kuliah daring Dosen menyiapkan materi dan bahan ajar sebelum atau setelah perkuliahan?	2891	2891	11947	4.13
3.	B3 Apakah Dosen menjelaskan dan mengalokasikan waktu untuk diskusi dan Tanya jawab ?	2891	2891	11956	4.14
4.	B4 Apakah dosen selalu memberikan tugas disetiap akhir perkuliahan?	2891	2891	11755	4.07

Gambar 3. Evaluasi kepuasan mahasiswa terhadap pembelajaran daring (aspek realibility)

4. Evaluasi Kepuasan Mahasiswa Terhadap Pembelajaran Daring (aspek responsiveness)					
NO.	PERTANYAAN	JUMLAH RESPONDEN	JUMLAH DATA	TOTAL NILAI	RATA-RATA NILAI
1.	C.1 Apakah Dosen cepat dalam menanggapi pertanyaan/permasalahan mahasiswa terkait penggunaan MS.Teams?	2891	2891	11849	4.10
2.	C.2 Apakah Pembimbing Akademik (PA) berperan dalam layanan bimbingan terkait informasi kuliah daring?	2891	2891	11851	4.10
3.	C.3 Apakah Dosen menyediakan waktu di luar jam perkuliahan untuk konsultasi laporan atau materi kuliah secara daring?	2891	2891	11683	4.04
4.	C.4 Apakah Dosen cepat menanggapi pertanyaan atau permasalahan dari mahasiswa selama perkuliahan daring?	2891	2891	11930	4.13

Gambar 4. Evaluasi kepuasan mahasiswa terhadap pembelajaran daring (aspek responsiveness)

5. Evaluasi Kepuasan Mahasiswa Terhadap Pembelajaran Daring (aspek assurance)					
NO.	PERTANYAAN	JUMLAH RESPONDEN	JUMLAH DATA	TOTAL NILAI	RATA-RATA NILAI
1.	D.1 Apakah permasalahan/keluhan mahasiswa selalu ditangani oleh dosen PA?	2891	2891	12019	4.16
2.	D.2 Apakah ada sanksi bagi mahasiswa yang melanggar peraturan yang telah ditetapkan dan berlaku untuk semua mahasiswa tanpa terkecuali ?	2891	2891	11718	4.05
3.	D.3 Apakah dosen mampu menggunakan metode/model pembelajaran 'student centered' secara daring ?	2891	2891	11819	4.09
4.	D.4 Apakah dosen mampu dalam menggunakan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan materi sesuai bidang ilmu perkuliahan daring?	2891	2891	11948	4.13

Gambar 5. Evaluasi kepuasan mahasiswa terhadap pembelajaran daring (aspek assurance)

6. Evaluasi Kepuasan Mahasiswa Terhadap Pembelajaran Daring (aspek empathy)					
NO.	PERTANYAAN	JUMLAH RESPONDEN	JUMLAH DATA	TOTAL NILAI	RATA-RATA NILAI
1.	E.1 Apakah univ. selalu berusaha memahami kepentingan dan kesulitan mahasiswa?	2891	2891	11550	4.00
2.	E.2 Apakah Dosen bersikap bersahabat dengan mahasiswa ?	2891	2891	11926	4.13
3.	E.3 Apakah anda mempunyai kemudahan dalam berkomunikasi dengan dosen melalui telepon, email dan sebagainya ?	2891	2891	11724	4.06
4.	E.4 Apakah Dosen terbuka dan memiliki sikap kooperatif terhadap mahasiswa ?	2891	2891	11839	4.10

Gambar 6. Evaluasi kepuasan mahasiswa terhadap pembelajaran daring (aspek empathy)

Penutup

Penggunaan sistem informasi akademik berbasis online melalui laman web *nusanipa.ecampuz.com* dinilai sangat efektif untuk menunjang kegiatan akademis dosen dan mahasiswa di Universitas Nusa Nipa. Berdasarkan beberapa penilaian pada aspek *tangibles*, *reliability*, *responsiveness*, *assurance*, dan *empathy*, disimpulkan bahwa hasil evaluasi kepuasan mahasiswa FKIP UNIPA terhadap kinerja dosen berada pada rerata angka 3.72 sampai angka 4.16. Artinya, penggunaan sistem *E-Campuz* telah memenuhi kebutuhan mahasiswa terkait pelaksanaan kegiatan pendidikan dan pengajaran, pendampingan akademis, monitoring dan evaluasi hasil pembelajaran, pelaksanaan kegiatan akademis lainnya, dan peran dosen pembimbing akademik berfungsi optimal sesuai tugas pokok dan fungsinya.

Daftar Pustaka

Kurniasih, W., (2020). *Pengertian Internet: Sejarah, Manfaat, dan Dampak Negatifnya*. Diakses melalui

<https://www.gramedia.com/literasi/internet/#1> Manfaat di bidang pendidikan pada 2 Juli 2022

- Rozady, M.P.N. (2018). "Tata Kelola TI dalam Pemanfaatan Sistem E-campuz Berbasis Cloud Computing Pada Universitas Nusa Nipa Maumere". *Jurnal In Create*. (5). <https://docplayer.info/203508918-Jurnal-in-create-inovasi-dan-kreasi-dalam-teknologi-informasi-issn-program-studi-informatika-unipa-maumere.html>. Diakses pada tanggal 3 Juli 2022
- Sarwono, J. (2013). *Path Analysis dengan SPSS: Teori, Aplikasi, Prosedur Analisis untuk Riset Skripsi, Tesis dan Disertasi*. Jakarta: Elex Media Komputindo
- Sibero, A.F.K., (2011), *Kitab Suci Web Programming*, Yogyakarta: MediaKom,
- Yufrinalis, M., (2021). "Peluang dan Tantangan Pembelajaran Tatap Muka Terbatas di SD Inpres Manunai Kota Maumere", *Akademisi Dalam Penuangan Gagasan, Strategi, Serta Tantangan Dalam Pelaksanaan PTMT*. Tulungagung: Akademia Pustaka. DOI: <https://osf.io/t6h4x>

MONOPOLI ANTI PERUNDUNGAN TERINTEGRASI APLIKASI SAVE YOU UNTUK MEWUJUDKAN BUDAYA SEKOLAH BEBAS PERUNDUNGAN DI ERA METAVERSE

Agung Dirga Kusuma, S. Pd., Gr., M. Pd⁷

SMAN 2 Unggulan Talang Ubi

"Nilai positif yang terkandung di dalam aplikasi save you dapat meningkatkan kepatuhan setiap penggunanya"

Dunia baru masa depan akan hadir yang dikenal dengan istilah metaverse. Konsep yang dikembangkan metaverse adalah dimana era yang memungkinkan manusia hadir dalam dunia virtual untuk melakukan kegiatan sehari-hari. Segala aktivitas manusia dilakukan di dunia maya seperti belajar, bekerja, hingga nonton konser musik akan diwakilkan oleh avatar-avatars yang dibuat oleh masing-masing individu. Taukah anda bahwa jangkauan dari dunia virtual ini sangat jauh, bahkan mampu menghubungkan berbagai belahan dunia hanya dalam waktu singkat, artinya

⁷Penulis lahir di Pagaralam, 17 Agustus 1992, penulis merupakan Guru Sosiologi SMAN 2 Unggulan Talang Ubi, penulis menyelesaikan gelar Sarjana Pendidikan Sosiologi di Universitas Negeri Yogyakarta (2014), dan gelar Magister Manajemen Pendidikan diselesaikan di Universitas PGRI Palembang (2021).

tempat yang sulit di jangkau dalam dunia nyata terasa mudah dijangkau dalam metaverse. Hadirnya era metaverse akan memunculkan perubahan besar yang akan disertai dengan berbagai tuntutan beradaptasi yang tentunya tidak mudah. Salah satu hal yang perlu kita soroti adalah fenomena *cyberbullying* yang ditakutkan akan berkembang di era metaverse.

Cyberbullying adalah “tindakan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang terhadap individu lain melalui pesan teks, gambar/foto, atau video yang cenderung merendahkan dan melecehkan” (Hidajat et al., 2015). Kita ketahui bahwa Indonesia termasuk negara yang memiliki angka *cyberbullying* yang tinggi. Data hasil penelitian yang dikeluarkan oleh *Digital Civility Index* pada Mei 2020 oleh Microsoft, “Indonesia mendapat peringkat pertama sebagai negara paling tidak sopan se Asia Pasifik dan urutan ke-29 atau ketiga terendah sebagai ‘netizen tidak sopan’. Penelitian yang dilakukan microsoft ini melibatkan 32 negara dengan total 16.000 responden dengan 503 dari Indonesia” (<https://tirto.id/perilaku-warganet-indonesia-buktikan-kebenaran-riset-microsoft-gbtg> diakses 5 Juli 2022 Pukul 07.55 WIB). Data lain di dunia nyata juga menyebutkan bahwa Indonesia merupakan negara dengan kasus perundungan di sekolah. KPAI yang mencatat dalam kurun waktu 9 tahun, dari 2011 sampai 2019, ada 37.381 pengaduan kekerasan terhadap anak dan tren ini terus meningkat. Masalah *cyberbullying* yang mungkin muncul di era metaverse harus dicegah. Salah satu upaya pencegahan yang dapat kita lakukan adalah dengan membuat inovasi media edukasi anti perundungan/ *bullying* yang dikenalkan sejak dini melalui institusi pendidikan.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era metaverse membuat terobosan yang luar biasa untuk sebagian orang. Salah satunya adalah inovasi teknologi yang beriringan dengan media edukasi yang dapat meminimalisir perundungan dan *cyberbullying*. Salah satu media edukasi yang dapat dikembangkan adalah media edukasi berbasis permainan. Seperti yang dikemukakan oleh Sadiman (1990), bahwa “media edukasi berbasis permainan memiliki beberapa kelebihan, antara lain kreatif, kolaboratif, partisipasi siswa dalam edukasi tinggi, fleksibel, dan memberikan umpan balik langsung”. Dengan adanya kolaborasi antara penerapan media edukasi berbasis permainan dan inovasi teknologi, maka bukan tidak mungkin bahwa angka kasus perundungan dan *cyberbullying* akan berkurang.

Berdasarkan penjabaran diatas, dapat dilihat adanya peluang inovasi teknologi yang diiringi media edukasi berbasis permainan untuk menciptakan budaya sekolah bebas perundungan, maka penulis mengajak siswa berkolaborasi untuk membuat permainan berbasis media edukasi anti perundungan yang terintegrasi aplikasi *Save You* untuk mewujudkan budaya sekolah bebas perundungan.

Desain dari Monopoli Anti Perundungan (Nolly Molly) dibuat menggunakan banner ukuran 1 x 1 meter yang dibentuk memutar seluruh sisi yang berisi tulisan Nolly, Molly, Kartu Rahasia, dan Menyanyikan Lagu Nasional. Monopoli Anti Perundungan juga terintegrasi Aplikasi *Save You* yang disematkan ke dalam *boardgame* melalui *barcode* video edukasi dan materi anti perundungan. Desain monopoli dan aplikasi dibuat menarik sehingga anak-anak senang bermain dan belajar.

DIGITALISASI ERA METAVERSE



Gambar 1. Monopoli Anti Perundungan (Nolly Molly)

KARTU Monopoli Anti Perundungan (Nolly Molly)



Gambar 2. Kartu Monopoli Anti Perundungan

Pada permainan monopoli anti perundungan, kartu menjadi komponen utama dalam media edukasi ini. Permainan Nolly Molly yang merupakan akronim No Bully Monopoly memiliki 3 kartu utama yaitu, kartu Nolly yang berisi pertanyaan tentang informasi perundungan dan perilaku perundungan, kartu Molly yang berisi pertanyaan empati yang dikemas dalam bentuk gambar, dan kartu Rahasia yang berisi perintah seperti kembali ke start, tidak jalan satu kali, maju tiga langkah dan sebagainya. Permainan ini juga diintegrasikan ke dalam aplikasi Save You yang berisi Video Penjelasan Anti Perundungan, Materi Anti

DIGITALISASI ERA METAVERSE

Perundungan, Tips dan Motivasi, Konseling Online dan Informasi lainnya seputar perundungan.

NollyMolly bukan hanya sebuah permainan yang menyenangkan tetapi juga mengedukasi. NollyMolly merupakan sebuah permainan *board game* yang tergolong kedalam jenis permainan fungsional sederhana dan mencakup edukasi tentang perundungan. Dengan demikian, anak-anak dapat mengenal lebih luas tentang perundungan dan *cyberbullying* melalui NollyMolly.



Gambar 3. Aplikasi Save You berbasis Android

Kemudian permainan monopoli anti perundungandiujiikan kepada siswa kelas V SD Negeri 6 Talang Ubi dan SD Negeri 17 Talang Ubi untuk melihat keefektifannya. Pada saat penelitian siswa dalam kelas berjumlah 26 siswa dari SD Negeri 6 talang Ubi dan 26 Siswa dari SD Negeri 17 Talang Ubi. Peneliti melakukan penelitian secara bergiliran. Penelitian pertama di lakukan di SD Negeri 6 Talang Ubi kemudian Penelitian kedua dilaksanakan di SD Negeri 17 Talang Ubi. Setiap kelas dibagi menjadi 7 kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari 3 - 4 orang. Perlakuan awal mereka diminta untuk mengikuti pretest dengan menjawab pertanyaan seputar

perundungan yang telah disusun peneliti sebelumnya. Kemudian setiap kelompok akan mengirimkan perwakilan untuk bermain monopoli sedangkan anggota kelompok yang lain memperhatikan untuk mendapat giliran pada babak selanjutnya. Setelah setiap orang telah mendapat giliran bermain maka pada tahap akhir mereka kembali mengerjakan soal posttest yang dibuat sama dengan soal pretest. Hasil uji Paired Sample t-Test dengan melihat hasil kemampuan individu antara pre-test dan post-test menunjukkan nilai rata-rata pre-test 44.23 dan nilai rata-rata post-test 86.05 dengan selisih nilai 41.82. Hasil ini menunjukkan terdapat perbedaan pemahaman individu antara sebelum dan setelah diberi perlakuan menggunakan media edukasi monopoli anti perundungan pada siswa. Kemudian untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara keduanya dilakukan uji beda. Hasil uji beda menunjukkan bahwa $t_{hitung} 0.000 < t_{tabel} 0.05$. Dari data tersebut dapat dikatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara hasil pre-test dan post-test yang menunjukkan adanya perubahan tingkat pemahaman siswa terhadap perundungan sebelum dan setelah diberikan perlakuan berupa permainan edukasi anti perundungan kepada siswa sebagai responden penelitian ini.

Hasil penelitian ini sejalan dengan pemikiran Skinner tentang teori behaviorisme (F. Putri & Suyanto, 2016) bahwa perilaku individu dapat diubah dengan berbagai cara, salah satunya dengan memberikan stimulus yang dapat mengontrol perilaku individu. Melalui Monopoli anti perundungan, stimulus diberikan dalam bentuk pertanyaan tentang perilaku perundungan dan cara menangani perundungan. Pertanyaan dalam media yang diberikan

mampu meningkatkan empati pada siswa. Sependapat dengan yang dikatakan oleh Hoffman (Fidrayani, 2015) yakni mengembangkan empati pada anak usia dini akan berdampak baik pada perkembangan remaja dan cenderung konsisten. Peneliti meyakini bahwa nilai-nilai yang disampaikan dalam monopoli yang terintegrasi aplikasi save you dapat meningkatkan kepatuhan individu dan perilaku positif di era metaverse.

Daftar Pustaka

- Arief S. Sadiman dkk. 1990. Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan emanafaatannya, Jakarta: CV. Rajawali
- Fidrayani. (2015). Pengembangan Empati Pada Anak Usia Sekolah Dasar. Seminar Psikologi dan Kemanusiaan, Universitas Muhammadiyah Malang, 125-130
- Hidajat, M., Adam, A. R., Danaparamita, M., & Suhendrik, S. 2015. Dampak Media Sosial dalam Cyber Bullying. *ComTech: Computer, Mathematics and Engineering Applications*, 6(1), 72. Doi: <https://doi.org/10.21512/comtech.v6i1.2289>
- Putri, F., & Suyanto,. 2016. Strategi guru dalam mengatasi perilaku bullying di SMP Negeri 1 Mojokerto. *Kajian Moral Dan Kewarganegaraan*, 1(4), 62-76. Doi: <https://doi.org/10.24114/jk.v19i1.27541>

PENGENALAN SOFTWARE ARCGIS SEBAGAI SARANA PENUNJANG PEMBELAJARAN GEOGRAFI SISWA MAN SUMENEP

Falidayanti, S.Pd⁸

MAN Sumenep

*"Pengetahuan dasar pemetaan, pengindraan jauh dalam
Sistem Informasi Geografi (SIG) tidak lagi terkesan
membosankan"*

Terkait dengan kemajuan teknologi yang memberi peranan penting terhadap bidang kehidupan manusia dan peranan penting terhadap bidang kependidikan. Pendidikan sebagai salah satu yang tidak bisa terpisahkan dari proses manusia yang memiliki andil besar bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, akan tetap disisi lain pendidikan juga memerlukan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan tujuan mampu mencapai keefektifan dan efisien.

Penulis akan mengenalkan program *software Arcgis10.1* kepada siswa/i tingkat SMA/MA. *software Arcgis10.1* merupakan softwar yang dapat membantu dalam

⁸Falidayanti lahir di Sumenep 30 Mei 1994, penulis merupakan Guru Geografi di MAN Sumenep, penulis menyelesaikan gelar Sarjana Pendidikan Geografi di Universitas Negeri Malang (2017)

pembuatan peta secara digital, selain itu juga dilengkapi fitur-fitur lain yang mampu memberikan warna, memberikan gambar, memberi foto dan memberikan keterangan secara jelas maupun detail. Pengenalan *software Arcgis10.1* ini akan digunakan pada pembelajaran geografi di MAN Sumenep. MAN Sumenep merupakan madrasah aliyah satu-satunya negeri yang ada di Kab.Sumenep, dilihat dari fasilitas dan sarana-prasarana yang dimiliki oleh MAN Sumenep ini lebih jika dibandingkan dengan MA lainnya.

Pada pembelajaran geografi khususnya pada materi “Pengetahuan Dasar Pemetaan, Pengindraan Jauh dan Sistem Informasi Geografi (SIG)” yang dimana pada saat pembelajaran masi menggunakan *Classic map*(atlas), menggunakan penggambaran dengan buku gambar maupun buku millimeter sehingga pembelajaran kurang menarik,dan masih mengandalkan buku sumber dan buku pegangan guru. Oleh karena itu perlu adanya pengenalan *software Arcgis10.1* dalam proses pembelajaran dengan cara pembuatan peta digital yang menunjukkan gambar serta informasi-informasi yang ada dalam peta agar siswa dapat memahami dengan baik. Dengan demikian siswa akan mencoba atau langsung mempraktikan cara membuat peta digital dengan mudah dan menyenangkan.

Pada pengenalan *software Arcgis10.1* ini siswa diminta untuk memperhatikan terlebih dahulu bagaimana proses penggunaan dan pembuatan peta digital menggunakan *software Arcgis10.1*. Penulis akan memberikan contoh cara pembuatan peta persebaran tanah menggunakan administrasi kota malang dengan *software Arcgis10.1* sebagai berikut:

1. pilih StartArcGIS ArcCatalog kemudian Buka kemudian di pilih semua data.



DIGITALISASI ERA METAVERSE



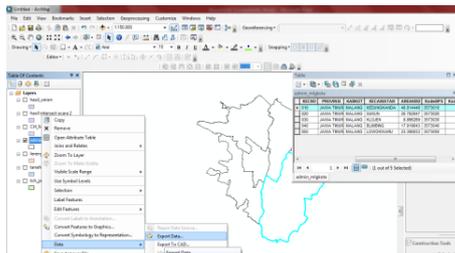
2. Klik kanan pada peta>pilih data frame propertie kemudian pilih kotak display pilih meter
3. Pilih coordinate system>pilih wgs 1984>oke, pilih geoprosesin>clip
4. Isi sesuai dengan yang terlihat kemudian Pilih penyimpanan di folder latihan>new folder, ketik acara 2>simpan di folder acara 2, kalau sudah muncul kotak dialog clip di pojok kanan bawah, dan tandanya centang berarti berhasil.



Gambar 1. Peta Tanah Kota Malang

5. Untuk menghilangkan warna merah di peta, centang pada lereng dihilangkan
6. Kemudian klik kanan tch jawa>open atrubute tabel kemudian klik kanan tch malang kota>open atrubute table, fungsinya untuk melihat perbedaan curah hujan jawa dan malang dan klik geoprosesin>intersect
7. Masukkan tanah, lereng dan ch pada tabel paling atas
8. Save pada folder latihan>klik save. Pada kotak dialog dibelakang klik ok
9. Setelah selesai, klik geoprosesing>union

10. Masukkan ch, lereng dan tanah kemudian pilih penyimpanan>save dan ok



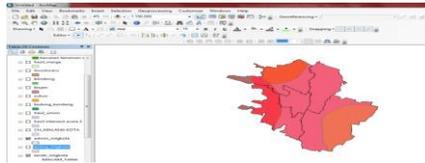
Gambar 2. Tampilan Admin Kota Malang



Gambar 3. Tampilan Kecamatan Kota Malang

11. klik georeferencing>merge> langkahnya sama kayak clip, intersect dan union. Setelah sukses akan muncul tanda centang di pojok kanan bawah.
12. Klik kanan hasil intersect>open attribute tabel>ok kemudian klik tabel option>add field>arahan dan tipe text>ok kemudian pilih editor>star editing>ok>continue, Jika masih belum bisa klik kanan hasil intersect>edit feature>star editing Pilih yang k nya nolnya,18 selanjutnya isi pada arahan sesuai nilai k dan untuk menghilangkan klik clear editor

13. Klik `geoprocessing>dissolve` selanjutnya ubah tampilan peta berdasarkan data “arahan” pada tabel attribute. Klik kanan pada peta arahan → properties → symbology → categories → unique value.



Gambar 4. Hasil Tanah di Kecamatan Kota Malang

Berdasarkan hal tersebut, pengenalan *software Arcgis*10.1 dapat membantu siswa untuk lebih memahami cara membuat peta digital dan siswa dapat melatih kemampuannya dalam pembuatan peta digital. Sehingga pembelajaran geografi pada materi “Pengetahuan Dasar Pemetaan, Pengindraan Jauh dan Sistem Informasi Geografi (SIG)” tidak lagi terkesan membosankan.

Daftar Pustaka

- Jumardi, Andi., Nurfalaq, Aryadi., Manrulu, Rahma Hi. 2021. Informasi Geospasial untuk Meningkatkan Kompetensi Guru Geografi di Kabupaten Luwu. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*.Vol 4. Doi: <http://dx.doi.org/10.35914/tomaegs.v4i3.823>
- Peta Administrasi Kota Malang (BPS 2010)
- Peta Provinsi Jawa Timur (BPS 2010)
- Purwita, Ninja Panju., Muhayani, Ulfah., Nurfianto, Darma., Afian, Ahmad Hadi. 2016. Pengembangan Media Berbasis Software ArcGis untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa pada Materi Peta Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. *J-pips*.Vol.3
- Shindu, Yasinto. 2016. *Geografi untuk SMA/MA Kelas X*. Jakarta: Erlangga

BAB II

APLIKASI PENDUKUNG METAVERSE



PEMANFAATAN ALQURAN DIGITAL MIXED BUKU TAFSIR AHKAM UNTUK REKONSTRUKSI PEMAHAMAN TENTANG WANITA SHOLIKHAH PADA PENDUDUK KOTA SURABAYA

Dr. Kurroti A'yun, S.T., M.Si.⁹

STIT-UW Jombang

“Penggunaan media berupa al Quran digital praktis ketika dibaca, namun harus hati-hati dalam memaknai isinya agar tidak salah memahami maksud dari ayatNya”

Wanita merupakan makhluk Tuhan yang diciptakan dengan keindahanNya. Ada keindahan pada diri wanita dan Rasulullah SAW dalam HR. Muslim no. 1467 bersabda tentang wanita sebagai perhiasan dengan sabda berikut.

⁹Penulis lahir di Surabaya dan saat ini aktif menjabat sebagai Wakil (Wakil Ketua) 3 sekaligus Dosen STIT-UW Jombang yang ahli dalam bidang Pendidikan terutama dalam hal Reduksi Miskonsepsi secara Andragogik, penulis menyelesaikan gelar Sarjana di ITS (2004), kemudian mengabdikan sebagai pendidik dan mendapatkan beasiswa dari Kemenag RI untuk menyelesaikan studi di ITS dengan gelar master sains (2009), gelar terakhir yaitu Doktor dalam Bidang Pendidikan diselesaikan dengan beasiswa dari LPDP yang diselenggarakan oleh Kemenkeu RI di Universitas Negeri Surabaya (2018).

رَسُولَ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ الدُّنْيَا مَتَاعٌ وَخَيْرُ مَتَاعِ
الدُّنْيَا الْمَرْأَةُ الصَّالِحَةُ

Artinya: “Rasulullah SAW bersabda: Dunia adalah perhiasan dan sebaik-baik perhiasan adalah wanita shalihah.”

Wanita yang shalihah atau wanita yang baik di hadapan Tuhannya itu wajib memenuhi aturan Tuhannya, terutama yang ada dalam Q.S anNisa’ ayat 34 berikut.

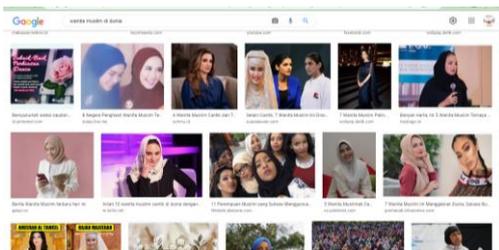
الرِّجَالُ قَوَّامُونَ عَلَى النِّسَاءِ بِمَا فَضَّلَ اللَّهُ بَعْضَهُمْ عَلَى بَعْضٍ
وَبِمَا أَنْفَقُوا مِنْ أَمْوَالِهِمْ فَالصَّالِحَاتُ حَفِظْنَ مَا كَفَىٰ لَهُنَّ
حِفْظًا لِلَّهِ وَاللَّيْطِيَّاتُ تَخَافُونَ نُشُوزَهُنَّ فَعِظُوهُنَّ وَأَهْجُرُوهُنَّ فِي
الْمَضَاجِعِ وَأَضْرِبُوهُنَّ فَإِنْ أَطَعْتَكُمْ فَلَا تَبْغُوا عَلَيْهِنَّ سَبِيلًا إِنَّ
اللَّهَ كَانَ عَلِيمًا كَبِيرًا ﴿٣٤﴾

Artinya: “...Maka wanita yang saleh, ialah yang taat kepada Allah lagi memelihara diri ketika suaminya tidak ada, oleh karena Allah telah memelihara (mereka)...”

Berdasar hadits dan ayat tersebut, wanita yang baik yang dapat menjadi perhiasan di dunia adalah yang taat, yaitu taat pada Tuhannya dengan ketentuan apabila telah bersuami, maka yang lebih harus ditaati selain Allah dan Rasul adalah suami, bukan lainnya, seperti orang tua apalagi lainnya. Taat ini berarti tidak melanggar aturanNya yang tertuang dalam kitab suciNya, seperti menutup aurat, dll. Adapun menjaga diri adalah menjaga perilaku agar berada dalam ketaatan. Apabila bersuami, maka wajib menjaga lisan dan penampilan, juga harta suami dan apapun yang dimiliki suami dalam rangka menjaga ketaatan pada Tuhannya. Menjaga diri juga berarti tidak suka keluar atau

berdandan tanpa ada kepentingan dengan suami sesuai aturan Ilahi.

Pada kenyataannya, wanita belum mampu untuk benar-benar menjadi perhiasan, sebab para wanita masih suka berjalan-jalan di *mall* untuk mengatasi hatinya yang sedang resah, ke rumah tetangga tanpa menutup auratnya dengan sempurna (hanya menggunakan baju atasan lengan pendek dan bawahan celana ketat) dengan alasan dekat dan biasa. Ini kondisi yang dialami penduduk terutama yang *bergender* wanita di Surabaya, seperti yang ditemui penulis sekaligus yang melakukan pengabdian masyarakat di Surabaya (desa Gunung Anyar, kecamatan Gunung Anyar). Meski demikian, ada penduduk lain yang tetap pada ketaatan, yaitu menutup aurat dengan sempurna ketika ke luar dari rumah atau bertemu nonmahram. Fenomena yang terjadi pada penduduk Surabaya di kecamatan Gunung Anyar tersebut juga terjadi di penduduk kecamatan dan kota lain, seperti Jombang, Mojokerto, dan lain-lain, bahkan di seluruh dunia, seperti yang tampak pada Gambar 1 yang isinya adalah gambar mengenai wanita muslim yang tidak menutup auratnya dengan sempurna dan condong suka menampakkan diri di depan umum tanpa tujuan yang syar'li sekedar ingin diketahui massa bahwa penampilannya menarik.



Gambar 1. Hasil Searching dari Google tentang Gambar Wanita Muslim di Dunia

DIGITALISASI ERA METAVERSE

Berdasar kenyataan itu, penulis tergerak untuk mengadakan pengabdian yang isinya membahas wanita sholihah menggunakan media pembelajaran alQuran digital seperti yang tampak pada Gambar 2. Media ini ditampilkan dari laptop yang dipadukan dengan keterangan dari buku tafsir ahkam binaan almarhum Ulama Thoriqoh Syadzilyah alMas'udiyah Jombang untuk merekonstruksi pemahaman tentang wanita sholikhah.



Gambar 2. Tampilan alQuran Digital pada Proses Rekonstruksi Pemahaman

Pada saat pengabdian, penulis mengawasi kegiatan sesuai dengan binaan Ulama Thoriqoh Syadzilyah alMas'udiyah Jombang, yaitu dengan menerapkan ayat pertama surat alFatihah atau sering disebut *Basmalah*. Isi sekaligus pengamalan *Basmalah* adalah menyebut namaNya saat memulai segala sesuatu, kemudian menerapkan kata *arRahman* yang artinya Maha Pengasih (Kasih Sayang yang melimpah ruah secara umum). Pengamalan kata *arRahman* ini dilakukan dengan cara penulis memberi konsumsi gratis pada penduduk yang mau mengikuti pengajian mengenai wanita sholikhah di tempat yang ditentukan penulis, yaitu di musholla penduduk desa Gunung Anyar, kecamatan Gunung Anyar yang bernama musholla Nurul Iman. Bersamaan dengan itu, penulis memberi keterangan yang

mudah dan menarik dengan memanfaatkan LCD proyektor dan laptop yang dibawa sendiri oleh penulis dari Jombang untuk menunjukkan ayat dalam alQuran digital agar semuanya dapat membaca bersama dan menjelaskan kandungan hukum dalam alQuran sesuai dengan keterangan Ulama dalam bukunya yaitu buku tafsir ahkam yang dijadikan rujukan penulis agar tak salah dalam menjelaskan ayat yang dibahas, khususnya Q.S anNisa' ayat 34. Selain menggunakan keterangan dari buku tafsir ahkam, penulis juga melengkapi keterangan dengan hiburan lagu Qurany yang berkaitan dengan wanita sholikhah sebagai pelengkap buku tafsir ahkam (Qoyim, 2017).

Hasil pengabdian yang dilakukan penulis sejak bulan Ramadan tahun 2021 hingga tahun 2022 ini adalah tampak adanya perubahan secara kualitatif, di mana dari yang semula penulis harus menyediakan konsumsi pengajian sendiri, kini jamaah pengajian yang berupa penduduk kota Surabaya di musholla Nurul Iman Gunung Anyar tadi, dengan sukarela membawa konsumsi sendiri. Maka dari itu, konsumsi yang ada saat pengajian kini menjadi berlebih dan jamaah pengajian semakin semangat mengikuti pengajian, meskipun masih ada jamaah yang setelah pengajian masih tetap membuka auratnya, tapi sudah tidak semuanya. Jamaah pengajian lebih suka berada di tempat pengajian dari pada menyibukkan diri di *mall* atau tempat lain yang tidak ada faedahnya bagi peningkatan keimanan mereka, yang artinya mereka telah lebih menjaga diri dari semula yang condong suka bergerombol *nonggo* atau bertemu dengan tetangga dan membicarakan permasalahan tetangga yang belum tentu benarnya di pinggir jalan di depan rumah untuk membicarakan hal yang tidak ada faedahnya untuk keimanan. Selain itu, alat elektronik seperti laptop dan LCD

proyektor lebih bermanfaat untuk meningkatkan kualitas keimanan alias tidak sekedar digunakan untuk kuliah atau sekolah atau nonton film yang faedahnya hanya duniawi.

Hasil ini juga meningkatkan kesehatan jasmani dan rohani jamaah, di mana jamaah yang *genderrnya* wanita itu menurut American Heart Association (2022), lebih beresiko untuk terjangkit penyakit *stroke* dibandingkan dengan laki-laki karena kurangnya aktifitas yang dapat memacu otak dan jantungnya agar beraktifitas dengan sewajarnya secara sehat. Adapun resiko *stroke* ini dapat dilihat keterangannya pada Gambar 3. Resiko penyakit *stroke* seperti yang ada pada Gambar 3 dapat diminimalisir dengan adanya pengajian, terutama yang membahas wanita sholikhah ini, jamaah menjadi tidak lagi terlalu khawatir dengan kondisi anak maupun suaminya, juga tetangganya. Jamaah menjadi lebih tenang dan otaknya beraktifitas dengan baik, sebab terus digunakan untuk berfikir terutama pada ayat-ayat alQuran yang belum dipahami, kemudian ditanyakan dan upaya dipahami serta diamalkan dalam kesehariannya.



Gambar 3. Pamflet Resiko Stroke pada Wanita (American Heart Association, 2022)

Berdasarkan paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa penting sekali pengajian atau pembahasan mengenai hal-hal yang berhubungan dengan kehidupan kita sebagai manusia selama hidup di dunia dengan mendasarkan kajian pada alQuran sebagai kitas suci yang diturunkan Sang Maha

Pencipta pada utusanNya, yaitu Nabi Mumahammad SAW melalui Malaikat penyampai wahyuNya, yaitu Malaikat Jibril. Adapun kajiannya akan lebih menarik jika menggunakan media berupa alQuran digital agar praktis dan dapat dibaca bersama oleh jamaah dengan *mixed* keterangan dari buku tafsir ahkam agar tak salah dalam memahami maksud ayatNya, juga dilengkapi dengan hiburan lagu Qurany yang berkaitan dengan konsep yang dibahas.

Daftar Pustaka

- Al-Qur'an dan terjemahan. *Add-Ins Microsoft Word*. Quran in Word Indonesia Versi 1.3.
- Al-Kalam Digital Versi 1.0. 2009. Bandung: Penerbit Diponegoro. www.penerbitdiponegoro.com dan www.al-kalam.info.
- American Heart Association. 2022. Do's and don'ts for stroke prevention in women. *The Washington Post*. Diunduh dari: https://www.washingtonpost.com/national/health-science/new-stroke-guidelines-for-women-emphasize-early-prevention/2014/02/06/c06764ae-8f46-11e3-84e1-27626c5ef5fb_story.html, tanggal 3 Juli 2022 pukul 15.30wib.
- Qoyim, Muhammad. 2017. *Tafsir Ahkam (Qurany 6D): Ayat Hukum Wanita, Politik, Jihad dan Siasat*. Jombang: Ikatan Pendidik Imtaq (cetakan terbatas).

PENGGUNAAN MEDIA AZ SCREEN RECORDER DAN YOUTUBE SEBAGAI SARANA PENUNJANG PEMBELAJARAN MATA KULIAH ILMU BALAGHAH DI ERA METAVERSE

Dr. Muhammad Afthon Ulin Nuha, M.Pd.¹⁰

UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung

“Adanya teknologi metaverse dalam dunia pendidikan dapat meningkatkan pembelajaran lebih bermutu dan modern”

Pada tahun 2019 dunia dilanda oleh wabah virus yang bernama Covid-19 (*Coronavirus Disease 2019*). Covid-19 telah memberikan efek drastifikasi negatif bagi seluruh elemen, termasuk elemen pendidikan. Mau tidak mau, pendidikan yang semula sudah tertata rapi sistemnya, kini harus dihentikan dan dialihkan pada sistem pendidikan

¹⁰Penulis lahir di Surabaya, 26 April 1993, penulis merupakan Dosen Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung dalam bidang ilmu Balaghah pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, penulis menyelesaikan gelar Sarjana Pendidikan Bahasa Arab di Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya (2015), sedangkan gelar Magister Pendidikan diselesaikan di Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya Program Studi Pendidikan Bahasa Arab (2017), dan akhirnya Doktor Pendidikan Bahasa Arab diselesaikan di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang (2020).

online atau pembelajaran jarak jauh (PJJ). Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung sebagai salah satu perguruan tinggi yang berkualitas di Kabupaten Tulungagung, sama halnya seperti perguruan tinggi lain, akibat situasi pandemi Covid-19 ini, harus melaksanakan kegiatan belajar-mengajar dalam bentuk daring atau PJJ. Kehadiran pembelajaran jarak jauh ini masih bersifat asing, khususnya bagi pengajar yang tergolong generasi *non milenial*. Hal ini tentu menimbulkan banyak kesulitan sehingga sebuah pembelajaran yang bermutu dan esensial sulit untuk dijalankan. Beberapa dosen yang masih *merem* teknologi, hanya mengandalkan umpan materi berupa teks *online*, yang tentunya hal ini sangat membosankan bagi mahasiswa karena tidak adanya kehadiran seorang dosen dalam suasana pembelajarannya. Tentu hal ini juga senadadengan prinsip dasar dari pembelajaran era metaverse, dimana pembelajaran dilakukan secara *digital learning*.

Berdasarkan hasil observasi, mahasiswa Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung memiliki motivasi belajar yang rendah. Hal ini dikarenakan metode yang disampaikan dosen bersifat monoton karena hanya mengandalkan materi berbentuk teks resume. Dari hasil pengamatan mata kuliah ilmu balaghah nilai mahasiswa Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung masih belum memuaskan. Dari 37 mahasiswa Pendidikan Bahasa Arab Kelas B yang berhasil mendapatkan nilai A hanya 5 orang, yang mendapatkan nilai A- 7 orang, selebihnya mendapatkan nilai B.

Tabel 1 Hasil Belajar Mahasiswa

Hasil Belajar Siswa	SebelumTindakan	Persentase
Jumlah mahasiswa	37	100%
Nilai tertinggi	A	-
Nilai terendah	B-	-
Jumlah mahasiswa nilai tertinggi	5	13,6%
Jumlah mahasiswa nilai tidak tertinggi	32	86,4%

Melihat situasi ini, maka diperlukan media yang dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa agar esensi dari pembelajaran tetap dapat tersampaikan dengan baik. Selain itu, kehadiran dosen sangat penting dalam dunia pendidikan, sekalipun sistemnya telah beralih ke bentuk pembelajaran daring. Kurangnya kontrol pemahaman yang dihadirkan melalui materi tekstual, membuat pengajar harus belajar melakukan kegiatan ber daring dengan menghadirkan dirinya secara langsung. Namun, hal ini tidaklah mudah. Sebab, banyak proses yang harus dilalui, diantaranya akses perekaman video, dapur *editing*, hingga *publishing*. Sehingga hal ini menyusahkan bagi para dosen yang notabene berkategori *non milenial*. Badan Pusat Statistik mendefinisikan bahwa generasi milenial adalah penduduk yang dilahirkan antara tahun 1980 sampai dengan 2000. (Badan Pusat Statistik, 2018)

Melihat jumlah dosen di FTIK UIN SATU Tulungagung yang berkategori milenial (rentan kelahiran 1980 - 2000) tidak sebanyak dosen berkategori bukan milenial (kelahiran di atas 1980), maka tentunya hal yang berhubungan dengan

perekaman video, dapur *editing*, hingga *publishing* akan sangat menyulitkan para dosen yang tidak mengerti tentang dunia *editing* video. Belum lagi persoalan kuota yang tentunya akan terkuras habis jika materi video dibagikan secara langsung pada mahasiswa dalam situs daring.

Dalam Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen menegaskan bahwa salah satu kewajiban dosen adalah melaksanakan pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat; dan merencanakan, melaksanakan proses pembelajaran, serta menilai dan mengevaluasi hasil pembelajaran; Dalam melaksanakan kewajibannya, setiap dosen akan selalu dihadapkan dengan perubahan zaman yang terus bergulir. Perkembangan budaya, ilmu pengetahuan, dan teknologi informasi juga turut mempengaruhi kewajiban mereka menjadi dosen. Untuk memberikan pelayanan prima, seorang dosen harus memiliki inovasi dalam melaksanakan proses pembelajaran. Melihat persoalan ini, penulis sebagai seorang dosen perlu bertindak untuk mewujudkan suatu inovasi media pembelajaran yang simpel dan praktis untuk memudahkan dosen menghadirkan dirinya dalam situasi pembelajaran jarak jauh sehingga mutu dan esensi pembelajaran yang diberikan dapat tersampaikan dengan baik, serta ringan dalam hal atribusi kuota internet. Salah satu media pembelajaran yang bisa diterapkan pada pembelajaran daring di masa pandemi ini adalah media *AZ Screen Recorder* dan *Youtube*.

AZ Screen Recorder merupakan aplikasi android yang berfungsi untuk melakukan tiga kegiatan sekaligus, yaitu merekam, menampilkan materi, dan melakukan kegiatan *marking* (menandai) dengan cara mencorat-coret bagian yang diinginkan menggunakan fitur kuas. Media *AZ Screen*

Recorder ini sangatlah praktis, sebab pengguna dapat merasakan fasilitas fitur yang menyerupai layar LCD dan *Pentab* dalam satu genggam *smartphone* saja, sehingga hal ini menjadikan dosen/ataupengajar lebih mudah mengatur mobilitasnya dalam memberikan pembelajaran yang efektif.(Badan Pusat Statistik, 2018)

Adapun *Youtube* merupakan situs yang berfungsi untuk menonton dan mengunggah video yang dapat kita bagikan (*share*) kepada khalayak di internet. Di dalamnya terdapat video-video yang telah diunggah (*upload*) dan dapat kita lihat tanpa harus menunggu lama. *Youtube* sangat cocok dijadikan media pembelajaran untuk menampilkan video, sebab sistem yang ditampilkan *Youtube* sangatlah ringan dan tidak memakan kuota internet terlalu banyak. Hal ini diakibatkan karena dalam sistem *Youtube* terdapat *auto-manual resolution* atau penyesuaian resolusi dengan perangkat internet pengguna sehingga menjaga daya kuota internet yang dimiliki tetap hemat.(Lestari & Kurniawan, 2021)

Usaha inovatif yang coba penulis lakukan ini sejalan dengan pesan dari Bapak Yaqut Cholil Qoumas Menteri Kemenag, yaitu pemanfaatan metaverse dalam dunia pendidikan akan menjadi kemajuan sangat luar biasa dalam ruang yang tak terbatas. Untuk mengawali pembelajaran metaverse, maka guru ataupun tenaga kependidikan harus mengenal dan bisa menggunakannya, karena pendidik dipaksa dan terpaksa harus melaksanakan pembelajaran dalam jaringan (*daring*) dengan memanfaatkan dunia teknologi.(Menteri Agama, 2022)Dilihat dari peluang, pendidikan di era metaverse akan menghadirkan pengalaman yang berbeda dalam dunia pendidikan. Hadirnya metaverse dapat mengoptimalkan teknologi serta

media pendidikan yang saat ini telah digunakan hingga menjadi lebih efektif lagi. Pengalaman belajar yang didapat siswa ataupun mahasiswa dengan teknologi metaverse akan lebih membantu mereka dalam mengembangkan *soft-skills* dan menumbuhkan *self-perception* yang lebih baik lagi berkat simulasi yang diciptakan. Metaverse juga menjadi solusi untuk pembelajaran jarak jauh yang saat ini kurang efektif dikarenakan minimnya interaksi antara pembelajar dan pengajar selama proses pembelajaran.

Dosen atau pendidik sebagai pelayan masyarakat harus mampu menghadapi tantangan dengan hadirnya era metaverse, hal ini sebagai acuan dalam melaksanakan tugas jabatannya. Sehingga, dapat turut serta mengembangkan lingkungan kerja yang positif untuk membantu pembentukan etika dan aturan perilaku organisasi yang baik. Selain itu, Harapan dengan adanya teknologi metaverse dalam dunia pendidikan adalah membantu mutu pendidikan menjadi lebih baik dan lebih modern.

Daftar Pustaka

- Badan Pusat Statistik. (2018). STATISTIK GENDER TEMATIK: PROFIL GENERASI MILENIAL INDONESIA. Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak.
- Elizabeth, T., Pratama, D., Alamsyah, D., Inayatul I., & Tinaliah, T. (2021). Pelatihan aplikasi screen recorder dan video conference guna meningkatkan proses belajar mengajar. ABSYARA: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat, 2(1), 49–55. <https://doi.org/10.29408/ab.v2i1.3495>
- Lestari, F. W., & Kurniawan, L. A. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Screen Recorder dan YouTube dalam Perkuliahan Daring. 5(1), 6.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen.

OPTIMALISASI KVISOFT FLIPBOOK MAKER SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PSIKOLOGI PENDIDIKAN PADA ERA METAVERSE

Dr. Permata Ika Hidayati, S.Pi.,M.Pd¹¹

IKIP Budi Utomo Malang

“Penggunaan media E-Modul menggunakan aplikasi Kvisoft flipbook maker dapat meningkatkan hasil belajar siswa”

Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang berkembang saat ini, maka tenaga pendidik dituntut untuk mampu menentukan metode atau media pembelajaran yang tepat. Sampai saat ini pemilihan media pembelajaran yang berbasis teknologi masih jarang diterapkan terutama pada beberapa mata kuliah yang dianggap tidak dapat tersampaikan dengan baik jika disampaikan dengan multimedia. Oleh karena itu, sebagai seorang pengajar, tenaga pendidik harus lebih mampu merangsang terjadinya proses berpikir, membantu

¹¹Penulis lahir di Malang, 22 Mei 1981, penulis merupakan Dosen IKIP Budi Utomo Malang dalam bidang Pendidikan Biologi, penulis menyelesaikan gelar Sarjana Perikanan di Universitas Brawijaya Malang (2004), sedangkan gelar Magister Pendidikan diselesaikan di Universitas Negeri Malang (2009), dan akhirnya Doktor Pendidikan Biologi diselesaikan di Universitas Negeri Malang (2012).

tumbuhnya sikap kritis, serta mengubah paradigma peserta didiknya (Afriadi, 2009: 1). Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) terhadap proses pembelajaran memacu pengembangan sumber belajar dan media pembelajaran. Komputer mulai digunakan sebagai alat untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis komputer (Information and Communication Technology/ ICT). ICT kini menjadi perangkat yang penting dalam mempengaruhi kualitas pendidikan suatu negara (Tolani, Brown et al. 2009). Untuk mengembangkan media pembelajaran perlu diperhatikan prinsip VISUALS yang menggambarkan singkatan dari kata-kata visible, interesting, simple, useful, accurate, legitimate dan structured.

Perkembangan digital book mendorong terjadinya perpaduan antara teknologi cetak dengan teknologi komputer dalam kegiatan pembelajaran. *Digital book* merupakan bentuk penyajian media belajar buku dalam bentuk virtual. *Kvisoft Flipbook Maker* adalah perangkat lunak yang handal yang dirancang untuk mengkonversi file PDF ke halaman balik publikasi digital atau digital book. Perangkat lunak ini dapat mengubah tampilan file PDF menjadi lebih menarik seperti layaknya sebuah buku. Selain itu Kvisoft Flipbook Maker juga dapat membuat file PDF menjadi seperti sebuah majalah, majalah digital, flipbook, katalog perusahaan, katalog digital dan lain-lain. Penggunaan perangkat lunak ini menjadikan tampilan media akan lebih variatif, tidak hanya teks, gambar, video, dan audio juga dapat disisipkan dalam media ini sehingga proses pembelajaran akan lebih (Ramdania, 2013). Melalui penggunaan perangkat lunak ini proses pembelajaran menjadi lebih efektif (Rasimandan Pramas dyah sari, 2014).

Proses pembelajaran hanya dapat dikatakan berhasil jika dapat mengubah pandangan peserta didik kearah yang dapat dikendalikan serta membuat peserta didik memahami permasalahan dan fenomena yang pada awalnya dinilai sulit karena sangat abstrak menjadi lebih mudah dipahami. Melihat kenyataan ini, penulis berupaya mencari solusi yang tepat untuk mengembangkan media pembelajaran mata kuliah sehingga menghasilkan hasil belajar yang maksimal. Demikian juga bagi peserta didik agar merasa lebih tertarik belajar mata kuliah, mudah memahami materi perkuliahan, dapat dipelajari dimana saja secara cepat dan efisien. Salah satu alternatif yang digunakan penulis untuk menyikapi kenyataan tersebut adalah menerapkan media pembelajaran mata kuliah digital book dengan memanfaatkan kvisoft flipbook pada mata kuliah. Tujuan dari penerapan di mata kuliah yaitu peserta didik diharapkan menguasai struktur dan materi pembelajaran mata kuliah secara komprehensif, mantap dan mendalam relevan dengan tuntutan kompetensi.

Penggunaan media pembelajaran interaktif berupa E-Modul yang menggunakan aplikasi Kvisoft flipbook maker dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pertama terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang belajarmenggunakan e-modulaplikasiKvisoft flipbook maker. Kegiatan pembelajaran pesertadidikselaampembelajaran daring lebih mudah memahami materi. Selain itu, media ini memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk lebih mandiri dan bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas yang telah diberikan selama pembelajaran daring. Hal ini berdampak positif pada hasil belajar peserta didik. Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pembelajaran (Sarnoko et al., 2016;

Sulianto et al., 2019). Kemampuan tersebut merupakan aspek kognitif, efektif dan psikomotorik. Hasil belajar peserta didik dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data penilaian yang menunjukkan tingkat kemampuan peserta didik dalam pembelajaran (Latifah et al., 2020).

E-Modul merupakan media pembelajaran yang menggunakan aplikasi Kvisoft flipbook maker. Aplikasi ini mampu mengubah media pembelajaran yang dulunya berupa konvensional sekarang menjadi media pembelajaran intraktif, yang mana biasa tenaga pendidik menggunakan media pembelajaran konvensional berupa power point tapi sekarang menjadi E-Modul yang menakjubkandenganberbagai format.

Penggunaan media pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan dampak positif dalam pembelajaran. Kedua, penggunaan media pembelajaran berupa E-Modul yang menggunakan aplikasi Kvisoft flipbook maker memberikan pengaruh positif terhadap hasil pembelajaran sehingga bisa direkomendasikan untuk pembelajaran selanjutnya. E-modul aplikasi Kvisoft flipbook maker memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar lebih mandiri dan bermakna dalam proses pembelajaran daring. Modul adalah media atausarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan materi pembelajaran, petunjuk kegiatan pembelajaran, latihan dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan dan digunakan secara mandiri (Haryanto, Asrial et al., 2019; Wibowo, 2018). Aplikasi kvisoft flipbook maker adalah salah satu aplikasi yang mendukung sebagai media pembelajaran yang akan membantu dalam proses pem

belajaran karena aplikasi ini tidak terpaku hanya pada tulisan-tulisan saja tetapi bisa dimasukkan sebuah animasi gerak, video, dan audio yang bisa menjadikan sebuah interaktif media pembelajaran yang menarik sehingga pembelajaran menjadi tidak monoton (Fonda & Sumargiyani, 2018). Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan yang telah dipaparkan, penelitian ini memberikan kontribusi pada penelitian hasil belajar siswa dapat meningkat menggunakan E-Modul yang menggunakan aplikasi Kvisoft flipbook maker. Selanjutnya, rekomendasi yang dapat diberikan berdasarkan hasil penelitian ini mendorong peneliti lain untuk mengkaji lebih lanjut penerapan media E-Modul yang menggunakan aplikasi Kvisoft flipbook maker. Kvisoft flipbook maker adalah aplikasi untuk membuat e-book, E-Modul, e-paper, dan e-magazine yang hasil penyajiannya dalam bentuk elektronik didalamnya mampu menampilkan simulasi-simulasi yang interaktif dengan memadukan teks, gambar, sound, video, animasi, dan navigasi sehingga pembelajaran dapat berlangsung lebih menarik dan menyenangkan serta membuat peserta didik lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran dengan materi teknik pembuatan PCB secara manual.

Daftar Pustaka

- Afriadi. 2009. Pengembangan Material Berbasis Multimedia untuk Peningkatan Efektifitas Pengajaran Konsep Dasar IPA di PGSD S1 Universitas Almuslim.
- Tolani, Brown et al. 2009) Tolani-Brown N, McCormac M & Zimmermann R. 2009. An Analysis Of The Research And Impact Of ICT In Education In Developing Country Contexts. *Journal of Education for International Development* 4(2):1-12.

- Ramdania, Diena Randa. 2013. "Penggunaan Media Flash Flip Book dalam Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa". Bandung. UPI. Artikel Ilmiah Tugas Akhir. Rasimandan Pramasdyah sari, agnita Siska. 2014. "Development of Mathematics Learning Media E-Comic Based on Flip Book Maker to Increase the Critical Thingking Skill and Character of Junior High School Students". International Jurnal of Education and Research Vol.2 No.11 November 2014. http://www.ijern.com/journal/2_014/November-2014/44.pdf diakses tanggal 23 September 2015.
- Fonda, A., & Sumargiyani. (2018). The Developing Math Electronic Module With Scientific Approach Using Kvisoft Flipbook Maker Pro For Xi Grade Of SeniorHigh School Students. *Journal of Mathematics Education*, 7(2), 109–122. <https://doi.org/10.22460/infinity.v7i2.p109-122>.
- Haryanto, Asrial, M., Ernawati, D. W., Syahri, W., & Sanova, A. (2019). E-Worksheet Using Kvisoft Flipbook: Science Process Skills And Student Attitudes. *International Journal Of Scientific & Technology Research*, 8(12), 1073–1079
- Latifah, N., Ashari, A., & Kurniawan, E. S. (2020). Pengembangan e-Modul Mata kuliah Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik. *Jurnal Inovasi Pendidikan Sains (JIPS)*, 1(1), 1–7. <https://doi.org/doi.org/10.37729/jips.v1i1.570>
- Sarnoko, Ruminiati, & Setyosari, P. (2016). Penerapan Pendekatan Savi berbantuan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN 1 Sanan Giri marto Wonogiri. *Jurnal Pendidikan*, 7(1). <https://doi.org/http://dx.doi.Org/10.17977/jp.v1i7.6524>.

PENGGUNAAN APLIKASI MICROSOFT TEAMS TERHADAP HASIL BELAJAR MAHASISWA PENDIDIKAN BIOLOGI

Yohanes Bare, S.Pd., M.Si¹²

Program Studi Pendidikan Biologi, Universitas Nusa Nipa

“Penggunaan Microsoft Teams termasuk kategori sangat baik ketika di aplikasikan di waktu yang tepat”

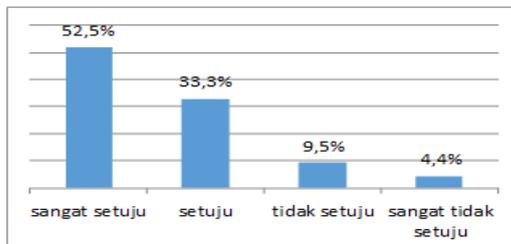
Hasil belajar didefinisikan sebagai kemampuan mahasiswa setelah mengalami proses pembelajaran. Informasi mengenai hasil belajar mahasiswa diperoleh melalui kegiatan wawancara, pengisian angket, observasi dan dokumentasi (Dawa et al., 2021; Elci et al., 2021; Ule et al., 2021). Kajian penelitian melaporkan bahwa pembelajaran daring berdampak terhadap aktifitas seperti kejenuhan, oleh karena itu perlu untuk melakukan kombinasi dalam pembelajaran. Pembelajaran dalam pelaksanaan perlu untuk diterapkan secara tatap muka langsung. Salah satu inovasi adalah *Blended Learning* yang

¹²Penulis lahir di Detulate, Ende, penulis merupakan Dosen Program Studi Pendidikan Biologi, Universitas Nusa Nipa Indonesia dalam bidang ilmu Biologi, penulis menyelesaikan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) di Universitas Nusa Cendana (2014), selanjutnya gelar Magister Sains (M.Si) diselesaikan di Universitas Brawijaya (2018), dalam bidang Biologi.

didefinisikan sebagai hasil paduan pembelajaran tatap muka dengan tatap maya (Abdullah, 2018). Model pembelajaran *Blended Learning* menjadi model bauran atau campuran, *online* dan *offline*. *Blended Learning* memiliki dampak positif terhadap prestasi mahasiswa (Abdullah, 2018).

Model pembelajaran secara *e-learning* apabila dipadukan dengan suatu *Learning Management System* akan meningkatkan aktifitas pembelajaran di kelas (Raharja dkk., 2011). Model pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi *Microsoft Teams* memiliki keunggulan transfer materi dan pengiriman tugas. Fitur aplikasi *Microsoft Teams* memungkinkan pembelajaran dimana saja dan kapan saja secara daring (Kari et al., 2021). Salah satu keunggulannya adalah ditemukan fitur mendukung proses pembelajaran jarak jauh. *Microsoft teams* secara daring menghubungkan pribadi dengan lingkungan sosial dalam satu platform online (Situmorang, 2020).

Prestasi akademik merupakan hasil pengetahuan, pemahaman, penerapan, daya analisis, sintesis dan evaluasi selama proses belajar (Retnowati dan Astina, 2016). Prestasi akademik sebagai bidang kepuasan dan ketidakpuasan, dan dapat di lihat pada efeknya tergantung pada karakteristik dan kemampuan siswa. Prestasi dalam belajar memiliki korelasi positif terhadap suatu model yang diterapkan dalam pembelajaran (Cahyono, 2014).



Gambar 1. Respon Mahasiswa Program Studi Pendidikan Biologi

Pada aspek hasil diperoleh data dari mahasiswa Program Studi Pendidikan Biologi dengan jumlah responden 18 orang dengan total 11 butir pertanyaan, sebanyak 52,5% mahasiswa menyatakan sangat setuju bahwa aplikasi *Microsoft Teams* dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa selama pandemic covid-19, 33,3% mahasiswa menyatakan setuju bahwa aplikasi *Microsoft Teams* dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa selama pandemic covid-19, sebanyak 9,5% mahasiswa menyatakan tidak setuju bahwa aplikasi *Microsoft Teams* dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa selama pandemic covid-19, sedangkan 4,4% mahasiswa menyatakan sangat tidak setuju dengan hasil pembelajaran berbasis *Blended Learning* dengan memanfaatkan aplikasi *Microsoft Teams* (Gambar 1), 4,4% responden ini menjawab tidak ada pengaruh yang signifikan dari pemanfaatan aplikasi *Microsoft Teams* terhadap hasil belajar mahasiswa. Pernyataan sangat setuju ini diketahui dari mahasiswa yang memberikan tanggapan bahwa, model pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Microsoft Teams* dapat dilakukan secara langsung dan secara *offline* dengan memanfaatkan beberapa fitur dari aplikasi ini. Beberapa mahasiswa menyatakan mengalami peningkatan prestasi dengan model pembelajaran ini. Namun ada beberapa mahasiswa yang mengalami penurunan prestasi yang menyebabkan adanya persentasi tidak setuju dari angket di atas. Hal ini didukung dengan hasil dari kegiatan wawancara. Mahasiswa Program Studi Pendidikan Biologi menyatakan bahwa kegiatan perkuliahan secara *Blended Learning* dengan memanfaatkan aplikasi *Microsoft Teams* membantu mahasiswa agar tetap mendapatkan materi perkuliahan. Variasi model

pembelajaran dalam perkuliahan atau pembelajaran dikelas akan berdampak terhadap prestasi mahasiswa (Ade et al., 2021; Bare et al., 2022; Ra'o et al., 2021). Pengaplikasian model pembelajaran dengan aplikasi *Microsoft Teams* membantu transfer materi jarak jauh. Prestasi akademik juga mengalami peningkatan sebagai hasil pembelajaran berbasis *Blended Learning* (Setiawan, 2020). Mahasiswa yang mengalami peningkatan prestasi akademik merasa puas dengan model pembelajaran *Blended Learning* dengan memanfaatkan aplikasi *Microsoft Teams* (Kari et al., 2021). Pengaplikasian *Microsoft Teams* ini masuk dalam kategori sangat baik berdasarkan respon dari responden (mahasiswa) Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusa Nipa.

Daftar Pustaka

- Abdullah, W. (2018). Model Blended Learning dalam Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran. *FIKROTUNA*, 7(1), 855–866. <https://doi.org/10.32806/jf.v7i1.3169>
- Ade, M. Y. N., Bare, Y., & Mago, O. Y. T. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang (TTS) Pada Materi Sistem Gerak Untuk Kelas XI SMA. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, 11(2), 63–75. <https://doi.org/10.37630/jpm.v11i2.485>
- Bare, Y., S, M., & Kurniawati, M. (2022). Persepsi Guru dan Siswa terhadap Pemanfaatan Media Pembelajaran Google Classroom pada Mata Pelajaran Biologi SMA. *Journal on Teacher Education*, 3(2). <https://doi.org/10.31004/jote.v3i2.4060>
- Cahyono, A. T. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Ditinjau Dari Motivasi Berprestasi Pada Mata Pelajaran Dasar dan Pengukuran Listrik. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektronik, Vol. 03*.

- Dawa, R. S., Bunga, Y. N., & Bare, Y. (2021). Pengembangan LKPD Berbasis Inkuiri Terbimbing Pada Materi Sistem Pencernaan di SMAS Katolik St. Gabriel. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(8).
<https://doi.org/10.5281/ZENODO.5781429>
- Elci, T. N., Bare, Y., & Mago, O. Y. T. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Berbasis Android Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Materi Sistem Ekskresi Di Kelas VIII SMP. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, 11(2), 54-62.
<https://doi.org/10.37630/jpm.v11i2.484>
- Kari, M. L., Bare, Y., & Mago, O. Y. T. (2021). PERSEPSI MAHASISWA TERHADAP PEMBELAJARAN BERBASIS BLENDED LEARNING DENGAN MEMANFAATKAN APLIKASI MICROSOFT TEAMS. *Qalam: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 10(2), 10.
<https://doi.org/10.33506/jq.v10i2.1418>
- Raharja, S., Prasojo, L. D., & Nugroho, A. A. (2011). Model Pembelajaran Berbasis Learning Management System dengan Pengembangan Software Moodle di SMA Negeri Kota YOgyakarta. *Jurnal Kependidikan, Vol.1*.
- Ra'o, P. Y. S., Bare, Y., & Putra, S. Ha. J. (2021). Pengembangan Media Teka-Teki Silang Biologi Berbasis Android Materi Sistem Gerak untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, 11(2), 158-167.
<https://doi.org/10.37630/jpm.v11i2.508>
- Retnowati, D., & Astina, K. (2016). Prestasi Akademik dan Motivasi Berprestasi Mahasiswa S1 Pendidikan Geografi Universitas Negeri Malang. *Jurnal Pendidikan, Vol.1*.
- Setiawan, T. H. (2020). EFEKTIFITAS PENERAPAN BLENDED LEARNING DALAM UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN AKADEMIK MAHASISWA MELALUI JEJARING SCHOODOLOGY DI MASA PANDEMI COVID-19. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 3(5), 14.
<http://dx.doi.org/10.22460/jpmi.v3i5.p%25p>
- Ule, K. N., Bunga, Y. N., & Bare, Y. (2021). Pengembangan Modul Pembelajaran Biologi Berbasis Jelajah Alam Sekitar (JAS)

DIGITALISASI ERA METAVERSE

Materi Ekosistem Taman Nasional Kelimutu (TNK) SMA
Kelas X. *Diklabio: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran
Biologi*, 5(2), 10.
<https://doi.org/10.33369/diklabio.5.2.147-156>

PEMANFAATAN QUIZZI PADA MATERI JURNAL REFLEKTIF

Rora Rizky Wandin, M.Pd.I.¹³

UIN Sumatera Utara Medan

"Pemanfaatan quizzi bagi pendidik sebagai sarana evaluasi diri sehingga mampu menganalisis ketercapaian pembelajaran di dalam kelas"

Jurnal reflektif merupakan media curahan hati para pendidik. Jurnal reflektif ini diperlukan untuk mengulas capaian pembelajaran yang dilakukan. Bagi pendidik jurnal reflektif yang dimaksud dapat berisikan tentang rencana, hambatan, keberhasilan serta target yang ingin dicapai dalam pembelajaran. Biasanya jurnal reflektif ini difungsikan sebagai bentuk diagnosa guru terkait kemampuan mengelola kelas, serta kemampuan dalam menguasai materi dan mengajarkannya, apakah cara yang digunakan dapat dipahami oleh siswa, apakah pesan dari materi tersampaikan atau tidak. Dalam aplikasinya biasanya pembuatan jurnal reflektif ini memerlukan bantuan dari instruktur atau teman sejawat yang sama-sama mengampu tingkatan kelas serta mata pelajaran yang diampu juga

¹³Rora Rizky Wandini, merupakan dosen PGMI di Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, yang lahir pada tanggal 25 september 1990, Pendidikan terakhir sedang berusaha menyelesaikan S3 nya pada program doktor pendidikan islam di Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan.

DIGITALISASI ERA METAVERSE

sama. Hal yang paling penting pada komponen jurnal reflektif ini ada dua yaitu: Evaluasi kebermanfaatan terkait kelebihan dan kekurangan dalam proses pembelajaran yang dilakukan, serta rencana tindak lanjut yang akan dilakukan. Biasanya jurnal reflektif seorang pendidik dilakukan pada sebuah buku catatan, yang ditulis panjang seperti sebuah diary. Untuk lebih memahami alur jurnal reflektif dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1. Siklus Jurnal Reflektif

Adapun contoh dari jurnal reflektif yang dimaksud penulis sebagai berikut:

Contoh A

12 Maret 2022

Aku memfasilitasi kegiatan whole school training sesi 1 dengan peserta 60 orang yang terdiri atas 5 kelompok dari 4 sekolah mitra beserta Kepala Sekolah, pengawas, dan ketua MGMP. Peserta sangat antusias dan aktif mengikuti sesi. Terbukti mereka luar biasa aktif mereaksi yel-yel dan menjawab pertanyaan individual dan kelompok.

Presentasi yang ditampilkan juga menggambarkan hasil diskusi yang matang. Saat perwakilan kelompok presentasi, kelompok yang lain antusias menanggapi. Sesekali para peserta tertawa bersama saat mendengarkan tanggapan lucu dari peserta lain. Diskusi berjalan lancar.

Meskipun demikian, aku belum merasa puas. Aku kurang bisa bergerak leluasa terutama ketika mendampingi peserta dalam berdiskusi karena penataan kursi peserta yang kurang baik. Akibatnya aku tidak bisa betul-betul mengetahui mutu pekerjaan peserta.

Contoh B

15 April 2022

Hari ini saya terapkan Jigsaw. Bagus, para siswa :: lumayan aktif. Tapi, beberapa yang lain kurang sekali partisipasinya dalam diskusi kelompok ahli. Kalau siswa diam saja, saya khawatir mereka bisa ketinggalan. Setelah saya dekati ternyata mereka tidak paham bahwa nanti mereka harus menerangkan pada kelompok asalnya masing-masing dan hal itu akan dinilai. Begitu diberitahukan tentang hal itu mereka kaget. Akhirnya, mereka mau ikut bergabung dalam diskusi dan membaca bab yang didiskusikan.

Siswa pasif dikarenakan tidak mengira akan bertugas menerangkan pada temannya nanti. Kenapa mereka tidak paham perintah saya untuk kegiatan jigsaw? Memang agak rumit, tapi saya merasa cukup jelas menerangkan alur kerja jigsaw. Apa karena perintah saya sampaikan secara lisan saja? Mungkin. Oke, lain kali saya akan menyajikannya dalam bentuk poster atau carta alur kerja jigsaw yang bisa saya pakai berulang kali kalau saya menerapkan jigsaw. Akan saya lihat apakah itu bisa membuat tiap anak aktif.

Selain itu, dalam diskusi kelompok, para siswa harus diberi tugas pribadi. Kalau tidak, mereka akan santai dan pasif saja, seperti tadi. Jadi dalam diskusi kelompok tetap harus ada tugas pribadi. Itu berarti saya harus tetap merancang tugas individu untuk tiap kegiatan kelompok.

Contoh C

Catatan Mengajar Saya:

Hari ini saya mengajar untuk mengembangkan kemampuan dasar (KD): Menulis surat pribadi dengan memperhatikan komposisi, isi, dan bahasa. Saya memulai dengan memberikan penjelasan apa yang dimaksud dengan surat resmi. Kegiatan berikutnya adalah menjelaskan perbedaan surat resmi dan surat pribadi. Berdasar atas itu saya menyimpulkan apa yang dimaksud dengan surat pribadi.

Pada tahap ini saya merasakan keseriusan siswa saya semakin lama semakin surut. Perhatian mereka kepada saya sudah berkurang. Di antara mereka ada yang mulai berbincang-bincang sendiri entah tentang apa. Saya juga mengetahui bahwa ada siswa yang mulai mengantuk. Saya melanjutkan kegiatan belajar dengan menjelaskan komposisi, isi, dan bahasa surat resmi dengan memanfaatkan media kertas karton besar yang sudah saya rancang dari rumah. Saya amati beberapa siswa serius memperhatikan dan mencatat apa saja yang ada pada media saya. Sementara ada juga siswa yang loyo. Ada yang mulai menguap dan mengobrol bersama teman di sampingnya. Saya agak kecut melihat suasana kelas seperti ini.

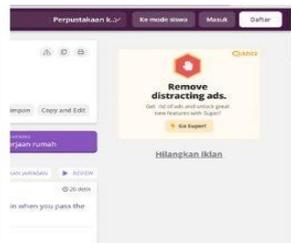
Pelajaran saya lanjutkan dengan aktivitas menulis surat pribadi. Mereka saya minta membuat surat pada teman akrabnya tentang liburan semester kemarin. Beberapa siswa saya lihat mulai berantusias menulis sebab ia sudah mengerti maksudnya, tetapi sebagian besar siswa menunjukkan gejala tidak bersungguh-sungguh. Bahkan ada siswa yang tidak mengerjakan tugas sama sekali. Ketika saya dekati ia berkata bahwa ia tidak memiliki sahabat. Siswa yang lain juga ada yang berkata bahwa liburan kemarin ia di rumah saja dan tidak berlibur.

Akhirnya saya mengakhiri pelajaran ini dengan memberikan tes 5 soal esai tentang menulis surat pribadi. Mereka saya minta menjawab lima pertanyaan tersebut dalam waktu 10 menit. Hasilnya sungguh luar biasa. 75% siswa saya memperoleh nilai di bawah 60. Hanya 25% siswa saya mencapai skor minimal 70. Skor tertinggi 90 dan hanya dicapai seorang siswa, padahal KKM mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah saya adalah 70. Saya merasa telah gagal mengajar.

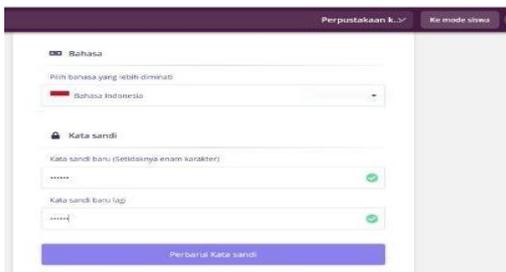
DIGITALISASI ERA METAVERSE

Selain dengan cara di atas, dan jika seorang pendidik enggan menulis catatan seperti di atas, dengan memanfaatkan teknologi maka seorang pendidik dapat mendesainnya dalam bentuk quis dengan memberikan grade atau nilai disetiap pertanyaan yang akan dijawab, serta tak lupa mengesetnya dalam bentuk nilai rata-rata. Hal ini yang dimaksud oleh penulis adalah aplikasi quizi. Adapun Cara Membuat Akun di Quizizz. Kamu bisa membuat akun di Quizizz baik lewat HP atau laptop. Selanjutnya, kamu tinggal ikuti langkah-langkah di bawah ini, ya:

- Buka website resmi Quizizz di www.quizizz.com
- Klik Daftar di pojok kanan atas.
- Masukkan email aktif kamu, lalu klik Selanjutnya.



- Pilih Sebagai seorang guru.
- Isi detail akun Quiziz kamu, lalu klik Lanjutkan.
- Pilih bahasa Indonesia untuk memudahkan penggunaan akun Quizizz.



DIGITALISASI ERA METAVERSE

- Selesai, lengkapi profil dengan foto.

Cara Membuat Soal di Quizizz

- Ketika ingin login, bisa menggunakan HP maupun laptop, dengan mendaftarkan username dan pasword yang diinginkan.
- Adapun langkah-langkah dalam membuat quis untuk jurnal reflektif ini yaitu:
- Kliklah menu buat pada dasbord di Quiz\
- Lalu berilah judul quis yang akan dibuat, misalnya quis pengelolaan kelas hari selasa 12/07/2022, kemudian klik tombol selanjutnya.
- Pilih format soal Quizizz, lalu isi pertanyaan sesuai jumlah soal yang kamu mau.



- Setelah selesai. Kamu bisa kembali ke halaman utama akun Quizizz.
- Pilih opsi Bagikan untuk membagikan soal kuis kepada siswa atau peserta kuis.



DIGITALISASI ERA METAVERSE

Dengan memanfaatkan quizi ini seorang pendidik akan terasa santai dalam mengevaluasi dirinya sendiri terutama untuk ketercapaian pembelajaran yang dilakukannya. Selain itu, proses evaluasi diri yang dilakukan tidak monoton, serta lebih mudah dan seru, karena quizzi memiliki banyak fitur.

PENGUNAAN APLIKASI *ARTICULATE STORYLINE* DALAM PEMBELAJARAN MANAJEMEN PERKANTORAN DAN KEARSIPAN

Evy Ramadina, S.Pd.I., M.Pd.¹⁴

UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung

"Mahasiswa bisa belajar mengambil hikmah dari kegagalan dalam menyelesaikan materi berbentuk kuis untuk bahan evaluasi menuju keberhasilan di masa depan"

Perkembangan teknologi pendidikan dan pembelajaran memberikan dampak yang signifikan dalam membantu pendidik mendesain proses pembelajaran di kelas. Kemajuan teknologi ini memberikan beberapa kemudahan bagi pendidik diantaranya menyediakan beragam sumber belajar yang dapat dieksplorasi bersama dengan murid, sebagai media belajar pendukung proses belajar mengajar, dan mempermudah murid mencapai tujuan pembelajaran.

¹⁴Penulis lahir di Tulungagung, 05 Maret 1993, penulis merupakan Dosen UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung dalam bidang manajemen pendidikan islam, penulis menyelesaikan gelar Sarjana Tadris Matematika di IAIN Tulungagung (2015), sedangkan gelar Magister Pendidikan juga diselesaikan di IAIN Tulungagung Program Manajemen Pendidikan Islam (2017).

Proses belajar mengajar dapat berjalan efektif dan efisien apabila pendidik dapat mengelola semua sumber daya di kelas dengan baik. Media pembelajaran adalah salah satu sumber daya di kelas untuk menyampaikan informasi dan materi belajar. Media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi kelas serta kebutuhan akan membantu murid lebih mudah mencapai tujuan pembelajarannya.

Seels & Richey membagi media pembelajaran dalam empat kelompok berdasarkan perkembangan teknologi, diantaranya (1) media hasil teknologi cetak, (2) media hasil teknologi audio visual, (3) media hasil berbasis komputer, (4) media hasil teknologi gabungan atau multimedia interaktif (Wibawanto, 2017:8). Media yang interaktif bisa menstimulasi keterlibatan murid dalam proses belajar secara aktif. Pendidik bisa mendesain media interaktif dengan mengkolaborasikan media teknologi cetak, audio visual, media berbasis ICT (*Information and Communications Technology*), atau memilih salah satu media yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran juga bisa menjadi sumber belajar murid. Sumber belajar murid buku teks, murid seyogyanya bisa belajar dari lingkungan. Media pembelajaran dari lingkungan sebagai sarana untuk mengimplementasikan kurikulum yang memberdayakan konteks. Kurikulum memberdayakan konteks memberikan pengalaman belajar pada murid tentang bagaimana bisa mengaplikasikan pengetahuannya dapat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari atau menyelesaikan suatu permasalahan.

Demi tercapainya tujuan pembelajaran yang bermakna, maka media pembelajaran itu harus interaktif, ada komunikasi dua arah antara pendidik dan muridnya, melibatkan murid dalam setiap kegiatan, serta memberikan

kesempatan murid mengeksplorasi belajar secara mandiri. Saat ini informasi dan pengetahuan bisa diakses dengan mudah dan cepat oleh murid melalui internet. Internet menyediakan banyak kemudahan, mulaidarimesinmencari informasi dari web dalam hitungan detik, aplikasi berbasis web, mengunduh aplikasi pendukung belajar dan menemukan hasil penelitian pendidikan dari berbagai ahli di dunia dengan mudah dan cepat. Tidak bisa dipungkiri adanya beragam aplikasi adalah salah satu wujud memanfaatkan teknologi untuk masa depan pada pembelajaran masa kini untuk mempermudah murid mencapai tujuan pembelajarannya.

Penggunaan *Articulate Storyline* pada Pembelajaran

Teknologi yang dirancang dengan baik dalam proses pembelajaran bisa membantu mempermudah murid mencapai tujuan belajarnya. Sayangnya, teknologi masih dianggap mempersulit belajar mengajar, mengeluarkan banyak biaya, dan membutuhkan waktu yang lama membuatnya. Paradigma seperti ini perlu dirubah, teknologi yang mempermudah proses pembelajaran itu tidak selalu mengeluarkan biaya mahal dan tidak selalu berkaitan dengan alat-alat canggih. Prosedur belajar yang sederhana, jelas, dan mudah dipahami murid tidak akan mempersulit proses belajar. Persoalanwaktubelajartidakbisadipaksakan, pendidik harus memahami capaian belajar setiap muridnya. Pemilihan teknologi yang tepat perlu mempertimbangkan kebutuhan murid, profil murid, dan tujuanbelajar. Jangan hanya mengejar penggunaan beragam perangkat digital yang bisa mengakibatkan turunnya minat belajar murid.

Pada pembelajaran manajemen perkantoran dan kearsipan, media presentasi dapat digunakan untuk menyampaikan materi, melibatkan mahasiswa dalam

diskusi, memberikan *feedback* pada mahasiswa, serta melakukan refleksi bersama. Namun, media presentasi tersebut tidak sekedar memindahkan teori ahli dari buku teks ke *slide*. Media presentasi ini dibuat memperhatikan tujuan pembelajaran dan memberdayakan konteks sehingga mahasiswa bisa mendapatkan pengetahuan yang bermakna.

Saat ini banyak pilihan teknologi yang bisa dimanfaatkan untuk media presentasi pembelajaran. Salah satunya adalah aplikasi *articulate storyline*. *Articulate Storyline* adalah perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat presentasi yang mirip dengan microsoft power point. *Articulate Storyline* memiliki fungsi yang hampir sama dengan microsoft power point, namun memiliki beberapa kelebihan sehingga bisa mendesain presentasi yang menarik, interaktif, kreatif, dan melibatkan mahasiswa dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Kelebihan *Articulate Storyline* adalah mudah dipelajari dalam membuat media presentasi; terdapat pilihan menu yang dapat digunakan untuk membuat pembelajaran berbasis game sehingga memudahkan pendidik untuk berinteraksi secara aktif dengan muridnya; dapat membuat media presentasi dengan menggabungkan konten berupa teks, gambar, grafik, suara, animasi, dan video; hasil *design* dapat dipublikasikan sehingga materi dari pendidik bisa dibagikan ke murid dengan mudah dan cepat; ukuran file hasil publikasi maupun konversi relatif kecil jadi ringan dipasang pada *smartphone* sehingga murid bisa mempelajari kembali materi yang telah disampaikan di kelaskapanun dan dimanapun mereka ingin untuk mengakses kembali.

Selain beberapa kelebihan tersebut, aplikasi ini memiliki beberapa kelemahannya itu tampilan media ketika

dibuka pada *smartphone* tidak bisa *full screen* jadi pendidik harus memperhatikan konten pada *slide* agar tidak terlalu penuh sehingga tampilan pada *smartphone* bisa tetap dipelajari dengan baik dan penggunaan *background* hanya bisa dijalankan pada slide dimana media itu ditambahkan sehingga jika ingin mengaplikasikan *background* pada seluruh presentasi dari awal hingga akhir harus ditambahkan pada semua *slide*. Pembelajaran Manajemen Perkantoran dan Kearsipan

Mata kuliah manajemen perkantoran dan kearsipan membahas tentang pengetahuan teori dan keterampilan praktik kepada mahasiswa agar mampu menerapkan prinsip-prinsip dan fungsi manajemen dalam pengelolaan suatu perkantoran. Untuk mencapai tujuan itu dibutuhkan peran aktif mahasiswa agar mereka bisa tumbuh semangat belajarnya, kreativitasnya, inovasi dan kemandirian belajarnya. Pendidik bisa menambahkan gambar, video penjelasan, suara pada slide presentasi, atau asesmen berbasis game untuk menumbuhkan ketrampilan praktik mahasiswa.

Penggunaan aplikasi *articulate storyline* ini dimulai dengan menginstal aplikasi. Kemudian pendidik menyiapkan rencana pembelajaran meliputi konten materi sebagai pemantik diskusi, tujuan pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran, dan jenis asesmen yang akan digunakan. Dalam menyiapkan rencana pembelajaran harus memperhatikan profil mahasiswanya, profil ini penting untuk memilih jenis asesmen dan menentukan langkah-langkah pembelajaran, sehingga semua mahasiswa bisa terlibat aktif dalam proses belajar mengajar dan pendidik sudah mengetahui capaian pembelajaran apa yang belum dipahami mahasiswa. Sebagaimana pendapat Sarwiko

bahwa multimedia pembelajaran interaktif bisa menjelaskan materi yang kurang dipahami oleh peserta didik (Made, 2007:32).

Media presentasi manajemen perkantoran dan kearsipan yang hanya memindahkan materi dari buku teks saja tidak bisa menumbuhkan keterlibatan mahasiswa. Melalui media presentasi yang interaktif menggabungkan konten berupa teks, gambar tentang topik manajemen perkantoran dan kearsipan, video atau suara penjelasan dosen, dan game interaktif yang didesign menggunakan *articulate storyline* akan meningkatkan minat belajar mahasiswa sehingga tujuan belajar bisa tercapai.

Jika pendidik ingin membuat asesmen formatif yang menarik minat mahasiswa bisa menggunakan fitur game pada aplikasi ini atau menempelkan link kuis game yang dibuat pada aplikasi lain kemudian dimasukkan pada slide presentasi. Sehingga seluruh proses belajar mengajar diikuti mahasiswa dengan antusias, bermakna, dan tetap mengakomodasi adanya tantangan belajar. Karena dari tantangan belajar ini mahasiswa bisa belajar mengambil hikmah dari pengalaman gagal dan berhasil menyelesaikan suatu permasalahan materi yang disajikan dalam bentuk kuis atau bentuk asesmen lainnya pada media presentasi.

Daftar Pustaka

- Wibawanto. Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif. Jember: CerdasUlet Kriat, 2017.
- Made Sri Indianidkk, Penggunaan Aplikasi *Articulate Storyline* dalam Pembelajaran Mandiri Teks Negosiasi, Singaraja: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Tersedia secara online <https://ejournal.>

DIGITALISASI ERA METAVERSE

undiksha.ac.id/index.php/JJPBSISSN: -p-ISSN: 2614-4743
(cetak) dan e-ISSN: 2614-2007 (online).

DIGITALISASI ERA METAVERSE

PENGGUNAAN MEDIA JAMBOARD UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI MAHASISWA DALAM MENYELESAIKAN ASESMEN DIAGNOSTIK

Natalia Peni, S.Si., M.Pd.¹⁵

Universitas Flores

*“Mahasiswa sangat aktif mengimplementasikan ide baru
dalam menggunakan media pembelajaran ”*

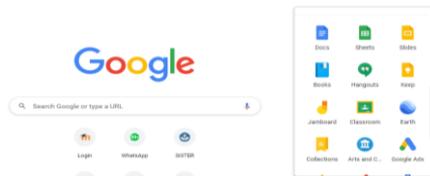
Pademi Covid 19 menuntut satuan pendidikan megubah pola pembelajaran dari luar jaringan (luring) menjadi dalam jaringan (daring). Pembelajaran dalam jaringan merupakan proses pembelajaran tatap muka dalam dunia maya antara dosen dan mahasiswa mengguna internet. Dalam pembelajaran daring dosen diberikan kesempatan memilih media pembelajaran dapat membantu dosen untuk melaksanakan perkuliahn bersama mahasiswa. Salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran pada masa

¹⁵Penulis Lahir pada Leuwalang Kabupaten Lembata pada tanggal 27 Juli 1983. Penulis merupakan Dosen Universitas Flores Ende mengampu Mata Kuliah Kimia Pada Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Flores . Penulis menempuh pendidikan Sarjana pada Universitas Widya Mandira Kupang pada tahun 2008 Progran Studi Kimia dan Pendidikan Pascasarjana di Universitas Negeri Surabaya Program Studi Pendidikan Sains Konsentrasi Kimia.

DIGITALISASI ERA METAVERSE

pandemi covid 19 adalah jamboard. Jamboard merupakan perangkat lunak berbentuk papan tulis dari google yang dapat digunakan untuk menulis materi, gambar, jawaban dari pertanyaan. Jamboard digunakan dari tahun 2018, namun mahasiswa Universitas Flores baru menggunakan pada tahun 2020 karena terdesak situasi pandemi Covid 19 melanda secara mendunia. Jamboard dapat dengan mudah diakses melalui handphone android, laptop, komputer, ipad dan tablet (Siregar, dkk. 2022).

Google jamboard dapat diakses menggunakan google chrome dan firefox dan memilih google aplikasi (titik sembilan di bagian kanan atas) seperti terlihat pada gambar berikut ini:



Gambar 1. Tampilan Untuk Menggunakan Aplikasi Jamboard dari Akun Google Pada PC/Laptop



Gambar 2. Tampilan Untuk Menggunakan Aplikasi Jamboard dari Akun Google Pada Smart Phone

Media ini awal mula digunakan dalam dunia bisnis untuk mempromosikan strategi-strategi bisnis. Pada masa pandemi covid media jamboard sudah mulai digunakan dalam proses pembelajaran. Tantangan dalam menggunakan media jamboard adalah ketakasan dan ketelatenan para mahasiswa karena harus dengan terampil menggunakan tools-tools yang ada pada media jamboard. Tools-tools yang ada pada media jamboard sebagai berikut: pen digunakan untuk menulis manual dengan ukuran pulpen berdasarkan warna dan juga disarankan bagi yang kesulitan menggunakan mouse. *Erase* digunakan untuk menghapus tulisan di papan tulis. Selain itu juga ada tanda panah yang berfungsi untuk mengembalikan fungsi *mouse*. *Sticky note* bermanfaat untuk menulis teks, pertanyaan ada pesan yang ingin disampaikan dosen kepada mahasiswa serta menulis jawaban dari kuis atau soal tes. *Add image* bermanfaat untuk memindahkan tulisan dengan menampilkan gambar untuk menarik perhatian mahasiswa. Pada tools menambah gambar ini juga memudahkan dosen dan mahasiswa dalam mencari gambar karena gambar dapat dengan cepat dicari dari google langsung menginsert dan akan tampak gambar sesuai dengan tujuan serta akan tersimpan dengan indah di papan tulis digital.

Tools lain yang ada pada media jamboard yakni *circled* dipakai dalam menampilkan bentuk bangun datar dan geometri yang sudah tersedia seperti lingkaran, persegi panjang, segitiga, persegi, jajaran genjang, tabung, balok, belah ketupat, tabung, dan lain-lain. *Textbox* berfungsi untuk menampakkan teks yang buat oleh dosen sebagai bentuk transformasi memberikan penjelasan, soal, pertanyaan serta mengajak mahasiswa berdiskusi, menulis jawaban atas

pertanyaan dosen dan mahasiswa juga dapat mengirim pertanyaan ke dosen, sedangkan laser berguna sebagai pointer untuk menunjukkan materi, pertanyaan dan jawaban.

Pada penelitian ini media jamboard digunakan untuk melakukan tes diagnostik kepada para mahasiswa. Tes diagnostik adalah tes yang dilakukan pada awal sebelum memulai pembelajaran dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan mahasiswa sebelum dosen melakukan proses pembelajaran. Pelaksanaan asesmen diagnostik menjadi dasar bagi dosen dalam menentukan model pembelajaran, metode, strategi pembelajaran dan materi yang akan diajarkan kepada mahasiswa.

Melaksanakan tes diagnostik menggunakan media jamboard yakni membantu dosen dalam hal memudahkan pengarsipan jawaban mahasiswa, karena jawaban secara otomatis tersimpan dalam google drive. Google drive merupakan aplikasi berbasis komputasi yang dimanfaatkan untuk membuat, memanggil, membagi, dan menyimpan data hingga satu (1) terabite. Pengukuran motivasi mahasiswa terhadap asesmen diagnostik menggunakan media jamboard dilakukan melalui penyebaran angket yang terdiri dari enam (6) karakteristik yakni 1). Mahasiswa menggunakan media pembelajaran dan mengetahui fungsi dari media pembelajaran, 2). Mahasiswa memahami soal, 4) keikutsertaan peserta didik dilihat dari keaktifan mengerjakan soal test, 5). mahasiswa mampu memecahkan masalah dalam soal, 6) mahasiswa menganalisis informasi serta konsep dalam soal. Hasil analisis motivasi mahasiswa menggunakan media jamboard dalam menyelesaikan soal tes diagnostik dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1 Motivasi Mahasiswa menyelesaikan Asesmen Diagnostik sebelum dan sesudah perlakuan

No	Kategori	Sebelum dilakukan tindak (%)	Sesudah dilakukan tindakan (%)
1	Tinggi	2	90.25
2	Cukup	32.2	9.75
3	Kurang	45.52	0
4	Rendah	20.28	0

Dari hasil analisis diatas menunjukkan adanya perubahan motivasi mahasiswa. Hal ini membuktikan bahwa mahasiswa sangat aktif mengimplementasikan gagasan-gagasan baru dalam penggunaan media pembelajaran khususnya media yang mengasah ketakasan, ketelitian, keterampilan, keberanian, menggugah rasa ingin tahu. Hal ini menyatakan bahwa media jamborad mampu memberikan inovasi, meningkatkan kreativitas, dan motivasi bagi mahasiswa dalam mengerjakan soal asesmen diagnostik karena tools-tools pada media jamboard yang menarik serta menuntun mahasiswa agar disiplin dalam mengerjakan asesmen (Panjaitan, dkk, 2022).

Daftar Pustaka

- Panjaitan, A.C., Firdaus, M.H.,& Habibi, R. 2022. Pembelajaran Interaktif Menggunakan Jamboard Dalam Meningkatkan Motivasi dan Minat Belajar Matematika.*Jurnal Mathematics Education Sigma*,3(1): 14-20.
- Siregar, E.S., Siregar, B.A., & Suma, D. Penggunaan Media Jamboard Pada Mata Pelajaran IPA Masa Pandemi Di MTSN 2 Medan. 2022. *JPKM*,28(2): 130-138.

PENGGUNAAN APLIKASI YOUTOBE SEBAGAI MEDIA EDUKASI KEPADA MASYARAKAT UNTUK MENGURANGI MASALAH LIMBAH PADAT KOTA MAUMERE

Maria Kurniaty Lete, ST., MT¹⁶

Universitas Nusa Nipa

“YouTobe memiliki 139,0 Juta pengguna di Indonesia pada awal 2022 sehingga mampu mengenalkan edukasi terkait sampah dengan efektif dan efisien”

Kebersihan adalah sebagian dari iman, sebuah peribahasa yang tidak asing didengar oleh setiap orang namun tanpa kita sadari masyarakat yang berada pada lingkungan sekitar sulit menjaga dan mencintai lingkungan itu sendiri sehingga terdapat banyak tumpukan limbah padat, limbah B3 (limbah berbahaya dan beracun), yang berada disekitar lingkungan yang menimbulkan masalah

¹⁶Maria Kurniaty Lete, ST., MT lahir di Kabupaten Sikka- Nusa Tenggara Timur, 09 April 1993, menyelesaikan studi Sarjana di Universitas Nusa Nipa Maumere Fakultas Teknik Program Studi Teknik Sipil dengan konsentrasi Struktur pada tahun 2015 , menyelesaikan studi Pasca Sarjana di Universitas Brawijaya Malang Fakultas Teknik Program Studi Teknik Pengairan dengan konsentrasi Manajemen Sumber Daya Air pada tahun 2019. Saat ini telah bekerja sebagai dosen tetap Fakultas Teknik Program Studi Teknik Sipil Universitas Nusa Nipa.

penyakit seperti penyakit diare dan hepatitis A, masalah pencemaran lingkungan, serta menyebabkan pemanasan global/ *global warming*.

Penulis melakukan *survey* pada beberapa titik lokasi di Kota Maumere dalam menganalisa masalah kurang pedulinya masyarakat sekitar Kota Maumere akan kebersihan pada lingkungan tempat tinggalnya. Lokasi pertama, pada Jalan Kabor Kecamatan Alok Kabupaten Sikka, pada lokasi pertama ini ditemukan banyak sampah padat dan sampah plastik yang cukup banyak yang dapat menyebabkan terjadinya pencemaran lingkungan, wabah penyakit dan pemanasan global. Terjadinya pemanasan global disebabkan karena banyaknya limbah plastik yang berlebihan selanjutnya menyebabkan pencemaran lingkungan, dan apabila sampah plastik terkena sinar matahari secara langsung, sampah plastik tersebut dapat mengeluarkan gas metana dan gas etilena yang dapat menyebabkan terjadinya pemanasan global.



Gambar 1 *Survey Lokasi 1*

Sumber: *Dokumentasi survey penulis*

Lokasi kedua, pada Jalan Kampung Garam Kelurahan Kota Uneng, Kabupaten Sikka, penulis menemukan masalah yang sama seperti lokasi pertama diantaranya masalah banyaknya sampah plastik yang dapat menyebabkan

pencemaran lingkungan, wabah penyakit serta pemanasan global/ *global warming*.



Gambar 2 Survey Lokasi 2

Sumber: Dokumentasi survey penulis

Lokasi ketiga, pada Pasar Tingkat Kota Maumere, masalah yang ditemukan terdapat banyak limbah padat yang berada di dalam Pasar dan saluran drainase sehingga sangat mengganggu masuknya aliran air yang masuk pada drainase pada kawasan pasar, tumpukan sampah juga dapat menjadi sarang nyamuk sehingga dapat menyebabkan wabah penyakit malaria dan demam berdarah, dapat menyebabkan ketidaknyamanan pengunjung pasar yang ingin beraktifitas, serta tumpukan sampah yang berada pada lahan parkir pasar juga dapat menyebabkan kemacetan.



Gambar 3 Survey Lokasi 3

Sumber: Dokumentasi survey penulis

DIGITALISASI ERA METAVERSE

Pada lokasi keempat, Pada Jembatan Mati Kali Bronjong, Maumere, masalah yang ditemukan terdapat banyak sampah limbah padat dan limbah B3 yang dapat menyebabkan masalah pencemaran lingkungan dan wabah penyakit pada lingkungan tersebut.



Gambar 4 Survey Lokasi 4

Sumber: Dokumentasi survey penulis

Pada lokasi kelima, Jalan Adisucipto Pensip RT 023 RW 007 Kelurahan Waioti, masalah yang ditemukan terdapat banyak limbah plastik dimana limbah plastik tersebut terkena sinar matahari secara langsung yang menyebabkan limbah plastik tersebut mengeluarkan gas metana dan gas etilena sehingga terjadinya pemanasan global pada lokasi tersebut. Dampak dari terjadinya pemanasan global dirasakan oleh semua makhluk hidup contohnya seperti terjadinya kondisi iklim yang ekstrim berpengaruh pada produksi hasil panen yang menurun.



Gambar 5 Survey Lokasi 5

Sumber: Dokumentasi survey penulis

Dari hasil survey penulis, dapat diambil kesimpulan kurangnya kesadaran masyarakat sekitar akan kebersihan, dan kurangnya metode pengolahan limbah yang tepat di Kota Maumere.

Dalam buku Pengantar Ilmu Teknik Lingkungan Seri: Pengolahan Sampah Perkotaan oleh Dr. Ir. Soekmana Soma, MSP, M.Eng digambarkan bahwa terdapat 6 elemen pengolahan sampah diantaranya bangkitan sampah, pewadahan, pengumpulan, transfer dan transport, prosesing dan pemulihan, serta pembuangan akhir. Bangkitan atau timbunan sampah meliputi semua kegiatan membuang sesuatu benda yang dirasakan oleh pemiliknya sebagai tindak memiliki nilai lagi untuk dipertahankan (Tchobanoglous, 1977). Hal yang paling penting dipertimbangkan dalam kaitan bangkitan sampah yaitu mengidentifikasi sumber-sumber dan tipe sampah, mengetahui tingkat bangkitan sampah serta faktor-faktor yang mempengaruhinya. Sampah kota dapat dibedakan komposisinya berdasarkan sifat-sifat fisik dan kimia. Informasi dan data tentang sifat atau komposisi fisik sampah beserta fasilitas yang dibutuhkan, menilai kelayakan sumber daya yang dipakai, dan menganalisis serta mendesain fasilitas pembuangan akhir.

Metode pewadahan dan pengumpulan sampah setempat berbeda-beda pada setiap tempat dan kegiatannya. Penanganan setempat untuk daerah perumahan dapat dibedakan antara perumahan biasa (horizontal atau tidak lebih dari dua lantai) dan apartemen dan sejenisnya (vertikal atau bangunan lebih dari dua lantai). Untuk perumahan biasa dapat dibedakan antara perumahan teratur dan perumahan tidak teratur. Perumahan teratur umumnya berupa kompleks perumahan,

yang penanganan sampah dilakukan masing-masing rumah dengan menempatkan sampah di depan rumah untuk diambil oleh petugas kebersihan pada hari dan waktu yang telah ditetapkan sedangkan pada perumahan tidak teratur sampah-sampah dari masing-masing rumah bisa dikumpulkan ke tempat-tempat pengumpulan lingkungan baik tingkat RT dan RW. Jika lingkungan tidak memiliki lahan untuk pengumpulan, pemerintah kota harus menyediakan kontainer.

Metode pemindahan (*Transfer operation*) sampah biasanya menggunakan alat kontainer dari pembuangan sampah pada tempat kecil ke tempat yang lebih besar sehingga mengefisienkan pengangkutan ke TPA.

Metode pembuangan/ pengolahan akhir sampah terdiri dari 2 metode yaitu yang pertama metode *sanitary landfill*, metode insinerasi. Metode *sanitary landfill* merupakan metode pembuangan sampah ke suatu tempat kemudian dilakukan penutupan pada akhir kegiatan pembuangan , kegiatan ini dilakukan setiap hari sesuai dengan kapasitas TPA, sedangkan metode insinerasi merupakan metode pembuangan sampah dengan cara membakar sampah pada temperatur yang tinggi.

Kita juga bisa memanfaatkan sampah sebagai sumber daya yang bermanfaat untuk mengurangi penggunaan limbah padat, contohnya seperti membuat bunga dari botol bekas, kertas koran yang tidak digunakan bisa dibuat bingkai foto, mengolah kompos untuk tanaman buah dan pepohonan dengan memanfaatkan sampah daun kering pepohonan, dan memanfaatkan sampah plastik seperti limbah plastik ember sebagai bahan material pembuatan komposisi beton ringan.. Berdasarkan hasil penelitian penambahan 4% limbah plastik dalam hal ini limbah plastik

ember yang sudah tidak digunakan memiliki nilai yang paling baik untuk uji kuat tekan, uji impact dan uji konduktivitas thermal.

Pada saat sekarang sudah memasuki era revolusi industri 4.0, dimana unsur kecepatan dari tersedianya suatu informasi mudah diakses melalui teknologi digital dan internet secara gampang sehingga penulis menyarankan perlunya dibuat konten edukasi melalui aplikasi youtube terkait pentingnya masalah sampah limbah padat, sampah B3 (bahan berbahaya dan beracun), cara pengolahan sampah, cara penghematan atau mengurangi sampah yang menarik sehingga memberikan informasi, wawasan, dan pencerahan kepada masyarakat Kota Maumere tentang pentingnya menjaga lingkungan sekitar, demi masa depan kita dan masa depan anak cucu kita nanti.

Mengapa harus menggunakan aplikasi youtube sebagai media edukasi kepada masyarakat untuk mengurangi masalah limbah padat karena berdasarkan data dari TINews.Com bahwa YouTube memiliki 139,0 Juta pengguna di Indonesia pada awal 2022 sehingga saat kita membuat konten edukasi terkait masalah pengurangan sampah limbah padat sangat efektif melalui aplikasi youtube.

Daftar Pustaka

- Rismayasari, Yessi., Santosa, Usman. 2012. Pembuatan Beton dengan Campuran limbah plastik dan karakterisasinya. *Jurnal Universitas Sebelas Maret, Surakarta.*
- Soma, Soekmana. 2010. *Pengantar Ilmu Teknik Lingkungan Seri: Pengelolaan Sampah Perkotaan.* Bogor: IPB Press.

PEMANFAATAN *FLIPBOOK* DALAM PENULISAN BROSUR PADA MATA KULIAH *ENGLISH FOR SPECIFIC PURPOSE* MENGGUNAKAN APLIKASI *FLIPSNACK*

Arpinda Syifa'a Awalina, S.Pd., M.Pd.¹⁷

UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung

"Media flipbook dan flipsnack dapat memudahkan mahasiswa mencapai target mata kuliah di era digital"

Era digital adalah era yang kita arungi sekarang ini. Dalam era digital saat ini, semua kalangan tua dan muda dituntut untuk dapat menggunakan digital platform atau aplikasi digital. Tuntutan ini bertambah dengan adanya pandemi covid 19 yang dimana hampir segala kegiatan non kritical dikerjakan melalui jarak jauh dengan menggunakan aplikasi. Kita tahu jika aktivitas digital platform cukup meningkat 1- 2 tahun ini. Salah satunya bidang yang memanfaatkan digital platform adalah bidang pendidikan. Dosen dan para mahasiswa telah terbiasa melakukan

¹⁷Penulis lahir di Tulungagung, 14 September 1995, penulis merupakan Dosen UIN Sayyid Ali Rahmatullah dalam bidang Bahasa Inggris, penulis menyelesaikan Sarjana Pendidikan Bahasa Inggris di Universitas Negeri Surabaya (2017), sedangkan gelar Magister Pendidikan diselesaikan di Universitas Negeri Surabaya Program Pendidikan Bahasa dan Sastra Inggris (2021).

pembelajaran tatap muka dan menggunkan papan tulis untuk menjalankan proses belajar mengajar dan menumbuhkan kreativitas dalam kelas. ada banyak macam platform digital yang dapat menunjang proses pembelajaran didalam kelas dapat terlaksana dengan baik, seperti youtube, e-book dan lain-lain. Tidak dapat dipungkiri jika dosen dan mahasiswa juga berperan dalam memanfaatkan kemajuan teknologi pada saat ini.

Teknologi yang menjadi hal penting saat ini, yang dimana digunakan sebagai alat kemajuan sumber daya manusia dalam segala aspek. Seperti kita tahu, jika penduduk Indonesia lebih terbiasa membaca dalam bentuk print out dari pada dalam bentuk file elektronik. Hal tersebut berkebalikan dengan kondisi sekarang inidimana seharusnya masyarakat membiasakan dirinya membaca buku atau informasi melalui file elektronik. Dalam dunia pendidikan, ada banyak media teknologi atau mungkin bisa disebut dengan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu mengatasi masalah yang berkaitan dengan budaya membaca. Diharapkan, dengan adanya kemajuan teknologi digital dalam bentuk media sekarang ini mampu dimanfaatkan mahasiswa sebagai potensi dalam mengisi kebutuhan digital masyarakat Indonesia. Media teknologi atau media pembelajaran yang dapat digunakan tersebut, creator dapat membuat media tersebut sesuai dengan kebutuhan dan keperluan yang diinginkan oleh masyarakat.

Mata kuliah Engslih for Spesific Purpose (ESP) adalah mata kuliah yang berkaitan dengan pembelajaran penggunaan Bahasa Inggris ke dalam bidang-bidang tertentu atau disebut juga specific purpose. Salah satu tujuan mata kuliah ini adalah memberikan kemampuan khusus kepada setiap mahasiswa untuk mampu

memanfaatkan Bahasa Inggris dalam deskripsi kerja yang lebih spesifik. Sebagai contoh, mahasiswa yang mengambil mata kuliah ESP dengan spesialisasi perhotelan akan dituntut untuk belajar menggunakan sekaligus mengasah kemampuan dalam berbahasa Inggrisnya dalam bidang perhotelan. Pembelajaran bias dimulai dari belajar mengenai penggunaan Bahasa Inggris untuk promosi penginapan sampai dengan belajar nyata dengan terjun ke lapangan. Di sinilah terjadi proses belajar mengajar antara dosen dan mahasiswa untuk mencapai target mata kuliah ESP.

Dalam proses pembelajaran, dosen atau para mahasiswa harus memiliki kreativitas untuk menarik perhatian dari penikmat media pembelajaran tersebut. Hal ini terjadi pada mahasiswa-mahasiswayang mengambil mata kuliah *English for Specific Purpose*. Mahasiswa diharapkan dapat menghasilkan sebuah produk dalam bentuk sebuah brosur yang ditunjukkan untuk para wisatawan. Dikarekan matakuliah tersebut memiliki tujuan agar mahasiswa-mahasiswa memiliki kemampuan berbahasa Inggris khusus dan mampu menjadi seseorang yang bekerja professional sesuai job description dalam dunia pariwisata sembari memperhatikan teknologi dalam Era saat ini. Media pembelajaran tersebut adalah *Flipbook* yang dapat digunakan menjadi media dalam menghasilkan sebuah produk brosur.

Sebelum membahas lebih lanjut, marilah kita mengenal dahulu tentang aplikasi di *Flipbook*. Apakah *Flipbook* itu? *Flipbook* merupakan sebuah software yang dimana dapat memasuki file yang berbentuk PDF, gambar, MP4, dan file animasi (Wibowo & Purnamasari, 2019). Sedangkan output yang dihasilkan aplikasi *Flipbook* berbentuk HTML, EXE, ZIP

atau APP. Dengan menggunakan aplikasi *Flipbook* akan memudahkan pengguna dalam menggunakan produk dari *Flipbook* tersebut. Dikarenakan flipbook mempunyai kelebihan dalam menarik perhatian pembaca yang memiliki beberapa fitur seperti dilengkapi oleh animasi, font-font yang menarik dan warna-warni dari pilih kan text. Setelah mengetahui apakah itu *Flipbook* dan apa manfaat dari *Flipbook* tersebut dapat disimpulkan sebagai beberapa poin seperti memudah pengguna *e-commerce* dapat mengakses berbagai informasi menggunakan aplikasi *Flipbook* tersebut.

Dalam penggunaan Flipbook, mahasiswa Bahasa Inggris yang mengambil matakuliah *English for Specific Purpose* menggunakan aplikasi *Flipsnack* dalam mendesain brosur. Aplikasi tersebut hanyalah salah satu aplikasi yang dapat ditemukan secara online. Dikarekan biasanya brosur berisi mengenai berbagai informasi yang informatif dan didukung oleh gambar-gambar yang menarik perhina pembaca. Nah, karena itu *Flipsnack* dapat membantu mahasiswa dalam mendesain brosur tersebut.

Aplikasi *Flipsnack* dapat diakses secara gratis ataupun berbayar, perbedaanya adalah pada jumlah variasi design ataupun animasi yang diinginkan. Namun tenang saja, *Flipsnack* yang diakses secara gratis termasuk sudah cukup memadai bagi mahasiswa pemula yang ingin mendesign brosur sesuai dengan keinginannya. Selain itu, mahasiswa dapat menambahkan gambar yang mereka potret atau download dari *Google*. Banyak sekali design background yang dapat dipilih mahasiswadalam membuat brosur selain itu jika mahasiswa mengakses aplikasi tersebut. Aplikasi ini menawarkan ukuran booklet yang bisa mahasiswa pilih untuk design brosur mereka, seperti, A4, Letter, Tabloid, Flyer, Booklet, dan Presentasi.

DIGITALISASI ERA METAVERSE

Jadi, penggunaan *Flipbook* adalah penggunaan salah satu media untuk membantu mahasiswa memperluas pandangan mereka sebagai media berkreasi pada matakuliah ESP. Era digital yang sudah di depan mata bias dimanfaatkan isinya dalam bentuk sebuah aplikasi *flipsnack* untuk membuat *flipbook*. Harapannya, dengan bergabungnya dua hal ini; media *flipbook* dan aplikasi *flipsnack*, dapat memudahkan mahasiswa mencapai target pembelajaran mata kuliah *English for Spesific Purpose* (ESP) di era digital sekarang ini.

Daftar Pustaka

Wibowo, Mia Haryati., Purnamasari, Nurna Listya., 2019. Pengaruh Media Pembelajaran Flip Book terhadap Gaya Belajar Visual Siswa Kelas X TKI SMKN 1 Boyolangu. *Journal of Education and information Communication Technology*.2019 Mar:3(1):22-29.

PEMANFAATAN APLIKASI *GENIALLY* SEBAGAI MEDIA AJAR KELAS MEMBACA

Eka Yuniar Ernawati, S.S., M.Si.¹⁸

Universitas Darma Persada (Unsada-Jakarta)

“Aplikasi Genially mampu memudahkan siswa dalam peningkatan kualitas membaca di dalam kelas”

Berbicara mengenai pendidikan di Indonesia, merupakan hal yang tidak akan pernah selesai dan senantiasa menjadi salah satu pembahasan utama untuk diangkat pada masa pandemi Covid 19 yang telah melanda seluruh belahan dunia, dan berdampak di seluruh sektor kehidupan, begitupun dalam sektor pendidikan yang dihadapkan pada banyaknya tantangan yang semakin berat. Para orang tua, guru, murid, pemerintah maupun para *stakeholders* turut merasakan imbas dari keadaan tersebut.

Hal ini tidak terlepas dari tujuan pendidikan itu sendiri, seperti tertuang dalam UU No. 20 tahun 2003, yaitu untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan

¹⁸Penulis lahir di Bandung, 09 Juni 1972, penulis merupakan Dosen Universitas Darma Persada Jakarta pada Fakultas Bahasa dan Budaya Jurusan Bahasa dan Budaya Inggris, penulis menyelesaikan gelar Sarjana Sastra di Universitas Darma Persada Jakarta (2004) dan gelar *Magister of Science* diselesaikan di Universitas Indonesia (2006).

menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Apapun keadaannya, diharapkan pendidikan tetap dapat membawa perubahan yang baik dan membentuk generasi berkualitas. Oktifa (2021).

Kegiatan belajar mengajar yang telah terbiasa dilakukan secara tatap muka, harus secara tiba-tiba tergantikan dengan sistem pembelajaran jarak jauh. Hal ini dilakukan sebagai suatu cara terbaik untuk mencegah terpaparnya virus Covid 19, sehingga pembelajaran daring atau online menjadi pilihan agar proses belajar mengajar dapat berkelanjutan. Namun, tidak jarang para siswa yang mengikuti proses pembelajaran daring tersebut merasa bosan dan kurang berminat, terutama dikarenakan kegiatan yang dilakukan cenderung monoton dan pasif. Pada akhirnya, jika terjadi penurunan minat belajar dari para siswa, maka akan berakibat terhadap capaian dari hasil belajar siswa itu sendiri. Salah satunya adalah di dalam kegiatan pembelajaran di kelas membaca, terlebih jika dikhususkan kepada materi bahasa asing selain bahasa Indonesia, yang tentunya akan lebih harus mengoptimalkan strategi pengajaran.

Materi pembelajaran pada kelas membaca menyajikan bahan ajar berupa teks, dimana para siswa tidak hanya diarahkan untuk memahami dan melafalkan setiap kata atau kalimat dalam sebuah tekssaja, namun juga harus memahami topik, ide atau gagasan serta setiap kata yang ada pada sebuah wacana serta mampu berbicara dan menulis.

Pembelajaran dalam teori kognitif didefinisikan sebagai suatu proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreatifitas berpikir yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengontruksi

pengetahuan baru sebagai upaya peningkatan penguasaan materi yang baik terhadap materi pelajaran. Berdasarkan pengertian ini, pembelajaran dapat dikatakan sebagai upaya guru untuk memberikan stimulus, arahan dan dorongan kepada siswa agar terjadi proses belajar. (Yunus, 2014 pada Nurdyansah, 2016: 1)

Menghadapi tantangan terhadap dunia pendidikan di tengah pandemi Covid 19, maka diperlukan upaya yang cepat dan singkat terkait adanya kendala proses belajar mengajar untuk mendorong minat belajar para siswa. Pada saat yang sama, Indonesia tengah berada pada Era 4.0 dan dunia semakin terbuka dengan berkembangnya kemajuan yang begitu pesat akan teknologi di era digital yang juga berperan dalam merubah paradigma sistem pembelajaran yang inovatif. Pembelajaran inovatif adalah pembelajaran yang lebih bersifat *student centered*. Artinya, pembelajaran yang lebih memberikan peluang kepada siswa untuk mengkonstruksi pengetahuan secara mandiri (*self directed*) dan dimediasi oleh teman sebaya (*peer mediated instruction*). (Nurdyansyah dan Fahyuni, 2016:3)

Salah satu model pembelajaran inovatif melansir akun Instagram Platform Rumah Belajar Kemendikbud RI adalah *Self Organized Learning Environments (SOLE)*. Kompas.com (2020) Model pembelajaran *SOLE* menitik beratkan proses pembelajaran mandiri yang dilakukan oleh siapapun yang berkeinginan untuk belajar dengan memanfaatkan internet dan perangkat pintar yang dimilikinya. Dalam konteks pembelajaran yang dilakukan di Sekolah, model pembelajaran *SOLE* digunakan oleh guru dalam mengeksplorasi kedalaman pemahaman materi kepada peserta didik dengan memanfaatkan rasa keingintahuan yang dimiliki oleh peserta didik tersebut. Sarifudin

Terdapat banyak media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran secara daring pada kelas membaca, salah satunya adalah dengan menggunakan aplikasi *Genially*. *Genially* merupakan aplikasi yang memungkinkan penggunaannya membuat konten interaktif, baik dalam bentuk poster, infografik, presentasi, kuis, dlsb. Ariwibowo (2019-20220)

Genially adalah platform yang ditujukan untuk pendidik dalam menciptakan pengalaman belajar interaktif yang akan membuat peserta didik merasa nyaman dalam mengikuti pembelajaran. Melalui aplikasi *Genially*, pembelajaran tidak akan membosankan karena fitur-fitur yang disediakan sangat menarik. Berbagai fitur yang disediakan antara lain konten Presentasi, Infografis, Presentasi Animasi maupun Video, ePoster, CV, Kuis, Gamification dan lain sebagainya. Susiyanto. (2022)

Dengan kata lain aplikasi *Genially* merupakan sebuah aplikasi yang dapat memudahkan proses pengajaran dimana di dalamnya terdapat berbagai fitur menarik yang dapat menciptakan suasana belajar mengajar yang menyenangkan dalam bentuk digital.

Jika sebelumnya, penggunaan aplikasi *Power Point* menjadi populer sebagai sarana utama dalam menyajikan sebuah presentasi dalam bentuk slide secara sederhana dan berfungsi untuk mempersingkat waktu. Namun dengan kehadiran aplikasi *Genially* memiliki kelebihan dari banyaknya fitur yang tersedia, sehingga menjadikan presentasi secara daring lebih menarik dengan adanya berbagai *template* dan tema yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Banyaknya kelebihan yang tersedia pada aplikasi *Genially*, menciptakan perasaan menyenangkan bagi para siswa terlebih jika para siswa

diberikan pertanyaan dari materi yang disampaikan dalam bentuk *game quiz*, dimana dengan keingin tahuan terhadap sesuatu yang baru dan kemampuan yang mereka miliki, para siswa berkreaitivitas semaksimal mungkin dan dapat menambahkan fitur interaksi maupun animasi ke dalam konten pada saat pembelajaran membacamelalui situs *onlineseperti youtube dan sportify*. Kelebihan lainnya dari aplikasi *Genially* adalah kemudahan untuk mengakses media tersebut maupun materi ajar yang disampaikan secara *online* dimanapun berada melalui gadget seperti *smartphone, laptop* ataupun komputer dengan menggunakan akses internet.

Dengan adanya aplikasi *Genially* sebagai salah satu media ajar di era industri 4.0, dimana dunia pendidikan dituntut untuk selalu siap menghadapi perubahan terutama dalam ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat cepat, mempermudah pemberian materi ajar dalam kelas membaca bagi para peserta didik untuk mencapai target luaran pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Ariwibowo, Eric Kunto. *Portal Belajar Genially*. Diakses dari: <https://www.erickunto.com/p/genially.html>, pada tanggal: 7 Juli 2022
- Kompas.com. *Bosan PJJ Itu-itu Saja? Ini 6 Model Pembelajaran Inovatif Siswa*. Diakses dari: <https://www.kompas.com/edu/read/2020/08/28/114509371/bosan-pjj-itu-itu-saja-ini-6-model-pembelajaran-inovatif-bagi-siswa?page=all>, pada tanggal: 7 Juli 2022
- Nurdyansyah dan Fahyuni, Eni Fariyatul. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center
- Oktifa, Nida. *Mengintip Sistem Pendidikan di Indonesia Kala Pandemi Melanda_Permasalahan pendidikan di Indonesia*

saat ini. Diakses dari: <https://akupintar.id/info-pintar/-/blogs/sistem-pendidikan-di-indonesia-kala-pandemi>, pada tanggal 7 Juli 2021.

Sarifudin, Soleh. *Deskripsi dan Langkah Model Pembelajaran SOLE (Self Organized Learning Environment)*. Diakses dari: https://sibatik.kemdikbud.go.id/inovatif/assets/file_upload/pengantar/pdf/pengantar_1.pdf. Pada tanggal: 7 Juli 2022

Susiyanto, Deris. *Presentasi Interaktif Menggunakan Platform Genially*. Diakses dari: <https://edusiana.org/cara-membuat-akun-dan-merancang-presentasi-interaktif-menggunakan-platform-genially>, pada tanggal: 6 Juli 2022

PEMANFAATAN APLIKASI URBAN DICTIONARY PADA MATA KULIAH LEKSIKOGRAFI MAHASISWA SEMESTER VI PBSI UNIFERSITAS FLORES

Dominika Dhapa, S.Pd.,M.Pd¹⁹

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Flores

“Kamus umum akan memberikan definisi kosakata tabu secara jelas sehingga substansi kosakata tersebut dapat dipahami dengan benar”

Pendahuluan

Banyak sekali batasan bahasa, dan tidak ada satupun yang memuaskan. Manusia ketika di lahirkan tidak langsung lalu mampu berbicara. Anak yang tidak mempunyai kontak dengan orang lain yang berbahasa seperti dirinya sendiri akan mengembangkan bahasanya sendiri untuk memenuhi hasrat komunikasinya. Namun bahasa tidaklah seperti ada artinya bila hanya untuk diri sendiri. Paling tidak haruslah ada dua orang, supaya ada

¹⁹Dominika Dhapa, S.Pd.,M.Pd lahir di Maumere tanggal 12 Juli 1985. Menempuh pendidikan S2 di Universitas Negeri Malang. Saat ini menjadi dosen pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Flores. Berminat dalam bidang bahasa dan sastra. Sekarang menjabat sebagai Sekretaris Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.

proses komunikasi, (Alwasilah:1985:8). *Urban dictionary* adalah salah satu aplikasi yang berperan untuk membuat kamus daring urun daya untuk kata da frasa slang.

Leksikografi adalah salah satu matakuliah keahlian yang ada di Program studi pendidikan bahasa dan sastra Indonesia Universitas Flores dengan jumlah Sks 2 (dua) dan berlaku untuk semester VI. Leksikologi dan leksikografi merupakan dua istilah yang hampir sama sehingga orang sering tidak dapat membedakannya dengan jelas. Menurut etimologi atau asal usulnya, kedua istilah itu berasal dari kata Yunani *lexikon* yang berarti “ucapan, berbicara atau kata”. Keduanya mempunyai pokok bahasan yang sama, yaitu “kata” atau lebih tepat “leksikon”. *Urban Dictionary* adalah kamus daring urun daya untuk kata dan frasa slang yang beroperasi dengan semboyan “Define Your World”. Situs web ini didirikan pada tahun 1999 oleh Aaron Peckham.

Al-Kasimi (1977:1) menyatakan bahwa kamus merupakan buku yang berisi seleksi kata yang disusun secara alfabetis dengan penjelasan makna dan informasi yang berkenanan dengannya dan dideskripsikan dalam bahasa yang sama atau berbeda. Tidak jauh berbeda dengan pendapat di atas, Landau (2001:5) menyatakan 3 dictionary is a book that list word in alphabetical order and describes their meaning. Adanya ciri umum kamus sebagai dokumen leksikal yang disusun secara alpabetik juga diperkuat oleh pendapat Svensén (1993:2) yang menyatakan bahwa kamus dianggap sebagai teks yang menyampaikan informasi yang umumnya disusun secara alpabetik. Lebih lanjut dia menyatakan bahwa kamus memberi informasi tentang unit kata dan mendeskripsikan bagian pengetahuan manusia

yang berkaitan dengan bahasa. Hal itu yang membedakan kamus dengan ensiklopedi.

Dari penjelasan di atas dapat dinyatakan bahwa kamus merupakan dokumen leksikal yang berisi kosakata bahasa yang disusun secara alpabetik yang disertai dengan deskripsi makna kata, cara pengucapan, cara menuliskannya, cara menggunakannya dalam konteks kalimat dan etimologinya.

Pembahasan

Setiap bahasa mempunyai perbendaharaan kata yang cukup besar, meliputi puluhan ribu kata. Setiap kata mempunyai arti atau makna sendiri, dan urusan leksikografi tidak lain adalah pemberian arti masing-masing leksem. Hubungan antara leksikografi dengan leksikologi memang dekat sekali sehingga batas antara keduanya sering sukar ditentukan. Yang jelas ilmu mengenai leksikon disebut leksikologi (pakarnya disebut leksikolog), sedangkan penulisan mengenai leksikologi disebut leksikografi (pakarnya disebut leksikograf). Seorang leksikolog identik dengan leksiikograf. Sebaliknya, leksikograf pun identik dengan seorang leksikolog (Chaer, 2007: 177).



Contoh aplikasi U-Dictionary

Cara pemanfaatan Urban dictionary sangat beragam tergantung kebutuhan masing-masing orang. Mahasiswa PBSI semester VI program studi pendidikan bahasa dan sastra Indonesia Universitas Flores sangat beragam memanfaatkan aplikasi ini. Pada tulisan ini saya akan

uraikan bagaimana cara mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (PBSI) Menggunakan aplikasi Urban Dictionary. Adapun caranya adalah sebagai berikut:

1. Mahasiswa mendata kosakata berdasarkan dialek etnis yang dimilikinya.
2. Mahasiswa mengkalsifikasikan dialek tersebut berdasarkan bagiannya masing-masing yakni: bagian anggota tubuh, bagian warna, bagian bumbu dapur, bagian tumbuh-tumbuhan dan bagian perabotan dapur.
3. Mahasiswa mengunduh aplikasi Urban Dictionary pada laptop maupun hp android masing-masing.
4. Mahasiswa memasukan data yang telah di klasifikasi tersebut kedalam aplikasi yang telah di unduh.
5. Mahasiswa menshare aplikasi tersebut ke berbagai aplikasi lain seperti twiter,youtobe dan facebook.

Kamus merupakan dokumen leksikon yang tidak hanya memuat kosakata, tetapi juga makna dan penggunaanya. Leksikon yang ada dalam kamus beragam, ada kosakata umum dan kosakata istilah. Di antara kosakata umum dalam kamus, ada yang termasuk kosakata tabu dan kosakata yang berkaitan dengan ideologi. Khusus untuk kosakata tabu, kamus akan memberikan perlakuan khusus. Untuk kamus umum yang diperuntukan bagi pengguna profesional seperti mahasiswa dan penerjemah, kamus umum akan memberikan definisi kosakata tabu secara jelas sehingga substansi kosakata tersebut dapat dipahami dengan benar. Sebaliknya, untuk pengguna yang tergolong pelajar, kosakata tersebut akan dihilangkan.

Daftar Pustaka

- Al-Kasimi, Ali M. 1977. *Linguistik and Bilingual Dictionary* Netherland:Leiden.
- Alwasilah, Chaedar. 1985. *Sosiologi Bahasa*. Bandung: IKAPI.
- Landau, Sindy I.2001. *Dictionaries: The Art and Craft of Lexicography*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Sevensen, Bo. 1993. *Practical Lexicography: Principles and methods of Dictionary Making*. New York: Oxford University Pres.
- Chaer, Abdul.2007. *Leksikologi dan Leksikografi Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.

PEMANFAATAN APLIKASI DCM (DAFTAR CEK MASALAH) UNTUK MENGIDENTIFIKASI MASALAH PESERTA DIDIK

Sawal Mahaly, S.Pd., M.Pd²⁰

Universitas Pattimura Ambon

“Daftar Cek Masalah (DCM) dapat digunakan sebagai landasan penetapan layanan bimbingan konseling sesuai kondisi dan kebutuhan peserta didik”

Sekolah merupakan lembaga pendidikan sebagai sarana untuk membimbing, mengajar dan mendidik anak untuk pandai sesuai dengan bakat dan minat yang dimilikinya dengan demikian peran guru bimbingan dan konseling sangat berperan penting di sekolah untuk dapat membantu siswa mengembangkan bakat dan minat yang dimilikinya.

Bimbingan dan konseling pada satuan pendidikan diselenggarakan untuk membantu peserta didik/konseli dalam mencapai tugas-tugas perkembangannya. Tugas

²⁰Penulis lahir di Yainuelo Maluku Tengah, 25 Juni 1986, penulis merupakan Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pattimura Ambon, Jurusan Ilmu Pendidikan, Program Studi Bimbingan dan Konseling, penulis menyelesaikan gelar sarjana Psikologi Pendidikan dan Bimbingan di Universitas Pattimura 2010, gelar Magister di selesaikan pada 2012 di Universitas Negeri Padang Program Studi Bimbingan dan Konseling.

perkembangan ini diantaranya meliputi: (1) Mencapai perkembangan diri sebagai remaja yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa; (2) Mengenal sistem etika dan nilai-nilai bagi pedoman hidup sebagai pribadi, anggota masyarakat, dan minat manusia; (3) Mengenal gambaran dan mengembangkan sikap tentang kehidupan mandiri secara emosional, sosial, dan ekonomi; (4) Mengembangkan pengetahuan dan keterampilan sesuai dengan kebutuhannya untuk mengikuti dan melanjutkan pelajaran dan/atau mempersiapkan karier serta berperan dalam kehidupan masyarakat; (5) Memantapkan nilai dan cara bertingkah laku yang dapat diterima dalam kehidupan sosial yang lebih luas; (6) Mencapai pola hubungan yang baik dengan teman sebaya dalam peranannya sebagai pria atau wanita; (7) Mempersiapkan diri, menerima dan bersikap positif serta dinamis terhadap perubahan fisik dan psikis yang terjadi pada diri sendiri untuk kehidupan yang sehat; (8) Memiliki kemandirian perilaku ekonomis; (9) Mengenal kemampuan, bakat, minat, serta arah kecenderungan karier dan apresiasi seni; (10) Mencapai kematangan hubungan dengan teman sebaya; dan (11) Mencapai kematangan dalam kesiapan diri menikah dan hidup berkeluarga (Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2016).

Penyelenggaraan layanan bimbingan dan konseling disekolah merupakan tugas pokok guru bimbingan konseling di sekolah. Dalam hal ini, guru bimbingan konseling harus mampu mengembangkan dan melaksanakannya sesuai dengan fungsi kontrolnya sebagai penanggungjawab layanan bimbingan dan konseling di sekolah, salah satu tugas yang perlu dikembangkannya yaitu guru bimbingan dan konseling dapat menggunakan

berbagai aplikasi teknik no tes dalam bimbingan dan konseling salah satunya aplikasi daftar cek masalah (DCM) untuk memperoleh berbagai informasi kebutuhan yang diperlukan oleh peserta didik (Divinubun et al., 2021).

Senada dengan hal tersebut dari hasil penelitian Andi Riswandi Buana Putra menjelaskan bahwa Semua masalah-masalah siswa tersebut tidak akan mampu diselesaikan hanya oleh guru bidang studi yang mengasuhnya, untuk mengatasi masalah tersebut maka sangatlah perlu jenis dan sarana pendidikan yang memberikan layanan khusus yang diberi tugas untuk menggarap bidang permasalahan tersebut, sehingga potensi siswa bisa berkembang secara optimal dan memperoleh prestasi belajar yang baik. Layanan dalam bidang ini tidak lain adalah layanan Bimbingan dan Konseling yang diberikan oleh tenaga khusus, yakni guru Guru bimbingan konseling atau konselor sekolah untuk membantu mengatasi masalah yang dialami oleh peserta didik, agar dapat mengetahui masalah yang dialami peserta didik maka aplikasi Daftar Cek Masalah (DCM) dapat membantu untuk mengidentifikasi masalah yang dialami oleh peserta didik (Andi Riswandi Buana Putra, 2015).

Guru bimbingan dan konseling atau konselor dapat menggunakan instrumen yang dikembangkan sendiri dengan langkah-langkah sebagaimana pengonstruksian instrument tes. Langkah-langkah pengembangan instrument tes meliputi: menetapkan tujuan pengungkapan data pribadi, menentukan aspek dan atau dimensi yang diukur, merumuskan definisi operasional, memilih cara pengukuran yang digunakan, instrumen dan lembar jawaban, merumuskan manual penggunaan instrumen, penyekoran atau pengolahan, serta interpretasinya. Adapun

teknik asesmen non tes yang sering digunakan untuk keperluan bimbingan dan konseling antara lain: (a) observasi, (b) wawancara (c) angket, (d) sosiometri, (e) dokumentasi, (f) biografi ataupun autobiografi. Instrumen pengumpul data yang sering digunakan untuk mengenali masalah serta kebutuhan layanan bantuan antara lain: (a) daftar cek masalah (DCM), (b) alat ungkapmasalah (AUM), (c) inventori tugas perkembangan (ITP) serta Analisis Kebutuhan Peserta didik (AKPD) (Permendikbud No 111 Tahun, 2014).

Menurut Gantina, Wahyuni, dan Karsih kelebihan dan kekurangan DCM antara lain “Kelebihan Daftar Cek Masalah (DCM): 1) proses pelaksanaan bersifat efisien karena pelaksanaan DCM dapat dilakukan secara klasikal, sehingga guru bimbingan konseling dalam waktu singkat dapat memperoleh data yang banyak; 2) akurasi data yang diperoleh melalui DCM memiliki validitas dan releabelitas tinggi menginat peserta didik yang mengisi dapat langsung melakukan pengecekan sendiri sesuai masalah yang dirasakan atau dialami; 3) penerapan aplikasi DCM memudahkan peserta didik mengemukakan masalah, mengingat penyediaan butir permasalahan yang banyak memudahkan peserta didik untuk mengenali permasalahan yang sedang atau pernah dialaminya; 4) jenis masalah yang dikelompokkan dalam berbagai bidang mempermudah guru bimbingan konseling untuk melakukan analisis dan sintesa data serta merumuskan kesimpulan masalah yang dialami peserta didik; 5) penerapan aplikasi DCM memiliki berbagai manfaat seperti konselor atau guru bimbingan konseling lebih mengenal peserta didik yang membutuhkan bantuan segera, memiliki peta masalah individu maupun kelompok, hasil DCM dapat digunakan

sebagai landasan penetapan layanan bimbingan konseling yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan peserta didik.

Sedangkan kelemahan daftar cek masalah (DCM) antara lain: 1) membutuhkan waktu yang banyak untuk pengolahan hasil, sebagai konsekuensi dari banyaknya jumlah bidang masalah dan jumlah butir pernyataan masalah yang tersedia; 2) data yang diungkapkan melalui daftar cek masalah (DCM) masih bersifat umum dalam bentuk peta masalah dan banyaknya masalah yang dialami pada setiap bidang sehingga untuk memahami permasalahan peserta didik guru bimbingan konseling perlu melaksanakan metode asesmen yang lain seperti wawancara". (Herlinda et al., 2020).

Daftar cek masalah (DCM) terdiri dari 240 butir pernyataan dan 3 butir pertanyaan yang terbagi dalam 4 (Empat) bidang, sesuai dengan bidang bimbingan yakni: Pribadi, Sosial, Belajar dan Karir. Sedangkan aspek - aspek yang berusaha diungkap lewat DCM ini meliputi 12 (dua belas) aspek, antara lain 1) kesehatan, 2) keadaan ekonomi, 3) kehidupan keluarga, 4) agama dan moral, 5) rekreasi dan hobi, 6) hubungan pribadi, 7) kehidupan sosial dan keaktifan berorganisasi, 8) masalah remaja, 9) penyesuaian terhadap sekolah, 10) penyesuaian terhadap kurikulum, 11) kebiasaan belajar, 12) masa depan dan cita-cita. Adapun langkah-langkah dalam mengerjakan DCM sebagai berikut: 1) siswa diminta menuliskan identitasnya secara lengkap sesuai format isian yang disediakan dalam lembarjawab DCM, 2) siswa dipersilahkan membaca item-item yang di dalamnya berisi pernyataan-pernyataan yang mengandung permasalahan-pennsalahan yang biasa dialami oleh individu, 3) siswa diminta menuliskan nomer item pernyataan di lembar jawab, jika masalah tersebut sesuai

dengan yang pernah dialami atau sedang dialami , 4) memotivasi siswa agar dapat mengerjakan dengan jujur, dengan memberikan jaminan kerahasiaan akan semua jawabannya, 5) menginformasikan bahwa hasil DCM akan dijadikan acuan dalam memberikan layanan (bantuan) pada siswa, 6) waktu yang diberikan pada siswa setara dengan satu jam pelajaran, yakni 40 menit (Divinubun et al., 2021)

Menurut Matur fasilitas yang ada dalam sistem aplikasi daftar cek masalah (DCM) tersebut antara lain; 1) halaman cover/menu utama, halaman ini berisi daftar isi dari seluruh file yang ada, 2) halaman petunjuk operasional, bagian ini memuat petunjuk umum penggunaan DCM. 3) halaman soal DCM, halaman ini berisi soal DCM, 4) halaman petunjuk operasional, bagian ini memuat petunjuk umum penggunaan alat ini, 5) halaman tabulasi hasil, bagian ini merupakan bagian inti pekerjaan untuk mengisi data dan halaman lain akan terisi secara otomatis, 6) halaman profil Individu, pada halaman ini untuk mengetahui profil Individual, 7) halaman profil kelas/kelompok, sama seperti profil individual, 8) halaman analisis topik per kelas, pada halaman ini ditampilkan analisis masalah berdasar topik permasalahan yang terjadi pada masing-masing kelas, 9) halaman analisis topik kelas paralel, pada halaman ini ditampilkan analisis masalah berdasar Topik permasalahan yang terjadi pada seluruh kelas paralel, 10) halaman lembar jawab, dalam hal ini penyusun menyediakan 2 versi pilihan lembar jawab DCM, 11) halaman daftar siswa asuh, halaman ini berisi daftar siswa asuh beserta kegiatan layanan konseling yang semestinya diberikan, 12) halaman identifikasi kebutuhan, halaman ini berisi contoh penyusunan identifikasi kebutuhan, 13) halaman kumpulan

materi program, untuk memudahkan kerja bapak/ibu guru pembimbing (Matsur, 2013).

Daftar Pustaka

- Andi Riswandi Buana Putra. (2015). PERAN GURU BIMBINGAN KONSELING MENGATASI KENAKALAN REMAJA DI SEKOLAH. 10, 32–39.
- Divinubun, S., Mahaly, S., Rekreasi, K., Keguruan, F., Pattimura, U., Keguruan, F., Pattimura, U., Islam, B. K., Dakawah, U., & Ambon, I. (2021). Pelatihan Penggunaan DCM (Daftar Cek Masalah) Bagi Guru Bimbingan Konseling Dalam Mengidentifikasi Masalah Siswa. 1(1), 19–23.
- Herlinda, F., Hasgimianti, H., Irawati, I., & Rahima, R. (2020). Problematika Penerapan Instrumentasi Daftar Cek Masalah di Sekolah Menengah Pertama Kota Pekanbaru. *Educational Guidance and Counseling Development Journal*, 3(1), 30–39.
- Kemertian Pendidikan dan Kebudayaan. (2016). Panduan Operasional Penyelenggaraan Bimbingan Dan Konseling Sekolah Menengah Atas (SMA). Ditjen Guru Dan Tenaga Kependidikan Kemendikbud, 1–144.
- Matsur, H. (2013). Need Assesment Melalui Aplikasi Instrumentasi Dcm (Daftar Cek Masalah) Dengan Sistem Komputer (Pp. 1–17).
- Permendikbud No 111 Tahun. (2014). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia tentang Bimbingan dan Konseling pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah. Pedoman Evaluasi Kurikulum, 1–7. simpuh.kemendikbud.co.id

PENGGUNAAN APLIKASI PACKET TRACERT SEBAGAI MEDIA SIMULASI PEMBELAJARAN ADMINISTRASI JARINGAN KOMPUTER

Fadhilla Ulfa, S.Pd, M. Pd., T, Gr²¹

SMAN 2 Lubuk Sikaping

"Penggunaan teknologi simulasi jaringan bermanfaat dalam pembelajaran administrasi infrastruktur informatika"

Pendidikan saat ini diharapkan mampu memberikan bimbingan dengan hasil lulusan yang memiliki keterampilan abad 21. Keterampilan abad 21 telah diidentifikasi oleh *National Education Association* (n.d.) dengan sebutan keterampilan *The "Four Cs"* yang terdiri dari *Critical thinking and problem solving*, *Communication*, *Collaboration*,

²¹Fadhilla Ulfa, S.Pd, M.Pd. T,Gr. Alumni Universitas Negeri Padang, menempuh pendidikan sarjana di Universitas Negeri Padang jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer. Melanjutkan di program Pasca Sarjana jurusan Pendidikan Teknologi dan Kejuruan di Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang. Selain itu juga mengambil program profesi guru di tempat yang sama yaitu Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang. Saat ini bertugas di SMAN 2 Lubuk Sikaping, melaksanakan Bimbingan TIK dan Informatika pada kurikulum merdeka. Alhamdulillah diamanahkan pada pasangan Try Hirsan Hargustra, SH dan sudah dititipkan 3 orang putra Arkan, Serhan, dan Ar- rayyan. Semoga dapat selalu menebar manfaat untuk orang banyak.

Creativity and innovation. Sekolah sebagai penyelenggara pendidikan hendaklah selalu berupaya melaksanakan pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman, pengetahuan dan keterampilan yang sesuai dengan tuntutan keterampilan di era industry 4.0 pada abad 21 ini.

Namun pada kenyataan yang terjadi dalam pelaksanaan pendidikan, tidak semua pembelajaran terselenggara dengan optimal sesuai dengan tujuan tersebut. Pembelajaran yang masih menggunakan cara tradisional masih ditemui, sehingga masih dirasakan berbagai kendala dan keterbatasan dalam pemberian pengalaman belajar yang baik serta penyampaian pengetahuan dan keterampilan .Padahal tak bisa dipungkiri saat ini ,pemanfaatanteknologidalam pembelajaran adalah sebuah keharusan, jika ingin memberikan pengalaman belajar yang lebih baik dan menarik kepada peserta didik, terutama pada pembelajaran informatika yang mengutamakan latihan dan praktikum.

Pemanfaatan teknologi pada pendidikan mampu memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran, baik dalam pembuatan perangkat pembelajaran, bahan ajar, mengarsipkan penilaian dan mengembangkan media pembelajaran yang menarik. Seperti hal dalam pembelajaran administrasi jaringan sebagai salah bahasan dalam pembelajaran informatika, dimana pada keahlian ini dipelajari tentang sistem dan koneksi jaringan komputer.Pada pelaksanaannya secara umum keahlian ini memerlukan latihan dan praktikum secara langsung untuk merancang, membangun, menganalisa, dan memperbaiki koneksi jaringan dan komputer.

Permasalahan secara khusus yang ditemui dalam pembelajaran jaringan ini adalah terbatasnya sarana

komputer dan komponen jaringan yang bisa digunakan untuk latihan dan praktikum secara langsung dan berkesinambungan dalam memperoleh pengalaman yang nyata serta pengetahuan dan keterampilan yang sesuai dengan tuntutan karakter siswa abad 21. Selain itu keterbatasan waktu yang bisa diberikan kepada peserta didik sesuai dengan jadwal pembelajaran yang tidak memadai untuk pengalaman belajar yang cukup dalam meningkatkan keterampilan berpikir dan penyelesaian masalah dalam keahlian jaringan oleh peserta didik

Sementara itu, dalam proses pembelajaran kita tau banyak unsur dan komponen yang terlibat dalam menjaga kualitas pendidikan. Salah satunya adalah bahan ajar dan media yang digunakan selama proses pembelajaran. Penggunaan media dapat membantu peserta didik mengintegrasikan dengan pengalaman sebelumnya dan memberikan kontribusi untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang optimal, dengan demikian proses yang dilakukan diharapkan mampu menghasilkan pendidikan yang meningkat kualitasnya.

Oleh sebab itu, maka dalam pandangan umum penulis, penggunaan media pembelajaran pada materi administrasi jaringan menjadi sangat penting, terutama pada pemberian materi pengetahuan yang mengarahkan kepada keterampilan peserta didik nantinya. Apalagi jika pada pemberian materi tersebut tidak tersedia sarana dan prasana yang cukup untuk digunakan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran atau terbatasnya penggunaan sarana untuk praktikum disebabkan jadwal pembelajaran yang terbatas. Salah satu materi yang diberikan pada pembelajaran informatika adalah tentang konfigurasi sebuah jaringan, , dimana pada mata pelajaran ini untuk

mendapatkan keterampilan dan pengalaman belajar yang nyata dibutuhkan praktik dan latihan dengan melibatkan beberapa komputer dan koneksi jaringan, namun tidak semua sekolah memiliki labor komputer yang mampu memfasilitasi praktikum dan latihan yang cukup untuk pembelajaran tersebut. Berdasarkan hal tersebut maka penulis mengajak pembaca untuk menggunakan teknologi sebagai media ajar berupa simulasi praktikum.

Media pembelajaran yang dipandang penulis sebagai alternatif solusi dalam mengatasi permasalahan ini, adalah dengan memanfaatkan aplikasi simulasi jaringan yang mampu menggantikan sarana pembelajaran langsung dengan tetap memberikan pengalaman belajar yang nyata dan memberikan keterampilan yang sesuai dengan bidang keahlian peserta didiknya itu aplikasi *Cisco Packet Tracer*.

Packet Tracer merupakan salah satu *software* atau perangkat lunak aplikasi yang mensimulasikan perangkat atau komponen-komponen jaringan. Aplikasi ini berguna sebagai simulator untuk membentuk rangkaian jaringan dan kemudian dapat dikonfigurasi sesuai dengan jaringan yang akan dibangun. Aplikasi *packet tracer* ini bersifat *offline* dan dapat diinstal dengan mudah pada setiap PC dengan kebutuhan *hardware* dan sistem operasi yang tidak sulit.

Aplikasi *packet tracer* ini merupakan aplikasi keluaran *Cisco* yang sangat praktis digunakan untuk mendesain dan mengkonfigurasi jaringan secara simulasi seperti yang kita inginkan. Aplikasi ini dilengkapi dengan menu dan tools perangkat jaringan yang dibutuhkan seperti misalnya komponen *server*, *end devices*, dan penghubungnya. Sehingga aplikasi *packet tracer* ini mampu mensimulasikan konsep dan cara kerja jaringan kerja dengan baik, sehingga

mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata. Selain itu penggunaan aplikasi ini bermanfaat dalam pembelajaran karena mampu memberikan pengalaman yang lebih nyata tentang bagaimana mendesain, membangun, dan mengkonfigurasi komponen-komponen dalam sebuah jaringan sesuai kebutuhan. Sehingga penggunaannya mampu mengatasi kendala terhadap resiko kerusakan perangkat jaringan sekolah jika harus digunakan langsung sebagai media praktikum dalam pembelajaran jaringan, dan juga akan meminimalisir biaya perawatan komponen dan aset sekolah dengan tetap bisa memberikan pengalaman yang nyata pada peserta didik dalam menyampaikan informasi dan ilmu tentang jaringan.

Berdasarkan manfaat aplikasi *packet tracer* tersebut, guru dapat memanfaatkan aplikasi ini sebagai salah satu media pembelajaran efektif yang dapat digunakan dalam pemberian informasi atau pembelajaran, terutama dalam meningkatkan kemampuan keterampilan peserta didik tentang membangun dan mengkonfigurasi jaringan.

Selain itu kemudahan dari aplikasi *cisco packet tracer* ini adalah tersedia dalam versi android, sehingga para peserta didik dapat menggunakannya dengan menginstal aplikasi *packet tracer mobile* pada *smartphone* masing-masing. Hal ini tentu akan meningkatkan waktu latihan mereka untuk mendapatkan pengalaman praktikum dan pengetahuan yang lebih tentang administrasi dan konfigurasi jaringan komputer.

Aplikasi *mobile* biasanya membantu para penggunanya untuk terkoneksi dengan layanan internet yang biasa diakses pada sebuah personal komputer. Media pembelajaran *Cisco Packet Tracer Mobile* adalah aplikasi simulator yang berfungsi untuk mensimulasikan

pengoperasian suatu jaringan melalui perangkat *mobile* seperti *smartphone*. *Cisco Packet Tracer Mobile* dirancang dengan tujuan memberikan kemudahan kepada pengguna dalam hal ini peserta didik dalam mempelajari hal-hal terkait jaringan. Dengan menggunakan *Cisco Packet Tracer Mobile*, peserta didik diberikan fasilitas untuk merancang, memahami, dan mengkonfigurasi jaringan dengan menggunakan perangkat-perangkat seperti yang digunakan secara nyata dengan ketersediaan yang sangat banyak, seperti router, switch, hub, perangkat nirkabel, bermacam-macam kabel penghubung, dan banyak perangkat lainnya.

Kelebihan penggunaan media aplikasi *packet tracer mobile* ini adalah lebih praktis untuk digunakan oleh peserta didik. Hal ini karena aplikasi tersebut berbasis *mobile* yang dapat digunakan menggunakan perangkat *mobile* atau *smartphone* para peserta didik. Dengan demikian peserta didik bisa memanfaatkan media pembelajaran ini untuk berlatih keterampilan dan lebih memahami materi pembelajaran terkait materi yang dikembangkan kapan dan dimana saja tanpa batas sesuai keinginan.

Kesimpulan yang dapat penulis berikan bahwa penggunaan teknologi simulasi jaringan sangat bermanfaat dalam pembelajaran administrasi infrastruktur jaringan dalam bidang informatika. Karena penggunaan media ini memberikan kemudahan latihan dan praktikum bagi peserta didik sehingga dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta didik.

PEMANFAATAN CANVA SEBAGAI SARANA PENUNJANG PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI

Veri Andriani, S.Pd.^{I22}

SD Negeri 7 Bantan

“Canva memudahkan guru dalam membuat bahan ajar sesuai kebutuhan belajar murid”

Canva

1. Pengertian Canva

Canva adalah aplikasi desain grafis yang digunakan untuk membuat grafis media sosial, presentasi, poster, dokumen dan konten visual lainnya. Aplikasi ini juga menyediakan beragam contoh desain untuk digunakan. Canva didirikan di Sydney, Australia oleh Melanie Perkins, Cliff Obrecht dan Cameron Adams pada 1 Januari 2012. Pada tahun pertamanya, Canva mencatatkan jumlah pengguna sebanyak 750,000 orang. Pada April 2014, seorang pakar teknologi dan sosial media Guy Kawasaki bergabung ke perusahaan sebagai promotor jenama. Pada Desember 2019, Canva

²²Penulis lahir di Bantan Tengah, 01 Juli 1992, penulis merupakan Guru di SD Negeri 7 Bantan dalam bidang Pendidikan Agama Islam, penulis menyelesaikan gelar Sarjana Pendidikan Agama Islam di STAIN Bengkalis, penulis merupakan Guru Penggerak Angkatan 2 Kabupaten Bengkalis.

meresmikan Canva for Education, sebuah produk gratis yang ditujukan untuk sekolah dan institusi pendidikan yang bertujuan untuk memfasilitasi kolaborasi antara murid dan guru.

2. Kelebihan Canva.

- a. Diakses menggunakan web maupun android.
- b. Tampilan sederhana tetapi lengkap.
- c. Tersedia banyak template tinggal edit.
- d. Kaya fitur.
- e. Desain grafis bisa diunduh dan dibagikan dengan beragam format.
- f. Tidak memerlukan ruang penyimpanan.
- g. Tersedia fitur save otomatis.

Pengertian Pembelajaran Berdiferensiasi

Menurut Tomlinson (2001), Pembelajaran Berdiferensiasi adalah usaha untuk menyesuaikan proses pembelajaran di kelas untuk memenuhi kebutuhan belajar individu setiap murid. Pembelajaran berdiferensiasi adalah pembelajaran yang memberi keleluasaan pada siswa untuk meningkatkan potensi dirinya sesuai dengan kesiapan belajar, minat, dan profil belajar siswa tersebut. Pembelajaran tidak hanya berfokus pada produk pembelajaran, tapi juga fokus pada proses dan konten/materi.

Guru memfasilitasi murid sesuai dengan kebutuhannya, karena setiap murid mempunyai karakteristik yang berbeda-beda, sehingga tidak bisa diberi perlakuan yang sama. Dalam menerapkan pembelajaran berdiferensiasi guru perlu memikirkan tindakan yang masuk akal yang nantinya akan diambil, karena pembelajaran berdiferensiasi

tidak berarti pembelajaran dengan memberikan perlakuan atau tindakan yang berbeda untuk setiap murid, maupun pembelajaran yang membedakan antara murid yang pintar dengan yang kurangpintar.

Namun demikian, pembelajaran berdiferensiasi bukanlah berarti bahwa guru harus mengajar dengan 20 cara yang berbeda untuk mengajar 20 orang murid. Bukan pula berarti bahwa guru harus memperbanyak jumlah soal untuk murid yang lebih cepat bekerja dibandingkan yang lain. Pembelajaran berdiferensiasi juga bukan berarti guru harus mengelompokkan yang pintar dengan yang pintar dan yang kurang dengan yang kurang. Bukan pula memberikan tugas yang berbeda untuk setiap anak. Pembelajaran berdiferensiasi bukanlah sebuah proses pembelajaran yang semrawut (chaotic), yang gurunya kemudian harus membuat beberapa perencanaan pembelajaran sekaligus, dimana guru harus berlari kesana kemari untuk membantasi A, si B atau si C dalam waktu yang bersamaan. Bukan guru tentunya bukanlah malaikat bersayap atau Superman yang bisa kesana kemari untuk berada di tempat yang berbeda-beda dalam satu waktu dan memecahkan semua permasalahan. Lalu seperti apa sebenarnya pembelajaran berdiferensiasi?

Pembelajaran berdiferensiasi adalah serangkaian keputusan masuk akal (common sense) yang dibuat oleh guru yang berorientasi kepada kebutuhan murid. Keputusan-keputusan yang dibuat tersebut adalah yang terkait dengan:

1. Bagaimana mereka menciptakan lingkungan belajar yang “mengundang” murid untuk belajar dan bekerja keras untuk mencapai tujuan belajar yang tinggi. Kemudian juga memastikan setiap murid di

kelasnya tahu bahwa akan selalu ada dukungan untuk mereka di sepanjang prosesnya.

2. Kurikulum yang memiliki tujuan pembelajaran yang didefinisikan secara jelas. Jadi bukan hanya guru yang perlu jelas dengan tujuan pembelajaran, namun juga muridnya.
3. Penilaian berkelanjutan. Bagaimana guru tersebut menggunakan informasi yang didapatkan dari proses penilaian formatif yang telah dilakukan, untuk dapat menentukan murid mana yang masih ketinggalan, atau sebaliknya, murid mana yang sudah lebih dulu mencapai tujuan belajar yang ditetapkan.
4. Bagaimana guru menanggapi atau merespon kebutuhan belajar muridnya. Bagaimana dia akan menyesuaikan rencana pembelajaran untuk memenuhi kebutuhan belajar murid tersebut. Misalnya, apakah dia perlu menggunakan sumber yang berbeda, cara yang berbeda, dan penugasan serta penilaian yang berbeda.
5. Manajemen kelas yang efektif. Bagaimana guru menciptakan prosedur, rutinitas, metode yang memungkinkan adanya fleksibilitas. Namun juga struktur yang jelas, sehingga walaupun mungkin melakukan kegiatan yang berbeda, kelas tetap dapat berjalan secara efektif.

Memetakan Kebutuhan Belajar Murid

Tomlinson (2001) dalam bukunya yang berjudul *How to Differentiate Instruction in Mixed Ability Classroom* menyampaikan bahwa kita dapat mengkategorikan

kebutuhan belajar murid, paling tidak berdasarkan 3 aspek. Ketiga aspek tersebut adalah:

1. Kesiapan belajar (readiness) murid
2. Minat murid
3. Profil belajar murid

Menurut Tomlinson (2001), ada banyak faktor yang dapat mempengaruhi pembelajaran seseorang. Berikut ini adalah beberapa yang harus diperhatikan:

1. Lingkungan: suhu, tingkat aktivitas, tingkat kebisingan, jumlah cahaya.
2. PengaruhBudaya: santai - terstruktur, pendiam - ekspresif, personal - impersonal.
3. Visual: belajar dengan melihat (diagram, power point, catatan, peta, grafikorganisator).
4. Auditori: belajar dengan mendengar (kuliah, membacadengankeras, mendengarkanmusik).
5. Kinestetik: belajar sambil melakukan (bergerakdanmeregangkantubuh, kegiatan hands on, dsb).

Manfaat Canva dalam menunjang pembelajaran berdiferensiasi.

Dengan Canva guru dapat membuat bahan ajar sesuai kebutuhan belajar murid, diantaranya adalah membuat diagram, power point, catatan, peta, grafikorganisator, video pembelajaran, poster, peta konsep dan lain sebagainya sesuai dengan kebutuhan belajar murid baik auditori maupun visual sebagai sarana penunjang pembelajaran berdiferensiasi.

Daftar Pustaka

- Kusuma Dewi Oscarina, dan Luthfah Siti, 2020. Modul 2.1 “Memenuhi Kebutuhan Belajar Murid Melalui Pembelajaran Berdiferensiasi”, Jakarta. Kemdikbudristek.
- Wikipedia Ensiklopedia Bebas, 2022, “Canva”, https://id.wikipedia.org/wiki/Canva#cite_ref-2, diakses pada 02 Juli 2022 pukul 20.00.

BAB III

KEUNGGULAN, TANTANGAN DAN KENDALA



PERMASALAHAN DAN REGULASI SEBUAH TANTANGAN PADA PEMBELAJARAN ERA METAVERSE

Ir. Tunga Bhimadi Karya, MT.²³

Universitas Gajayana

“Teknologi metaverse mampu menjangkau pembelajaran berbasis penilaian obyektif dengan sangat cepat”

Mengenal Metaverse

Sesuai namanya, metaverse berasal dari kata *meta* atau virtual dan *verse* sebagai penggalan kata universe atau dunia. Teknologi metaverse berarti, penggunaan metaverse pada komputer sesuai keinginan pengguna untuk terlibat dalam penjelajahan virtual dengan dilengkapi peralatan pendukung lainnya. Penjelajahan tersebut terjadi secara global atau tanpa batas dimensi. Hal ini didukung oleh teknologi dimana internet dari pengguna dapat

²³Lahir dari kota pecel Madiun, 31 Agustus 1961, menempuh pendidikan formal SDN Ploso-2, SMPN-09, SMPPN yang akhirnya menjadi SMAN-16 dengan kisah dramatis, semua di kota pahlawan Surabaya. Penulis diterima di Jurusan Teknik Mesin ITB angkatan 1980, kemudian mengambil Sub Jurusan Teknik Penerbangan. Lulus sidang sarjana 22 Desember 1985, kemudian delapan tahun sebagai karyawan PT IPTN Bandung, hijrah ke Surabaya sebagai dosen Teknik Mesin Institut Teknologi Adhi Tama Sutabaya atau ITATS sampai tahun 2014, kemudian dosen Teknik Mesin Universitas Gajayana Malang. Pekerjaan profesi sebagai konsultan mekanik dan pompa-plumbing madyasertifikasi dari Lembaga Pengembangan Jasa Konstruksi (LPJK) Nasional. Mengenal lebih jauh klik di Google, ...**tunga bhimadi pdf**....

berhubungan dengan internet pengguna lain dengan list *command-com* untuk tidak sekedar percakapan dengan kata, tetapi dapat dalam bentuk *domain avatar*.

Arti sebenarnya dari avatar adalah *reinkarnasi* ruh keilahian yang turun ke bumi untuk menegakkan kebenaran. Disini, avatar diartikan sebagai *penamaan kondisi* dari aktivitas komputasi mereka yang ditunjukkan oleh atribut tampilan gambar 3(tiga) dimensi pada lokasi pengguna bersama yang lain secara virtual dimana mereka ditempatkan. Pengguna komputer dengan pengguna lain terlibat interaksi secara kolaborasi atau permusuhan dalam pengembaraan bersama yang seolah riil pada setiap kejadian atau apa-apa yang ditemui mereka di dunia virtual.

Setiap muncul hasil kreasi atau inovasi baru dari kejadian virtual ini, dapat dibuat file untuk dilakukan *jelajah ulang* atau modifikasi tindakan. Regulasi dimunculkan untuk mengatur permasalahan yang mungkin akan atau sudah terjadi dalam berbagai hal, sebagai anggapan atau rencana, misalnya bahwa: rekreasi bukan milik orang kaya, bisnis skala kecil dapat dilakukan tanpa biaya, dan siapapun bebas mengoperasikan metaverse dengan mudah. Dari sisi lain, dalam bidang komputasi agar nyaman untuk digunakan, pengaturan atau regulasi selalu diperlukan, misalnya regulasi antar pengguna agar walau ada permusuhan dilakukan secara fair.

Pengembangan dari Digital Learning

Kemudahan operasional teknologi metaverse dengan sifat universal ini, menjadikan metaverse menjangkau semua aktivitas nyata yang terjadi pada waktu yang sama di beberapa tempat yang berbeda untuk divisualkan bersama, misalnya menjadi seolah aktifitas riil tatap muka. Bagaimana tidak, metaverse dapat disebut teknologi

Augemented Reality atau AR. AR disebut sebagai perantara menuju kondisi teknologi canggih, yang memungkinkan individu melakukan kegiatan dan interaksi secara virtual. Untuk menunjang *keasyikan*, dunia rekaan virtual, dapat dibuat program pendukung untuk pengguna yang didalamnya dapat beraktifitas seperti halnya dunia nyata, misalnya untuk keperluan: rencana aktifitas fisik, interaksi sosial, belajar sendiri atau bersama, bermain, rapat, diskusi, belanja, bekerja, berkreasi, dan proses pembelajaran. Lingkup pembelajaran era metaverse ini disebut sebagai *digital learning*.

Digital learning adalah contoh dalam meniti peran metaverse untuk dunia pendidikan. Sebenarnya, dunia pendidikan formal maupun informal semua tingkatan, dapat membuat terlebih dahulu modul materi untuk *setiap mata pelajaran* atau dalam satu perkuliahan dengan lengkap dan ideal, serta mendekati kesempurnaan, yang dilakukan pada semua tingkatan per semester. Tetapi, tinjauan lingkup dunia pendidikan dalam bahasan bab ini, fokus terhadap perkuliahan pada perguruan tinggi. Hal ini berarti menerapkan teknologi metaverse sebagai model pembelajaran dan perkuliahan yang akan diberikan. Perkuliahan ini dipersiapkan dengan disusun dan direkam sebelumnya. Sehingga bagi mahasiswa, materi perkuliahan sudah tersusun dalam *urutan modul* sesuai pertemuan dengan platform pembelajaran, dapat diikuti sebagai jam pembelajaran, kapan saja dan dimana saja. Tentu saja, ada batas waktu modul tersebut dapat *diakses*, misalnya modul untuk: Kuis, Ujian Tengah Semester, dan Ujian Akhir Semester.

Permasalahan Teknologi Metaverse

Keasyikan interaksi kejadian visual apapun, secara umum atau terutama untuk pengguna lingkup pembelajaran dapat di kelabui oleh pihak ketiga yang melakukan monitoring kegiatan mereka. Hal ini menjadi permasalahan hukum manakala misalnya untuk 3 (tiga) hal ini yang terjadi, yaitu: 1.Data pribadi pengguna *terekspose*, 2.File hasil kreasi dan inovasi pengguna yang seharusnya mendapatkan HKI atau hak cipta dimiliki pengguna lain tanpa tersentuh hukum, belum lagi jaminan keamanan dari ancaman terhadap pengguna meski bukan kesalahan yang dilakukan karena faktanya keamanan bisa rentan atau diterobos siapapun.

Ketiga permasalahan ini terjadi tidak hanya di Indonesia. Upaya untuk mengatasi dari negara-negara maju sudah optimal. Itupun masih ada celah. Idealnya seperti yang dilakukan di banyak negara Eropa, pemerintah dan penegak hukum mereka sudah *terlibat sejak awal* memberi regulasi terhadap penggunaan teknologi metaverse dengan terus menerus mengamati misalnya dalam hal: apa yang terjadi, mengupayakan untuk menyadari problemanya, dan membuat regulasi dari kesepakatan yuridis antar negara yang bersifat tidak teritorial atau global, karena karakteristik pengguna metaverse masing-masing negara spesifik dan tidak dapat di globalkan. Kesepakatan regulasi bersama antar negara dari aplikasi metaverse antara lain adalah: pengaturan tenaga kerja, aturan *standar* mutu seorang Doktor atau Profesor, dan perlindungan pencurian HKI dan Hak Cipta. *Dewan Perwakilan Rakyat* atau DPR masing-masing negara, wajib membuat Undang-Undang sebagai dasar pelaksanaan eksekutif untuk memperjuangkan hak warga di negaranya, apabila domain

avatar bersinggungan dengan pengguna negara lain, dan dasar pengadilan memberi denda atau kurungan bagi yang membangkang.

Pijakan eksekutif pembuat regulasi bidang akademis seolah mendapatkan kewenangan dari DPR, sehingga menjadikan pihak mengerti dimana ada celah hukum. Tetapi justru, mereka berbuat untuk kepentingan institusi, misalnya: pemberian nilai tidak standar, penguasaan kepemilikan materi pengajaran dari dosen lain, pengalihan HKI, dan penugasan kepada mahasiswa dan dosen junior dengan imbalan yang tidak sepatutnya. Regulasi dari undang-undang DPR sampai peraturan selanjutnya belum mempertegas *reward* dan *punishment* untuk produk semua ini baik yang legal maupun tidak, apalagi dibakukan dalam file sebagai rujukan untuk diterapkan pada teknologi metaverse. Banyak pihak dirugikan tanpa disadari, kecuali yang sudah memperoleh manfaat dari jelajah tersebut.

Pembuat kebijakan pada teknologi pendukung metaverse sampai saat ini, belum mengatur permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran. Regulasi yang ada masih fokus pada transaksi elektronik dan pengamanan informasi elektronik hasil cetak, sesuai yang dijangkau oleh 4(empat) regulasi ini, yaitu: UU no.11/2008 tentang pengamanan konten digital, PP no. 71/2019 tentang penyelenggaraan sistem transaksi elektronik, Permen Kominfo no. 5/2020 tentang penyelenggaraan sistem elektronik lingkup pusat, dan UU no.11/2020 tentang cipta kerja yang sampai saat ini (Juli 2022) dalam proses yudisial review di MK.

The Man with the Golden Gun dan the Man Behind the Gun

Kami dahulu sebagai mahasiswa angkatan 1980, mendapati ada dua dosen dalam institusi pendidikan teknik kami yang *guru besar* dengan pendidikan formal S1, tetapi kredibilitas mereka diakui dunia. Sebelum kami lulus S1, syarat untuk menjadi guru besar ditingkatkan menjadi minimal S2 tetapi melalui prosedur yang menurut kami subyektif. Sisi lain, syarat guru besar untuk non teknik tentu dengan kebijakan sendiri. Bisa jadi mungkin ini menjadikan rasio guru besar antara teknik dan non teknik, menjadi tidak seimbang. Bahkan sampai kami sudah S2 masih diberi kesempatan untuk menjadi guru besar. Tetapi dua tahun kemudian persyaratan guru besar ditingkatkan menjadi harus sudah S3, dengan kualifikasi KUM yang memenuhi. Hal yang senada terjadi misalnya, seleksi: mahasiswa *studi lanjut*, karyawan BUMN, maupun pegawai negeri untuk semua level. Negara Eropa tidak memberlakukan aturan yang berubah-ubah ini..

Pembakuan pemeriksaan sebagai seleksi pertama dari 3(tiga) lowongan tersebut adalah nilai *Indeks Penilaian Kumulatif* atau IPK dengan nominal angka tertentu tanpa meninjau dari institusi mana. Akibatnya institusi swasta diberi kesempatan untuk memberi nilai kepada mahasiswanya yang saat masuk angkatan pertama dengan kualitas rendah, diberikan sangat tinggi. Sehingga, tahap pertama seleksi sudah menggugurkan banyak mahasiswa dari institusi negeri. Bisa jadi ini mendorong institusi negeri melakukan hal yang sama. Esensi ini seharusnya diwadahi dengan tetap memberi peluang batas IPK lebih rendah untuk lulusan tertentu untuk institusi tertentu yang ternama. Hal ini merupakan kebijakan DPR yang mestinya

dari awal membuat undang-undang batas usia dan perlakuan khusus institusi tersebut, sehingga pihak eksekutif tidak dapat mencari celah pengecualiannya sebagai jangkauan yang dapat dicapai.

Jangkauan teknologi metaverse pembelajaran sampai menghasilkan penilaian obyektif dari dosen terhadap mahasiswa sesuai kemampuannya, menjadi tujuan ideal dalam dunia pendidikan sebagai jaminan lulusan mahasiswa tersebut, mudah mendapat pekerjaan atau meniti untuk berwirausaha. Tidak mudah memang mencapai kondisi ideal. Tetapi upaya membuat *regulasi awal*, kemudian *penataan struktur* pembelajaran sampai menjadikan beberapa *sistem pelaksana* yang memudahkan calon mahasiswa mendapatkan institusi sesuai kecerdasannya, dan lulusan mendapatkan pekerjaan sesuai kemampuannya. Teknologi metaverse berperan tidak lebih dari sebuah senjata, layaknya ala *The Man Behind the Gun*. Faktor paling berpengaruh adalah pembuat perundangan dan kebijakan yaitu: pimpinan pelaksana perundangan tersebut. Mereka mengganti pepatah tersebut menjadi bertindak sebagai, *The Man with the Golden Gun*.

Kelompok perusahaan berbasis teknologi: AR, VR, dan AI, *World Wide Web* cabang di Indonesia menawarkan kerjasama dengan *Startup Indonesia* membuat software edukasi. *World Wide Web* Indonesia mengisi program ***Indonesia Pavilion*** pada *World Economic Form 2022* dengan visi global dan *futuristic* fokus kepada pembelajaran daring dengan teknologi metaverse. Pendidikan berkualitas prima, mudah diakses, terjangkau, dan murah.

PEMBELAJARAN DIGITAL: KEUNGGULAN DAN KENDALA DALAM PENERAPANNYA

Imamul Khaira, S.E., M.M.²⁴

Universitas Haji Sumatera Utara

“Proses pendidikan berlangsung modern untuk mengurangi komunikasi simpang siur dalam pembelajaran”

Pandemi Covid 19 telah membawa perubahan kepada banyak aspek kehidupan di dalam masyarakat. Masyarakat dipaksa untuk beradaptasi dalam gaya hidup baru dalam menjalankan aktivitas sehari-harinya. Teknologi informasi berperan besar dalam perubahan perilaku dalam berbagai bentuk kegiatan pada hampir semua bidang, seperti pembelajaran digital, transaksi jual beli secara daring, pekerjaan kantor secara daring, dan banyak bidang lainnya.

Dalam bidang pendidikan teknologi informasi berperan penting dalam pelaksanaan pembelajaran baik di

²⁴Penulis menyelesaikan pendidikan Sarjana (S-1) pada Program Studi Manajemen pada tahun 2015 dan pada tahun 2016 menyelesaikan studi S-1 pada program studi Pendidikan Bahasa Inggris. Penulis melanjutkan pendidikannya kejang Magister (S-2) dan menyelesaikan studinya pada tahun 2017. Penulis terus memberikan kontribusinya pada dunia pendidikan hingga pada tahun 2021, penulis memulai karirnya di dunia pendidikan tinggi. Penulis menjadi dosen Program Studi Manajemen di Fakultas Sosial, Humaniora, dan Pendidikan Universitas Haji Sumatera Utara (UNHAJ).

pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Pembelajaran digital menjamin terpenuhinya hak peserta didik dan terlaksananya kewajiban dari pendidik.

Pembelajaran digital dapat dilaksanakan dengan berbagai strategi diantaranya dengan menggunakan aplikasi pembelajaran atau e-learning seperti moodle, Edmodo, dan google classroom. Untuk memaksimalkan interaksi pada proses pembelajaran digital, aplikasi e-learning tersebut dikombinasikan dengan aplikasi virtual meeting seperti google meet dan zoom.

Pembelajaran digital memiliki banyak kemudahan bagi pendidik dan peserta didik dalam melaksanakan proses belajar mengajar. Husnussaadah (2021) menyebutkan beberapa keunggulan pembelajaran digital, yaitu (1) mempersingkat waktu yang diperlukan pada saat proses belajar mengajar sehingga lebih efisien, (2) mempermudah interaksi antara peserta didik dan guru. 3) Peserta didik dapat saling berbagi informasi dan dapat mengakses bahan dan materi pembelajaran setiap saat dan berulang-ulang, (4) Dapat menyajikan variasi media yang akan digunakan. (5) Selalu memperoleh informasi terbaru dalam yang mendukung pembelajaran, (6) Dapat diakses dan digunakan tanpa ada batasan waktu dan tempat, (7) Terciptanya komunikasi yang rutin dan mudah.

Walaupun pemerintah sudah memberikan izin untuk melaksanakan pembelajaran secara tatap muka, pembelajaran digital tetap memiliki daya tarik bagi pendidik dan peserta didik untuk terus digunakan pada saat proses belajar mengajar. Nanindya, Toenlloe, dan Wedi (2018) menyatakan bahwa pembelajaran digital melalui memberikan daya tarik karena blended learning dapat dilaksanakan di dalam kelas maupun diluar kelas dengan

memanfaatkan teknologi untuk menambah dan mengakses materi pelajaran beserta pertanyaan yang diberikan yang dikelola dan dikontrol oleh pendidik, serta komunikasi antar siswa dan antara guru dengan siswa dapat terjalin baik dengan membentuk sebuah grup diskusi yang memanfaatkan perkembangan teknologi di era.

Pembelajaran digital memberikan kemudahan bagi pendidik dan peserta didik untuk dapat dengan mudah melaksanakan pembelajaran dimana saja, mengakses materi dan media pembelajaran secara tidak terbatas, serta menghapus jarak antara peserta didik dan pendidik dalam pembelajaran. Dengan pembelajaran digital, pendidik dan peserta didik dapat mengembangkan kemampuan mereka secara maksimal.

Walaupun masyarakat sudah dapat beradaptasi dengan kebiasaan baru serta dengan adanya pelanggaran protokol kesehatan dimana masyarakat dapat berinteraksi secara tatap muka, proses digitalisasi tidaklah berhenti bahkan terus terjadi. Proses belajar mengajar terus menerapkan pembelajaran digital untuk memangkas komunikasi dan memperluas informasi yang berkaitan dengan pembelajaran.

Namun, dibalik keunggulan dan kelebihan yang ditawarkan, pembelajaran digital memiliki kendala dalam penerapan di masyarakat. Fajrin dan Wulandari (2021) menyebutkan ada 6 kendala dalam penerapan digital, yaitu (1) gadget dan pengoperasiannya dalam kegiatan belajar mengajar, (2) keterbatasan koneksi internet, (3) perbedaan kemampuan finansial peserta didik, (4) perbedaan gaya belajar siswa dalam memahami materi, (5) komunikasi yang tidak efektif, dan (6) kenyamanan proses belajar mengajar.

Husnussadah (2021) juga menambahkan beberapa masalah yang muncul dengan diterapkannya pembelajaran digital, yaitu (1) Investasi yang mahal untuk membangun sistem E-learning, dan (2) Tingkat adaptasi pendidik dan peserta didik yang berbeda menghambat pembelajaran digital.

Daftar Pustaka

- Fajrin, N. D., & Wulandari, S. (2021). Kendala dan Solusi Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar Se-Pulau Madura. *BRILIANT: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 6(4), 874–889. <https://doi.org/10.28926/briliant>
- Nanindya Wardani, D., Toenlioe, A. J., & Wedi, A. (2018). Daya Tarik Pembelajaran Di Era 21 Dengan Blended Learning. *JKTP*, 1(1), 13–18.
- Husnussaadah. (2021). Strategi Pembelajaran E-Learning di Era Digitalisasi. *IQRA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 10–16. <https://doi.org/10.26618/iqra>

RESILIENSI AKADEMIK PESERTA DIDIK DI ERA DIGITAL

Pilipus Wai Lawet,S.Pd.,M.Pd²⁵

Institut Keguruan dan Teknologi Larantuka

“Literasi digital menjadi bahan evaluasi guru untuk meminimalisir kesulitan belajar bagi peserta didik di kelas”

Pandemi Covid-19 yang mewabah selama beberapa tahunsejak 2019 membawa perubahan dalam berbagai aspek kehidupan manusia.Salah satu bidang kehidupan yang mengalami dampak pandemi Covid-19 adalah bidang pendidikan.Model pembelajaran yang sebelumnya dilakukan secara luring mau tak mau harus dilaksanakan secara daring demi meminimalisir penularan wabah Covid-19. Perubahan tersebut tak ayal melahirkan sejuta problem terkait proses pembelajaran. Peserta didik seolah mengalami *shock* karena belum siap dalam menghadapi perubahan pembelajaran dari luring menuju daring.Sementara sarana dan prasana yang kurang memadai menambah panjang daftar permasalahan yang

²⁵Pilipus Wai Lawet yang akrab disapa Jetho adalah pria kelahiran Lembata 26 Mei 1987.Menamatkan S1 dan S2 Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.Saat ini bekerja sebagai dosen di Institut Keguruan dan Teknologi Larantuka.Buku kumpulan cerpen pertamanya adalah 'Jejak Cinta' yang ditulis bersama Feeling dan Pitrus.Aktif menulis cerpen, opini, esai dan puisi di berbagai media daring seperti Ekora NTT, Nalar Politik, dan CakrawalaNTT.

melilit peserta didik seperti aliran listrik yang mati hidup bahkan yang lebih menyayat hati adalah peserta didik yang tidak memiliki *smartphone*. Belum lagi tugas-tugas yang diberikan 'sebukit' sementara konektivitas internet yang sama sekali tidak bersahabat alias jelek. Hambatan-hambatan tersebut memicu terjadinya stres dalam diri peserta didik. Tidak sedikit dari peserta didik juga merasa jenuh atau bosan dengan pembelajaran daring yang memaksa mereka untuk tetap harus berada di dalam rumah. Jangan heran kalau peserta didik menghidupkan *zoom*, mengisi daftar hadir kemudian tidur atau malah bermain *game*. Santoso dan Santosa (2020) menjelaskan bahwa dampak dari pembelajaran daring adalah kendala peserta didik untuk mampu beradaptasi dan kejenuhan karena terlalu lama dalam rumah. Jika situasi ini tidak diantisipasi maka menghambat proses pembelajaran yang akan bermuara pada keterpurukan atau malah kegagalan pendidikan dalam mencerdaskan anak bangsa. Untuk itu diperlukan adanya usaha untuk berkanjang dalam resiliensi sehingga problem pandemik Covid-19 tidak menjadi sebuah momok yang menggagalkan prestasi belajar peserta didik. Resiliensi dalam konteks pendidikan dapat disebut sebagai resiliensi akademik (bdk. Haraharap, 2020).

Menurut Hendriani (2017) resiliensi akademik merupakan resiliensi dalam proses belajar yakni sebuah proses yang dinamis yang mencerminkan kekuatan dan ketangguhan seseorang untuk bangkit dari pengalaman emosional negatif, saat menghadapi situasi sulit yang menekan atau mengandung hambatan signifikan dalam aktivitas belajar. Sementara itu, Utami (2020) memandang resiliensi akademik sebagai kemampuan mencapai hasil yang baik meskipun berhadapan dengan kesulitan dalam

berdaptasi dan mengikuti perkembangan akademik. Bertolak dari kedua pandangan tersebut, dapat ditarik sebuah gagasan bahwa resiliensi akademik adalah kemampuan peserta didik untuk menghadapi situasi sulit dalam proses pembelajaran sehingga memperoleh hasil belajar yang memuaskan.

Peserta didik yang memiliki kadar resiliensi yang tinggi dapat keluar melalui kemampuannya untuk keluar dari persoalan, tidak mudah putus asa dalam menghadapi kesulitan akademik, dan optimis (Harahap, 2020). Lebih lanjut, Connor dan Davidson (2003) menambahkan bahwa individu yang resilien tidak hanya mampu menghadapi kesulitan yang dihadapi tetapi juga dapat beradaptasi secara positif dengan kejadian-kejadian yang negatif. Sebaliknya peserta didik yang kadar resiliensinya rendah akan cenderung merasa cemas, takut, dan menghindari dari kesulitan karena hal itu akan mengancam eksistensi dirinya (Hamachek dalam Tumanggor, dkk, 2015). Pemahaman terhadap karakteristik resiliensi akademik dalam diri peserta didik seperti yang digambarkan tersebut dapat dijadikan sebagai tolok ukur untuk selanjutnya mengidentifikasi problem praktis dalam proses pembelajaran di tengah pandemik Covid-19 sehingga pembelajaran tidak terjebak ke dalam, meminjam kata Freire, *'transfer of bank'*.

Resiliensi akademik tentunya berkorelasi positif terhadap kesuksesan belajar peserta didik. Artinya bahwa peserta didik yang memiliki resiliensi tinggi memiliki peluang yang lebih besar untuk menggapai kesuksesan dalam belajar karena mampu mereduksi hambatan menjadi peluang untuk sukses. Hal ini selaras dengan pernyataan Fuerth (dalam Hendriani, 2017) bahwa mahasiswa yang

memiliki resiliensi dalam proses belajar akan berhasil menyelesaikan studi tepat waktu. Sementara itu, peserta didik yang memiliki resiliensi rendah akan menjadi sulit untuk menyelesaikan pembelajaran dalam berbagai tingkat pendidikan. Dalam konteks perguruan tinggi, peserta didik dengan tipe demikian akan ditempli predikat 'mahasiswa legend'. Sampai pada titik ini muncul pertanyaan, lantas bagaimanakah meningkatkan resiliensi akademik?

Peserta didik sebagai subjek dalam proses pembelajaran mestinya menyadari sungguh akan pentingnya resiliensi akademik. Peserta didik mesti mengubah cara pandang bahwa pandemi Covid-19 bukanlah bencana alam seperti badai seroja, sesuatu yang dibiarkan terjadi karena manusia tak mampu menghalanginya, merupakan tantangan yang mendewasakan, melihat kegagalan sebagai pintu masuk menuju kesuksesan, dan ketakberdayaan sebagai peluang untuk menjadi kuat. Untuk itu, diperlukan apa yang disebut Reivich dan Shattle (2002) sebagai efikasi diri, yakni keyakinan peserta didik terhadap dirinya sendiri dalam memecahkan persoalan. Hal ini akan membantu peserta didik untuk tetap optimis dengan memanfaatkan 'peluang dalam kesempatan' di era digital. Peserta didik juga diajak untuk menjadi pribadi yang adaptif. Artinya, berusaha menyesuaikan diri dengan segala perubahan yang terjadi dalam dunia pendidikan sehingga tidak menjadi peserta didik yang teralienasi oleh perkembangan itu sendiri.

Guru sebagai fasilitator juga mestinya peka terhadap persoalan yang tengah menggerogoti peserta didik. Kepekaan guru akan tercermin dalam usaha untuk mengkreasi metode pembelajaran yang inovatif sesuai perkembangan jaman di era digital sehingga peserta didik

tidak merasa jenuh ataupun stres tetapi merasa 'kerasan' dalam mengikuti proses pembelajaran. Sesekali guru perlu menyelipkan video-video di sela-sela pembelajaran sekadar untuk melenturkan suasana yang terkesan monoton dan kaku. Kontain video yang disajikan dapat beraroma humor, animasi yang menarik, dan motivasi-motivasi yang membangkitkan kesadaran emosional peserta didik yang positif.

Selain itu, guru juga perlu mengasah kemampuan literasi digital peserta didik untuk menghadapi kesulitan dalam belajar yang dapat diintegrasikan baik dalam proses pembelajaran maupun dalam kegiatan-kegiatan di luar kelas seperti program pengembangan bakat minat. Hal ini selaras dengan pandangan Bernard (1991) menegaskan bahwa mengajarkan ketrampilan untuk menyelesaikan masalah akan membuat peserta didik memiliki resiliensi dan mampu mengatasi situasi sulit yang dihadapi yang akan membentuk pribadi mandiri yang tentunya nanti akan mengarahkan mereka menjadi produktif dan sukses dalam hidup. Dengan demikian, meskipun proses pembelajaran yang dilakukan secara daring tetapi peserta didik seolah merasa proses pembelajaran tersebut dilakukan secara luring. Singkatnya, dapat disebut sebagai proses pembelajaran daring rasa luring.

Menyoal permasalahan sarana dan prasarana yang belum memadai memang menjadi sebuah persoalan pelik apalagi bagi peserta didik yang masuk dalam kategori zona 3T (terluar, terdepan dan tertinggal). Untuk itu dibutuhkan sinergisitas antara orang tua, sekolah dan pemerintah daerah terakait untuk mendukung proses pembelajaran sehingga peserta didik tidak merasa 'terpuruk' atau 'teralienasi' di era digital.

DIGITALISASI ERA METAVERSE

Langkah pemerintah pusat melalui Menteri Pendidikan dan Kebudayaan dalam memberikan kuota internet gratis bagi peserta didik mestinya diapresiasi sebagai '*problem solver*' yang cukup 'telak' meski belum seratus persen menjawab persoalan sarana prasana lain yang dibutuhkan peserta didik. Oleh karena itu, mari kita serentak bergerak ,wujudkan merdeka belajar di era digital sehingga peserta didik tidak menjadi pembelajar yang resiliens di era digital.

TANTANGAN GURU DALAM ERA METAVERSE MENUJU MASYARAKAT 5.0

Eli Titi Khoeriyah, S. Pd. M. Sc²⁶

MAN 2 Cilacap

“Penggunaan gadget era metaverse dapat mempengaruhi kesehatan fisik dan mental peserta didik”

Manusia mengalami perkembangan masyarakat yang cukup pesat dimulai dari manusia society 1.0 yang terkenal dengan istilah berburu, manusia society 2.0 bertani, manusia society 3.0 bercocok tanam, era society 4.0 era industry dan era society 5.0 yang merupakan penyempurnaan dari era society 4.0. Kemajuan teknologi yang sangat terkait dan terintegrasi dengan kehidupan manusia.

Kita tahu bahwa saat ini perkembangan zaman dunia digital sangat luar biasa dari 4.0 menjadi 5.0 dengan komunikasi yang sangat luar biasa. Perkembangan teknologi di era metaverse ini telah memunculkan bermacam-macam aplikasi dan kecanggihan –kecanggihan yang bisa menggantikan peran manusia dalam berbagai

²⁶Nama: Eli Titi Khoeriyah, S.Pd. M. Sc, TTL: Cilacap, 13 September 1979, Pendidikan: S1 UNNES jurusan Pendidikan Fisika lulus tahun 2022, S2: UGM Yogyakarta Jurusan Fisika lulus tahun 2009, Instansi: MAN 2 cilacap, Alamat: Jl. Anggur Rt 01 Rw 05 Desa Jenang Kecamatan Majenang Kabupaten Cilacap, No Hp:085875162690

aktivitas sehingga semua akan terasa lebih cepat,praktis dan lebih canggih. Halini akan memberikan tantangan sehingga kita sebagai insan pendidikan tentunya diharapkan bisa mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan media digital saat ini agar kita mampu memberikan generasi muda atau sumber daya manusia yang mampu beradaptasi dengan teknologi digital metaverse dunia pendidikan.

Semua guru harus tahu tentang metaverse setidaknya mengarah ke metaverse, jangan sampai tidak tahu apa-apa walaupun penerapan inovasi metaverse masih lama, guru jangan sampai sepuluh tahun yang akan datang tidak tahu metaverse itu apa, sama seperti misalkan kita sudah tahu tentang elearning sejak 15 tahun lalu sudah mengenal belajar jarak jauh, belajar dengan menggunakan aplikasi sebuah pembelajaran sistem elearning tetapi banyak orang yang baru tahu konsep elearning ketika pandemi, jika tidak disiapkan akhirnya akan gagap ketika terpaksa harus menggunakan itu. Begitu juga tentang metaverse setiap guru harus melek teknologi, harus siap dengan perkembangan zaman. Dari sisi orang tua pun harus tahu tentang metaverse apabila tidak mengenal metaverse jangan jangan akan tidak tahu apa yang dilakukan anak-anak dimetaverse itu, orang tua bingung harus melakukan apa dan bagaimana cara mengotrol anak-anak.

Metaverse sendiri konsepnya sudah keluar sejak tahun 1992 oleh seorang penulis yang bernama Neal Stephenson, istilah metaverse merujuk pada dunia virtual 3D yang dihuni oleh avatar – avatar orang sungguhan. Berdasarkan penelitian nantinya manusia akan terhubung dengan jaring-jaring sosial. Di metaverse kita seperti hidup didunia normal dunia nyata tetapi adanya di dunia maya atau dunia

digital. Didunia virtual tersebut akan ada bangunan-bangunan, bisa berinteraksi, bisa bertransaksi dengan avatar-avatars yang implementasinya dengan teknologi Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR). Augmented Reality (AR) mensimulasikan suatu obyek buatan didunia nyata dan Virtual Reality (VR) membuat atau menciptakan lingkungan buatan yang bisa dihuni.

Jika metaverse lebih bagus dan lebih menarik dari pada di dunia nyata misalkan avatar dibuat dengan lebih bagus daripada aslinya, bisa berbelanja produk-produk, bisa berinteraksi dengan orang lain didunia virtual maka akan menimbulkan kekhawatiran jangan – jangan kita akan lebih betah di dunia virtual dari pada di dunia nyata sehingga akan menyebabkan interaksi sosial anatara manusia didunia nyata akan hilang.

Setiap guru harus siap memberikan yang terbaik untuk peserta didiknya apapun yang terjadi, walaupun kita tidak tahu besok apa yang akan terjadi, bisa terjadi perang, bisa terjadi banjir, bisa terjadi minyak mahal. Masa depan adalah sekarang bukan nanti, hal ini sangat penting karena banyak yang berpikiran nanti saya akan mengajar jika sudah kembalilagi, saya akan mengajar ketinggalan kalau semua sudah normal lagi, itu adalah pikiran masa lalu, pikiran saat ini adalah apapun yang akan ada sekarang kita harus mampu memberikan yang terbaik kepada peserta didik kita.

Kita akhir-akhir ini sering mendengar istilah metaverse. Di era metaverse kita bisa membangun kehidupan kita didunia virtual. Metaverse adalah suatu dunia virtual secara online real time yang dapat kita akses dengan menggunakan teknologi dunia virtual, dimana seperti didunia nyata ada manusia representatif, saling

berkomunikasi, berkolaborasi, berkooperatif, bertransaksi dan lain-lain. Baik di

Setiap manusia harus lebih cerdas , inovatif, kreatif dalam menghadapi perkembangan teknologi di era metaverse ini agar tidak merasa terjebak, tersisihkan dan terasingkan. Dalam menghadapi perubahan zaman pendidikan sangat berperan penting baik di masyarakat, sekolah maupun keluarga. Sebagaimana pernyataan Ali bin Abi Thalib bahwa setiap orang tua harus mengajarkan anak-anaknya sesuai dengan zaman anak-anaknya atau sesuai dengan perkembangan zaman .

Dalam menghadapi era metaverse sesuai kemajuan teknologi yang serba virtual dengan penuh perubahan teknologi setiap sekolah, masyarakat, guru, peserta didik harus siap dan mampu menerapkan teknologi, melek teknologi, mandiri, inovatif, berani dan siap mengaplikasikan teknologi, berpikiran terbuka dan dapat memperkuat karakter peserta didik.

Kemajuan teknologi tidak dapat ditolak oleh praktisi pendidikan. Tetapi sebagai praktisi pendidikan wajib memanfaatkan kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan yang bisa sebagai suatu kegiatan proses belajar mengajar yang bersifat positif yang dilakukan secara virtual. Kemajuan teknologi yang dikembangkan oleh perusahaan-perusahaan saat ini adalah metaverse, setiap praktisi pendidikan harus siap menyambut teknologi metaverse dengan baik. Dengan adanya metaverse semua kegiatan aktivitas proses belajar mengajar setiap guru dan peserta didik dapat dilakukan melalui dunia virtual. Dunia virtual dapat membangun sekolah, ruang, kelas-kelas, proses belajar mengajar, administrasi sekolah, administrasi guru dapat dilakukan di dunia virtual.

Dengan adanya metaverse semua kegiatan guru dan peserta didik dapat dilakukan secara virtual tanpa harus bertatap muka secara langsung. Sehingga dalam dunia pendidikan akan terjadi perubahan masif yang dapat mengubah sistem dan tatanan lama menjadi lebih baru dan akan adanya inovasi, ketrampilan dan kreativitas baru. Dengan begitu setiap orang baik guru maupun peserta didik akan mengalami suatu situasi tertentu yang baru secara familiar dengan kondisi lingkungan sekitar.

Pendidikan di era metaverse sebenarnya sudah pernah kita lakukan. Selama pandemi sebetulnya sudah kita masuki yang bernama mini metaverse dimana kita mengajar dengan menggunakan zoom, google meet, kita bisa melakukan pembelajaran dari jarak jauh guru dan peserta didik tidak harus datang kesekolah tetapi proses belajar mengajar bisa berlangsung. Pendidikan di dunia metaverse guru dan peserta didik tidak perlu datang kesekolah, pembelajaran bisa lebih interaktif dari sebelumnya. Kita melakukan pembelajaran dengan mengajar melalui zoom dan google meet saja bisa sangat interaktif apalagi di dunia metaverse. Di dunia metaverse nanti guru dan peserta didik menggunakan sarung tangan canggih yang bisa disentuh objek virtual yang bisa dirasakan seperti secara nyata. Sarung tangan yang khusus akan memberikan sensasi secara nyata, kita menyentuh barang-barang virtual terasa seperti barang yang nyata.

Di era metaverse pendidikan bisa interaktif seperti ketika kita sentuh daun virtual maka daun itu akan memberikan keterangan informasi, artinya pembelajaran era metaverse akan sangat interaktif, sangat informatif melebihi di dunia nyata.

Dalam menghadapi era metaverse setiap manusia harus mempersiapkan diri dengan melakukan kegiatan yang berkaitan dengan dunia virtual seperti dunia nyata. Semua aktivitas manusia, bekerja, belanja, sekolah, mengajar dan aktivitas lainnya di dunia virtual. Manusia tersebut bergabung dengan komunitas siber yang terkait dan saling mendukung, sehingga semua orang harus trampil, menguasai dan mempersiapkan segala hal agar dapat memanfaatkan kemajuan teknologi di era metaverse.

Untuk menyambut perubahan di masa depan makakurikulum sebelumnya berbeda dengankurikulum di era metaverse sehingga pembelajaran terlihat menyenangkan dan menarik jika bisa beraktivitas didunia digital atau virtual seperti didunia nyata.

Pembelajaran secara online di era metaverse banyak peluang dan tantangan bagi setiap praktisi pendidikan. Beberapapeluang metaverse diduniapendidikan meliputi sekolah, ruang, kelas-kelas dapat masuk ke dunia virtual tanpa batas, adanya umpan balik atau komunikasi dua arah banyak bermunculan secara besar-besaran yang harus dihadapi, semua orang bisa masuk, semua proses pembelajaran bisa masuk dan lebih inovatif, media pembelajaran bisa lebih kreatif dan mudah dipahami.

Selain kelebihan ada juga kekurangan pembelajaran di era metaverse baik dibidang kesehatan maupun bidang ekonomi. Jika peserta didik yang terus menerus berada di dunia virtual selama 24 jam nonton ber jam-jam maka akan mengalami pusing dan matanya sakit sehingga untuk kesehatan kurang bagus, peserta didik akan kecanduan menggunakan gadget. Selain itu dampak lain dengan penggunaan gadget era metaverse dapat mempengaruhi kesehatan fisik dan mental. Kesehatan fisik lain seperti otak,

pikiran, telinga yang terkontak langsung dengan alat elektronik akan mengalami gangguan. Dalam bersosial dengan teman, orang tua, masyarakat akan semakin terkikis akibat mobilitas kerukunan antar masyarakat tidak semangat, interaksi antara manusia dengan manusia lainnya akan kehilangan kehangatan secara langsung karena era metaverse dunia virtual berbeda dengan dunia secara nyata tempat manusia hidup.

Selain banyak peluang banyak pula tantangan bagi praktisi pendidikan di era metaverse yang harus dihadapi dan diantisipasi seperti aktivitas manusia di dunia nyata dengan manusia lain akan berkurang karena manusia akan sibuk mengawasi aktivitasnya di dunia virtual, manusia akan lebih membutuhkan internet engineer, dalam mengakses pembelajaran di era metaverse banyak yang akan mengeluh sesuai dengan kebutuhan dan kondisi ekonomi masyarakat terutama bagi yang ekonominya kurang mampu bisa menghambat kegiatan proses belajar mengajar, interaksi akan banyak secara virtual sehingga akan membuat interaksi sosial di dunia nyata akan berkurang bahkan akan hilang, dalam menghadapi era metaverse setiap guru harus lebih menguasai dan melek teknologi, lebih terampil, lebih berinovasi, mahir dalam menguasai teknologi dan bisa mengembangkan teknologi sesuai dengan perkembangan teknologi, setiap guru harus menyiapkan materi lebih cepat karena open access di era metaverse.

Tantangan lain dalam menghadapi era metaverse antara lain kegiatan di dunia virtual harus dijaga keamanan privasinya karena semua orang bisa masuk dan bisa mengaksesnya, semua manusia akan merasakan keasyikan dalam beraktivitas secara virtual sehingga akan

menyebabkan kecanduan, meningkatnya kebutuhan dalam membiayai aktivitas di dunia virtual, dalam dunia pendidikan aktivitas antara guru dan peserta didik interaksi secara nyata akan berkurang karena lebih menghabiskan waktunya di dunia virtual padahal peserta didik tidak hanya membutuhkan keterampilan dan ilmu pengetahuan tetapi juga membutuhkan karakter dan moral yang baik. Setiap orang tua harus lebih ketat dalam mengawasi anak – anaknya agar tidak terjerumus karakter negatif akibat dari dunia virtual era metaverse.

Daftar Pustaka

techno.okezone.com/read/2021/12/29/57/2524261/pentingnya-vr-dan-ar-untuk-mendukung-metaverse#:~:text=VR%20dan%20AR%20merupakan%20dua,lingkungan%20buatan%20yang%20bisa%20dihuni.
<https://ubl.ac.id/dampak-metaverse-pada-duniapendidikan>

TANTANGAN PEMBELAJARAN *HYBRID-LEARNING* MASA COVID- 19 ERA METAVERSE

Yahya, S.T., M.Kom.²⁷

Universitas Darma Persada

*“Hybrid Learning di Era metaverse akan menggabungkan
dua teknologi itu sebagai manifestasi evolusi digital”*

Sekilas tentang Era Mataverse

Metaverse merupakan inovasi teknologi ruang virtual tiga dimensi dengan menggunakan virtual reality (VR) dan augmented reality. Perkembangan Metaverse ini sangat pesat serta implementasinya yang mulai banyak digunakan dalam berbagai sector. Terminologi metaverse sendiri sebenarnya bukan barang baru. Istilah ini muncul pertama kali di tahun 1992. Adalah seorang penulis bernama Noel Stephenson yang mempopulerkannya. Melalui karya fiksi-

²⁷Penulis lahir di Jakarta, 16 Maret 1979, Penulis memulai berkarir sebagai Dosen mulai tahun 2018 dan menjadi Dosen Tetap Program Studi Sistem Informasi di Universitas Darma Persada mulai September 2019 sampai dengan sekarang. Ketertarikan penulis terhadap ilmu komputer dimulai pada tahun 1997 silam. Hal tersebut membuat penulis memilih untuk masuk ke Universitas Gunadarma dengan memilih Jurusan Teknik Informatika Strata satu dan berhasil lulus pada tahun 2001. Setelah lulus, penulis mengembangkan ilmu yang didapat ke dunia pekerjaan dibidang professional dan pendidikan. Penulis kemudian melanjutkan pendidikan ke jenjang Magister, di tahun 2016 dan berhasil menyelesaikan studinya pada tahun 2018 di Magister Teknologi Ilmu Komputer Universitas Budi Luhur.

ilmiahnya berupa novel berjudul *Snow Crash*, istilah itu mulai dikenal publik.

Meta juga punya program unggulan yang jelas layak disebut sebagai produk revolusioner, yakni dunia digital bernama metaverse. Hebatnya semua orang tanpa terbatas ruang dan waktu bisa mengunjunginya hanya dengan mengakses menggunakan gadget tertentu.

Era Metaverse dapat mengubah cara pengguna terhubung ke dunia maya. Secara nyata, manusia akan beraktivitas secara maya seperti bekerja, belajar, hingga menonton konser terjadi akan diwakilkan avatar tiap individu. Jangkauan dunia virtual ini akan sangat jauh. Bahkan disebut mampu menghubungkan berbagai belahan dunia hanya dalam waktu singkat. Tempat yang sulit terjangkau di dunia nyata juga akan sangat mudah didatangi dalam metaverse.

Sejarah munculnya Hybrid Learning

Efek Covid-19 yang memiliki dampak luar biasa bagi seluruh sector kehidupan, sehingga semua kebijakan pemerintah diarahkan pada pembatasan kegiatan yang harus diikuti oleh seluruh kementerian tak terkecuali pada Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) yakni pembatasan kegiatan tatap muka di lembaga pendidikan dengan melakukan proses belajar dari rumah. Hampir 3 (tiga) tahun lebih akhirnya kita bisa melalui pandemi Covid-19, semangat untuk belajar dan tatap muka menjadi sesuatu yang sangat berharga, namun masih dirasa was-was untuk sepenuhnya melakukan tatap muka dikarenakan Covid-19 belum sepenuhnya hilang,

Model pembelajaran maupun strategi pembelajaran yang diperlukan untuk mengaplikasikannya berbeda-beda

tergantung pada situasi belajar, sifat materi dan jenis belajar yang diinginkan (Joyce dan Weil, 1972; Merrill, Tennyson dan Posey, 1992; Reigeluth, 1978a). Teori tentang strategi pembelajaran meliputi situasi belajar, seperti belajar induktif, serta komponen dari proses belajar/mengajar, seperti motivasi dan elaborasi (Reigeluth, 1978b). Menurut pengertian di atas dapat kita simpulkan bahwa strategi pembelajaran merupakan suatu usaha untuk memilah bahan ajar atau informasi serta mengorganisasi kan proses penyampaiannya kepada pebelajar.

Semua model atau konsep pembelajaran yang telah ada seperti *cooperative learning*, *inquiry learning*, *discovery leaning*, dan *e-learning*. Kesemua metode pembelajaran tersebut pada hakikatnya bertujuan untuk membantu belajar. Oleh karena itulah timbul suatu pemikiran bahwa tiap-tiap metode tersebut haruslah digabungkan sehingga tiap-tiap metode itu dapat melengkapi satu sama lainnya sehingga lahirlah metode ***Hybrid Learning***.

Pengenalan *Hybrid Learning*

Hybrid learning merupakan kombinasi antara metode pembelajaran jarak jauh (PJJ) atau Daring dan metode pembelajaran tatap muka (PTM) atau Luring di mana pembelajaran dikombinasikan antara pembelajaran tatap muka (PTM) dengan pembelajaran jarak jauh (PJJ) atau pembelajaran daring.

Dengan metode belajar Hybrid learning, peserta didik yang selama ini mengalami kesulitan saat melakukan pembelajaran Dalam Jaringan (Daring), maka Luar Jaringan (Luring) jadi kesempatan yang baik bagi mereka untuk dapat tetap belajar dengan cara seefektif mungkin. Dengan tetap mengutamakan keamanan, kesehatan, dan protokol kesehatan.

Contoh implementasi dari *Hybrid Learning* yaitu para peserta didik hanya dianjurkan untuk datang dengan kuota peserta dalam satu kelas yakni 50 persen. Misalnya di dalam satu kelas ada 20 peserta didik, maka peserta didik yang diperkenankan hadir untuk mengikuti pelajaran atau perkuliahan hanya 10 orang saja dan sisanya masih melakukan pembelajaran daring atau pembelajaran jarak jauh (PJJ). Rangkaian dari seluruh pelaksanaan *Hybrid Learning* ini dimaksudkan untuk memberi nilai keuntungan diantaranya adalah fleksibel, melatih komunikasi, peserta didik dapat mengakses materi kapan saja, efisien, belajar lebih personal, serta meningkatkan skill literasi dan menyesuaikan semua tipe pembelajaran.

Dukungan Pemerintah dalam *Hybrid Learning*

Langkah Konkrit Pemerintah dalam mendukung *Hybrid Learning* melalui Ditjen Diktiristek melalui SN Dikti meminta setiap perguruan tinggi menyiapkan akses memadai bagi pembelajaran sepanjang waktu. Baik bagi dosen dan mahasiswa di manapun mereka berada. Di Pendidikan dasar, dukungan pemerintah diwujudkan melalui berbagai program seperti relaksasi dana boss, kegiatan guru berbagi untuk meningkatkan keterampilan para guru, pembagian kuota internet untuk belajar, guru kunjung di daerah-daerah terpencil hingga bantuan peralatan TIK ke sekolah-sekolah di seluruh Indonesia.

Tujuan dari dukungan pemerintah dengan diberlakukannya metode *hybrid learning* ini juga akan lebih memudahkan peserta didik selama masa Covid-19 yang kesulitan mengakses internet dan memiliki keterbatasan alat dan juga jaringan internet.

Semua upaya dari pemerintah ini tidak dapat terlaksana tanpa adanya peran orang tua, sekolah atau

kampus, masyarakat dan pihak swasta untuk memaksimalkan pembentukan karakter dan kepribadian anak secara maksimal. sehingga generasi penerus bangsa dapat menjadi cerdas dan sehat walau dalam kondisi pembelajaran jarak jauh.

Tantangan *Hybrid Learning*

Pelaksanaan *Hybrid Learning* dimasa Covid-19 memiliki beberapa tantangan yang harus diantisipasi serta dipersiapkan guna menuju Era Metaverse dalam mengimpelentasikan pembelajaran yang lebih edukatif dan modern., Beberapa tantangan tersebut diantaranya adalah:

1. Memastikan partisipasi mahasiswa dalam proses perkuliahan, para pengajar atau dosen harus memastikan pembelajaran berlangsung maksimal.
2. Ketidaksiapan konten untuk dikirim secara daring, persoalan yang terjadi terletak pada hak kekayaan intelektual, sehingga dosen juga didorong mengembangkan bahan ajarnya secara kreatif dan inovatif.
3. Kurangnya titik akses teknologi modern. Dosen acapkali sulit memastikan kapan mahasiswa dapat mengakses suatu layanan daring.
4. Penerapan protokol kesehatan yang ketat dan konsisten demi memastikan keamanan di instistuti Pendidikan untuk kenyamanan para pengajar, peserta didik dan orangtua.
5. Memperhatikan kesehatan mental peserta didik dan kesiapan kapasitas keahlian para pengajar dalam mempersiapkan materi pembelajaran dan penggunaan teknologi itu sendiri.

Seluruh tantangan dalam meng-implentasikan *Hybrid Learning* ini pastinya akan terkait dengan perangkat teknologi yang menjadi sangat penting untuk menunjang kelancaran dan kesuksesan model pembelajaran hybrid-learning ini dengan penerapan solusi digital yang memfasilitasi pengajaran jarak jauh, karena kapasitas kehadiran harus dijaga, serta membuat yang hadir dan yang melalui online berjalan lancar tanpa gangguan dalam berinteraksi belajar.

***Hybrid Learning* menuju Era Metaverse**

Kebutuhan *Hybrid Learning* terhadap platform yang dapat memfasilitasi perkuliahan di dunia virtual semirip mungkin dengan di dunia nyata, atau bahkan melebihi itu. Metaverse nampaknya adalah terobosan baru yang bisa menjawab persoalan ini.

Beberapa tahun sebelum pandemi Covid-19 melanda, perkuliahan di kampus sudah mulai mendalami penerapan teknologi augmented reality (AR) dan virtual reality (VR). Banyak dosen yang telah mengembangkan AR untuk memfasilitasi mahasiswa melihat simulasi dan bagian-bagian paling rinci sebuah objek, dari yang ukuran mikroskopis seperti bakteri hingga makroskopis seperti bumi. VR pun juga telah dikenalkan di ruang-ruang kelas untuk mahasiswa bisa bereksperimen secara virtual dengan bantuan headset yang terpasang di kepala mereka.

Hybrid Learning di Era metaverse akan menggabungkan dua teknologi itu sebagai manifestasi evolusi teknologi digital. Dengan metaverse, pengguna bisa membuat konten digital dan memiliki properti di dunia virtual. Dengan metaverse, kuliah daring akan terasa sehidup kuliah tatap muka di ruang kelas.

Daftar Pustaka

- Bruce Joyce and Marsha Weil. Englewood Cliffs, N.J.: Prentice-Hall, Models of Teaching. 1972, 402 p
- Inang Jalaludin Shofihara, "Sambut Era Metaverse, Ini yang Harus Disiapkan", <https://www.kompas.com/edu/read/2022/02/22/191035471/sambut-era-metaverse-ini-yang-harus-disiapkan?page=all>.
- Mahar Prastiwi. "Ditjen Diktiristek Ungkap 3 Tantangan Pembelajaran Hybrid", <https://www.kompas.com/edu/read/2022/02/05/115019271/ditjen-diktiristek-ungkap-3-tantangan-pembelajaran-hybrid?page=all>.
- Noor Indra A, "Pembelajaran Hibrida Sebagai Strategi Model Pembelajaran Masa Depan", Peneliti, Badan Litbang SDM, Kementerian Komunikasi dan Informatika, 2010
- Nurul Hidayat, "Metaverse dan Model Perkuliahan Masa Depan", https://www.kompasiana.com/nurulhidayat2022/626be639ef62f624f919d025/metaverse-dan-model-perkuliahan-masa-depan?page=2&page_images=1
- Reigeluth, C.M. dan Merrill, M.D. (1978). A Knowledge Base For Improving. Our Method~ of Instructional Educational Phisicologist. Los Angeles.
<https://www.esaiedukasi.com/2022/04/kampus-metaverse.html>
<https://www.itworks.id/40868/ini-saran-pakar-terkait-rencana-penerapan-hybrid-learning.html>
<https://www.indonesiana.id/read/152461/memaksimalkan-pembelajaran-melalui-hybrid-learning-selama-pandemi-covid-19>
<https://penerbitdeepublish.com/hybrid-learning/>

PERAN GURU PAI DALAM MENGHADAPI ERA METAVERSE

Listiyani Siti Romlah, M.Pd²⁸

UIN Raden Intan Lampung, Indonesia

“Metode ceramah mampu memberikan penanaman karakter yang kuat dalam perkembangan Era Metaverse”

Pendahuluan

Di jaman sekarang, dimana jaman yang serba menggunakan digital, serta kemajuan teknologi yang tidak bisa kita hindarkan. Meta (*Meta Platfroms Inc*) merupakan sebuah perusahaan yang memiliki visi dan misi ke arah masa depan, yang konsepnya merujuk kepada dunia Digitalisasi (*metaverse*). Pada awalnya meta berdiri dari sebuah perusahaan media sosial yaitu Facebook yang didirikan oleh Mark Zuckerberg pada tahun 2004 dahulu. Nama Facebook berubah nama menjadi Meta Platfom Inc dikarenakan ingin merubah citra perusahaan media sosial menjadi luas, yang memiliki visi masa depan dengan mengusung gambaran virtual baru dalam berinteraksi di dunia maya.

²⁸Penulis lahir di Cirebon, 29 Juni 1989, penulis merupakan Dosen Ilmu Pengembangan Kurikulum UIN Raden Intan Lampung, penulis menyelesaikan gelar Sarjana Teknologi Pendidikan di Universitas Negeri Jakarta (2012), sedangkan gelar Magister Pendidikan diselesaikan di Universitas Islam As-Syafiiyah Jakarta Magister Teknologi Pendidikan (2018).

Pengertian metaverse sendiri yaitu gambaran lingkungan dunia maya yang dapat diakses oleh internet. Metaverse adalah dua kata yang di kombinasikan dari awalan “meta” (menyiratkan; melampaui) dengan “semesta” (dalam bahasa inggris; *universe*), menggambarkan lingkungan sintesis terkait dengan duniafisik. Metaverse juga diatikan sebagai alam semesta yang dihasilkan oleh komputer telah di definisikan melalui banyak konsep seperti *life login*, ruang kolektif dalam virtualis, mewujudkan internet atau internet special, dunia cermin, sebuah omniverse(tempat simulasi dan kerjasama).

Dalam perkembangan teknologi ini memiliki pengaruh terhadap dunia pendidikan. Banyak perubahan sikap dan perilaku siswa dengan notabene adalah generasi milenial yang sudahtakasinglagi bagi dengan dunia digital danmerekasudahterbiasadenganarusinformasidan teknologiindustri. Sikap yang munculantara laingadget,*cyber bullying*, media sosial atau bahkan turunnya moral atau akhlak. Sehingga sudah seharusnya guru pendidikan agama islam memikirkan upaya yang tepat dalam menghadapi perubahan-perubahan perilaku siswa di jaman sekarang. Apabila keadaan ini tidak segera di tangani dan serius maka akan berdampak pada hancurnya sikap, moral dan akhlak peserta didik Oleh karena itu guru harus mempunyai strategi untuk menghadapi perkembangan metaverse ini. Di dalam penelitian ini penulis bertujuan untuk mencari strategi guru PAI dalam menghadapi era metaverse.

Guru Pendidikan Agama Islam

Guru atau pendidik adalah orang yang memiliki tanggung jawab untuk mendidik. Sementara secara khusus pendidik dalam perspektif pendidikan Islam adalah orang-

orang yang bertanggung jawab terhadap perkembangan secara perkembangan peserta didik baik potensi efektif, kognitif dan psikomotorik sesuai dengan nilai-nilai ajaran agama Islam.

Di dalam buku Bukharai Umar terdapat pendapat Al-Ghazali yang menjelaskan bahwa, tugas pendidik dalam pendidikan Islam yang utama adalah menyempurnakan, membersihkan, menyucikan, serta memimbing hati manusia untuk mendekatkan diri kepada Allah SWT. Oleh karena itu, fungsi dan tugas pendidik dalam pendidikan dapat disimpulkan menjadi 3 bagian, yaitu sebagai berikut:

1. Sebagai pengajar (intruksional) yang bertugas merencanakan program pengajaran dan melaksanakan program yang telah disusun serta melaksanakan penilaian setelah program dilahirkan.
2. Sebagai pendidik (educator) yang mengarahkan peserta didik pada tingkat kedewasaan dan berkepribadian kamil seiring dengan tujuan Allah SWT menciptakannya.
3. Sebagai pemimpin (managerial) yang memimpin, mengendalikan diri sendiri, peserta didik dan masyarakat yang terkait, terhadap berbagai masalah yang menyangkut upaya pengarahan, pengawasan, pengorganisasian, pengontrolan, dan partisipasi atas program pendidikan yang dilakukan. Didalam tugas tersebut, seorang pendidik di tuntut untuk mempunyai seperangkat prinsip keguruan. Prinsip keguruan dapat berupa:
 - a. Kegairahan dan kesediaan untuk mengajar seperti memperhatikan kesediaan, kemampuan, pertumbuhan dan perbedaan peserta didik.

DIGITALISASI ERA METAVERSE

- b. Membangkitkan gairah peserta didik.
- c. Menumbuhkan bakat dan sikap peserta didik yang baik
- d. Mengatur semua proses belajar mengajar yang baik
- e. Memperhatikan perubahan-perubahan kecenderungan yang mempengaruhi proses mengajar
- f. Adanya hubungan manusiawi dalam proses mengajar.

Berdasarkan uraian di atas jelaslah bahwa tugas-tugas pendidik amat sangat berat, tidak saja melibatkan kemampuan kognitif, tetapi juga kemampuan afektif dan psikomotorik. Profesionalisme pendidik sangat ditentukan oleh seberapa banyak tugas yang telah dilakukannya, sekalipun terkadang profesionalismenya tidak berimplikasi yang signifikan terhadap penghargaan yang diperolehnya.

Era Metaverse

Metaverse adalah suatu teknologi Augmented Reality (AR) yang memungkinkan individu untuk berinteraksi dengan individu lainnya secara virtual. Metaverse kerap diartikan sebagai simulasi dunia nyata manusia yang diimplementasikan di dunia maya atau internet. Metaverse pun semakin menjadi perbincangan tatkala CEO Facebook Mark Zuckerberg mengubah nama Facebook menjadi Meta, yang diambil dari kata "Metaverse". Zuckerberg mengungkapkan metaverse sendiri merupakan perwujudan dari internet. Di metaverse, penggunaan dapat melakukan kegiatan apa saja dalam bentuk virtual seperti berkumpul atau mengadakan rapat, bekerja, bermain, mengadakan

berbagai bicara, mengikuti konser, berbelanja online, hingga membeli sebuah properti digital.

Contoh penggunaan metaverse di jaman sekarang banyak digunakan dalam siswa, yaitu menggunakan media sosial dimana mereka lebih tertarik dibandingkan membaca buku. Pada era ini membawa siswa ke hal yang lebih buruk, maka dari itu pentingnya seorang guru untuk memberi pemahaman dan pemberian cara agar siswa tidak menyalahgunakan media sosial atau metaverse.

Peran Guru PAI dalam Menghadapi Era Metaverse

Menurut Abdul Malik Fadjar berpendapat bahwa terdapat tiga tantangan berat yang sedang dihadapi saat ini: pertama, bagaimana mempertahankan dari serangan kritis dan apa yang kita capai jangan sampai hilang. Kedua, kita berada dalam suasana global di bidang pendidikan. Menurutnya kompetisi adalah suatu yang niscaya, baik kompetisi dalam skala regional, nasional dan internasional. Ketiga, melakukan perubahan dan penyesuaian sistem pendidikan nasional yang mendukung proses pendidikan yang lebih demokratis, memperhatikan keberagaman kebutuhan atau keadaan daerah dan peserta didik serta mendorong peningkatan partisipasi masyarakat.

Di samping kendala yang sudah disebutkan, terdapat sejumlah permasalahan yang harus dihadapi oleh guru pendidikan agama islam. Diantaranya adalah pertama, pengelolaan pendidikan agama islam dimasa lampau yang membikan penekanan yang berlebih pada dimensi kognitif dan mengabaikan dimensi-dimensi lainnya, ternyata melahirkan manusia indonesia yang memiliki dengan kepribadian pecah karena hanya berfokus pada kecerdasan intelektual daripada kecerdasan emosional. Contohnya di satu sisi betapa kehidupan

beragam secara fisik berkembang sangat menggembirakan diseluruh lapisan masyarakat, namun disisi lain dapat pula betapa banyaknya masyarakat itu yang bertentangan dengan ajaran agama yang dianutnya, kedua, dimasa lalu pendidikan bersifat sentralistik.

Selain itu tantangan yang dihadapi oleh guru pendidikan islam dalam menghadapi eraMetaverse ini adalah memberikan pemahaman yang matang terhadap siswa/siswi terhadap perkembangan metaverse yang semakin luas. Maka dari itu seorang pendidik harus memiliki strategi, adapun pengertian strategi itu sendiri yaitu merupakan rencana tindakan terhadap rangkaian kegiatan dengan metode-metode yang dilaksanakan sesuai situasi dan kondisi lingkungan sekolah dan siswa. Metode ceramah sebagai contoh agar pendidik memberikan pemahaman atas perkembangan Era Metaverse tidak salah diartikan dengan begitu siswa mampu mengertidan melakukan hal yang baik.

Daftar Pustaka

- Abdurahmat, Fathoni. *Metodologi Penelitian & teknik penyusunan Skripsi*. Jakarta: Rineka Cipta. 2011
- Aziz.A., Rosmiaty. *Ilmu Pendidikan Islam*, Yogyakarta: Sibuku. 2016
- Bukhari, Umar. *Ilmu PendidikanIslam*.Jakarta:Amzah. 2018
- Jakaria Umro, Tantangan Guru Pendidikan Agama Islam dalam menghadapi Era Society 5.0. jurnal Al-Makrifat. 2020
- Kartini, Kartono. *Pengantar Metodologi Research*. Bandung: Tarsiti. 2000
- Torbeni, Wiliam. *Mengenal NFT ARTS sebagai peluang ekonomi kreatif di era digital*. Jurnal: SENADA.2022

PELUANG DAN TANTANGAN MODEL PEMBELAJARAN DI ERA METAVERSE BAGI MAHASISWA

Lathifaturahmah²⁹

STKIP Pangeran Dharma Kusuma Indramayu

“Metaverse dapat mempengaruhi kualitas pendidikan karena mampu meningkatkan pengetahuan para siswa”

Pendahuluan

Era globalisasi dan modernisasi merupakan hal yang tidak dapat dihindari oleh negara-negara di dunia dalam berbagai aspek kehidupan. Menolak dan menghindari modernisasi dan globalisasi sama saja dengan mengasingkan mereka dari komunitas internasional. Tentu saja keadaan ini akan mempersulit terjalannya kerjasama antara negara tersebut dengan negara lain. Artinya keduanya memiliki dampak positif dan negatif bagi negara itu sendiri (Nasution, 2017).

Kemajuan teknologi yang pesat di dunia mempengaruhi peradaban manusia dengan cara yang tidak dapat dicapai oleh pemikiran sebelumnya. Dampak tersebut diwujudkan

²⁹Lathifaturahmah lahir di Cirebon 06 April 1995, latar belakang pendidikan S1 Ilmu Hukum di STAIMA Cirebon, lulus tahun 2016, S2 di Universitas Pasundan Bandung Fakultas Manajemen Bisnis Konsentrasi Sumber Daya Manusia lulus tahun 2020. Memulai karir mengajar tahun 2021 dan saat ini dosen Program Studi Pendidikan Ekonomi di STKIP Pangeran Dharma Kusuma Indramayu.

dalam transformasi sistem sosial, budaya, ekonomi, agama dan politik, yang membutuhkan keseimbangan baru antara nilai, gagasan, dan cara hidup yang berlaku dalam konteks global dan lokal. Teknologi adalah penerapan pengetahuan terstruktur untuk masalah praktis melalui sistem dan mesin yang terorganisir (Nuhamara, 2007).

Pada 29 Oktober 2021, Mark Zuckerberg mengumumkan bahwa Facebook akan mengubah namanya menjadi *Metaverse* dan juga akan melakukan investasi yang signifikan dalam pengembangan teknologi *Metaverse* (Muhammad Damar, 2021). Banyak orang menganggap *Metaverse* sebagai kata baru. Namun konsep *Metaverse* bukanlah istilah baru. Kata "*Metaverse*" pertama kali muncul pada tahun 1992 dalam novel fiksi *Snow Crash* karya Neil Stevenson (Li & Xiong, 2022). Dalam novel ini, Stevenson mendefinisikan *metaverse* sebagai lingkungan virtual yang besar.

Metaverse juga ditampilkan dalam novel dan film *Ready Player One*. Naya, V.B., Lopes, R.; M. dan Hernandez, I.L. (2012), mendefinisikan *Metaverse* sebagai lingkungan virtual, juga dikenal sebagai MUVE (*Multi User Virtual Environment*), memiliki format yang berasal dari MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Games*), yang memungkinkan setiap orang untuk bertemu avatar di lingkungan virtual. Lingkungan GAME 3D video dengan menggabungkan virtual reality, *augmented reality* (AR), *virtual reality* (VR) dan Internet. Dengan demikian, berkat *Metaverse* dan peralatan teknologi pendukung, pengguna dapat merasakan lingkungan virtual yang sangat nyata (Díaz et al., 2020). Ini hanya dapat digunakan untuk video game atau aktivitas menyenangkan lainnya (Lee, 2021).

Kolaborasi selalu dimulai dengan komunikasi. Komunikasi membutuhkan empati. Empati sangat penting untuk memahami bagaimana orang lain berpikir. *Metaverse* bisa membuat kita bertemu dengan banyak orang, tapi kita harus menggunakan *tools* terlebih dahulu untuk memasuki dunia virtual. Selain itu, bertemu avatar tidak sama dengan bertemu manusia. Karena salah satu inti dari pendidikan adalah bagaimana kita berinteraksi dan mengenal satu sama lain. Selama pandemi secara keseluruhan, 98 persen masyarakat Indonesia mengalami kesepian. Sementara itu, di kalangan remaja, Sagita & Hermawan (2020) menemukan bahwa 43 persen remaja mengalami perasaan kesepian yang cukup kuat. Studi lain juga menemukan bahwa lebih dari 20 persen mahasiswa mengalami peningkatan perasaan depresi, kecemasan, kesepian, dll. Perasaan ini akan berpengaruh pada semangat belajar yang Anda miliki. Orang-orang juga akan kagum dengan perbedaan antara dunia *metaverse* dan dunia nyata. Menurut pakar komunikasi UI Firman Kurniawan, *metaverse* akan membuat segalanya lebih sempurna, mulai dari cara kita bersuara hingga tempat kita berpijak. Kegiatan juga menjadi lebih menyenangkan. Efek ini membuat manusia ketagihan berada di "*metaverse*". Ketika *metaverse* diterapkan tanpa memperhatikan pentingnya kontak fisik antara orang-orang, kemungkinan penerapannya akan kontraproduktif.

Pembahasan

Hal itu memang akan mendemokratisasikan pengetahuan dan membuat siswa memperoleh pengetahuan yang melimpah. Namun, situasi tersebut mengorbankan salah satu aspek terpenting dalam kehidupan manusia. Oleh karena itu, siswa mungkin terlalu nyaman di *metaverse* dan

gagal untuk kembali ke dunia nyata. Mereka mungkin tidak tahu seperti apa rupa teman mereka sebenarnya, seperti apa fisik mereka, dan gerak wajah mereka saat berbicara. Selain itu, masalah privasi juga harus diperhatikan, seperti bagaimana menjaga privasi kita di dunia maya? Kemudian masalah etika dan hukum. Bagaimana sanksi bagi siswa yang melanggar peraturan? Lantas, apakah hukuman akan memberikan efek jera, apalagi sekarang ini semua orang bisa mengakses ilmu pengetahuan dimana saja? Bagaimana etika pergaulan di kampus? Akankah regulasi di lembaga pendidikan *metaverse* sama dengan di dunia nyata? Pertanyaan dan masalah yang disebutkan oleh penulis harus dipelajari lebih mendalam tentang bagaimana menerapkannya. Regulasi, infrastruktur (*cyber construction & cyber security*) serta etika perlu disesuaikan dengan kondisi internet saat ini.

Menurut Kwang Hyung Lee, presiden Korea *Advanced Institute of Science and Technology* (KAIST), dikutip dari *Times Higher Education*, universitas yang dilengkapi dengan infrastruktur digital yang mumpuni dan sumber daya manusia yang cerdas akan menjadi pemimpin baru. Mahasiswa dari seluruh dunia dapat mengunjungi berbagai perguruan tinggi yang mereka sukai tanpa harus membayar biaya perjalanan. Mereka hanya perlu masuk ke dunia online dengan ID dan avatar mereka. Mereka dapat berinteraksi dengan sesama siswa dari luar. Ada pertukaran budaya dan mentalitas yang konstan. Oleh karena itu, dunia pendidikan berusaha mewujudkan visi tersebut, termasuk Indonesia. Perkembangan *metaverse* dapat membantu pendidikan di Indonesia yang tertinggal dari negara lain. Apalagi kualitas pendidikan di Indonesia masih tertinggal dari negara lain.

Banyak universitas di dunia sudah mulai merancang lingkungan belajar digital. Misalnya, Universitas Arab Amman di Yordania telah bermitra dengan perusahaan *virtual reality* untuk membangun perangkat khusus. CEU *University* di Spanyol telah membangun prototipe kampus untuk mendukung komunitas pembelajaran berbasis *Minecraft Education Edition*. 200 siswa mereka berpartisipasi dalam proyek ini. Universitas Khon Kaen di Thailand telah meluncurkan proyek bernama *Metaverse Experience*. Kehadiran *metaverse* menambah alasan dunia pendidikan, mengapa dunia pendidikan secara bertahap semakin berkembang. Dengan semakin berkembangnya internet, bukan tidak mungkin dunia pendidikan berpindah dari dunia nyata ke dunia virtual. Kita tentu tidak pernah membayangkan bagaimana kegiatan interaksi tatap muka 6-10 tahun dari sekarang di dunia pendidikan seperti orientasi mahasiswa baru, konferensi, tur kampus, ujian tengah/akhir semester, wawancara, hingga proses magang dapat berpindah ke dunia virtual *metaverse*. Singkatnya, ada banyak potensi yang tidak diketahui yang dimiliki *metaverse* yang dapat dieksplorasi oleh para pemangku kepentingan pendidikan.

Dunia pendidikan harus dapat memanfaatkan kemajuan teknologi. Dalam dunia pendidikan, siswa berperan dalam memanfaatkan pemanfaatan *metaverse* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Siswa dapat menggunakan *metaverse* agar materi lebih mudah dipahami karena dengan *virtual reality* siswa dapat dengan mudah melihat contoh nyata dari suatu teori ilmiah. Setelah mendapat penjelasan teori di kelas, mahasiswa akan melakukan praktek lapangan dan mengaplikasikan teori yang telah dipelajari. Melalui penggunaan *virtual reality*,

mahasiswa dapat melakukan studi banding ke berbagai tempat di seluruh dunia. Proses belajar siswa tidak hanya sebatas mendengar dan melihat, tetapi siswa dapat langsung menyentuh benda-benda di sekitarnya. Selain itu, penggunaan *virtual reality* dapat menciptakan pengalaman belajar baru yang menyenangkan yang dapat lebih memotivasi siswa untuk belajar.

Selain berperan sebagai agen perubahan, mahasiswa juga berperan penting sebagai agen kontrol sosial dalam kehidupan sosial di era *metaverse*. Maksudnya agar siswa memiliki kontrol sosial terhadap kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Di era *metaverse*, aktivitas di media sosial dapat mempengaruhi kehidupan sosial di dunia nyata, bahkan konflik yang terjadi di media sosial sering berpindah ke dunia nyata dan dapat menyebabkan konflik. Ketika terjadi konflik di masyarakat, mahasiswa diharapkan tidak acuh, tetapi ikut memberikan saran, kritik dan solusi. Siswa dapat mengontrol perubahan sosial sehingga tidak terjadi konflik sosial.

Kesimpulan

Hukum dan etika dalam pendidikan juga harus menyesuaikan dengan keadaan saat ini. Kedua hal ini penting untuk kelangsungan pendidikan di dunia nyata dan di dunia maya. Hal ini juga diperlukan untuk mencapai keseimbangan antara cara kita belajar di dunia nyata dan di dunia maya. Karena tujuan pembelajaran kita adalah bagaimana kita membantu memecahkan masalah nyata. Peran pendidik, guru, dosen dan tenaga kependidikan harus ditentukan oleh perubahan yang terjadi. Guru dan dosen saat ini adalah fasilitator. Namun, opsi untuk mengubah peran juga terbuka. Kami masih belum tahu bagaimana *metaverse* mempengaruhi peran semua

pihak. Produktivitas penggunaan internet dalam pendidikan tercermin dari kenyataan bahwa siswa dapat belajar dengan mudah dan siap mengerjakan tugas dengan hadirnya teknologi baru (Mura & Diamantini, 2014).

Pembahasan ini juga menegaskan bahwa *metaverse* dapat meningkatkan kualitas pendidikan karena dapat meningkatkan proses kognitif siswa yang berpartisipasi. Ada kemungkinan bahwa orang-orang di masa depan akan mempercayai sistem dari pada orang lain. Selain itu, sistem sebagai pembangun sistem diharapkan lebih kompleks daripada manusia, seiring semakin menyusutnya peran manusia. Cara yang tepat untuk menanggapi *metaverse* yang sudah berkembang adalah dengan membekali diri Anda dengan keterampilan yang berbeda dan memperkuat interaksi antara orang-orang di dunia nyata. Padahal *metaverse* adalah hal nyata yang memberikan kontribusi positif bagi perkembangan sistem pendidikan yang harus tumbuh dan berakselerasi lebih cepat. Kedepannya, program akan dibagikan secara individu, bukan kelompok, sehingga siswa yang cerdas dan gigih lulus lebih cepat daripada siswa yang malas. Selain itu, penilaian dalam proses pembelajaran akan dilakukan dengan cepat menggunakan sistem yang semakin canggih dan kelas virtual akan dapat menjawab pertanyaan yang dapat membantu menjawab pertanyaan mahasiswa. *Plagiarism* dibantu oleh Turnitin dan teknik serupa. Pembelajaran berlangsung dengan cara yang menyenangkan dan memuaskan bagi mahasiswa.

TANTANGAN DAN HAMBATAN ERA METAVERSE BAGI MAHASISWA IISIP YAPIS BIAK

Dr. Hermanu Iriawan, M.Si³⁰

IISIP YAPIS Biak

“Kecanggihan metaverse semakin di kenal namun harus ditanggapi dengan bijaksana agar meminimalisir dampak negatif yang ditimbulkan”

Metaverse diakui saat ini sebagai salah satu teknologi yang memiliki potensi yang cukup besar. Menurut Kim dalam (Kye et al, 2021) mengemukakan bahwa konsep metaverse pertama kali muncul pada tahun 1992 dalam novel fiksi ilmiah Snow crash oleh novelis Amerika Neal Stephenson, karakter dalam kecelakaan saljumenjadi avatar dan bekerja dalam realitas virtual 3 dimensi (3D), dan realitas virtual 3D ini disebut metaverse. Lebih lanjut, metaverse mengacu pada realitas virtual yang ada melampaui kenyataan. Ini adalah kata majemuk dari "meta",

³⁰Penulis merupakan dosen PNS DPK di IISIP Yapis Biak dalam bidang Ilmu Administrasi Publik. Penulis Menyelesaikan gelar sarjana (SE) di Universitas Cendrawasih (UNCEN) pada tahun 1996, gelar magister (M.Si) diselesaikan di Universitas Hasanuddin (UNHAS) pada tahun 2010, serta gelar Doktor Administrasi Publik diselesaikan juga di Universitas Hasanuddin (UNHAS) pada tahun 2020.

yang berarti transendensi dan virtualitas, dan "semesta", yang berarti dunia dan alam semesta. Istilah ini merujuk pada bumi digital sebagai dunia baru yang diekspresikan melalui media digital seperti smartphone dan internet (Suh, Ahn, 2022). Menurut Kye et al (2021) setelah konsep metaverse muncul, upaya dan penelitian ekstensif dilakukan untuk membuat metaverse menjadi kenyataan. The acceleration Studies Foundation (ASF), sebuah organisasi penelitian perwakilan metaverse, mengumumkan roadmap metaverse pada tahun 2006. Ini mempresentasikan konsep metaverse dan 4 jenis metaverse dan mengusulkan pemikiran tentang metaverse sebagai titik koneksi atau kombinasi dari yang nyata dunia dan realitas maya.

Menurut Hwang, Chien (2022) sebuah metaverse bisa sepenuhnya atau sebagian virtual; misalnya, itu bisa menjadi dunia yang sepenuhnya virtual seperti sistem realitas virtual (VR), atau dunia virtual sebagian seperti penggunaan augmented reality (AR) dalam konteks dunia nyata. Di ruang metaverse, orang dapat terlibat dalam aktivitas sosial seperti mendiskusikan suatu masalah, berkolaborasi dalam sebuah proyek, bermain game, dan belajar dari mengalami atau memecahkan beberapa masalah. Selain itu, menurut Ning et al (2021) metaverse adalah integrasi, interaksi, dan jalinan yang erat antara dunia nyata dan virtual yang membutuhkan integrasi berbagai teknologi baru untuk membuat aplikasi Internet baru dan bentuk sosial. Metaverse akan berfungsi sebagai jembatan antara dunia fisik dan digital, terkait erat dengan dukungan untuk pemodelan identitas, teknologi desentralisasi, dan komputasi sosial. Metaverse secara sederhana dapat dipahami sebagai dunia jaringan yang sejajar dengan dunia nyata. Oleh karena itu, seperti di dunia

nyata, individu yang memasuki metaverse memerlukan kredensial identitas, terlepas dari apakah itu terkait dengan identitas asli, teknologi pemodelan identitas mana yang memenuhi kebutuhan.

Menurut Kye et al (2021) peta jalan metaverse mengategorikan metaverse menjadi 4 jenis: augmented reality, lifelogging, mirror world, dan virtual reality. Di antara 4 jenis metaverse, teknologi yang paling beragam dan paling aktif digunakan dalam pendidikan adalah virtual reality. Ruang pendidikan virtual adalah contoh representatif dari mirror world adalah sistem konferensi video seperti Zoom, Webex, Google Meet, dan Teams. Sistem konferensi video ini memainkan peran ruang kelas dalam pengoperasian kelas jarak jauh non-tatap muka secara real-time di era pasca-COVID-19. Gathertown adalah platform konferensi video online yang mendukung percakapan dan bisnis di ruang virtual. Fungsi utamanya termasuk chatting, interworking dengan link eksternal, dan ruang dekorasi. Metaverse dunia cermin memiliki potensi pendidikan yang besar sebagai cara untuk secara efisien memperluas informasi dan fungsi yang diperlukan untuk belajar sambil menunjukkan dunia nyata persis seolah-olah tercermin dalam cermin. Secara khusus, era non-tatap muka (daring) akhir-akhir ini ditandai dengan seringnya pemanfaatan virtual reality, yang dapat diakses dari mana saja tanpa memandang jarak atau ruang.

Menurut Yose et al (2022) metaverse merupakan inovasi teknologi ruang virtual tiga dimensi yang saat ini sedang membuat penasaran banyak orang baik dari perkembangannya yang sangat pesat serta implementasinya yang mulai banyak digunakan dalam berbagai sektor. Lebih lanjut, dengan memanfaatkan secara

aktif karakteristik metaverse, akan dimungkinkan untuk merancang kegiatan pembelajaran yang dapat memperluas kebebasan dan pengalaman siswa hingga batas yang tak terbatas. Siswa akan melakukan pembelajaran mandiri yang memungkinkan mereka untuk mengeksplorasi pertanyaan mereka berdasarkan otonomi mereka yang tak ada habisnya. Mereka dapat merujuk pada ide-ide dari banyak orang melintasi ruang dan waktu dan mengambil inisiatif dalam menemukan jawaban asli mereka. Lebih lanjut, metaverse merupakan hasil penggabungan aspek seni, teknologi, komunitas, sosial dan kemanusiaan (Li,Xiong, 2022). Metaverse adalah versi internet berikutnya dan sebagian besar perusahaan sudah menggunakan 5G dan 6 G untuk mengembangkan infrastruktur mereka (Mosunder et al., 2022).

Berdasarkan hasil literatur review yang dilakukan terkait tantangan dan hambatan metaverse bagi dunia pendidikan khususnya mahasiswa IISIP Yapis Biak, diantaranya:

Kondisi Sosial Ekonomi Mahasiswa Berbeda

Akses untuk mendapatkan alat yang mendukung metaverse membutuhkan biaya yang besar. Mahasiswa IISIP yang beragam tentu pula mereka memiliki kondisi ekonomi yang berbeda-beda.

Keterbatasan Akses Internet Sebagian Mahasiswa IISIP Yapis Biak

Koneksi jaringan internet yang lancar merupakan faktor pendukung utama dalam teknologi metaverse. Pengalaman penulis, dalam beberapa kuliah daring dengan mahasiswa IISIP Yapis Biak beberapa mahasiswa mahasiswa masih mengeluhkan sinyal yang buruk dan

tentunya sangat menghambat proses kegiatan pembelajaran.

Memungkinkan Pelanggaran Privasi Dosen dan Mahasiswa

Pelanggaran privasi juga menjadi masalah yang perlu diperhatikan dalam aktivitas pembelajaran di metaverse, dimana berbagai informasi yang tidak dihasilkan dalam interaksi dunia nyata dikumpulkan dan diproses secara real-time. Ada kekhawatiran bahwa kejahatan baru yang lebih buruk dan canggih dari dunia nyata mungkin muncul. Ketika kehidupan di mana dunia maya dan realitas digabungkan menjadi hal biasa. Dalam metaverse yang menghargai kebebasan, jumlah data yang tak terhitung jumlahnya yang dibuat dan dibagikan oleh pengguna di seluruh dunia tidak dapat disensor satu per satu. Oleh karena itu, ada kemungkinan akan menjadi zona tanpa hukum. Dalam hal ini, kehati-hatian diperlukan karena dapat menjadi risiko yang signifikan bagi remaja muda dengan sedikit pengalaman sosial dan yang identitasnya belum ditetapkan.

Memungkinkan Mengganggu Kesehatan Mahasiswa

Dengan kecanggihan yang ditawarkan, sesungguhnya metaverse tentu juga memiliki masalah yang sebaiknya juga diperhatikan, intensitas interaksi antara dosen dan mahasiswa dengan teknologi metaverse dapat mengganggu penglihatan, kelelahan kepala dan leher.

Daftar Pustaka

- Indarta, Yose et al, 2022. Metaverse: Tantangan dan Peluang dalam Pendidikan. *Jurnal Basicedu*, 6 (3). Doi: [10.31004/basicedu.v6i3.2615](https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2615).
- Jen Hwang, Gwo, Chien, Shu-Yun. 2022. Definition, roles, and potential research issues of the metaverse in education: An artificial intelligence perspective. *Computers and Education: Artificial Intelligence*. Apr 14; 3. Doi: 10.1016/j.caeai.2022.100082.
- Kye, Bokyung, Han, Nara, Kim, Eunji, Yeonjeong , Taman, Jo, Soyoung. 2021. Educational applications of metaverse: possibilities and limitations. *Journal of Educational Evaluation for Health Profession*. Des 13; 18 (32): 1-13. Doi: [10.3352/jeehp.2021.18.32](https://doi.org/10.3352/jeehp.2021.18.32).
- Li, Y., &Xiong, D. (2022). *The MetaversePhenomenon In The TeachingOf Digital Media Art Major*.643(Adii 2021), 348–353.
- Mozumder, A. I., Sheeraz, M. M., Athar, A., Aich, S., & Kim, H. (2022). *Overview: Technology RoadmapOf The Future TrendOfMetaverseBased On Iot , Blockchain , Ai Technique , AndMedical Domain MetaverseActivity*. February.<https://ieeexplore.ieee.org/document/9728808/authors#authors>
- Suh, Woong, Ahn, Seongjin, 2022. Utilizing the Metaverse for Learner-Centered Constructivist Education in the Post-Pandemic Era: An Analysis of Elementary School Students. *Journal of Intelligence*. Mar 7; 10 (1). Doi: [10.3390/jintelligence10010017](https://doi.org/10.3390/jintelligence10010017).
- Ning, Huansheng, Wang,et al. 2021. A Survey on Metaverse: the State-of-the-art, Technologies, Applications, and Challenges. *arXiv*, Nov 18: Doi:[10.48550/arXiv.2111.09673](https://doi.org/10.48550/arXiv.2111.09673).

DIGITALISASI PELAKSANAAN PEMBELAJARAN PRAKTIK KEBIDANAN KOMUNITAS

Nur Chabibah, S.Keb.Bd. MPH³¹

Universitas Muhammadiyah Pekajangan Pekalongan

“Penggunaan kuisioner digital memberikan kemudahan dalam pembelajaran kegiatan terutama pada sesi evaluasi bagi guru dan siswa”

Bidan Komunitas adalah bidan yang bekerja melayani keluarga dan masyarakat di wilayah tertentu. Adapun bentuk pelayanannya adalah memberikan bantuan, konseling atau bimbingan untuk perempuan sepanjang daur kehidupannya. Tujuan kebidanan komunitas adalah mencapai derajat kesehatan yang optimal untuk perempuan dan keluarga dengan pendekatan pencegahan penyakit dan menjangkau pelayanan kesehatan sesuai kebutuhan ibu dan keluarga (Prajayanti, H.,2022:3). Tahapan pelaksanaan pelayanan bidan di komunitas adalah melakukan pengkajian permasalahan sasaran komunitas di masyarakat

³¹Penulis lahir di Pemalang, 05 September 1987, penulis merupakan Dosen Universitas Muhammadiyah Pekajangan Pekalongan (UMPP) dalam bidang ilmu Kebidanan, penulis menyelesaikan ahli madya kebidanan di Politeknik Kesehatan Negeri Semarang (POLTEKS Semarang, 2008), menempuh gelar Sarjana dan Profesi Bidan di Universitas Airlangga (2011), sedangkan gelar Master of Public Health di Universitas Gajah Madha (2015).P.

DIGITALISASI ERA METAVERSE

dengan melakukan survey mawasdiri, melakukan pengolahan data, analisa data, prioritas masalah, dan merencanakan bersama asuhan kebidanan dalam musyawarah masyarakat desa. Hasil musyawarah desa ini akan di implementasikan di desa tersebut. Setelah Implementasi berjalan, pada akhir periode akan dilakukan musyawarah masyarakat desa evaluasi untuk mengevaluasi kegiatan yang telah dilakukan sehingga terbentuk tindak lanjut terhadap perencanaan dan kegiatan yang telah dilakukan (Meidya P, A.,2020).

Pada masa pandemi covid-19 pelaksanaan serangkaian kegiatan komunitas di atas mengalami kendala untuk dilaksanakan. Hal ini berkaitan dengan adanya Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) yang di cadangkan oleh pemerintah. Pandemi *Coronavirus Disease 2019* (COVID-19) cenderung mempengaruhi berbagai aspek kegiatan masyarakat. Prioritas masalah Ibu dan anak mendesak untuk meningkatkan penyediaan perawatan kesehatan bagi kelompok ini dan mempertahankan komitmen kesehatan global untuk mencapai *Universal Health Coverage* (Radissa, 2020) Widyaningtyas, P. A., Pratomo, H., ZPH, A. M., Rosalina, R., Isnaeni, I., & SM, E. A. (2022)

Pada akhir tahun awal tahun 2020 penulis melakukan uji coba penggunaan google formulir untuk pelaksanaan survei mawas diri dengan tetap mengkaji setiap aspek pada setiap kebutuhan sasaran kebidanan komunitas. Survei dilaksanakan secara *blended* dengan pertimbangan keterjangkauan wilayah dan kemampuan sasaran komunitas. Pada pelaksanaan asuhan kebidanan komunitas menggunakan media digital dilakukan beberapa langkah sebagai berikut: Pada tahap persiapan ini beberapa hal yang

DIGITALISASI ERA METAVERSE

diperlukan, diantaranya: 1.) Mahasiswa menyiapkan perangkat operasional, seperti komputer, laptop, smartphone, tablet, dll. (pilih salah satu). 2.) Instrumen yang digunakan terhubung dengan jaringan internet. 3.) Memiliki akun email *cloud storage*. Tahap kedua adalah tahap *Design stage*: Tahap ini adalah tahap pembuatan kuisisioner digital untuk pengkajian komunitas, pada tahapan ini telah dipersiapkan kuisisioner pengkajian komunitas kemudian mahasiswa di pandu untuk melakukan pembuatan kuisisioner digital secara bergantian dengan masing masing pembagian tugas setiap sasaran. Di akhir tahap ini dilakukan validasi kuisisioner sebelum digunakan pada masyarakat secara luas.

Tahapan selanjutnya adalah tahap *Assessment Stage*. Pada tahapan ini dilakukan pengkajian komunitas kekeluarga di desa yang telah ditetapkan untuk dilakukan pendataan. Sebelum pelaksanaan tahapan ini mahasiswa telah meminta data kepada pihak desa tentang kepemilikan perangkat *smart phone* yang memungkinkan kepala keluarga dapat mengisi secara online dengan pendampingan *via voice call*. Kepala keluarga yang tidak memiliki perangkat *smart phone* akan di datangi ke rumah dilakukan wawancara dan dibantu dalam pengisian kuisisioner digital oleh petugas.

Tahapan yang keempat cross cek dan rekapitulasi data. Tahap ini dilakukan dengan melakukan pengambil data pada layanan penyimpanan (*cloud storage*) dan mendownload hasil pengkajian dalam bentuk file lembar kerja (*spreadsheet*). Data pada file lembar kerja ini dilakukan pengecekan kembali adanya *human eror* pada pengisian dengan cek silang data antara variabel. Misalkan variabel umur dan pendidikan, di hitung dan jumlahnya disamakan dengan total jumlah penduduk, dan seterusnya

DIGITALISASI ERA METAVERSE

pada setiap variabel yang dikaji. Termasuk variabel sasaran di teliti silang dengan variabel usia pada data umum untuk menyamakan jumlah sasaran yang dikaji.

Tahapan kelima adalah tahapan analisa data. Analisa data dilakukan setelah semua data dianggap valid dengan melihat hasil cek silang data tersebut. Data di analisa guna menentukan besaran dan luasan masalah yang dihadapi pada desa tersebut. Langkah pertama analisa adalah dengan membuat prosentase untuk mengetahui besaran masalah dapat juga dituangkan dalam bentuk diagram batang maupun lingkaran/irisan. Langkah kedua adalah membaca masalah menentukan dampak dan upaya pencegahan yang mungkin dapat dilakukan di desa tersebut. Pada langkah ini dilakukan oleh mahasiswa sebelum melakukan prioritas masalah

Setelah dilakukan analisa data. Langkah berikutnya adalah mengumpulkan masyarakat secara virtual dalam musyawarah masyarakat desa (MMD) untuk menentukan prioritas masalah dan perencanaan kegiatan yang digunakan untuk mengentaskan permasalahan yang didapatkan. Pelaksanaan MMD dilaksanakan secara virtual dengan tahapan pembukaan, pembacaan hasil pengkajian dan analisa situasi di desa tersebut, dilanjutkan klarifikasi data dan musyawarah dalam perencanaan kegiatan. Pada tahapan perencanaan kegiatan masyarakat diajak kembali melihat hasil analisa dan upaya yang dapat dilakukan dalam mencegah permasalahan yang ada. Perencanaan kegiatan di ikuti dengan penentuan tempat, waktu dan penanggung jawab kegiatan. Perencanaan kegiatan tetap menganalisis kondisi PPKM.

Tahapan implementasi kegiatan dilaksanakan secara *blended* dengan *online* dan *offline*. Beberapa konsidi yang

DIGITALISASI ERA METAVERSE

tidak menimbulkan kerumunan dilakukan secara *offline* seperti konseling ke masing-masing sasaran. Sedangkan penyuluhan dengan kelompok yang lebih besar dilakukan dengan teknik cluster, dimana terdapat masing-masing penanggung jawab kegiatan yang bertemu dengan kelompok di masing masing Rumah Tangga (RT).

Tahapan akhir dari kegiatan komunitas ini adalah penyelenggaraan kegiatan musyawarah masyarakat desa evaluasi (MMD-Evaluasi). Kegiatan ini bertujuan untuk mengevaluasi pelaksanaan kegiatan yang telah dilaksanakan. Kegiatan dilakukan secara virtual dengan mengundang tokoh masyarakat, pamongdesa dan petugas kesehatan yang terlibat dalam implementasi kegiatan. Pada sesi ini akan dipresentasikan hasil dari kegiatan meliputi serangkaian kegiatan yang telah dilaksanakan, jumlah sasaran yang mengikuti, keaktifan masyarakat, peningkatan pengetahuan dan ketrampilan masyarakat serta faktor pendukung dan penghambat dalam masing-masing kegiatan tersebut. Setelah sesi presentasi hasil kegiatan dilakukan musyawarah guna menentukan kelanjutan dari kegiatan yang akan dilakukan.

Pelaksanaan kegiatan komunitas di atas dilakukan evaluasi pada mahasiswa sebagai pelaksana kegiatan untuk memperbaiki sistem pembelajaran praktik komunitas yang telah dilaksanakan. Hasil evaluasi pada tahun pertama pelaksanaan penggunaan formulir digital memudahkan dalam rekapitulasi dan kroscek kesalahan rekapitulasi data. Penggunaan sheet yang berbeda pada formulir digital membuat pengulangan dalam rekapitulasi data. Sehingga untuk perencanaan ke depan formulir digital dibuat tanpa menggunakan sheet. Evaluasi lainnya adalah persiapan panduan dan pembekalan mahasiswa dalam pembiasaan

DIGITALISASI ERA METAVERSE

penggunaan perangkat digital yang digunakan dengan estimasi waktu yang lebih lama sehingga lebih matang dalam persiapan dan mengurangi *error* pada saat pelaksanaan kegiatan.

Penelitian yang dilakukan oleh Santoso (2019) pada pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) menjelaskan penggunaan kuisisioner digital memberikan kemudahan dalam pembelajaran kegiatan terutama pada sesi evaluasi baik dari evaluasi perencanaan hingga efisiensi, efektifitas, dan daya tarik bagi guru dan siswa. Parinata (2021) juga melakukan penelaahan bahwa penggunaan kuisisioner digital pada mata ajar matematikamenghasilkan 54% indikator negatif serta 57% indicator positif. Hal ini menunjukkan bahwa media online yang berupa *kuisisioner digital* dapat menjadi acuan yang cukup tinggi dalam menangani permasalahan belajar secara online (*e-learning*).

Aspek penting lainnya yang harus diperhatikan dalam penggunaan formulir digital adalah privasi pengguna dan keamanan data. Keamanan data diperlukan agar data dialah gunakan oleh pihak-pihak yang tidak bertanggung jawab. Termasuk tidak melakukan entri data dengan inisial dan memberi nama file dengan inisial desa untuk menjamin keamanan data desa tersebut telah di implementasikan dalam pembelajaran praktik komunitas. Parashar, P., & Singh, R. K. (2014) menyatakan bahwa keamanan multimedia menjadi perhatian yang sangat signifikan untuk teknologi internet karena kemudahan duplikasi, distribusi dan manipulasi data multimedia. Salah satu teknik yang dapat dilakukan adalah *water marking digital* adalah bidang penyembunyian informasi yang menyembunyikan informasi

DIGITALISASI ERA METAVERSE

penting dalam data asli untuk perlindungan duplikasi ilegal dan distribusi data multimedia.

Daftar Pustaka

- Meidya P, A. (2020). Panduan Program Pendidikan Kebidanan Komunitas (PPKK) Dan Pengkajian Pws Kia Di Puskesmas 2016 1.
- Parashar, P., & Singh, R. K. (2014). A survey: digital image watermarking techniques. *International Journal of signal processing, image processing and pattern recognition*, 7(6), 111-124.
- Parinata, D., & Puspaningtyas, N. D. (2021). Optimalisasi Penggunaan Google Form terhadap Pembelajaran Matematika. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 56-65.
- Prajayanti, H. (2022). *Buku Ajar Asuhan Kebidanan Komunitas*. Penerbit NEM.
- Radissa VS, Wibowo H, Humaedi S, Irfan M. Pemenuhan Kebutuhan Dasar Penyandang Disabilitas Pada Masa Pandemi Covid - 19. *Focus J Pekerj Sos*. 2020;3(1): 61-9
- Santoso, P. B. (2019). Efektivitas penggunaan media penilaian google form terhadap hasil belajar pelajaran tik.
- Widyaningtyas, P. A., Pratomo, H., ZPH, A. M., Rosalina, R., Isnaeni, I., & SM, E. A. (2022). Efektivitas Edukasi COVID-19 Melalui Media Online pada Komunitas Kopi Tuli Depok.

DIGITALISASI ERA METAVERSE

Metaverse, yang berarti dunia virtual tiga dimensi, menjadi kata kunci utama dalam industri teknologi dan informasi karena waktu berubah. Metaverse, yang telah berkembang lebih dari realitas virtual di era industri keempat, muncul dalam bentuk di mana dunia maya dan nyata seperti tak ada beda. Oleh sebab itu, kehadiran buku ini bersamaan dengan era implementasi kurikulum merdeka belajar dapat memberi makna strategis tersendiri. Ditambah lagi pembahasan dalam buku ini banyak ditorehkan oleh pakar yang ditulis secara ringan dan mudah dipahami terkait dengan eksistensi penyelenggaraan pendidikan di berbagai bidang keilmuan.

Akademia Pustaka

Perum. BMW Madani Kavling 16, Tulungagung

<https://akademiapustaka.com/>

redaksi.akademia.pustaka@gmail.com

[@redaksi.akademia.pustaka](#)

[@akademiapustaka](#)

081216178398

