

Pengantar: Prof. Dr. Jonni Siahaan., M.Kes., AIFO



Jurus Jitu PENDIDIK

dalam Pelaksanaan Daring

Nurul Aryanti | Jasmin Ambas | Ramadhan Razali | Angga Setiawan
Reny Anggreini | Tuti Nuriyati | Riyan Andni | Qomariah Hasanah
Andriyani Afliyanti Dua Lehan | Endah Wulantina
Sholihatul Hamidah Daulay | Hanura Febriani | Ibnu Muttaqin
Lusiana Mariyeta Balik | Inna Fauzताल Ngazizah | Najwa Muqoddas
Isatul Hasanah | Tiara Muzdalifah | Gonang Sugiarto | Umi Salamah
Prety Diawati | Rora Rizky Wandini | Topo Yono
Muhammad Syafril Nasution | Maria Patrisia Ivonie Babang
Johan Afandi | Diajeng Tyas Pinru Phytanza | Septi Fitriana
Nova Asvio | Ikke Wulan Dari | Evy Ramadina

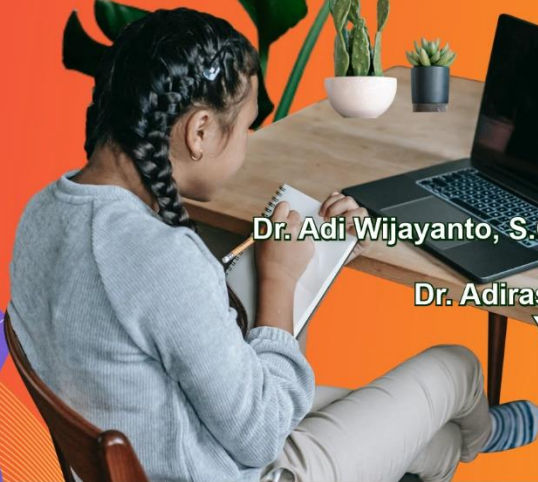
Editor:

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

Dr. Agus Mukholid, M.Pd

Dr. Adirasa Hadi Prasetyo, M.Pd.I.

Yulianti, S.Sos., M.I.Kom.



JURUS JITU PENDIDIK PADA PELAKSANAAN DARING

Nurul Aryanti | Jasmin Ambas | Ramadhan Razali |
Angga Setiawan | Reny Anggreini | Tuti Nuriyati |
Riyan Andni | Qomariah Hasanah | Andriyani Afliyanti Dua
Lehan | Endah Wulantina | Sholihatul Hamidah Daulay |
Hanura Febriani | Ibnu Muttaqin | Lusiana Mariyeta Balik |
Inna Fauziatal Ngazizah | Najwa Muqoddas | Isatul Hasanah
| Tiara Muzdalifah | Gonang Sugiarto | Umi Salamah |
Prety Diawati | Rora Rizky Wandini | Topo Yono |
Muhammad Syafril Nasution | Maria Patrisia Ivonie Babang
| Johan Afandi | Diajeng Tyas Pinru Phytanza | Septi Fitriana
| Nova Asvio | Ikke Wulan Dari | Evy Ramadina |

Editor:

Dr. Adi Wijayanto, S.Or., S.Kom., M.Pd., AIFO.
Dr. Agus Mukholid, M.Pd.
Dr. Adirasa Hadi Prasetyo, M.Pd.I.
Yulianti, S.Sos., M.I.Kom.

Kata Pengantar:

Prof. Dr. Jonni Siahaan., M.Kes., AIFO.



JURUS JITU PENDIDIK PADA PELAKSANAAN DARING

Copyright © Nurul Aryanti, dkk., 2021.

Hak cipta dilindungi undang-undang

All right reserved

Editor: Adi Wijayanto, dkk

Layout: Kowim Sabilillah

Desain cover: Diky M. Fauzi

viii+ 232 hlm: 14 x 21 cm

Cetakan Pertama, Juni 2021

ISBN: 978-623-6704-98-1

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



Program merdeka belajar merupakan salah satu nawacita Presiden Republik Indonesia, Bapak Ir. H. Joko Widodo dimana leading sector nya adalah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Riset dan Teknologi. Program merdeka belajar ini sudah di mulai di akhir tahun 2019 hingga saat ini dan implementasinya mengalami hambatan dengan munculnya virus corona, yang awalnya terjadi di Negara China pada bulan Maret 2019 yang dikenal dengan sebutan Covid-19 hingga saat ini bulan Mei 2021 masih belum kunjung usai dari muka bumi ini termasuk di Indonesia bahkan masih bermutasi terutama di India saat ini dimana secara epidemiologi jumlah penderitanya covid-19 di India terus bertambah dan dkuatirkan apabila tidak diantisipasi sangat mungkin merambah ke seluruh dunia (Covid ke-2).

Antisipasi penyebaran virus corona terus menerus dilakukan pemerintah Indonesia, baik melalui kebijakan wajib vaksin dan tetap mematuhi protap kesehatan untuk mencegah penyebaran virus corona kepada sesama baik sebagai orang yang menularkan maupun orang yang ditularkan. Protap covid-19 yang dimaksud seperti wajib pakai masker ketika berada di luar rumah, cuci tangan dengan sabun atau sanitizer, jaga jarak saat bertemu sesama, berolahraga secara teratur, makan bergizi dan multivitamin, menghindari tempat keramaian, bekerja dari rumah, meskipun saat ini sudah boleh bekerja di kantor, tetapi tetap mematuhi protap kesehatan.

Meskipun roda kehidupan Negara dan masyarakat sudah boleh berjalan dengan protap kesehatan, tetapi institusi pendidikan seperti sekolah dan lembaga

pendidikan lainnya belum diperbolehkan menyelenggarakan proses belajar secara tatap muka. Memang ada rencana pemerintah akan memulai memberlakukan proses belajar tatap muka di awal semester ganjil tahun ajaran 2021/2022. Sampai saat ini proses belajar di sekolah masih berlangsung secara daring. Dalam konteks belajar daring dapat dipastikan akan banyak masalah yang muncul baik yang dialami para guru maupun murid sehingga tulisan dalam buku Bunga Rampai “JURUS JITU PENDIDIK PADA PELAKSANAAN DARING” sangat mungkin menjadi jurus jitu wujudkan proses belajar di era Pandemi Covid-19 saat ini. Pemikiran-pemikiran yang cerdas dari berbagai pakar pendidikan yang telah dijabarkan dalam tulisan-tulisan ringan telah memperkaya isi buku Bunga Rampai ini sehingga para guru sedikitbanyaknya dapat menggunakannya sebagai dasar berpikir untuk mensukseskan proses belajar daring di rumah anak didik.

Jayapura, Mei 2021

Prof. Dr. Jonni Siahaan., M.Kes., AIFO.
Guru Besar Universitas Cenderawasih Papua

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
BAB I: STRATEGI PEMBELAJARAN DARING	
<i>PROBLEM-BASED LEARNING</i> DAN <i>SYNCHRONOUS LEARNING</i> DI MASA PANDEMI	
Nurul Aryanti	3
LEARNING TEMATIK BERBASIS KOMPETENSI DAN KOLABORASI DOSEN DENGAN MAHASISWA PADA SISTEM KULIAH DURING	
Dr. Jasmin Ambas, SKM, M.KES.....	9
METODE PEMBELAJARAN MINI RESEARCH PADA MATA KULIAH MAKRO ISLAM	
Ramadhan Razali, LC, MA.....	17
STRATEGI PENINGKATAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR MENGGUNAKAN MEDIA DIGITALISASI DI MASA PANDEMI COVID-19	
Angga Setiawan, M.Pd.....	23
PEMANFAATAN APLIKASI PROPROFS SEBAGAI STRATEGI PENGENALAN TOKOH WAYANG DALAM PEMBELAJARAN CERITA RAMAYANA PADA SISWA KELAS VII	
Reny Anggreini, S.Pd.	29

MENGOPTIMALKAN EKSISTENSI PENDIDIK DALAM MEMBENTUK KARAKTER PESERTA DIDIK DI MASA PANDEMI MELALUI PEMBELAJARAN JARAK JAUH	
Tuti Nuriyati, M.Pd.....	35
STRATEGI PEMBELAJARAN MATA PELAJARAN MATEMATIKA DI TENGAH PANDEMI COVID-19	
Riyan Andni, M.E.....	43
PEMBELAJARAN BIOKIMIA DENGAN METODE <i>COLLABOTRATION APLICATION</i> DI MASA PANDEMI COVID-19 PADA TADRIS IPA IAIN BENGKULU	
Qomariah Hasanah, M.Si.....	49
POLA INTERAKSI EDUKATIF DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK DI SEKOLAH DASAR PADA MASA PANDEMI COVID-19	
Andriyani Afliyanti Dua Lehan, S.Pd, M.Pd.....	55
PEMBELAJARAN ONLINE: KENDALA DAN STRATEGI	
Endah Wulantina, M.Pd.....	61
BAB II: PEMANFAATAN TEKNOLOGI DALAM PEMBELAJARAN	
PEMANFAATAN <i>VOICE NOTE WHATSAPP</i> PADA PEMBELAJARAN DARING DI MASA PANDEMI	
Dr. Sholihatul Hamidah Daulay, S.Ag., M.Hum.....	69
PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL <i>TITKTOK</i> DALAM PEMBELAJARAN DARING	
Hanura Febriani.....	77
KOMPARASI PENGGUNAAN <i>DIGITAL TOOLS</i> PADA PERKULIAHAN DARING DI MASA PANDEMI	
Ibnu Muttaqin, M.E.....	85

MICROSOFT TEAMS ALTERNATIF PEMBELAJARAN MAHASISWA UNIPA PADA MASA PANDEMI	
Lusiana Mariyeta Balik, S.S, M.Pd.....	95
KEBIJAKAN PEMBELAJARAN JARAK JAUH SEBAGAI UPAYA PENANGANAN PENYEBARAN <i>CORONA VIRUS DISEASE 2019 (COVID-19)</i> TINJAUAN SOSIOLOGI HUKUM	
Inna Fauziatal Ngazizah, MHI	103
EFEKTIVITAS PENERAPAN ICT DALAM PEMBELAJARAN DARING PADA MASA PANDEMI COVID-19	
Najwa Muqoddas, S.Pd	111
STRATEGI PEMBELAJARAN BERBASIS IT YANG INOVATIF DALAM MENINGKATKAN MINAT SISWA DI ERA MILENIAL	
Isatul Hasanah, S.Pd.....	117
PEMANFAATAN MEDIA <i>E-LEARNING</i> BERBASIS <i>CLASSROOM</i> DALAM PEMBELAJARAN PPKN PADA MASA PANDEMI COVID-19	
Tiara Muzdalifah, S.Pd.....	125
PEMANFAATAN APLIKASI <i>GOOGLE CLASSROOM</i> DALAM PEMBELAJARAN DARING	
Gonang Sugiarto, SE.....	131
BAB III: AKTIVITAS PEMBELAJARAN SELAMA PANDEMI	
PEMBELAJARAN MENULIS KARYA ILMIAH DENGAN VIDEO APLIKASI <i>OPEN BROADCAST SOFTWARE (OBS)</i> BERBASIS <i>PROBLEM SOLVING</i>	
Dr. Umi Salamah, M.Pd	141

**MENUMBUHKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DI ERA
NEW NORMAL COVID 19**

Dr. Prety Diawati, S.Sos.,MM.....151

**KOMIK EDUKASI SEBAGAI SOLUSI DI MASA
PANDEMI COVID 19**

Rora Rizky Wandini dan Hilda Wahyuni.....161

**ISTIQOMAH DENGAN GERAKAN SHOLAT WAJIB DAN
SUNNAH ALA RASULULLAH DI MASA
PANDEMIK COVID 19**

Topo Yono, M.Pd.171

**PEMBELAJARAN PRAKTEK MIKRO PERBANKAN
SYARIAH PADA MASA PANDEMI**

Muhammad Syafril Nasution, SE, M.Si.....179

**PEMANFAATAN MINECRAFT SEBAGAI MEDIA
PENGENALAN "UMA KALADA" PADA PEMBELAJARAN
MUATAN LOKAL**

Maria Patrisia Ivonie Babang, S.Pd.Si.,M.Pd.,Gr.....185

**PENGUATAN EKONOMI KREATIF MAHASISWA MELALUI
MICROSTOCK DALAM MENINGKATKAN
PRODUKTIVITAS MAHASISWA DI MASA PANDEMI**

Johan Afandi, ME.....189

**PEMBELAJARAN ONLINE UNTUK SISWA
AUTISM SPECTRUM DISORDERS**

Diajeng Tyas Pinru Phytanza, M.Pd.....195

**KEGIATAN BELAJAR *HOME VISIT* DAN *STUDY CLUB*
PADA ANAK USIA DINI SAAT PANDEMI COVID-19**

Septi Fitriana, M.Pd.....203

**KEINOVATIFAN PENDIDIK MENGAPLIKASIKAN MEDIA
DARING PADA MASA PANDEMI COVID-19**

Dr. Nova Asvio, M.Pd 211

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN *BLENDED LEARNING*
MATERI TAHSINUL QIRO'AH PADA MASA PENDEMI
DI IAIN BENGKULU**

Ikke Wulan Dari, M.Pd.I..... 217

**AKTIVITAS LITERASI BERMAKNA MAHASISWA
MANAJEMEN PENDIDIKAN MENGGUNAKAN
MENTIMETER**

Evy Ramadina, S.Pd.I, M.Pd..... 225

BAB I: STRATEGI PEMBELAJARAN DARING



PROBLEM-BASED LEARNING DAN SYNCHRONOUS LEARNING DI MASA PANDEMI



*Nurul Aryanti*¹
Politeknik Negeri Sriwijaya

“Problem-based learning dan synchronous learning dapat dipadukan menjadi satu pembelajaran yang akan mendukung ketercapaian pembelajaran di masa pandemi”

Sejak bulan Maret 2020, pengaruh pandemi telah mengubah bentuk pembelajaran dari tatap muka menjadi daring, sehingga menuntut pendidik untuk memilih metode pembelajaran yang dapat sejalan dengan synchronous learning. Salah satu metode pembelajaran yang direkomendasikan oleh DIKTI selama masa pandemi adalah problem-based learning. Metode pembelajaran ini telah lama diterapkan dalam semua bidang ilmu pengetahuan. Pemilihan metode pembelajaran ini tidak hanya dengan pertimbangan keberhasilan yang telah dibuktikan oleh berbagai penelitian, baik dari dalam maupun luar negeri, tapi juga proses pembelajaran yang

¹Dr. Nurul Aryanti, M.Pd., Lahir di Palembang, 18 Pebruari 1968. Menyelesaikan pendidikan S1(1991) dan S2 (2010) pada Program Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Sriwijaya. Tahun 2017 menyelesaikan Pendidikan Doktor pada Program Studi Pendidikan Bahasa Universitas Negeri Jakarta. Sejak tahun 1991 bertugas sebagai dosen Bahasa Inggris di Politeknik Negeri Sriwijaya. Mata Kuliah yang diampu diantaranya Cross Cultural Understanding, Communication for Business, dan English for Business Studies.

mengacu pada problem-solving dan capaian pembelajaran yang jika dilakukan dengan baik oleh dosen/guru, akan memberikan pengalaman dan perubahan tidak hanya secara akademik, tetapi juga perilaku mahasiswa.

Banyak hasil penelitian yang berhubungan dengan problem-based learning telah menunjukkan hasil yang positif, serta telah dipublikasikan dalam jurnal terakreditasi dikti dan internasional. Diantaranya adalah, penelitian yang dilakukan oleh Hartman et.al (2018). Artikel ini menjelaskan bagaimana penerapan metode problem-based learning meningkatkan kemampuan literacy pada semua kelas yang diajar. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Chiou (2019) pada mahasiswa baru dengan menggunakan Problem-based learning, terbukti meningkatkan nilai kemampuan grammar dan motivasi belajar mereka. Banyak lagi hasil-hasil penelitian yang menggunakan metode pembelajaran ini menunjukkan hasil yang positif di bidang akademik dan perilaku.

Beberapa perubahan perilaku anak didik yang dilaporkan merupakan hasil dari penerapan metode problem-based learning telah dipaparkan oleh banyak penelitian. Diantaranya terbangunnya suatu kesadaran baru dalam mengikuti pembelajaran yang diklaim merupakan hasil pembelajaran yang langsung berhubungan dengan dunia nyata (real-life) dan refleksi yang berkelanjutan dalam pembelajaran yang mereka ikuti (Elizabeth and Zulidah, 2012). Selanjutnya, peningkatan kemampuan berpikir kritis banyak dilaporkan oleh peneliti-peneliti, diantaranya Kumar dan Repaei (2017). Dengan demikian, penerapan pembelajaran ini sebaiknya tetap dapat memberikan hasil yang baik, tidak hanya dengan dengan pembelajaran tatap muka, tapi juga dengan

pembelajaran daring, salah satunya dengan menggunakan metode Synchronous learning.

Synchronous learning memungkinkan pembelajaran dilakukan dengan jadwal yang telah ditentukan. Hal ini mengacu pada prinsip synchronous learning sendiri oleh Shahabadia dan Uplane (2014) yang menyatakan "Synchronous learning is live, real-time (and usually scheduled), facilitated instruction and learning-oriented interaction. In this type of learning, learning experiences are live and real-time". Prinsip pembelajaran online dengan tidak adanya pertemuan secara fisik ini tentu saja menuntut kreativitas pendidik, sehingga dapat menghadirkan suasana interaksi antara dosen dan mahasiswa, maupun antara sesama mahasiswa terjadi seolah-olah di ruang kelas. Ada beberapa bentuk dari interaksi yang dapat dilakukan dalam synchronous learning, seperti yang dinyatakan Parker dan Martin (2010), diantaranya video conferencing, instant messaging, dan web conferencing. Khusus untuk jenis interaksi yang terakhir tersebut dapat digunakan untuk meningkatkan interaksi dan membangun kesatuan rasa kebersamaan.

Beberapa kelebihan penerapan synchronous learning menarik perhatian penulis, karena manfaat yang dipaparkan sama dengan hasil yang banyak dipublikasikan oleh peneliti dalam penerapan problem-based learning. Martin dan Parker (2014) menyatakan bahwa proses pembelajaran synchronous learning dapat membangun kemampuan berpikir kritis mahasiswa melalui pertanyaan atau komentar pada teks yang telah disiapkan, memungkinkan dapat dibaca oleh seluruh mahasiswa, sehingga semuanya dapat menganalisa pertanyaan dan menyiapkan jawaban bagi mereka sendiri. Melalui pertanyaan yang diberikan, mahasiswa dapat menangkap

materi yang belum mereka tangkap sebelumnya. Klaim ini juga didukung oleh Marjanovic (1999) yang menyatakan bahwa kemampuan berpikir kritis, problem solving, dan writing skill dapat ditingkatkan.

Dari review di atas dapat disimpulkan bahwa, problem-based learning dan synchronous learning dapat dipadukan menjadi satu pembelajaran yang akan mendukung ketercapaian pembelajaran di masa pandemi ini. Kedua pembelajaran memiliki prinsip-prinsip yang sama, yaitu real life, real time, kebebasan dan kenyamanan untuk menyampaikan ide, pertanyaan, dan jawaban, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, dan problem-solving.

Daftar Pustaka

- Bella Chiou. (2019). The Application of Problem-based Learning Approach in English Grammar Instruction: A Pilot Study. *Journal of Language Teaching and Research*, Vol. 10, No. 3, pp. 446-453, May 2019
- Hartman, Pamela., Renguet, Corinne, Seig, M.T. 2018. Problem-Based Teacher-Mentor Education: Fostering Literacy Acquisition in Multicultural Classrooms. *The Interdisciplinary Journal of Problem-based Learning*. 12 (1).
- Kumar, Rita., and Refaei, Brenda. 2017. Problem-Based Learning Pedagogy Fosters Students' Critical Thinking About Writing. *The Interdisciplinary Journal of Problem-based Learning*. 11 (2).
- Marjanovic, O. 1999. Learning and teaching in a synchronous collaborative environment. *Journal of Computer Assisted Learning*, 15(2), 129-138. doi:10.1046/j.1365-2729.1999.152085.
- Martin, F. and Parker, M. A. 2014. Use of Synchronous Virtual Classrooms: Why, Who, and How? *MERLOT Journal of Online Learning and Teaching* Vol. 10, No. 2, June 2014.
- Parker, M. A., & Martin, F. 2010. Using virtual classrooms: Student perceptions of features and characteristics in an online and a blended course. *MERLOT Journal of Online Learning and Teaching*, 6(1), 135-147. http://jolt.merlot.org/vol6no1/parker_0310.htm.
- Sevima, Edlink. 2020. Blended Learning, Solusi Pembelajaran di Era New Normal. Diakses di <https://sevima.com/blended-learning-solusi-pembelajaran-di-era-new-normal/> pada tanggal 10 Mei 2021.
- Shahabadia, M.M., and Uplane, Megha. 2015. Synchronous and asynchronous e-learning styles and academic performance of e-learners. *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 176.129 - 138.

LEARNING TEMATIK BERBASIS KOMPETENSI DAN KOLABORASI DOSEN DENGAN MAHASISWA PADA SISTEM KULIAH DURING



Dr. Jasmin Ambas, SKM, M.KES²
Universitas Negeri Makassar

“Pembelajaran kolaborasi dosen dengan mahasiswa memiliki pengertian dosen memberi arahan materi pembelajaran selanjutnya pengumpulan dan pembahasan materi pembelajaran dilakukan secara mandiri oleh mahasiswa”

Pandemi covid-19 semakin menjadi momok menakutkan masyarakat baik masyarakat pada umumnya maupun civitas akademik, karena kampus merupakan tempat berinteraksi baik antara dosen dengan dosen, mahasiswa dengan dosen, mahasiswa dengan mahasiswa maupun antara civitas akademik dengan masyarakat sekitar kampus, sehingga dapat menjadi episentrum penularan dan penyebaran covid-19. Pertimbangan inilah, sehingga

²Penulis lahir di Polewali Mandar, 02 Juni 1963, Dosen Universitas Negeri Makassar, Prodi Administrasi Kesehatan, Menyelesaikan Pendidikan S3 Administrasi Publik, Universitas Negeri Makassar, (2018), Pendidikan S2 Administrasi Kesehatan, Universitas Hasanuddin (UNHAS), (2003), Pendidikan S1, Administrasi Kesehatan, Universitas Hasanuddin (UNHAS), (1989), Keahlian: Audit Kinerja, Sertifikasi Auditor Madya, BPKP, Ahli Akreditasi Rumah Sakit, Sertifikasi Kemenkes, Ahli Perencanaan Pengembangan SDM, Sertifikasi Kemenkes.

pemerintah mengambil keputusan untuk meniadakan proses perkuliahan tatap muka di ruang kelas (offline) menjadi perkuliahan tatap muka online (during).

Menyikapi hal tersebut, banyak dosen yang akhirnya mengubah model pembelajarannya dari pembelajaran konvensional dalam ruang kelas menjadi pembelajaran online yang dapat diikuti mahasiswa dari mana saja. Pembelajaran online ini dilaksanakan baik secara sinkron maupun asinkron dengan menggunakan layanan web maupun aplikasi pembelajaran. Pembelajaran secara sinkron dilakukan melalui konferensi video. Melalui pembelajaran ini dosen dan mahasiswa bertemu dan berkomunikasi secara real time menggunakan aplikasi Zoom atau Google Meet. Sementara itu, pembelajaran secara asinkron dilakukan menggunakan aplikasi seperti Google Classroom, Edmodo, WhatsApp dan Email. Dosen mengunggah konten pembelajaran seperti bahan bacaan, video pembelajaran, ataupun tautan materi yang tersedia di web ke aplikasi pembelajaran yang digunakan. Mahasiswa dapat memberikan tanggapan atau pertanyaan melalui fitur chat yang disediakan ataupun menggunakan WhatsApp.

Dari semua metode Perubahan sistem perkuliahan tersebut membawa konsekuensi kurang tercapainya tujuan proses pembelajaran terutama bagi mahasiswa, karena adanya berbagai hambatan dan keterbatasan, antara lain:

1. Gangguan jaringan yang sering terjadi selama proses belajar bahkan ditempat tinggal mahasiswa terkadang tidak tersedia jaringan internet.
2. Lingkungan dan suasana belajar tidak mendukung untuk mengikuti proses belajar secara maksimal.
3. Selama proses belajar, dosen terkadang hanya bisa berkomunikasi satu arah dan mengalami gangguan komunikasi suara terputus-putus dan lain-lain,

sehingga mahasiswa sulit mendapatkan penjelasan yang baik dari dosen.

4. Dosen tidak dapat mengontrol sikap dan perilaku mahasiswa selama proses belajar, sehingga mahasiswa tidak focus selama mengikuti proses belajar.
5. Mahasiswa mengalami keterbatasan untuk bertanya lebih intensif kepada dosen oleh karena keterbatasan kuota dan gangguan jaringan.
6. Proses belajar membosankan terutama mahasiswa, oleh karena dosen tidak dapat menjeleaskan materi dengan normal karena gaya, mimik dan posisi dosen tidak berada ditengah-tengah mahasiswa, sehingga secara psikologis mahasiswa kurang termotivasi.

Tujuan proses belajar mengajar pada hakekatnya bukan hanya transformasi Ilmu pengetahuan (hard kompetensi) tetapi juga adanya transformasi sikap keilmuan, kejujuran, kebenaran, integritas dan soft kompetensi lainnya yang justru merupakan dimensi yang sangat penting dimiliki oleh alumni perguruan tinggi. Dimensi soft kompetensi tersebut hanya akan terbentuk dan berkembang apabila dosen hadir ditengah-tengah mahasiswa karena kehadiran dosen ditengah-tengah mahasiswa akan memberi ruang terciptanya hubungan emosional dan psikologis antara guru dan murid, maupun antara dosen dan mahasiswa. Oleh karena itulah pada sistem perkuliahan secara online diperlukan pendekatan lain agar dimensi soft kompetensi mendapatkan ruang untuk dapat terbentuk dan berkembang pada setiap mahasiswa.

Pendekatan dalam proses belajar tatap muka online yang di kembangkan adalah **“proses belajar tematik**

berbasis kompetensi yang berkolaborasi dosen dengan mahasiswa”.

Proses belajar tematik berbasis kompetensi dimaksud adalah:

1. Kompetensi yang ingin dicapai pada setiap mata kuliah di urai dan dijabarkan dalam sub-sub mata ajaran dalam satu kesatuan kompetensi baik dimensi hard kompetensi maupun dimensi soft kompetensi.

Pada proses ini ditujukan:

- a. Agar rancangan materi mata kuliah dapat mencakup penguasaan hard kompetensi maupun soft kompetensi.
 - b. Agar dapat merancang metode pembelajaranyang sesuai dengan tujuan kompetensi yang ingin dicapai, misalnya membutuhkan pembahasan kasus, maka materi kasus harus dibahas dalam proses pembelajaran.
2. Filosofi dan prinsip setiap sub mata ajaran di jelaskan terlebih dahulu oleh dosen pengampuh mata kuliah yang selanjutnya secara aktif diberikan kepada mahasiswa untuk membuat bahan presentasi dalam bentuk power point yang materinya diberikan penugasan kepada mahasiswa untuk mencari jurnal yang terkait dengan memanfaatkan fasilitas internet.

Pada proses ini ditujukan: Agar mahasiswa memahami inti materi yang ingin dicapai pada sub bahasan yang akan dibahas dan menjadi dasar pertimbangan dalam memilih materi (jurnal ataupun sumber lainnya) yang sesuai untuk mencapai tujuan hard kompetensi maupun soft kompetensi.

3. Setiap mahasiswa membuat dan menyampaikan power point melalui WhatsApp group satu hari sebelum perkuliahan, setiap mahasiswa harus siap presentase melalui kuliah during, dan mahasiswa yang lain diberi kesempatan untuk bertanya dan harus dijawab oleh mahasiswa yang presentasi ataupun mahasiswa lainnya.

Pada proses ini ditujukan:

- a. Agar mahasiswa aktif mencari dan mempelajari materi yang terkait dengan sub bahasan yang akan dipresentasikan,
 - b. Agar mahasiswa mempunyai keterampilan mempersiapkan materi untuk presentase dalam bentuk power point dan mampu memnjelaskan sesuai dengan tujuan pokok bahasan (hard kompetensi)
 - c. Agar soft kompetensi mahasiswa dapat terbentuk dan berkembang melalui aktifitas proses secara mandiri mulai dari pencarian materi bahasan, perancangan power point yang terbaik, penguasaan materi bahasan, dan kemampuan emosional dan psikologis untuk mempertanggungjawabkan materi bahasan yang dibuat sendiri.
4. Dosen membuka ruang diskusi melalui media whasApp setiah hari, sehingga mahasiswa dapat menyampaikan masalah yang dihadapi oleh mahasiswa dalam mempersiapkan matari bahasannya.

Proses ini di tujukan : agar mahasiswa secara pisikologis merasakan adanya kehadiran dosen, perhatian dan kemudahan yang diberikan oleh dosen, sehingga

hubungan dosen dan mahasiswa secara emosional maupun psikologis terbentuk.

5. Pada akhir pembahasan sub pokok bahasan materi dijelaskan dan disimpulkan oleh dosen pengampu mata kuliah agar mahasiswa memahami matakuliah sesuai dengan struktur kompetensi yang telah ditetapkan.

Pembelajaran kolaborasi dosen dengan mahasiswa memiliki pengertian dosen memberi arahan materi pembelajaran selanjutnya pengumpulan dan pembahasan materi pembelajaran dilakukan secara mandiri oleh mahasiswa yang secara aktif mencari jurnal ataupun sumber lainnya kemudian mahasiswa secara mandiri membuat dalam bentuk power point untuk dipresentasikan didepan dosen dan teman-temannya sendiri.

Pada proses ini diharapkan:

- a. Mahasiswa dapat lebih memahami filosofi materi pembelajaran dan mampu menjelaskan sesuai tujuan hard kompetensi yang telah ditetapkan dalam RPS mata kuliah. Selain itu mahasiswa diharapkan akan tumbuh sikap ilmiah, kejujuran dan penghargaan pada karya ilmiah sekaligus membentuk kebiasaan dan kemampuan menulis maupun presentasi
- b. Pembahasan dosen adalah untuk memperjelas setiap pokok bahasan yang berkembang dalam diskusi serta memperjelas inti materi pokok bahasan mata kuliah secara filosofi yang akan berkaitan langsung dengan mata kuliah lainnya, sehingga dapat menunjukkan hard kompetensi dasar maupun soft kompetensi

yang harus dimiliki oleh alumni secara umum dan khusus sesuai standard kompetensi program studi yang di pilih.

Berdasarkan evaluasi proses pembelajaran kuliah tatap muka di ruang kelas sebelum adanya pandemi covid-19 berupa pemberian tugas mandiri dan tugas kelompok kemudian mahasiswa melakukan presentasi kelompok menunjukkan bahwa kemampuan mahasiswa menguasai hard kompetensi dan pembentukan soft kompetensi relative dapat dicapai, namun dimasa pandemi covid-19 proses tersebut tidak dilakukan demikian pula diskusi kelompok, sehingga dengan penugasan mandiri tanpa memberi materi lebih dahulu dimana dosen hanya mennjukan arah dan intih materi setiap pokok bahasan, maka mahasiswa dituntut lebih aktif mencari dan mempelajari materi yang akan dipresentasikan oleh mahasiswa secara mandiri, ternyata mampu meningkatkan penguasaan hard kompetensi dan membentuk soft kompetensi.

Metode pembelajaran tersebut sesuai dengan konsep pembelajaran andragogi (adult learning) yang mempunyai landasan proses pembelajaran pada berbagai satuan, bentuk dan tingkatan (level) penyelenggaraan pendidikan. Pada pendidikan formal andragogi dalam menerapkan konsep dan prinsip pada proses pembelajaran tidak secara mutlak berdasar pada bentuk, satuan tingkat atau level pendidikan, akan tetapi yang paling utama adalah berdasar pada kesiapan peserta didik untuk belajar. Kondisi tersebut terjadi karena menganggap bahwa semua peserta didik adalah sebagai orang dewasa yang diasumsikan memiliki kemampuan dan dapat aktif dalam merencanakan arah belajar, memiliki bahan, memikirkan cara terbaik untuk belajar, menganalisis dan menyimpulkan serta mampu

mengambil manfaat dari belajar dari sebuah proses pembelajaran. Oleh karena itu andragogi merupakan bentuk pembelajaran yang mampu melahirkan sasaran pembelajaran (lulusan) yang dapat mengarahkan dirinya sendiri dan mampu menjadi guru bagi dirinya sendiri. (Knowles, 1970).

METODE PEMBELAJARAN MINI RESEARCH PADA MATA KULIAH MAKRO ISLAM



Ramadhan Razali, LC, MA³
IAIN Lhokseumawe

“Penelitian mini merupakan model pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan informasi dan mengolah informasi.”

Beberapa bulan terakhir, penyebaran virus corona meningkat drastis. Menurut data WHI kasus yang sudah terkonfirmasi diseluruh dunia mencapai 152 juta. Sedangkan angka kematian meningkat menjadi 3.1 juta jiwa. Meningkatnya virus covid-19 berimplikasi terhadap berbagai sektor. Sektor pendidikan merupakan sektor yang sangat dirugikan. Untuk menjaga penyebaran covid19 pemerintah mengambil berbagai kebijakan. Kebijakan tersebut berbentuk tranformasi pendidikan dari tatap muka menjadi daring, keterbatasan sarana dan prasarana, jaringan internet, biaya menjadi permasalahan yang dialami

³Penulis lahir di Lhokseumawe pada tanggal 03 Mei 1988. Penulis merupakan dosen tetap di IAIN Lhokseumawe. Pada tahun 2010 lulus Strata I dari Fakultas Syariah Wal Qanun Jurusan Syariah Islamiya Universitas Al Azhar Provinsi Thanta, Mesir. Pada tahun 2017 penulis lulus Strata II dari Sekolah Pascasarjana Universitas Islam Negeri Jakarta Konsentrasi Ekonomi Islam. Selain mengajar di IAIN Lhokseumawe, penulis juga menjadi tenaga pengajar di beberapa perguruan tinggi yang berada di Lhokseumawe.

oleh masyarakat pada Negara berkembang (Nuryana, 2020).

Sebagian masyarakat berpandangan bahwa pandemik covid19 merupakan faktor positif dalam peningkatan pendidikan. Menurut mereka pandemik dapat memicu percepatan transformasi pendidikan, banyak munculnya aplikasi belajar online, banyaknya kursus online gratis, munculnya kreativitas tanpa batas, kolaborasi orang tua dan guru, penerapan ilmu di tengah keluarga, dan konstruksi mental positif (Suteki, 2020). Namun, menurut Rizqon halal syah aji adanya pandemik merugikan segala pihak. Misalnya saja, di Indonesia dengan adanya pandemik pemerintah tidak melaksanakan ujian final. Yang dirugikan pada kasus ini adalah keluarga siswa yang menginginkan nilai anak-anaknya. Dampak yang lain juga dirasakan oleh lulusan sekolah. Karena nilai akhir tidak ada dan munculnya resesi ekonomi sehingga lulusan susah dalam mendapatkan pekerjaan. (Syah, 2020).

Selain pendidikan, sektor lain yang terkena dampak dari pandemi adalah sektor ekonomi. Dalam sector ekonomi, covid-19 tidak hanya berdampak pada masyarakat menengah ke atas melainkan juga berdampak terhadap masyarakat menengah ke bawah. Selain itu, covid-19 juga menjadi penyebab utama dari pengurangan hak kerja (PHK) pegawai di perusahaan/pabrik, serta susahnya pedagang kaki lima berjualan dengan normal. Untuk menanggulangi maraknya kemiskinan, pemerintah Indonesia memberikan bantuan berupa bantuan sembako, bantuan sosial tunai, BLT dana desa, listrik gratis, kartu prakerja, subsidi gaji karyawan dan BLT usaha mikro kecil.

Namun, keterpurukan tersebut tidak mempan terhadap sektor ekonomi Islam. berbeda dengan Negara Brunai Darussalam yang mampu mempertahankan

perekonomiannya melalui kekayaan minyak yang dimilikinya. Negara Indonesia memperkuat perekonomiannya pada sektor ekonomi syariah. misalnya saja meningkatnya sektor halal menjadi 7.8%. sektor fesyen muslim meningkat 0.8%. bahkan jika dianalisis lebih lanjut, pendapatan Negara Indonesia ditopang oleh sektor ekonomi Islam sebesar 5.78%. Nilai tersebut berbanding terbalik dengan pemasukan Negara dari PDB. PDB hanya mampu menyumbangkan 5.2% saja. Selain Indonesia, ekonomi syariah di Malaysia juga memiliki peran yang sama (Ramadhan Razali, 2019). Menurut Zakaria sektor ekonomi syariah yang sangat membantu masyarakat masa pandemi adalah zakat. Sumbangsih yang diberikan oleh zakat sangat besar, misalnya pada tahun 2017 zakah memberikan sumbangsuhnya sebesar 3 miliar ringgit Malaysia. Menurut Zakaria pengumpulan zakat secara optimal dan professional akan dapat menopang perekonomian Negara Malaysia.

Berkembangnya sektor perekonomian syariah di tiga Negara tersebut tidak lepas dari peranan pendidikan ekonomi syariah. pendidikan ekonomi syariah berperan penting dalam mencetak generasi untuk menjadi bankir-bankir. Dokrinisasi dan pengembangan perekonomian merupakan tantangan baru dalam sistem pendidikan ekonomi syariah. Untuk mengoptimalkan pendidikan ekonomi syariah, dibutuhkan praktek-praktek yang mampu menunjang pendidikan tersebut. Praktek-praktek yang berbentuk penelitian mini juga sangat diperlukan. Penelitian mini merupakan model pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan informasi dan mengolah informasi. Melalui model pembelajaran tersebut mahasiswa difasilitasi untuk merancang sendiri proyek yang akan dilakukan, sehingga

mahasiswa dapat melakukan eksplorasi, penelitian interpretasi, sintesis dan informasi. Diantara keunggulan dari model pembelajaran ini adalah membuat mahasiswa menjadi lebih aktif dan berhasil memecahkan masalah yang kompleks (Suroso, 2016).

Menurut pengamatan penulis, praktek atau penelitian mini dibutuhkan terhadap mata kuliah yang diampu terutama mata kuliah yang memiliki beban 3 sks, misalnya saja mata kuliah ekonomi makro Islam. Dalam mata kuliah ini mahasiswa diharapkan mampu menganalisis ekonomi secara menyeluruh (aggregate) serta menitikberatkan analisis pada faktor-faktor yang menentukan kegiatan ekonomi suatu Negara. Dalam mata kuliah ini mahasiswa juga mengkaji kebijakan pemerintah dalam mengatasi segala permasalahan ekonomi dengan menginfiltirasi prinsip-prinsip syariah kedalamnya.

Untuk mengoptimalkan pembelajaran pada mata kuliah Ekonomi Makro Islam, dibutuhkan pembelajaran kolaborasi antara teori dan kehidupan nyata. Oleh karena itu, pembelajaran ini harus menerapkan pembelajaran kontekstual. Menurut Sagala pembelajaran kontekstual merupakan konsep belajar yang mengaitkan materi yang sedang diajarkan dengan dunia nyata mahasiswa. Sehingga output dalam pembelajaran ini adalah mahasiswa mampu membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari (Sagala, 2010). Dalam pembelajaran mata kuliah Ekonomi Makro Islam yang penulis terapkan. Mahasiswa diajarkan teori dalam beberapa kali pertemuan, guna membekali mahasiswa. Untuk menguji kemampuan mahasiswa, penulis melakukan beberapa simulasi baik itu berbentuk kuis, maupun berbentuk essay berbasis penelitian. setelah beberapa pertemuan dibekali teori, mahasiswa diharuskan

untuk turun kelapangan guna melakukan penelitian mini. Pelaksanaan tempat, maupun judul penelitian mini diarahkan oleh dosen bersangkutan. Adapun bukti penelitian mini yang harus dipersiapkan oleh mahasiswa adalah video kreatif dan essay dari mahasiswa itu sendiri.

Daftar Pustaka

- Mukti Leksono, Suroso. 2016. Pengaruh Pembelajaran Mini Riset Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Kemampuan Penguasaan Materi Biologi Konservasi. *Proceeding Biology Education Conference*. Vol. 13; 1: 575-578.
- Nuryana, Agung. 2020. Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Dunia Pendidikan. *Kabar Priayangan*.
- Razali, Ramadhan. 2020. Perilaku Konsumen: Hedonisme Dalam Perspektif Islam, Ramadhan Razali. *Jeskape*. Vol. 4 (1): 115-24.
- Razali, Sutan Febriansyah, Hilmi, Ramadhan. 2020. PEMIKIRAN EKONOMI AL-MAUDUDI DALAM PERSPEKTIF POST-MODERNISM. *Jurnal Ekonomi Dan Bisnis*. Vol. 22 (1): 39-46.
- Razali, Sutan Febriansyah, Ramadhan. 2019. Eksistensi Keadilan Sosial Dalam Keuangan Publik Islam (Kajian Terhadap Kitab Al-Amwal Karya Ad-Dawudi. *Jeskape*. Vol. 3 (2): 40-56.
- Sagala, S. 2010. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Suteki. 2020. 7 Dampak Positif Pandemi Covid-19 Terhadap Dunia Pendidikan. *Suteki Teknologi*.
- Syah, Rizqon. 2020. Dampak Covid-19 Pada Pendidikan di Indonesia: Sekolah, Keterampilan, dan Proses Pembelajaran. *Salam: Jurnal Sosial dan Budaya Syar'I*. Vol. 7. 5.

STRATEGI PENINGKATAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR MENGUNAKAN MEDIA DIGITALISASI DI MASA PANDEMI COVID-19



Angga Setiawan, M.Pd.⁴
STKIP PGRI Trenggalek

“Era digitalisasi saat ini merupakan tuntutan bagi pendidik dan peserta didik untuk mampu mengembangkan pola pikir yang secara tradisional menjadi lebih modern”

Masa pandemi covid-19 melanda Indonesia sudah selama satu tahun, banyak sektor yang dilumpuhkan oleh covid-19, salah satunya yaitu pendidikan. Pendidikan dimasa pandemi ini sangat dipaksa untuk dilakukan secara daring atau online, hal ini bisa dikatakan mendadak tanpa adanya persiapan yang matang sehingga pendidikan dimasa pandemi ini kurang dirasa maksimal antara pendidik ataupun peserta didiknya. Di era digitalisasi sekarang ini banyak platform atau aplikasi yang menyediakan akses untuk melakukan pembelajaran secara daring, tempat untuk meningkatkan kreatifitas dan inovasi dikalangan pendidik atau peserta didik dan tempat untuk belajar dan mencari banyak sekali referensi untuk menunjang proses pembelajaran secara daring, akan tetapi ada sebagian besar

⁴Penulis lahir di Trenggalek, 25 April 1994, penulis merupakan Dosen STKIP PGRI Trenggalek, penulis menyelesaikan gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Negeri Surabaya (2016), gelar Magister Pendidikan Dasar diselesaikan di Universitas Negeri Surabaya (2018).

pendidik dan peserta didik yang tidak memaksimalkannya. Bisa dikatakan ada beberapa faktor yang mungkin saja menghambat hal ini, dimulai dari masalah kuota internet, sinyal yang tidak stabil, fasilitas yang dimiliki misal laptop atau komputer dan kemampuan pendidik memahami aplikasi tersebut.

Pemerintah sudah memberikan solusi yang tepat untuk mengatasi hal ini, dengan memberikan kuota secara gratis, memberikan dana bantuan untuk meningkatkan fasilitas sekolah dan menyelenggarakan seminar dan pelatihan bagi peserta didik untuk mensukseskan pembelajaran daring. Bagi pendidik di wilayah perkotaan dengan menggunakan aplikasi di era digitalisasi dengan ditunjang jaringan internet yang stabil dan sarana prasarana yang lengkap bisa saja sangat mudah untuk memahami dan menggunakan, tetapi bagaimana dengan yang ada di pedesaan atau pelosok saat ini. Inilah tantangan bagi pemerintah untuk segera bekerja sama dengan operator seluler untuk bisa meratakan infrastruktur telekomunikasi yaitu jaringan internet, bagi pendidik di pedesaan atau pelosok tetap harus mempunyai semangat juang yang tinggi dalam menghantarkan peserta didiknya kedepan gerbang masa depannya yang mempunyai banyak bekal tidak hanya kognitif dan afektifnya saja tetapi psikomotor yang bisa digunakan dalam persaingan di era digitalisasi saat ini.

Era digitalisasi yang dirasakan penulis saat melihat situasi dan kondisi saat ini sangat miris, karena sebagian besar anak usia SD sudah bisa melihat atau mengakses tayangan yang tidak sesuai dengan usianya, peran orang tua yang kurang memantau perkembangan anaknya, dan pendidik seakan enggan dalam memahami dan melatih peserta didik untuk berkreasi di era digitalisasi. Pada waktu

memberikan penilaian kreativitas kepada peserta didik sebagian besar guru hanya bersifat secara tradisional, misal peserta didik membuat sebuah keterampilan dari anyaman bambu, setelah karya itu jadi guru hanya sekedar menilainya saja, tidak sampai mempublikasikan keterampilan tersebut. Dengan mempublikasikan sebuah keterampilan peserta didik tidak hanya sekedar mendapatkan apresiasi dari pihak sekolah saja, tetapi bisa dari berbagai pihak di dalam negeri maupun luar negeri. Banyak platform yang menyediakan tempat untuk mempublikasikan keterampilan peserta didik sekolah dasar, antara lain: 1) youtube, 2) facebook 3) instgram dll. Bagaimanapun sebagai pendidik harus mampu mengarahkan dan memahami era digitalisasi agar tidak disalah gunakan oleh peserta didik, peserta didik harus dibiasakan untuk memanfaatkan sebaik mungkin era digitalisasi untuk mengembangkan kreatifitasnya dalam berkarya.

Beberapa strategi dalam mengembangkan kreativitas pendidik di era digitalisasi yang nantinya bisa dijadikan referensi untuk diterapkan di sekolah dasar:

1. Membuat tim antar guru

Hal pertama yang harus dilakukan oleh guru adalah berdiskusi terlebih dahulu dengan teman sejawat, untuk menyiapkan sarana dan prasarana kegiatan yang akan dilaksanakan di sekolah dasar, mengagendakan kegiatan dan membagi tugas, karena untuk menyukseskan kegiatan di era digitalisasi ini membutuhkan seorang guru yang berkompeten dalam setiap bidangnya. Apabila di SD tersebut kurang adanya guru yang berkompeten, bisa mendatangkan ahli untuk mengadakan seminar atau workshop dengan persetujuan kepala sekolah.

2. Mensosialisasikan kegiatan kepada peserta didik

Era digitalisasi disaat pandemic-covid19 sangat penting untuk dimanfaatkan oleh peserta didik dalam meningkatkan kreatifitasnya, dengan adanya sosialisasi yang bertahap kepada siswa, agar dapat dipahami betul bagaimana memanfaatkan era digitalisasi secara baik dan benar, karena disaat pandemi covid-19 ada larangan untuk berkerumun maka dari itu untuk mensosialisasikan kegiatan ini yaitu bisa melalui video conference atau whatsapp.

3. Memberikan tugas keterampilan kepada peserta didik

Tugas keterampilan yang diberikan kepada peserta didik misalnya menggambar, menari, drama, menganyam, membuat poster dll. Guru meminta peserta didik untuk mencari referensi di internet, hal ini untuk menumbuhkan ide kreatif peserta didik dan melatih peserta didik untuk mampu memahami era digitalisasi. Guru mengarahkan peserta didik untuk merekam proses dari awal sampai akhir kegiatan kreativitas peserta didik.

4. Mengupload tugas ke platform online

Setelah tugas kreatifitas dari peserta didik terkumpul, guru mengirimkan video kepada pengelola platform online disekolah dasar tersebut. Tugas diupload di platform online dan dipublikasikan.

5. Mengendalikan keberlanjutan kegiatan

Tugas kreatifitas yang sudah dikerjakan secara bertahap oleh peserta didik, diusahakan tidak sampai berhenti disatu titik, tetapi tetap berlanjut, dengan membuat jadwal rutin, guru senantiasa selalu memberikan motivasi dan bimbingan untuk meningkatkan kreatifitas peserta didik di era digitalisasi.

6. Membuat lomba antar sekolah

Untuk menambah motivasi peserta didik didalam mengembangkan kreatifitasnya di era digital, guru beserta tim penggerak era digitalisasi dan didukung oleh kepala sekolah harus mengadakan lomba kreatifitas peserta didik setiap setahun sekali, yang dimana hal ini tidak hanya memberikan motivasi kepada peserta didik tetapi apresiasi yang mampu membuat peserta didik lebih berkesan dan bersemangat.

Era digitalisasi saat ini merupakan tuntutan bagi pendidik dan peserta didik untuk mampu mengembangkan pola pikir yang secara tradisional menjadi lebih modern. Dengan adanya beberapa keterbatasan dalam infrastruktur ditambah dengan adanya pandemi covid-19 motivasi dan semangat untuk selalu berpikir kreatif jangan sampai menurun. Banyak usaha-usaha yang bisa dilakukan oleh pendidik untuk selalu berjuang meningkatkan kreatifitas peserta didik.

PEMANFAATAN APLIKASI PROPROFS SEBAGAI STRATEGI PENGENALAN TOKOH WAYANG DALAM PEMBELAJARAN CERITA RAMAYANA PADA SISWA KELAS VII



Reny Anggreini, S.Pd.⁵

SMPN 4 Juwana

“Pemanfaatan aplikasi Proprofs sebagai strategi pengenalan tokoh wayang dalam Pembelajaran Cerita Ramayana. Diharapkan, dengan pemanfaatan aplikasi Proprofs ini, minat belajar peserta didik bisa meningkat”

Akhir Desember tahun 2019, muncul wabah penyakit pernapasan baru yang diakibatkan oleh virus. Virus tersebut dikenal dengan virus corona atau yang kini dikenal dengan sebutan Covid-19 (Corona Virus Disease 2019). Virus ini terus menyebar dengan cepat, sehingga pada bulan Maret 2020, WHO secara resmi mendeklarasikan Covid-19 sebagai pandemi. Menurut KBBI, pandemi adalah wabah yang berjangkit serempak di mana-mana, meliputi daerah geografi yang luas. Kemunculan virus Covid-19 telah memberikan berbagai dampak untuk kehidupan. Segala macam kegiatan dibatasi guna menekan penyebaran virus pandemi ini. Terutama, upaya pemerintah untuk menekan penyebaran virus di dunia pendidikan Indonesia.

⁵Penulis lahir di Kudus, 16 Oktober 1993, penulis merupakan Guru SMPN 4 Juwana dalam bidang ilmu Bahasa Jawa, penulis menyelesaikan gelar Sarjana Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa di Universitas Negeri Semarang (2015).

Semakin cepatnya penyebaran virus Covid-19 di Indonesia, mengharuskan pemerintah, dalam hal ini Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Kemendikbud) untuk meminta pembelajaran secara konvensional (tatap muka) ditiadakan untuk sementara waktu. Sesuai dengan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19), Kemendikbud memberikan beberapa kebijakan. Salah satunya, mengenai arahan untuk proses belajar dari rumah. Pembelajaran yang biasanya dilaksanakan secara langsung di sekolah, yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik, kini justru tidak diharuskan bertatap muka. Pemerintah (Kemendikbud) meminta agar pembelajaran dilaksanakan secara jarak jauh di rumah (daring). Sejak pemberlakuan pembelajaran daring, para pendidik tentu memutar otak agar pembelajaran tetap terlaksana, materi pembelajaran tetap tersampaikan, walaupun antara pendidik dan peserta didik tidak dalam satu ruang (tatap muka). Adanya pembelajaran daring justru membuat para pendidik berinovasi tanpa batas dengan memunculkan berbagai jenis metode pembelajaran baru ataupun media pembelajaran baru.

Untuk membantu proses belajar dari rumah, terdapat berbagai jenis aplikasi yang bisa digunakan oleh para pendidik. Beberapa aplikasi tersebut antara lain aplikasi Whatsapp, Google Classroom, Zoom Meeting, Google Meet, Youtube, Google Form, Quizziz, dan lain sebagainya. Berbagai macam aplikasi tersebut mempunyai karakteristik masing-masing yang harus disesuaikan oleh kebutuhan pendidik guna membantu proses pembelajaran. Pendidik harus pandai memilih aplikasi yang memudahkan peserta

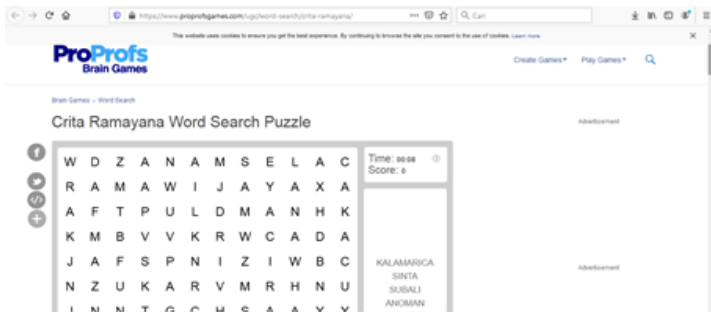
didik dalam memahami materi yang akan disampaikan oleh pendidik.

Materi pembelajaran Cerita Ramayana biasanya menjadi salah satu materi yang diminati oleh peserta didik. Pada saat pembelajaran berlangsung secara tatap muka, peserta didik akan mendengarkan atau menonton cerita Ramayana secara bersama-sama, kemudian menceritakan kembali secara bergantian. Adanya timbal balik antar peserta didik dengan pendidik bisa memudahkan siswa dalam memahami isi cerita, terutama dalam hal pengenalan tokoh wayang yang ada dalam cerita Ramayana. Lain halnya ketika pembelajaran dilaksanakan secara daring. Peserta didik mengeluh kesulitan untuk mengenal tokoh-tokoh wayang tersebut. Hal ini dikarenakan peserta didik hanya mempelajari materi melalui buku pelajaran. Ketika peserta didik diminta membuka youtube, peserta didik juga mengeluh karena hal tersebut akan menguras paket data. Oleh karena itu, pendidik memanfaatkan aplikasi Proprofs sebagai strategi pengenalan tokoh wayang dalam pembelajaran cerita Ramayana pada siswa kelas VII.

Menurut Jonathan Wijaya (2018) Proprofs merupakan smart tools online yang bekerja dalam bidang bisnis dan pendidikan. Proprofs didirikan oleh Sameer Bhatia, seorang Master in Computer Science kelulusan University of Southern California (USC). Proprof menyediakan beberapa produk berupa aplikasi daring, seperti: Quiz, Training, Knowledge Base, Survey, Simple Project, Live Chat, Flashcard, Brain games, Polls, dan Store. Brain games adalah salah satu aplikasi Proprof yang menyediakan berbagai permainan daring, seperti Puzzle, Sudoku, Hangman, Susun Kata, dan Cari Kata.

Melalui aplikasi Proprofs, peserta didik akan diminta mengakses link yang telah diberikan sebelumnya oleh

pendidik. Sebelumnya, pendidik terlebih dahulu memberikan apersepsi. Pendidik bisa meminta peserta didik untuk membaca ringkasan cerita Ramayana dalam waktu yang telah ditentukan. Setelah membaca dan cukup memahami isi cerita, peserta didik bisa langsung mengakses link yang diberikan pendidik, yakni <https://www.proprofgames.com/ugc/word-search/crita-ramayana/>. Setelah membuka link tersebut, maka peserta didik akan menjumpai laman berikut.



Gambar 1. Laman Proprofs

Pada laman Proprofs Susun Kata, peserta didik akan diminta untuk menyeret satu persatu huruf agar membentuk kata yang diinginkan. Untuk materi pembelajaran cerita Ramayana, peserta didik diminta menemukan nama tokoh wayang dalam cerita Ramayana. Beberapa nama tokoh wayang tersebut antara lain Ramawijaya, Sinta, Lesmana, Anoman, Rahwana, Jatayu, Kalamarica, Subali, Sugriwa, dan Kidang Kencana. Pada aplikasi tersebut juga ditampilkan waktu yang ditempuh selama mengerjakan. Maka dari itu, peserta didik akan mengetahui kecepatan waktu yang dibutuhkan untuk menemukan kata-kata yang diinginkan. Berikut adalah laman Proprofs ketika peserta didik menemukan nama-nama tokoh dalam Cerita Ramayana.



Gambar 2. Laman Proprofs yang Sudah Diisi Peserta Didik

Berdasarkan uraian di atas bisa disimpulkan bahwa kemunculan virus Covid-19 tidak bisa menghambat pendidikan di Indonesia. Terdapat berbagai macam metode dan media yang bisa digunakan dalam dunia pendidikan. Salah satunya adalah pemanfaatan aplikasi Proprofs sebagai strategi pengenalan tokoh wayang dalam Pembelajaran Cerita Ramayana. Diharapkan, dengan pemanfaatan aplikasi Proprofs ini, minat belajar peserta didik bisa meningkat. Selain itu, peserta didik juga lebih memahami tokoh-tokoh wayang dalam cerita Ramayana.

Daftar Pustaka

- KBBI Daring. 2018. Kamus Besar Bahasa Indonesia. [Online]. Tersedia di <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>. Diakses pada tanggal 10 Mei 2021.
- Pusdiklat Kemendikbud. 2020. SURAT EDARAN MENDIKBUD NOMOR 4 TAHUN 2020 TENTANG PELAKSANAAN KEBIJAKAN PENDIDIKAN DALAM MASA DARURAT PENYEBARAN CORONA VIRUS DISEASE (COVID-19) - Pusdiklat Pegawai Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. <http://kemdikbud.go.id/>. Diakses pada tanggal 10 Mei 2021
- Wijaya, Jonathan. 2018. "Pemanfaatan Aplikasi Daring Proprofs Quiz Maker untuk Mengembangkan Kegiatan Apersepsi Pembelajaran Matematika Topik Trigonometri Kelas X IPA SMA Marsudirini Sedes Sapientiae Semarang Tahun Ajaran 2017/2018". Skripsi. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.

MENGOPTIMALKAN EKSISTENSI PENDIDIK DALAM MEMBENTUK KARAKTER PESERTA DIDIK DI MASA PANDEMI MELALUI PEMBELAJARAN JARAK JAUH



*Tuti Nuriyati, M.Pd*⁶
STAIN Bengkalis, Riau

“Eksistensi pendidik sangat di butuhkan meskipun derasnya arus digitalisasi dan dampak pandemi yang telah ada selama satu tahun lebih menghambat segala aktivitas baik pendidikan maupun aktivitas sosial”

Dunia Pendidikan di era 4.0 sangat di butuhkan untuk bersaing di panca negara, pengetahuan dan wawasan sangat di perlukan dalam mengembangkan kemampuan diri setiap individu. Selain itu, dalam pendidikan yang utama memberikan tauladan yaitu seorang pendidik yang dapat mengubah yang tidak tau menjadi tau yang belum baik menjadi baik melalui eksistensinya. Pendidik harus memiliki pengetahuan terhadap materi dan juga memahami karakter setiap peserta didik agar dalam proses belajar mengajar berlangsung dengan baik. Di masa pandemi

⁶Penulis lahir di Aceh, 18 Februari 1992, penulis merupakan dosen tetap STAIN Bengkalis Riau, dalam bidang Ilmu Pendidikan Islam, penulis menyelesaikan gelar sarjana dengan keilmuan Pendidikan Agama Islam di Universitas Islam Indonesia Yogyakarta pada tahun 2016, sedangkan gelar magister dengan keilmuan Pendidikan Islam di Universitas Islam Indonesia Yogyakarta pada tahun 2018.

pendidik lebih kreatif dalam mengajar karena proses pembelajaran di laksanakan melalui jarak jauh dengan bantuan aplikasi seperti google classroom, zoom, google meet, whatsapp dan lain sebagainya. Pendidikan selain menyampaikan materi juga harus bisa memberikan pendidikan karakter yang membentuk karakter peserta didik menjadi lebih baik. karakter yang di miliki setiap individu akan membawa seseorang untuk mencapai impiannya dan akan membawa dampak buruk dan baiknya sebuah masyarakat.

Karakter merupakan sistem keyakinan dan kebiasaan yang mengarahkan seseorang individu untuk melakukan kegiatan. Selama pandemi pendidik lebih mengoptimalkan eksistensinya dalam membentuk karakter peserta didik. Bangsa dan masyarakat yang memiliki karakter yang baik akan membawa kemajuan serta kedamaian masyarakat satu dengan masyarakat lainnya. Lembaga Pendidikan menemui tantangan dan sebagai upaya alternatif untuk mencari solusinya yaitu dengan mengembangkan pendidikan lebih kreatif, sebuah perencanaan pembelajaran sistematis melalui kurikulum yang di rancang sesuai kebutuhan masyarakat dan seorang pendidik menjalankan kompetensi yang seharusnya agar terlaksana pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan kemudian di dukung dengan nilai-nilai karakter yang akan di terapkan oleh peserta didik baik untuk diri sendiri maupun dalam kehidupan sosial.

Pembelajaran jarak jauh menjadi sebuah tugas tambahan bagi seorang pendidik dalam memberikan materi pembelajaran sekaligus pendidikan yang membentuk karakter peserta didik, karena untuk memberikan pelajaran yang membangun sebuah karakter tidak ada alasan ruang dan waktu. Pendidik di haruskan maksimal dalam mendidik

peserta didiknya agar setiap individu dapat mengembangkan bakatnya dengan landasan yang baik yaitu karakter.

Tugas utama pendidik dalam pembelajaran jarak jauh di masa pandemi dalam membentuk karakter peserta didik yaitu;

1. Memberikan dan menjelaskan materi sesuai dengan kurikulum yang sudah di rancang, kemudian di dukung dengan media dan strategi pembelajaran yang singkat dan jelas dapat diterima dengan mudah oleh peserta didik. Pembelajaran di masa pandemi melalui teknologi, pendidikan tidak dapat di hapuskan walau memiliki kesulitan seperti saat ini.
2. Pendidik membentuk etika terhadap peserta didiknya, individu yang memiliki etika baik akan membentuk kemajuan yang di inginkan baik dalam lembaga pendidikan maupun dalam masyarakat. Menuntut ilmu tidak hanya pengetahuan dan wawasan yang di dapatkan melainkan nilai etika yang ada dalam peajaran tersebut juga harus di tanamkan dalam diri.
3. Pandemi menanamkan nilai kultural kepada peserta didik, terutama di Indonesia banyak suku dan budaya sehingga dalam pembelajaran tidak luput dari materi yang di landasi nilai budaya agar peserta didik tidak melupakan budaya dan lebih hormat menghormati antara satu dengan individu yang lainnya. Melalui pembelajaran jarak jauh pendidik harus sering memberikan nasehat setelah selesai menyampaikan pembelajaran.
4. Membentuk status sosial kepada peserta didik dalam pembelajaran jarak jauh maka pendidik lebih

mengarahkan pembelajaran dan nasehat bahwa status sosial peserta didik satu dengan yang lainnya itu sama tidak ada perbedaan antara yang kaya dan miskin yang pintar dan yang kurang pintar, hal ini selalu diingatkan kepada peserta didik karena kehidupan bersosial sangat berpengaruh untuk menggapai sebuah pendidikan dan kehidupan berbangsa, tanpa adanya sosial yang baik maka tidak akan tumbuh perdamaian dan kesejahteraan.

5. Pendidik lebih memicu ke perkembangan kognitif, karena pengetahuan dalam pembelajaran harus diterima dengan baik dan di amalkan dalam kehidupan oleh peserta didik. Ilmu yang baik yaitu ilmu yang dapat di aplikasikan langsung di masyarakat untuk membantu masyarakat lainnya. Dengan pengetahuan seseorang memiliki drajat yang tinggi di sisi Allah Swt maupun di sisi masyarakat, untuk tetap tersampaikan perkembangan kognitif di masa pandemi, pendidik lebih melihat situasi dan kondisi pendidikan sekarang agar penyampaian pembelajaran atau pengetahuan dapat diterima dengan baik oleh peserta didik. setiap peserta didik memiliki gaya belajar yang berbeda tugas pendidik lebih memahami cara mengajar agar pembelajaran berlangsung dengan baik. selain perkembangan kognitif peserta didik harus di ajarkan tentang spiritual yang baik. kerana spritual yang baik akan membawa dirinya kedalam kebaikan dan melakukan kegiatan dengan baik pula. karakter yang baik jika di landasari oleh spiritual yang di butuhkan kehidupan.

6. Kedisiplinan bagi peserta didik akan membawa keberhasilan karena disiplin mengajarkan tentang menghargai waktu dan tanggung jawab terhadap tugas yang mereka lakukan. Selain itu, pendidik memberikan motivasi pada peserta didiknya, baik motivasi belajar, dan motivasi menjalankan kehidupan agar lebih baik untuk memberikan pencerahan dalam menghadapi masalah dan lebih giat menjalankan aktivitasnya.
7. Perkembangan emosi pada peserta didik harus di kontrol baik oleh pendidik maupun keluarga. Selama pembelajaran jarak jauh lembaga pendidikan terutama pendidik dan keluarga membangun kerjasama untuk lebih memperhatikan emosi peserta didik, baik dalam belajar, bermain maupun dalam kegiatan lainnya. karena perkembangan emosi peserta didik akan menentukan sikapnya di masa yang akan mendatang.

Eksistensi pendidik sangat di butuhkan meskipun derasnya arus digitalisasi dan dampak pandemi yang telah ada selama satu tahun lebih menghambat segala aktivitas baik pendidikan maupun aktivitas sosial. Pemanfaatan pembelajaran jarak jauh mengharuskan pendidik untuk meningkatkan eksistensinya dalam mendidik atau mengajar peserta didik untuk menyikapi hal tersebut maka seorang pendidik harus mengikuti perkembangan teknologi, memberikan pembelajaran yang relevan, membangun pondasi pendidikan karakter agar tidak salah dalam memilih atau mengambil keputusan, aktif mengamati perkembangan wilayah atau perkembangan zaman. Pendidik dalam menghadapi fenomena pandemi sekarang

ini sangat di butuhkan kerana pendidik selain *transfer of knowledge* juga *transfer of Value*.

Pendidik membentuk karakter peserta didik di masa pandemi ini adalah sebuah tantangan untuk bisa menyampaikan bahan ajar yang di dalamnya mengandung atau meningkatkan nilai karakter peserta didik dengan melalui pembelajaran jarak jauh, pendidik memiliki empat kompetensi yang harus di terapkan dalam pembelajaran yaitu pedagogik, profesional, kepribadian dan sosial. ke empat kompetensi tersebut menunjukkan bahwa pendidik memberikan pengetahuan, keterampilan dan juga membangun karakter peserta didik untuk tumbuh menjadi pribadi yang baik. Di masa pandemi sekarang ini maka pendidik memiliki pengetahuan tentang teknologi agar pendidik dapat menjalankan tugasnya sebagai pengajar, masa pandemi eksistensi pendidik harus lebih di optimalkan dengan mengasah kekeatifan dalam menyampaikan pembelajaran.

Pembentukan karakter peserta didik akan tercapai jika pendidik merealisasikan tugasnya dengan baik dan dukungan orang tua walau dengan keadaan yang memiluhkan karena adanya pandemi. Karakter memberikan perubahan positif bagi setiap individu. Bangsa yang maju karena masyarakatnya memiliki karakter yang di butuhkan dalam menjalankan kehidupan dan saling mendukung dalam melakukan kegiatan yang positif.

Melakukan Pendidikan terutama dalam pembentukan karakter peserta didik adalah usaha bersama antara keluarga, sekolah dan masyarakat. ketiga lembaga tersebut harus sejalan secara terpadu untuk memajukan satu tujuan yang bersifat saling melengkapi antara satu dengan lainnya. Berdasarkan realita dan peranan ketiga lembaga tersebut

maka mengembangkan tanggung jawab untuk membangun pendidikan untuk generasi selanjutnya.

STRATEGI PEMBELAJARAN MATA PELAJARAN MATEMATIKA DI TENGAH PANDEMI COVID-19



*Riyan Andni, M.E.*⁷

IAIN Kudus

“Strategi metode pembelajaran mata pelajaran matematika ditengah pandemi covid-19 harus sesuai dengan kebutuhan peserta didik melalui tatap maya supaya materi tersampaikan dengan baik”

Pendidikan nasional memegang peranan penting dalam menentukan keberhasilan pembangunan nasional. Sekolah sebagai lembaga pendidikan nasional memiliki program-program tertentu dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan dengan menghasilkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang akan berkontribusi dalam pembangunan. Salah satu diantara program tersebut, yaitu dengan memberikan pembelajaran matematika kepada seluruh siswa melalui pembelajaran yang lebih bermakna (Kamalasari, 2019: 60).

Menghadapi era revolusi industri 4.0, diperlukan pendidikan yang dapat membentuk generasi kreatif,

⁷Penulis lahir di Pati, 17 Mei 1993, penulis merupakan Dosen IAIN Kudus Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam prodi Ekonomi Syariah tahun 2020 dalam bidang Ekonomi Syariah, penulis menyelesaikan gelar Sarjana Ekonomi Syariah dengan gelar Sarjana Ekonomi Syariah (S.E.) diselesaikan di STAIN Kudus (2016), sedangkan gelar Magister Ekonomi Syariah di IAIN Kudus Program Studi Ekonomi Syariah (2019) dengan Gelar Magister Ekonomi Syariah (M.E.)

inovatif, serta kompetitif dengan cara mengoptimalkan penggunaan teknologi sebagai alat bantu pendidikan” (Yuniarti & Hartati, 2020). Pelajaran matematika adalah pelajaran momok bagi sebagian peserta didik baik dari tingkat SD/Sekolah Dasar maupun tingkat perguruan tinggi dikarenakan mata pelajaran matematika menurut sebagian dari peserta didik tidak menyukainya karena mempunyai sifat yang pasti, banyak rumus yang dipecahkan sehingga peserta didik harus mempunyai keahlian dalam menguasai perhitungan. Kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah dalam pelajaran matematika sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, karena akan membentuk karakter peserta didik lebih berpikir kritis, kreatif dan logis. Karakter ini sangat membantu dalam menghadapi masa yang akan datang.

Guru adalah seorang pengajar suatu ilmu (<https://id.wikipedia.org/wiki/Guru>). Dimana salah satu tugas dari seorang guru yaitu menciptakan suasana atau iklim proses pembelajaran yang dapat memotivasi siswa untuk senantiasa belajar dengan baik dan bersemangat (<https://man1bengkalis.sch.id/blog/446>). Pendidik harus pandai dalam menguasai metode pembelajaran dalam menyampaikan materi kepada peserta didik melalui via virtual, sehingga dibutuhkan strategi yang bagus dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Virus Corona atau severe acute respiratory syndrome coronavirus 2 (SARS-CoV-2) adalah virus yang menyerang sistem pernapasan. Penyakit karena infeksi virus ini disebut COVID-19. Virus Corona bisa menyebabkan gangguan ringan pada sistem pernapasan, infeksi paru-paru yang berat, hingga kematian.

Severe acute respiratory syndrome coronavirus 2 (SARS-CoV-2) yang lebih dikenal dengan nama virus Corona

adalah jenis baru dari coronavirus yang menular ke manusia. Virus ini bisa menyerang siapa saja, seperti lansia (golongan usia lanjut), orang dewasa, anak-anak, dan bayi, termasuk ibu hamil dan ibu menyusui (<https://www.alodokter.com/virus-corona>). Pandemi virus corona (severe acute respiratory syndrome coronavirus) atau covid-19 telah merubah sistem pendidikan dimana sistem pendidikan seharusnya tatap muka dalam menyelesaikan setiap materi harus berubah menjadi pendidikan tatap maya tanpa mengurangi penyampaian materi yang harus diberikan kepada peserta didik.

Sistem pendidikan tatap muka pada mata pelajaran matematika masih banyak menimbulkan masalah dalam metode pembelajaran matematika seperti tidak mudahnya peserta didik dalam menerima setiap materi yang diberikan oleh pendidik, apalagi ditengah pandemi covid-19 pendidik harus beradaptasi dengan metode pembelajaran yang baru yaitu konsep pendidikan yang awalnya tatap muka berubah menjadi sistem pendidikan tatap maya atau virtual sehingga akan menambah masalah dalam penyampaian materi kepada peserta didik, masalahnya yaitu semakin susah pendidik dalam menyampaikan materi pada peserta didik melalui virtual sehingga pendidik mengalami kesulitan dalam menjelaskan proses perhitungan salah satunya yaitu penyampaian rumus.

Selain masalah terkendalanya penyampaian materi kepada peserta didik, pembelajaran virtual juga akan menambah beban bagi peserta didik dan pendidik yaitu bertambahnya pengeluaran yang dikeluarkan oleh pendidik dan peserta didik perihal kesiapan kuota dalam mempermudah peserta didik dan pendidik melaksanakan pembelajaran melalui via daring atau virtual.

Tantangan yang diterima pendidik ditengah pandemi memang berbeda dibandingkan dengan tantangan yang sebelumnya, tantangannya yaitu memberikan pembelajaran kepada peserta didik melalui tatap maya dengan kondisi peserta didik yang berbeda-beda dan keadaan yang berbeda pula seperti daya kemampuan dalam menangkap materi dan kondisi ekonomi dalam hal ini yaitu menyiapkan kuota untuk membantu proses pembelajaran agar berlangsung dengan baik.

Strategi yang bisa dilakukan oleh pendidik dalam menyampaikan materi melalui via daring atau virtual yaitu dengan metode pembelajaran melalui google class room atau WA grup sebagai pemberitahuan awal akan dilaksanakan pembelajaran. Membuat video pembelajaran sesuai materi yang akan disampaikan pendidik kepada peserta didik yang di upload di youtube atau google drive kemudian linknya bisa dikirim melalui google class room atau WA grup setelah itu baru melakukan pertemuan tatap maya melalui Zoom meeting atau Google meet untuk menyampaikan lebih lanjut tentang materi dan langkah terakhir yaitu menelvon via video call WA dengan metode face to face dari pendidik kepada peserta didik bagi peserta didik yang membutuhkan penjelasan lebih lanjut tentang materi yang disampaikan.

Daftar Pustaka

Novi Lestari, Pengaruh Pembelajaran Daring Di Era Pandemi Covid 19 Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas XI Sma Swasta Melati Binjai, Jurnal Serunai Matematika Vol 13 No. 1, Maret 2021 E-Issn 2620-9217.

Gita Kencanawaty, Tantangan dan Strategi Pembelajaran Matematika di Masa Adaptasi Kebiasaan Baru (AKB) dampak dari Covid-19, Program Studi Informatika, Universitas Indraprasta PGRI.

<https://id.wikipedia.org/wiki/Guru>

<https://man1bengkalis.sch.id/blog/446/>

<https://www.alodokter.com/virus-corona>

PEMBELAJARAN BIOKIMIA DENGAN METODE *COLLABOTRATION APLICATION* DI MASA PANDEMI COVID-19 PADA TADRIS IPA IAIN BENGKULU



Qomariah Hasanah, M.Si⁸

IAIN Bengkulu

“Metode dengan teknik Collaboration Application adalah tehnik penggabungan dua aplikasi secara bersamaan dalam proses pembelajaran”

Pandemi covid-19 sudah memasuki tahun kedua, lebih dari 1,5 juta jiwa penduduk Indonesia sudah tertapar covid-19 (Data Satgas Penanganan covid-19, April 2021). Dampak yang dirasakan masyarakat masih sangat terasa, baik dari segi ekonomi, politik, pariwisata dan pastinya dunia pendidikan. Sistem pendidikan dengan pembelajaran daring terhitung sudah masuk semester ke-3, walaupun di jenjang SD - SMA sudah mulai diizinkan tatap muka, sistem pembelajaran daring masih berlaku di jenjang Perguruan Tinggi. (Salinan Surat Keputusan Bersama Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2020).

⁸Penulis lahir di Bengkulu, 23 Maret 1991, penulis merupakan Dosen IAIN Bengkulu dalam bidang ilmu Biokimia pada Tadris IPA Fakultas Tarbiyah dan Tadris, penulis mendapat gelar Sarjana Sains dalam bidang Kimia di Universitas Andalas, Padang (2013), sedangkan gelar Magister Sains dalam bidang Biokimia diselesaikan di Institut Pertanian Bogor (2017).

Sistem pembelajaran daring di Perguruan Tinggi mengalami banyak dinamika, mulai dari pengenalan aplikasi-aplikasi pendukung pembelajaran, daring, proses pembelajaran daring dan evaluasi pembelajaran daring. Beberapa aplikasi yang memfasilitasi sistem pembelajaran daring seperti, *whatsapp*, *zoommeeting*, *UmeetMe*, *googlemeet* dll. Masing-masing aplikasi memiliki kelebihan dan kekurangan dalam memberikan fasilitas pembelajaran daring.

Media aplikasi *whatsapp* yang santer dipakai oleh dosen dan mahasiswa karena memiliki fitur-fitur yang lengkap, serta sederhana, paraktis, dapat digunakan dengan kondisi jaringan yang lemah sekalipun (Hasanah, Q, 2020). Melalui media aplikasi *whatsapp* seorang dosen dapat menyampaikan materi secara ringkas. Implementasi layanan media *whatsapp* dalam perkuliahan daring membantu mahasiswa dalam belajar mandiri. Materi disajikan dalam bentuk digital yang bisa disampaikan melalui ponsel sehingga praktis dan ringkas (Abidah, 2020). Namun aplikasi *whatsapp* mempunyai beberapa kelemahan, seperti keterbatasan tatap muka secara *realtime*, tidak semua mahasiswa bisa mengikuti proses pembelajaran tepat waktu dan pada saat proses pembelajaran banyak mahasiswa tidak mengikuti hingga akhir pembelajaran. Hal tersebut dapat diketahui setelah dilakukan evaluasi pembelajaran, beberapa mahasiswa tidak tepat waktu dalam menyelesaikan tugas evaluasi pembelajaran bahkan tidak mengetahui topik pembelajaran pada hari itu. Untuk menyikapi hal tersebut penulis memerlukan strategi pembelajaran dengan teknik *Collaboration Application*.

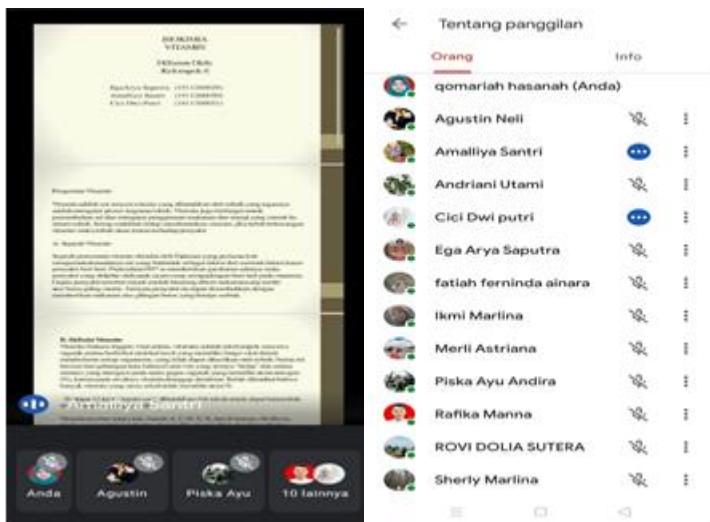
Metode dengan teknik *Collaboration Application* adalah tehnik penggabungan dua aplikasi secara bersamaan dalam proses pembelajaran. Aplikasi yang digunakan adalah

aplikasi *googlemeet* dan aplikasi *whatsapp*. Kelemahan dari aplikasi *whatsapp* yang telah dijabarkan diatas dapat diatasi oleh aplikasi *googlemeet*. *Googlemeet* adalah layanan aplikasi yang disediakan oleh Google, *googlemeet* memberikan layanan video tatap muka secara *realtime*. Aplikasi ini pun masih dapat digunakan walau dalam kondisi sinyal yang buruk. Dikutip dari halaman berita *Merdeka.com* *googlemeet* masih bisa dilakukan meski koneksi sedikit, walaupun akan lebih sedikit terkurus bila menggunakan *googlemeet*.

Mata pelajaran Biokimia merupakan mata kuliah wajib pada program studi Tadris IPA IAIN Bengkulu. Mata kuliah ini menjelaskan mengenai unsur-unsur utama dalam proses metabolisme makhluk hidup seperti, karbohidrat, protein, enzim, lemak, vitamin, asam amino dll. Penjelasan mengenai unsur-unsur tersebut disertai dengan penjelasan bentuk struktur dan fungsinya, apabila mahasiswa tidak memahami hal dasar tersebut maka mahasiswa akan kesulitan dalam menjabarkan fungsi serta peranannya dalam proses metabolisme. Pembelajaran Biokimia dilakukan dengan metode *Active Learning* dimana mahasiswa dibagi menjadi beberapa kelompok dan diberikan topik sesuai dengan RPS untuk kemudian didiskusikan dan hasilnya dipresentasi.

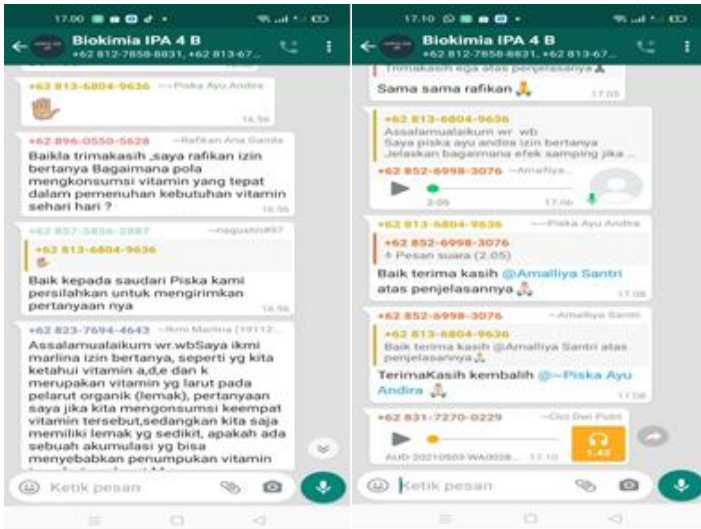
Proses pembelajaran Biokimia secara daring telah pernah dilakukan dengan hanya menggunakan aplikasi *whatsapp*, namun proses pembelajaran ini memiliki catatan evaluasi yang cukup penting (Hasanah,Q. 2020). Beberapa mahasiswa tidak memahami pokok-pokok pembahasan mata kuliah, bahkan ada yang tidak tahu mengenai pembahasan yang telah dibahas dalam perkuliahan. Hal ini yang menyebabkan penulis memerlukan "*perefreshan*" dalam metode pembelajaran daring. Dari hasil analisis

tersebut *whatsapp* dan *googlemeet* adalah dua aplikasi yang menjadi pilihan dalam proses pembelajaran Biokimia secara daring. Metode yang dilakukan adalah dengan cara memadukan antara dua aplikasi secara bersamaan dalam satu waktu pembelajaran. Aplikasi *googlemeet* digunakan pada saat sesi presentasi dan aplikasi *whatsapp* digunakan pada proses diskusi dan tanya jawab.



Gambar 1. Proses pembelajaran melalui aplikasi *googlemeet*

Hasil diskusi kelompok yang dijabarkan dalam *power point* dipresentasikan oleh kelompok presenter. Dalam proses pembelajaran Biokimia melalui aplikasi *googlemeet* memberikan kesempatan dosen dan mahasiswa untuk berinteraksi langsung secara tatap muka dan suasana perkuliahan menjadi lebih hidup karena mahasiswa dan dosen dapat menyimak presentasi dari presenter, serta dosen dapat memantau secara keaktifan mahasiswa secara langsung. Setelah kelompok presenter mempresentasi hasil diskusi kelompok, proses pembelajaran kemudian memasuki sesi Tanya jawab.



Gambar 2. Proses pembelajaran Biokimia melalui aplikasi whatsapp

Pada sesi Tanya jawab dilanjutkan dengan menggunakan aplikasi *whatsapp*. Diskusi yang dilakukan dengan memanfaatkan fitur *voicenote*. Selama diskusi mahasiswa terlihat lebih aktif dan lebih bersemangat. Materi yang disampaikan pada sesi presentasi Nampak lebih dapat dicerna dan dikaji oleh mahasiswa selama proses diskusi. Pembelajaran Biokimia secara daring dengan metode *Collaboration Application* sejauh ini memberikan efek yang positif terhadap *ghairah* belajar mahasiswa. Namun, evaluasi pembelajaran dengan metode ini masih perlu dikaji kembali. Pandemi ini membuat kita harus berfikir kreatif dalam bingkai teknologi demi mencerdaskan anak bangsa.

Daftar Pustaka

- Abidah. 2020. Peran aplikasi wa sebagai media pembelajaran dalam mata kuliah metodologi penelitian. *Bidayah*, Juni 1; 1 (11) : Hal.87-100
- Admin. 2021. Data Satgas Penanganan Covid-19 27 April 2021. (<https://covid19.go.id/p/vaksin/data-vaksinasi-covid-19-update-27-april-2021>). Diakses : 27 April 2021
- Admin. 2020. Quota Data untuk zoommeeting dan googlemeet?. (<https://www.merdeka.com/teknologi/ini-kuota-data-yang-terpakai-untuk-group-call-zoom-dan-hangout-meet-sudah-tahu.html>). Diakses : 7 Mei 2021
- Hasanah, Qomariah. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Whastapp sebagai Media E-Learning Masa Covid-19 pada Mata Kuliah Biomolekul dan Metabolisme di Tadris IPA IAIN Bengkulu. *Indonesian Science Education journal*, Sep,7 ; 1(3) : 225 -236

POLA INTERAKSI EDUKATIF DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK DI SEKOLAH DASAR PADA MASA PANDEMI COVID-19



Andriyani Afliyanti Dua Lehan, S.Pd, M.Pd⁹

UNDANA Kupang

“Pemberlakuan pembelajaran di masa pandemi covid-19 ini menuntut peserta didik di sekolah dasar untuk lebih memanfaatkan teknologi terutama internet secara efektif dan efisien”

Di masa sekarang ini pendidikan merupakan sarana investasi menuju suatu kedewasaan dalam meningkatkan mutu suatu bangsa untuk menghasilkan generasi-generasi penerus yang cakap dalam berbagai ilmu pengetahuan, teknologi, seni dan budaya. Hal ini, terlihat dari perkembangan jaman yang semakin modern. Peran pendidik pun dituntut untuk merubah gaya pembelajaran mengikuti derasnya arus modernisasi masa kini. Dalam dunia pendidikan, terutama di sekolah dasar, menuntut guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam pelaksanaan pembelajaran. Tentunya strategi pembelajaran yang digunakan juga berubah sesuai tuntutan yaitu dengan

⁹Penulis lahir di Kupang, 22 Maret 1992, penulis merupakan Dosen Universitas Nusa Cendana (UNDANA) Kupang-NTT dalam bidang Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), penulis menyelesaikan gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) di Universitas Nusa Cendana (2014), sedangkan gelar Magister Pendidikan di Universitas Negeri Surabaya Program Studi Pendidikan Dasar (2017).

memanfaatkan perkembangan teknologi yang semakin canggih dalam proses pembelajaran. Kecanggihan teknologi menuntut perubahan peran dimana guru bukanlah menjadi *single actor* dalam pembelajaran melainkan guru hanyalah sebagai fasilitator sedangkan peserta didik menjadi pusat (*Student center*).

Pemberlakuan pembelajaran di masa pandemi *covid-19* ini menuntut peserta didik di sekolah dasar untuk lebih memanfaatkan teknologi terutama internet secara efektif dan efisien. Di dalam pembelajaran teknologi yang paling sering digunakan pada tingkat sekolah dasar adalah handphone dan laptop yang didukung oleh fasilitas internet dengan aplikasi-aplikasi pendukung minimal *Whatsapp, zoom, google classroom, google meet, ms, teams*, dll. Penggunaan fasilitas inilah memiliki dampak dari efisiensi terhadap waktu, tempat, tenaga dan bahkan juga biaya sehingga dapat dilihat bahwa adanya perubahan pola interaksi edukatif dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar.

Pola Interaksi Edukatif

Suatu aktivitas yang sederhana apapun tentunya memiliki tujuan, begitu pula dengan pembelajaran. Pembelajaran dikatakan efektif atau berhasil mencapai tujuan pembelajaran jika terjadi pola interaksi dalam pembelajaran yang memenuhi unsur : aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAIKEM). Pola interaksi dengan unsur PAIKEM ini di masa pandemi *covid-19* ini diharapkan dapat menarik minat siswa untuk belajar dan menghasilkan inovasi baru yang diperoleh siswa melalui pembelajaran tematik.

Masa pandemi *covid-19* membuat perubahan pola perilaku dalam pembelajaran. Perubahan yang paling terlihat adalah dari segi pembelajaran yang biasanya

dilaksanakan di kelas tatap muka (luring) berubah menjadi kelas online (daring). Jumlah jam pembelajaran yang biasanya berlangsung selama kurang lebih 6 jam pelajaran berubah menjadi pembelajaran dengan durasi waktu yang lebih singkat dalam pertemuan virtual untuk mengurangi tingkat kejenuhan peserta didik. Peserta didik pun di masa pandemi ini dituntut untuk lebih aktif dalam pembelajaran secara mandiri dan belajar lebih fleksibel di bawah bimbingan orang tua untuk siswa sekolah dasar.

Moh. Uzer Usman dalam bukunya *Menjadi Guru Profesional*, (2007) mengatakan bahwa Proses belajar mengajar merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa itu merupakan syarat utama bagi berlangsungnya proses belajar mengajar. Interaksi dalam peristiwa belajar-mengajar mempunyai arti yang lebih luas, tidak sekedar hubungan antara guru dengan siswa, tetapi berupa interaksi edukatif. Dalam hal ini bukan hanya penyampaian pesan berupa materi pelajaran melainkan penanaman sikap dan nilai pada diri siswa yang sedang belajar.

Agar dapat menciptakan pola interaksi edukatif dalam pembelajaran diperlukan iklim pembelajaran yang kondusif dimana dalam kegiatan belajar mengajar peserta didiklah yang lebih banyak aktif, sebab peserta didik merupakan subyek didik artinya bahwa peserta didiklah yang merencanakan dan peserta didik jugalah yang melaksanakan belajar. Pengajar sendiri dalam proses belajar mengajar memiliki fungsi untuk membimbing kegiatan belajar peserta didik sehingga peserta didik mau belajar, serta dalam proses pembelajaran peserta didik

lebih terarah dengan baik dibawah bimbingan pengajar sebagai fasilitator.

Proses pendidikan melibatkan banyak hal, yaitu: subyek yang dibimbing (peserta didik), orang yang membimbing (pendidik), interaksi antara peserta didik dengan pendidik (interaksi edukatif), kearah mana bimbingan ditujukan (tujuan pendidikan), pengaruh yang diberikan dalam bimbingan (materi pendidikan), cara yang digunakan dalam bimbingan (alat dan metode), dan tempat dimana peristiwa bimbingan berlangsung (lingkungan pendidikan). (Umar Tirtarahardja, 2008).

Umar Tirtarahardja (2008) dalam bukunya pengantar pendidikan mengatakan bahwa sasaran dari pendidikan itu sendiri adalah manusia dimana pendidikan bertujuan untuk menumbuh kembangkan potensi-potensi yang dimilikinya. Banyak cara maupun metode kita gunakan dalam mencapai suatu proses pembelajaran yang lebih efektif sehingga tercipta yang namanya proses pembelajaran edukatif mulai dari konsep dasar menggunakan PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan) maupun bahan ajar yang digunakan oleh seorang guru dalam proses pembelajaran yang bermuatan IMTAK (Keimanan dan Ketakwaan) dan IPTEK. Beberapa hal yang dapat dilakukan oleh pengajar agar terciptanya pembelajaran edukatif yang lebih efektif adalah dengan memberikan motivasi, menjadi panutan (modeling), dan menunjukkan bagaimana pelajaran yang diberikan guru mampu memberikan pengaruh positif dalam berbagai hal dikehidupan guru maupun tokoh lain yang diketahui peserta didik itu sendiri.

Daryanto (2013) dalam bukunya Inovasi Pembelajaran Efektif memakai inovasi sebagai pembaruan atau perubahan dengan ditandai oleh adanya hal baru. Dalam bidang pendidikan, banyak usaha yang dilakukan untuk

kegiatan yang sifatnya pembaruan atau inovasi pendidikan yaitu hal manajemen pendidikan, metodologi pengajaran, media, sumber belajar, pelatihan guru, kurikulum dan sebagainya. Pernyataan ini sejalan dengan masa pandemi covid-19 saat ini yang membutuhkan suatu inovasi pembelajaran efektif guna meningkatkan pola interaksi edukatif yang positif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ande, Andreas. 2010. Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sejarah Melalui Penggunaan Model Pembelajaran Trick-Pair Share di kelas Xc SMAN I Kupang. Lembaga Penelitian Undana Kupang.
- Daryanto. 2013. Inovasi Pembelajaran Efektif. Bandung: Penerbit Yrama Widya
- Dimiyati. 2002. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta : Rineka Cipta.Jakarta
- Slavin, Robert E. 1994. Educational Psychology Theory and Practice. Boston L Allyn and Bacon.
- Tirtarahardja Umar dan La Sulo. 2008. Pengantar Pendidikan. Jakarta: PT Asdi Mahasatya

PEMBELAJARAN ONLINE: KENDALA DAN STRATEGI



Endah Wulantina, M.Pd¹⁰
IAIN Metro

“Kendala pembelajaran online adalah tidak semangatnya peserta didik baik siswa maupun mahasiswa dalam melaksanakan proses pembelajaran dikarenakan kurang kreatifnya guru maupun dosen dalam menyampaikan materi”

Pandemic Covid 19 yang telah melanda dunia sejak akhir tahun 2019 memberikan pengaruh pada segala aspek kehidupan termasuk pendidikan. Untuk menekan kasus covid 19, pemerintah Indonesia mengambil kebijakan terkait pelaksanaan pendidikan. Sekolah-sekolah maupun perguruan tinggi dalam melaksanakan pembelajaran dilakukan secara online tanpa tatap muka. Hal ini telah menimbulkan banyak dinamika, baik positif maupun negative yang harus disikapi secara dewasa.

Transformasi pembelajaran offline kepada pembelajaran online membuat semua elemen sekolah maupun perguruan tinggi melebur pada teknologi, namun, masih banyak kendala-kendala yang terjadi selama

¹⁰Penulis lahir di Lampung Utara, 22 Desember 1991, penulis merupakan Dosen IAIN Metro dalam bidang ilmu Pendidikan Matematika, penulis menyelesaikan gelar Sarjana Pendidikan Matematika di UIN Raden Intan Lampung (2012), sedangkan gelar Magister Pendidikan Matematika diselesaikan di Universitas Sebelas Maret Surakarta (2015).

pembelajaran online. Berdasarkan sharing penulis dengan para pendidik yang mengajar pada pembelajaran online, sebagian besar kendala yang dihadapi pada pembelajaran online adalah faktor jaringan. Tidak dipungkiri, pada pelaksanaan pembelajaran online baik peserta didik maupun pendidik tidak terlepas dari penggunaan gadget, laptop, komputer dan lainnya. Tanpa jaringan maka pembelajaran online tidak bisa berjalan. Demi bisa mengikuti pembelajaran, tidak sedikit siswa harus naik ke atap rumah ataupun pohon untuk mencari jaringan internet.

Selain itu, faktor ekonomi turut menjadi kendala dalam pembelajaran online. Banyak orangtua siswa yang mengeluhkan tidak sanggup membayar kuota tambahan untuk pembelajaran online sang anak, sehingga anakpun tidak dapat mengikuti pembelajaran secara maksimal. Kendala lain dari pembelajaran daring adalah sulitnya siswa memahami mata pelajaran yang diberikan oleh guru. Siswa belum terbiasa memahami materi tanpa penjelasan langsung oleh guru. Tidak sedikit peserta didik yang menyelesaikan tugas-tugas sekolah dengan bantuan orang tua, saudara maupun teman. Hal ini terjadi karena tidak adanya pengawasan langsung dari sang guru. Kasus lain mengenai kendala pembelajaran online adalah tidak semangatnya peserta didik baik siswa maupun mahasiswa dalam melaksanakan proses pembelajaran dikarenakan kurangnya kreatifnya guru maupun dosen dalam menyampaikan materi. Ditemukan beberapa mahasiswa yang terlanjur merasa keuanakan pada pembelajaran online sehingga cenderung masa bodo terhadap segala situasi pembelajaran di kelas online.

Selain kendala-kendala di atas, banyak juga manfaat yang didapatkan dari pembelajaran online. Dengan

pembelajaran online, pendidik dituntut untuk aktif dalam mengembangkan keilmuan mengenai bagaimana seharusnya menyampaikan materi kepada peserta didik. Selama pembelajaran offline mungkin pendidik hanya mengandalkan pembelajaran di kelas dengan memberikan bahan ajar yang sudah tersedia di sekolah, namun pada pembelajaran online, guru maupun dosen harus bekerja ekstra serta mau mempelajari teknologi sehingga pembelajaran online dapat berjalan dengan baik. Sejak pembelajaran online diterapkan, banyak *platform* yang dikembangkan sebagai sarana pembelajaran online. Para guru maupun dosen dapat menggunakan berbagai *platform* tersebut secara gratis maupun berbayar seperti *zoom meeting, google meet, google classroom, edmodo, Microsoft sway, whatsapp grup, learning management system, learning apps, padlet, wordwall, bitmoji* dan banyak lagi lainnya. Bahkan guru maupun dosen bisa mengembangkan bahan ajar digital yang menarik, lembar kerja peserta didik ataupun video pembelajaran yang dapat memudahkan siswa maupun mahasiswa untuk memahami materi pelajaran ataupun materi perkuliahan.

Selain itu, pada pembelajaran online juga pendidik bisa menerapkan pembelajaran berbasis *student center*. Guru maupun dosen dapat menerapkan strategi pembelajaran model *Project based learning*. *Project Based Learning* adalah pendekatan kolaboratif untuk belajar dan mengajar yang menempatkan peserta didik dalam situasi di mana mereka menggunakan bahasa otentik untuk mencapai tujuan tertentu (Mansoor M, 1997). Sebagai bagian dari proses, siswa merencanakan proyek, bekerja dalam tugas yang kompleks, dan menilai kinerja dan kemajuan mereka. Sebuah proyek dirancang di sekitar isu-isu, pertanyaan atau kebutuhan yang diidentifikasi oleh peserta didik.

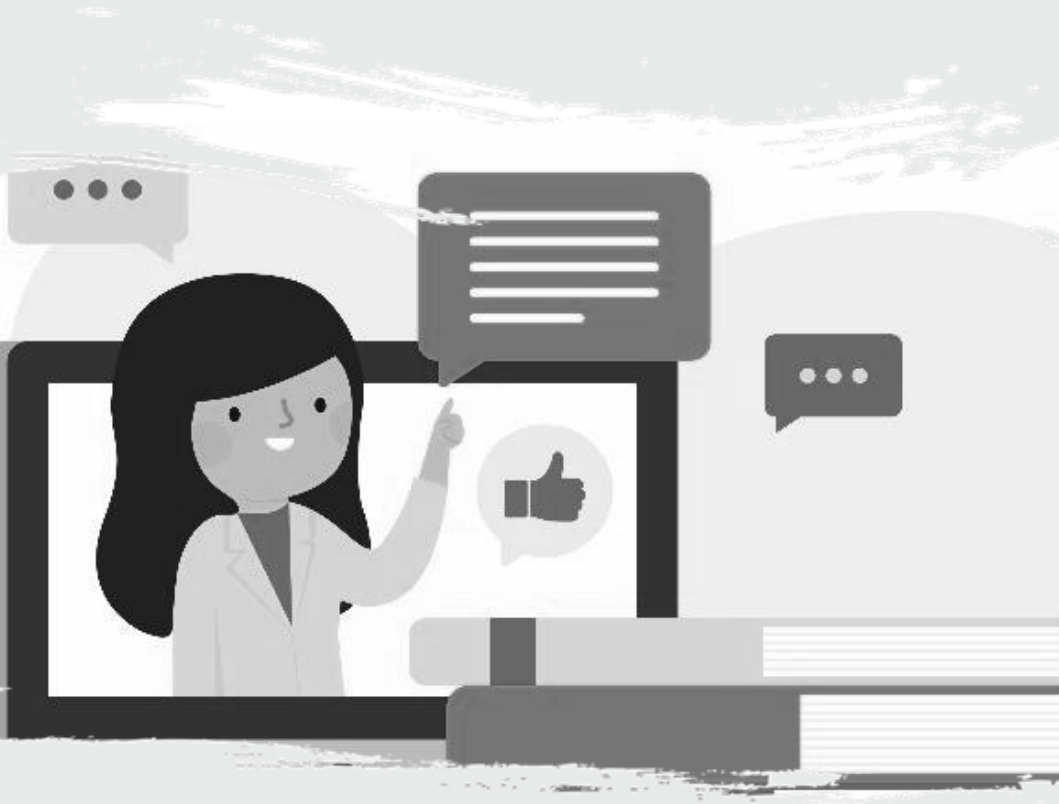
Langkah-langkah pembelajaran berbasis proyek dilakukan bersama guru, siswa dan orangtua sebagai satu tim. Sehingga guru harus menjelaskan kepada orangtua mengenai pembelajaran yang akan dilaksanakan. Orangtua juga perlu diberitahu jenis teknologi yang akan digunakan anak-anak mereka dalam pembelajaran online. Langkah-langkah yang dapat digunakan pada model *Project based learning* selama pembelajaran online adalah sebagai berikut: 1) Menyiapkan pertanyaan atau penugasan proyek, proyek yang digunakan bisa diambil dari fenomena yang terjadi di lingkungan disekitar siswa; 2) mendesain perencanaan proyek, untuk menjawab pertanyaan yang ada, disusunlah suatu perencanaan proyek yang bisa dilakukan melalui percobaan. Proyek adalah cara yang bagus untuk membuat anak terlibat dalam pembelajaran otentik dan membangun keterampilan yang bermanfaat. Guru juga dapat menunjukkan bahwa proyek merupakan peluang yang baik bagi keluarga untuk melakukan berbagai hal bersama dan sebaliknya proyek juga dapat membuat anak mandiri; 3) Menyusun jadwal sebagai langkah nyata dari sebuah proyek. Penjadwalan sangat penting agar proyek yang dikerjakan sesuai dengan waktu yang tersedia dan sesuai dengan target; 4) memonitor jalannya proyek (*Monitor the Students and the Progress of the Project*), guru bersama orangtua harus memonitor jalannya proyek yang dilakukan oleh siswa; 5) penilaian terhadap proyek yang dilakukan (*Assess the Outcome*); penilaian bisa dilakukan pada saat siswa melakukan persentasi, biarkan siswa melatih keterampilan presentasi mereka dan mengajukan pertanyaan serta mendapatkan umpan balik dengan cara bekerja sama dengan siswa lain menggunakan aplikasi *teleconference* ataupun dengan bertanya dengan orang lain yang lebih tua; 6) evaluasi (*Evaluate the Experience*).

Demikian kendala yang terjadi dan strategi yang dapat dilakukan oleh pendidik dalam melaksanakan pembelajaran online. Kondisi pembelajaran pada masa pandemic harus dapat dimanfaatkan dengan perubahan pola berpikir, pola belajar, pola inteksi ilmiah yang lebih bermakna sehingga kekakuan dalam menyikapi masa Covid 19 dapat dimaksimalkan dengan produktivitas yang mencirikan kebermaknaan (wahyuni I, 2020).

Daftar Pustaka

- Mansoor, I. (1997). Project Based Learning and Assessment: A Resource Manual for Teachers. Virginia: Arlington Education and Employment Program.
- Wahyuni, I. (2020). Dinamika Pembelajaran “Daring” pada Masa Pandemi Covid 2019. IAIN Kendari.
http://iainkendari.ac.id/content/detail/dinamika_pembelajaran_daring_pada_masa_pandemi_covid

**BAB II:
PEMANFAATAN TEKNOLOGI
DALAM PEMBELAJARAN**



PEMANFAATAN *VOICE NOTE WHATSAPP* PADA PEMBELAJARAN DARING DI MASA PANDEMI



Dr. Sholihatul Hamidah Daulay, S.Ag., M.Hum¹¹
Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

“Menggunakan voice note WA dalam mengajar akan lebih mudah diserap oleh siswa karena siswa akan belajar dan mendengarkan penjelasan dari guru seperti dalam situasi kelas yang sesungguhnya dan menyenangkan”

Di era global saat ini, teknologi informasi dan komunikasi telah berkembang dengan sangat pesatnya, hal ini sejalan dengan mudahnya kita mengakses internet dan makin maraknya berbagai situs di media sosial yang berbasis internet seperti *Facebook, Blogger, Instagram, WhatsApp (WA), Line, Google+* hingga *Twitter* dan aplikasi media sosial lainnya.

Pihak menkominfo telah mengemukakan bahwa pemanfaatan media sosial ini bagaikan dua sisi mata uang yang tak terpisahkan, yaitu dapat mendatangkan manfaat atau keuntungan bila digunakan secara baik dan benar namun di lain sisi juga dapat mendatangkan masalah serta

¹¹Penulis lahir di Surabaya, 22 Juni 1975, penulis adalah Dosen UIN Sumatera Utara dalam bidang ilmu Linguistik, penulis menyelesaikan gelar Sarjana Tadris Bahasa Inggris di IAIN Sumatera Utara (1999), gelar Magister Humaniora diselesaikan di Universitas Sumatera Utara Program Studi Linguistik (2002), dan akhirnya Doktor Ilmu Linguistik diselesaikan di Universitas Sumatera Utara Fakultas Ilmu Budaya Program Studi Linguistik (2014).

pengaruh buruk jika keliru digunakan. Adapun contoh dampak positifnya yakni setiap orang bisa bersosialisasi kepada banyak orang dengan waktu atau sarana yang efektif untuk menyampaikan sebuah informasi, atau dapat pula menjadi sarana pendidikan. Sementara itu, ada beberapa hal dampak negatif yang dapat ditimbulkan oleh penggunaan media sosial itu sendiri diantaranya yaitu bisa memicu kejahatan ataupun kriminalitas, banyak menghabiskan waktu produktif untuk aktivitas sehari-hari dengan hal yang sia-sia misalnya seringnya *update* status bagi pelajar, mengecek status para selebritis dan bermain *game online* yang dikhawatirkan akan dapat mengganggu proses belajar siswa itu sendiri.

Sebagaimana yang dijelaskan oleh Sanjaya (2012) bahwa pada dasarnya pembelajaran itu adalah suatu proses komunikasi yang melibatkan guru sebagai sumber informasi, pesan pembelajaran atau yang kita kenal sebagai materi pelajaran, dan penerima pesan itu sendiri yakni siswa. Di masa pandemi sekarang ini, proses pembelajaran yang dilakukan guru tidak bisa dilakukan secara tatap muka lagi melainkan menggunakan pembelajaran dalam jaringan (daring). Media yang mudah digunakan adalah dengan menggunakan *smart phone* atau *handphone*, ada beberapa pilihan aplikasi yang tersedia yaitu *WhatsApp* (WA), aplikasi *Google Meet*, aplikasi *Zoom* dan penggunaan *Web Google Classroom*. Melalui aplikasi ini, guru bisa berinteraksi dengan muridnya lebih cepat dan menggunakannya sesuai kebutuhan para penggunanya. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Hoechsmann dan Poyntz (2012:24) bahwa dengan semua pilihan media yang tersedia untuk saat ini, tidak mengejutkan dan mengherankan kita apabila remaja atau siswa saat ini menjadi seorang yang bisa menguasai banyak

media karena lebih bisa menghabiskan waktu dengan media sosial, dibandingkan dengan remaja atau siswa zaman sebelumnya.

Adapun fitur WA dapat mengirim pesan teks, pesan suara dan video, berbagai macam gambar/foto, video, dokumen materi pembelajaran dan lainnya. Pada aplikasi *Google Classroom* fungsinya sama seperti WA tetapi aplikasi tersebut biasa digunakan untuk diskusi dan mengirim tugas agar lebih mudah dan rapi, sedangkan aplikasi *Google Meet* dan *Zoom* digunakan untuk pertemuan tatap muka secara daring agar guru dapat melihat wajah siswanya yang memperhatikan guru pada saat memberikan penjelasan materinya.

Dominasi *WhatsApp*

WhatsApp ini sendiri adalah merupakan aplikasi pesan lintas platform yang memungkinkan kita untuk bertukar pesan tanpa biaya sms, hal ini disebabkan karena WA menggunakan paket data internet yang sama untuk email, *browsing* web dan lain-lain. Aplikasi ini menggunakan koneksi internet 3G, 4G, atau *wifi* untuk berkomunikasi dengan orang lain. Namun pada prakteknya, adakalanya ketika proses pembelajaran berlangsung sering terjadi kendala seperti siswa tidak faham dengan gambar ataupun penjelasan melalui teks yang ada, sehingga muncullah pertanyaan dari siswa di grup WA sehingga penggunaan *voice note* pun dapat digunakan sebagai solusi.

WhatsApp juga memiliki berbagai fungsi, selain bisa mengirim pesan atau *chat* di grup, juga dapat berbagi foto, video, maupun dokumen. Namun, penggunaan media sosial tersebut tidak terlalu dimanfaatkan sebagai media literasi oleh siswa. Siswa hanya meluangkan waktu dengan WA sebagai media sosial sebatas berkirim pesan, foto maupun dokumen yang tidak memuat literasi sama sekali.

Disamping itu, WA mempunyai beberapa fitur yaitu:

1. Dapat mengirimkan pesan teks
2. Dapat mengirimkan foto dari kamera ataupun dari galeri
3. Dapat mengirimkan sejumlah video
4. Bisa mengirimkan berkas-berkas kantor atau data yang lainnya
5. Menelpon melalui suara, termasuk mengirim pesan suara Anda yang dapat didengarkan oleh penerima setiap saat.
6. Bisa membagikan lokasi dengan memanfaatkan GPS
7. Mengirimkan kartu kontak
8. Mendukung beberapa emoji seperti stiker

Di masa pandemi saat ini, aplikasi WA sangat populer dan mendominasi pada proses pembelajaran daring, hal ini dikarenakan WA memiliki suatu konten yakni grup *chat*, dimana dalam satu grup bisa terdiri atas beberapa orang ataupun dengan jumlah yang sangat banyak. Konten ini begitu banyak peminatnya dan sebagian orang telah menggunakannya untuk kepentingan *chat* dengan para teman atau keluarga besarnya saja.

Pemanfaatan WA sebagai salah satu media sosial paling banyak digunakan oleh masyarakat khususnya di dunia pendidikan, karena pada umumnya siswa baik dari pendidikan formal maupun non formal di masa pandemi ini sudah menggunakan aplikasi ini dalam aktivitas keseharian mereka baik di dalam maupun di luar sekolah. Guru dan siswa tidak mengalami banyak kesulitan dalam proses pembelajaran daring yang diberikan oleh guru melalui aplikasi WA ini dibanding jika menggunakan aplikasi yang lainnya. Guru sebaiknya juga lebih mengoptimalkan

penggunaan media ini agar lebih interaktif, edukatif maupun sistematis.

Pemanfaatan Voice Note WhatsApp

Sebagai salah satu aplikasi yang paling banyak digunakan oleh para pengguna *android* dan *iphone* dalam hal mengirim ataupun menerima pesan, aplikasi ini juga memiliki banyak fitur yang sangat bermanfaat sehingga dapat memudahkan penggunaannya dalam berinteraksi. Adapun salah satu fitur unggulannya tersebut adalah *voice note* atau pesan suara. Melalui penggunaan *voice note* ini, pengguna tidak perlu mengetik pesan yang ingin disampaikan akan tetapi pengguna hanya perlu merekam suara saja dan mengirimkannya sebagai pesan. Cara ini tentunya bisa dibilang lebih praktis dan cepat dibandingkan dengan mengirim pesan teks serta juga bisa menyampaikan 'emosi' dalam isi pesan dengan cara yang lebih baik pula.

Menggunakan *voice note* WA dalam mengajar akan lebih mudah diserap oleh siswa karena siswa akan belajar dan mendengarkan penjelasan dari guru seperti dalam situasi kelas yang sesungguhnya dan menyenangkan. Jadi, guru pun dapat memberi arahan tentang materi pelajaran lebih detail dan jelas sekaligus juga membimbing siswanya untuk mempraktikkan isi materi dengan menggunakan *voice note* sebagai mediana.

Voice notes atau perekam suara juga dapat digunakan oleh siswa dalam mengemukakan pendapatnya di kelas daring. Sebagai contoh dalam pelajaran Bahasa, bila ada tes kemampuan berbicara siswa dapat menggunakan fitur *voice notes* ini, dan penilaian dari guru bisa berupa bagaimana siswa mengutarakan pendapatnya tersebut secara lisan juga dengan menggunakan fitur *voice notes* (perekam suara) pula.

Melalui konsep baru dalam pengajarannya, para guru akan lebih mudah mengontrol keterlibatan dan keaktifan siswanya melalui WA grup kelas yang dibuat oleh guru wali kelas masing-masing. Pada umumnya, setiap jenjang pendidikan dimulai dari SD/MI, SMP/MTs, SMA/MA/SMK sampai Perguruan Tinggi, lebih akrab menggunakan aplikasi WA ini sebagai media pembelajarannya. Sebagai contoh pemanfaatannya adalah:

1. Untuk jenjang SD/MI, biasanya interaksi guru dan siswa yang terjadi dalam WA adalah guru selalu cenderung memberikan tugas kepada siswa yang terkait dengan aktivitas menghitung maupun membaca. Guru akan menyampaikan kepada orang tua siswa melalui WA grup kelas dimana beranggotakan para wali murid dan wali kelas yang bersangkutan mengenai tugas ataupun soal yang harus dikerjakan oleh muridnya, serta pengumpulannya dapat dikumpulkan melalui foto yang juga dikirimkan di WA grup kelas. Tugas membaca, bercerita ataupun menghafal ayat Al Quran dapat pula menggunakan *voice note* ini dan juga dikirimkan kembali melalui WA.
2. Sementara untuk jenjang SMP/MTs dan SMA/MA/SMK juga menggunakan WA secara aktif sebagai media pembelajaran. Penjelasan mengenai materi oleh guru disampaikan melalui WA grup kelas yang dibuat oleh wali kelasnya. Pengiriman materi bisa disampaikan dalam bentuk video, dokumen (*power point/word*), maupun pesan suara (*voice note*). Untuk pengumpulan tugas harian dan ujian biasanya dilakukan oleh siswa melalui chat ataupun WA ke guru yang bersangkutan. Tugas kreatif seperti membuat video di YouTube tentang

tugas yang berkenaan, berpidato ataupun mengemukakan pertanyaan dengan menggunakan pesan suara dapat pula dikirimkan melalui WA.

3. Untuk jenjang perguruan tinggi, interaksi dosen dan mahasiswa juga menggunakan WA grup agar komunikasi pembelajaran berjalan dengan baik dan lancar. Penjelasan dan penyampaian materi dilakukan dengan mengirim pesan suara (*voice note*), mengirim file (power point atau word), dan lain sebagainya. Ketrampilan dan kemandirian mahasiswa dalam menyelesaikan tugas perkuliahannya sudah dalam kategori cukup baik dan inovatif, seperti dalam pembuatan artikel jurnal, berdiskusi kelompok dan lain sebagainya.

Kesimpulan

Pembelajaran daring sebagai dampak dari wabah pandemi ini sangat menyulitkan bagi sebagian orang, terutama guru dan siswa. Banyak kendala yang dihadapi saat pembelajaran daring ini dilakukan seperti biaya paket data internet yang tidak sedikit, sinyal operator yang tidak kondusif, serta pemahaman materi yang kurang tercapai dalam pelaksanaan pembelajaran itu sendiri. Jadi diperlukan kreatifitas guru dalam pemilihan media kepada siswanya. Alternatif yang gampang adalah dengan pemanfaatan *voice note* WA sebagai solusi bila aplikasi media lain bermasalah. Pemanfaatan WA sebagai media dalam pembelajaran daring bagi siswa dan guru diharapkan bisa berbagi materi pelajaran, serta mengirim *voice notes* atau perekam suara yang digunakan oleh guru dan siswa sehingga diharapkan kelas dapat menjadi aktif dan kondusif.

Daftar Pustaka

- Dian. (2015). *Berkomunikasi Ala Net Generation*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Flew, Terry. (2005). *New Media: An Introduction*, Edisi 2. Australia. Oxford University Press.
- Hoechsmann, Michael & Stuart R. Poyntz. (2012). *Media Literacies: A Critical Introduction*, UK: Blackwell Publishing.
- http://kominfo.go.id/content/detail/8435/menkominfo-gunakan-media-sosial-secara-cerdas/0/berita_satker (diakses pada tanggal 28 April 2017)
- Kriyantono, Rachmat. (2014). *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana.
- Kusuma, Rinasari. (2011). Remaja Digital: Literasi dan Etika. In Chatia Hastasari (Ed.), *New Media: Teori dan Aplikasi*, Karanganyar: Lindu Pustaka. 36-44. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.22759>
- Liliwari, Alo. 2015. *Komunikasi Antar Personal*. Jakarta: Kencana.
- Sahadillah, Muhammad Wildan, Prarasto Miftahurrisqi. (2019). *Whatsapp Sebagai Media Literasi Digital Siswa*. *Varia Pendidikan*, Vol. 31, No. 1, Juni 2019: 52-57
- Sanjaya, Wina. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Suryadi, E., Ginanjar, M. H., & Priyatna, M. (2018). Penggunaan Sosial Media WhatsApp dan Pengaruhnya terhadap Disiplin Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Edukasi Islami Jurnal Pendidikan Islam*, 07(1), 1-22. <https://doi.org/10.30868/EI.V7>

PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL *TIKTOK* DALAM PEMBELAJARAN DARING



*Hanura Febriani*¹²
IAIN Bengkulu

“Pada kenyataannya beberapa tenaga pendidik baik guru maupun dosen sudah menjamah tiktok sebagai media pembelajaran”

Pandemi covid 19 merupakan permasalahan internasional yang mengubah beberapa sektor kehidupan manusia tak terkecuali di bidang pendidikan. Indonesia melakukan berbagai upaya untuk menekan penyebaran virus yang mematikan tersebut. Dalam bidang pendidikan, pandemi ini memaksa pemerintah mengeluarkan surat edaran untuk tidak melakukan kegiatan pembelajaran sebagai mana mestinya yaitu dengan tatap muka melainkan dengan metode daring(dalam jaringan). Hal ini dilakukan untuk meminimalisir angka penyebaran virus yang semakin merajalela. Menteri Pendidikan dan kebudayaan, Nadiem Makarim pun menerbitkan Surat Edaran Nomor 3 Tahun 2020 pada Satuan Pendidikan dan Nomor 36962/MPK.A/HK/2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan di masa covid 19, surat edaran tersebut menyatakan bahwa proses belajar mengajar dilakukan secara daring (online).

¹²Penulis lahir pada 14 Februari 1990 - S1: IAIN Bengkulu - S2: Universitas Islam Malang, Dosen IAIN Bengkulu Prodi Tadris Bahasa Inggris

Pada prakteknya pembelajaran daring merupakan proses pembelajaran E-learning. (Beliving, 2016) menyatakan dua pandangan tentang E-Learning: 1. Electronic based learning bermakna bahwa pembelajaran memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi tidak hanya internet, beberapa perangkat seperti film, kaset, Slide, OHP, LCD, projector, video dan lainnya dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. 2. Internet Based, bermakna bahwa proses pembelajaran mutlak menggunakan internet sebagai sarana transfer ilmu. Penggunaan internet (online learning) dapat memudahkan kegiatan pendidikan dikarenakan lebih fleksibel dalam hal ruang dan waktu terlebih dalam situasi darurat covid 19 meskipun terdapat beberapa kendala seperti pengeluaran dana yang tidak sedikit. Dalam hal ini pemerintah pun sudah menyiasatinya dengan memberikan kuota gratis bagi siswa dan tenaga pendidik maupun tenaga kependidikan.

Dengan berkaca pada keadaan terus menyebarnya virus sehingga interaksi pun harus dibatasi maka penggunaan internet dalam proses pembelajaran sudah tidak dapat dihindari lagi. Adapun era globalisasi juga menuntut sector pendidikan untuk terus berinovasi guna meningkatkan kualitas pendidikan melalui internet based. Maraknya penggunaan media social dari kalangan siswa SD sampai mahasiswa dapat menjadi sarana baru bagi tenaga pendidik untuk memberikan pembelajaran dengan memasuki dunia kaum milenial tersebut sehingga tujuan pembelajaran diharapkan dapat lebih mudah diterima. Media sosial dapat menjadi sumber pembelajaran adaptif tingkat lanjut (Greenhow & Robelia, 2009). Media sosial memanfaatkan teknologi berbasis seluler dan situs web untuk membuat platform yang sangat interaktif dan memungkinkan orang untuk berkomunikasi, berbagi,

berkolaborasi, dan memodifikasi konten yang dibuat. Media sosial akan menciptakan koneksi antar pengguna, interaksi yang berkelanjutan bisa dalam bentuk pertukaran informasi, berita, masalah, interaksi, dan lain-lain (Nasution, 2020). Dari pemaparan diatas jelas bahwa membawa media social dalam system pembelajaran akan sangat berguna dan menarik minat siswa mengingat sekarang ini anak-anak sudah tidak lepas dari hp mereka. Ada beragam media social yang dapat diintegrasikan pada mata pelajaran/mata kuliah yang diampuh sebut saja facebok, whatsapp, instagram dan yang sedang sangat booming adalah media social tiktok. Masyarakat tingkat atas hingga menengah kebawah menggunakan aplikasi ini baik untuk sekedar hiburan, mengasah kreativitas dan mencari penghasilan. Hal ini terlihat dari data yang menunjukkan bahwa aplikasi tiktok yang paling banyak diunduh diantara aplikasi social media lainnya yaitu sebanyak 45,8 juta kali

TikTok merupakan aplikasi media sosial yang dimiliki oleh perusahaan Cina, ByteDance. Aplikasi ini memungkinkan orang membuat dan mengedit video berdurasi tiga hingga 15 detik atau merangkai video hingga 60 detik ketika direkam dalam aplikasi, tetapi jika kita mengupload dari sumber lain, video bisa lebih lama. Platform ini dibuat untuk membuat video musik, sinkronisasi bibir, menari, dan komedi, sehingga aplikasi ini sangat memungkinkan pengguna melakukan apa pun yang dibutuhkan, dan mudah digunakan. Akses ke konten dapat dibatasi untuk sekelompok teman atau keluarga tertentu, atau dalam hal ini, hanya untuk siswa dan guru kelas. Sehingga siswa dan guru dapat menikmati membuat video tanpa khawatir akan dilihat oleh khalayak yang lebih luas.

Pada kenyataannya beberapa tenaga pendidik baik guru maupun dosen sudah menjamah tiktok sebagai media pembelajaran dengan melihat beberapa fitur dalam aplikasi ini. Sebagai contoh penggunaan aplikasi tiktok pada mata kuliah bahasa inggris. Tenaga pendidik dapat membuat/merekam video kreatif yang menarik siswa untuk menonton klip nya terus menerus. Sebagai mana kita ketahui kreatifitas tenaga pendidik dalam mengedit video akan sangat berpengaruh pada ketertarikan seseorang dalam memutar video tersebut. Disini dosen/guru dapat menjelaskan konsep yang rumit menjadi lebih mudah dipahami disertai dengan audio visual yang tidak membosankan. Sebaliknya tenaga pendidik bahkan juga dapat memberikan tugas dan melakukan penilaian melalui tiktok. Siswa akan lebih termotivasi untuk membuat tugas berbasis digital yang sedang menjadi praimadona kalangan milineal tersebut. Dari membuat video sebagai pengganti tugas tertulis hingga membuat video sebagai bagian dari presentasi - ada banyak cara kreatif untuk menggunakan platform ini. Kuncinya adalah dosen mengawasi siswa untuk memastikan mereka fokus pada tugas yang ada saat menggunakan perangkat mereka. Penggunaan aplikasi tiktok juga diharapkan meningkatkan rasa percaya diri siswa.

(Zaitun dkk, 2021) dalam penelitiannya menyatakan bahwa Berbagai fitur aplikasi TikTok, dapat diimplikasikan dalam pembelajaran bahasa Inggris sehingga siswa dapat menggunakan aplikasi ke arah yang positif. Aplikasi TikTok juga dapat memudahkan para guru dan siswa mendapatkan informasi dan siswa juga merasa senang belajar karena pengalaman baru dalam belajar bahasa Inggris dengan cara yang tidak konvensional. Itu terbukti dari hasil penelitian bahwa penggunaan aplikasi TikTok dalam pembelajaran

bahasa Inggris sangat interaktif dan efektif untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam berbicara dalam bahasa Inggris dengan hasil belajar siswa skor menunjukkan peningkatan yang sangat drastis. Masih dalam ranah bahasa Inggris, TikTok juga sangat baik untuk pembelajaran “pronunciation”. Anggi dkk menyimpulkan dari data banyak responden yang menggunakan TikTok untuk pembelajaran karena aplikasi ini dapat menyediakan banyak manfaat seperti rekomendasi, tips dan trik, bisa menambah pengetahuan, Penggunaan aplikasi TikTok sangat banyak berpengaruh karena aplikasi ini bermanfaat dalam memudahkan proses belajar secara menyenangkan,

Tik Tok dapat digunakan dengan lagu atau dengan rekaman ucapan sederhana tanpa musik apa pun. Siswa membuat klip video pendek menggunakan kutipan tersebut. Di sini siswa dapat berlatih berbicara dan memberikan presentasi dengan menggunakan gambar dan video yang difilter secara menyenangkan.

Fitur yang terdapat dalam aplikasi *Tik Tok*

Fitur	Kegunaan
Rekam Video	Merekam video melalui gawai, kemudian diintegrasikan kedalam akun Tik Tok personal
Rekam Suara	Merekam suara melalui gawai, kemudian diintegrasikan kedalam akun Tik Tok personal
Backsound	Menambahkan suara latar yang bisa diunduh dari media penyimpanan Aplikasi Tik Tok
Edit	Memperbaiki dan menyunting draft video yang telah dibuat
Duet	Berkolaborasi dengan pengguna Aplikasi Tik Tok lainnya.
Share	Membagikan video yang sudah

Dengan menggunakan tiktok siswa juga dapat belajar dari guru yang lain bukan hanya gurunya sendiri. Temukan guru dan mintalah berbagi saran semudah mencari hashtag. Tag seperti #teachertok, #teachersoftiktok, dan #teachertips, ini mudah diakses dan diisi dengan jutaan guru yang berbagi konten yang disediakan. Beberapa penelitian pun menunjukkan tanggapan positif siswa dalam memanfaatkan Tik Tok sebagai media pembelajaran bahasa mereka sehingga video konten bahasa Inggris mudah dipahami dan mudah dihafal.

Daftar Pustaka

- Beleving, L. (2016). History of ELearning. Dipetik dari http://www.leerbeleving.nl/wbts/1/history_of_elearning.html
- Fatimah Kartini Bohang. (2018). Tik Tok Punya 10 Juta Pengguna Aktif di Indonesia -Kompas.com. Retrieved September 10, 2018, from <https://tekno.kompas.com/read/2018/07/05/09531027/tik-tok-punya-10-juta-pengguna-aktif-di-indonesia>
- Greenhow, C., & Robelia, B. (2009). Old Communication, New Literacies: Social Network Sites as Social Learning Resources. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 14(4), 1130–1161. doi: 10.1111/j.1083-6101.2009.01484.x
- Nasution, A. K. P. (2020). Integrasi Media Sosial dalam Pembelajaran Generasi Z. *JTIP: Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*, 13(1), 80–86.
- Surat Edaran Nomor 3 Tahun 2020 tentang Pencegahan Corona Virus Disease (COVID-19)
- Zaitun,dkk. 2021. TikTok as a Media to Enhancing the Speaking Skills of EFL Student's. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, Vol. 4, No. 1, Januari - April 2021

KOMPARASI PENGGUNAAN *DIGITAL TOOLS* PADA PERKULIAHAN DARING DI MASA PANDEMI



*Ibnu Muttaqin, M.E.*¹³

IAIN Kudus

“e-learning merupakan suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke siswa dengan menggunakan media Internet, Intranet atau media jaringan Komputer lain”

Presiden Indonesia secara resmi mengumumkan kasus pertama Covid-19 pada tanggal 2 Maret 2020. Dalam rangka mengatasi penyebaran virus corona ini, pemerintah secara sigap memberlakukan berbagai kebijakan pada berbagai bidang seperti Kesehatan, Transportasi, Ekonomi, dan tak pelak lagi dunia Pendidikan juga harus diambil kebijakan sesegera mungkin. Dari Ibukota hingga pelosok negeri menerapkan pembatasan sosial berskala besar (PSBB) untuk menekan penyebaran virus Covid-19. Pemberlakuan bekerja dari rumah juga diterapkan oleh perusahaan dan instansi pemerintah, serta penutupan sekolah dan universitas pun akhirnya diputuskan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nadiem Makarim melalui surat edaran No. 4 Tahun 2020.

¹³Penulis lahir di Banyumas, 04 Oktober 1986. Penulis merupakan dosen IAIN Kudus dalam bidang Perbankan Syariah, Penulis menyelesaikan gelar Sarjana Ekonomi Manajemen di Universitas Jenderal Soedirman Purwokerto, Sedangkan gelar Magister Perbankan Syariah di UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.

Akibat dari keputusan menteri tersebut, pembelajaran yang biasa dilakukan secara tatap muka (luring) pada akhirnya harus dipaksakan melalui dalam jaringan (daring), dari UI hingga UGM, dari Sabang hingga Merauke semua dilaksanakan secara daring. Di sisi lain, ternyata tidak semua siap menghadapi model pembelajaran seperti ini, terutama bagi daerah dengan keterbatasan infrastruktur jaringan internet. Namun, hal ini tidak mungkin tidak dilakukan, hingga akhirnya semua masyarakat di Indonesia dan bahkan dunia, akhirnya harus beradaptasi dan bersahabat dengan pandemi dalam dunia pendidikan, termasuk dalam memilih media pembelajaran yang efektif dan efisien dalam perkuliahan daring. Dalam hal ini, mari kita bahas media yang sudah populer digunakan ketika pembelajaran daring di masa pandemi di berbagai Universitas di Indonesia atau bahkan Dunia.

Media Pembelajaran

Dalam beraktivitas, manusia kerap membutuhkan media, termasuk dalam dunia pendidikan, media menjadi hal yang sangat penting. Kata media pembelajaran berasal dari bahasa latin "medius" yang secara harfiah berarti "tengah", perantara atau pengantar. Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal (Arsyad: 1997).

Association for Education and Communication Technology (AECT) mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Sedangkan Education Association (NEA) mendefinisikan sebagai benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional (Shalahudin: 1986).

Menurut Suprpto dkk, menyatakan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat pembantu secara efektif yang dapat digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan yang diinginkan (Shalahudin: 1986). Dalam definisi dari berbagai ilmuwan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa pada intinya, media pembelajaran adalah suatu alat. Lebih mengerucut lagi, dalam tulisan ini adalah suatu alat digital yang digunakan pendidik perguruan tinggi dalam masa pembelajaran daring di kampus atau perguruan tinggi.

E-Learning memang merupakan suatu teknologi pembelajaran yang relatif baru di Indonesia. Untuk menyederhanakan istilah, maka electronic learning disingkat menjadi e-learning. Kata ini terdiri dari dua bagian, yaitu 'e' yang merupakan singkatan dari 'electronica' dan 'learning' yang berarti 'pembelajaran'. Jadi e-learning berarti pembelajaran dengan menggunakan jasa bantuan perangkat elektronika. Jadi dalam pelaksanaannya e-learning menggunakan jasa audio, video atau perangkat komputer atau kombinasi dari ketiganya. Pengertian formal istilah e-learning diberikan oleh beberapa pakar diantaranya yang banyak diadopsi adalah pendapat Harley, yang menyatakan bahwa e-learning merupakan suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya

bahan ajar ke siswa dengan menggunakan media Internet, Intranet atau media jaringan komputer lain.

Dalam tulisan ini, penulis akan bahas empat media pembelajaran daring paling populer menurut penulis di kalangan akademisi perguruan tinggi, yakni yang paling wajib adalah group Whatsapp Group dan atau Telegram Group, Microsoft Teams, Google Classroom kombinasi dengan Google Meeting dan yang terpopuler lainnya adalah Zoom Meeting.

Whatsapp Group atau Telegram Group?

Mengenai kedua platform ini sudah tidak perlu dibahas panjang lebar lagi. Di sini saya hanya akan menggambarkan seberapa efektif dan efisienkah penggunaan dua media komunikasi zaman now untuk perkuliahan daring.

Aplikasi Whatsapp (WA) jelas lebih populer dibandingkan dengan Telegram, akan tetapi bagi para akademisi tentu Telegram juga sangat familiar. Dua media ini sebenarnya tidak terlalu efektif jika dibandingkan media daring yang lain, sebab tidak ada fitur video konferensi yang cukup diperlukan ketika sesi pemaparan materi atau diskusi kelompok. Akan tetapi kedua media ini tetap wajib digunakan untuk komunikasi yang lebih lancar dan simpel.

Jadi, pada intinya kedua media ini adalah media wajib sebagai penunjang media-media yang lain, fungsinya lebih ke penyebaran informasi. Meski demikian, di beberapa daerah yang tidak memiliki infrastruktur jaringan memadai, justru kedua platform ini adalah teman paling setia. Saya bilang cukup efektif, melalui group WA atau Telegram pendidik bisa menyebarkan materi yang sudah direkam terlebih dahulu, kemudian peserta didik bisa mengunduh materi untuk dipelajari, dan selanjutnya sesi diskusi bisa dilakukan.

Selain masalah user friendly yang sudah melekat di media WA, sedikit perbedaan lagi dari WA dan Telegram adalah batas jumlah peserta dalam group saja. Untuk group WA dibatasi hingga 256, masih jauh jika dibandingkan dengan Telegram yang dapat mengumpulkan anggota di group hingga 200.000, cukup fantastis.

Microsoft Teams

Beberapa orang mungkin belum mengenal platform besutan Microsoft sebagai penguasa industri teknologi informasi, bahkan sebagaimana akademisi juga masih asing dengan yang satu ini. Microsoft Teams adalah sebuah platform komunikasi dan kolaborasi terpadu yang menggabungkan fitur percakapan kerja, rapat video, penyimpanan berkas (termasuk kolaborasi pada berkas), dan integrasi aplikasi. Aplikasi ini terintegrasi dengan langganan Office 365 dan juga dapat diintegrasikan dengan produk selain buatan Microsoft. Microsoft Teams adalah kompetitor Slack, serta merupakan hasil evolusi dan peningkatan dari Microsoft Skype for Business (https://id.wikipedia.org/wiki/Microsoft_Teams). Aplikasi ini diresmikan tepat pada tanggal 14 Maret 2017.

Sebagian orang yang pernah menggunakan aplikasi Skype akan memiliki sedikit gambaran. Akan tetapi lebih dari ini, aplikasi ini lebih menawarkan pengalaman yang sangat dibutuhkan oleh kebutuhan dunia pendidikan maupun bisnis. Dengan aplikasi ini, pendidik dapat membuat kelas sesuai yang diajarkan, di dalamnya ada fitur tugas, dan yang terbaik dengan satu aplikasi ini adalah terintegrasinya manajemen kelas atau tim dengan video konferensi sekaligus. Dan tentu saja dengan email yang terintegrasi dengan Microsoft Outlook. Sebenarnya platform ini sangat mumpuni dibandingkan dengan media sejenis yang lain, kelebihanannya adalah dalam satu aplikasi

terdapat semua fitur yang dibutuhkan untuk manajemen kelas. Akan tetapi, seperti yang sudah banyak orang tahu, aplikasi buatan microsoft memang penulis pikir kurang user firendly. Perlu ada pelatihan khusus agar dapat menggunakan aplikasi ini dengan lancar.

Microsoft menawarkan dua macam aplikasi ini kepada pelanggan, yaitu versi gratis dan versi berbayar. Menurut penulis, untuk kepentingan pendidikan sudah cukup menggunakan versi gratis karena bisa menampung anggota hingga 500.000 per organisasi (<https://support.microsoft.com/id-id/office/perbedaan-antara-microsoft-teams-dan-microsoft-teams-gratis-0b69cf39-eb52-49af-b255-60d46fdf8a9c>). Akan tetapi jika ingin menggunakan untuk acara konferensi yang besar, maka perlu menggunakan versi berbayar dari aplikasi ini

Google Classroom + Google Meeting

Beranjak ke aplikasi besutan Google, maka yang perlu kita lakukan adalah mengunduh dua media sekaligus, yakni classroom dan meeting, ini yang masih menjadi kekurangan. Akan tetapi, hal ini masih cukup efektif dan efisien, karena dua aplikasi tersebut juga masih bisa dikatakan terintegrasi, meski tidak dalam satu platform. Google Classroom atau Google Kelas adalah layanan web gratis, yang dikembangkan oleh Google untuk sekolah, yang bertujuan untuk menyederhanakan membuat, mendistribusikan, dan menilai tugas tanpa harus bertatap muka. Tujuan utama Google Classroom adalah untuk merampingkan proses berbagi file antara guru dan siswa (<https://id.wikipedia.org/wiki/Google>). Google Meet (sebelumnya dikenal Hangouts Meet) adalah layanan komunikasi video yang dikembangkan oleh Google. Aplikasi ini merupakan salah satu dari dua Aplikasi yang nantinya

akan mengganti Google Hangouts, yang lainnya adalah Google Chat (<https://id.wikipedia.org/wiki/Google>).

Google menawarkan dengan dua aplikasi yang juga terintegrasi dengan Google Drive untuk penyimpanan, baik ketika proses perekaman konferensi maupun untuk menyimpan file pembelajaran yang ingin diintegrasikan dengan Google Kelas. Sebenarnya, kedua aplikasi ini cukup efektif dan efisien, sehingga memang banyak digunakan oleh para akademisi di masa pandemi ini untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Zoom Video Communications

Siapa yang tak kenal dengan aplikasi sejuta umat buatan Amerika ini, bahkan ibu-ibu PKK juga tahu dengan aplikasi ini, jelas yang ditawarkan adalah user freindly dan kualitas tampilan ketika melakukan konferensi. Hanya saja aplikasi ini memang hanya sebatas konferensi saja, selain itu, dengan kualitas gambar yang tinggi, maka aplikasi ini menuntut jaringan yang bagus dan stabil. Untuk kampus yang berada di daerah dengan kondisi infrastruktur jaringan yang kurang akan merasa terkendala.

Untuk itu, memang Zoom adalah platform penunjang untuk proses pembelajaran daring, bagi yang berada di daerah perkotaan dan memiliki cadangan kuota banyak, maka sah saja menggunakan aplikasi ini, sedangkan untuk manajemen kelas, tidak dapat dilakukan. Di sisi lain, Zoom Meeting juga menawarkan dua versi, untuk versi gratis dibatasi hingga 100 anggota konferensi dengan durasi yang cukup singkat yakni 40 menit saja.

Tidak Ada yang Sempurna

Berbagai kalangan hingga dunia akademisi memang terpuuk dengan adanya pandemi Covid-19 ini. Perguruan tinggi setingkat UI atau UGM dan perguruan tinggi besar

lainnya mungkin akan dengan mudah untuk beradaptasi, bahkan menciptakan sendiri platform e-learning. Akan Tetapi, bagi perguruan tinggi yang lainnya, atau bahkan pendidikan yang di bawahnya banyak yang mengalami kesulitan. Untuk itu pemilihan media pembelajaran daring yang efektif dan efisien perlu diperhitungkan. Dari berbagai fitur dan dengan biaya yang hemat maka dapat menggunakan beberapa aplikasi yang sudah kami bahas di atas.

Tentu saja tidak ada yang sempurna di dunia ini, keputusan penggunaan media pembelajaran daring kembali ke kebutuhan dan kondisi di masing-masing daerah dan instansi. Semoga tulisan ini dapat bermanfaat bagi duni pendidikan di Indonesia. Terimakasih.

Daftar Pustaka

- Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease (Covid-19).
- Arsyad, Azhar. (1997). Media Pengajaran. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Usman, Basyiruddin & Asnawir. (2002). Media Pembelajaran. Jakarta : Ciputat Pers.
- Shalahuddin, Mahfud. (1986). Media Pendidikan Agama. Bandung: Bina Islam.
- https://id.wikipedia.org/wiki/Microsoft_Teams diakses pada 10 Mei 2021
- <https://support.microsoft.com/id-id/office/perbedaan-antara-microsoft-teams-dan-microsoft-teams-gratis-0b69cf39-eb52-49af-b255-60d46fdf8a9c> diakses pada 10 Mei 2021
- https://id.wikipedia.org/wiki/Google_Kelas diakses pada 10 Mei 2021
- https://id.wikipedia.org/wiki/Google_Meet diakses pada 10 Mei 2021

MICROSOFT TEAMS ALTERNATIF PEMBELAJARAN MAHASISWA UNIPA PADA MASA PANDEMI



Lusiana Mariyeta Balik, S.S, M.Pd¹⁴
Universitas Nusa Nipa Maumere

“Microsoft teams merupakan salah satu media pembelajaran online yang dirancang di dalam Microsoft 365 dan menjadi pilihan pembelajaran di masa pandemi”

Bahaya virus corona merupakan bahaya universal. Virus Corona merupakan virus yang mematikan yang menyerang manusia diseluruh jagat raya tanpa mengenal jenis kelamin, usia dan golongan. Penyakit infeksi virus ini disebut COVID-19 yang mana virus ini bisa menyebabkan gangguan ringan pada system pernapasan, infeksi paru-paru yang berat hingga kematian. Penyebaran virus ini melalui percikan dahak dari saluran pernapasan, misalnya ketika berada di ruangan tertutup dengan sirkulasi udara yang kurang baik atau kontak langsung dengan droplet. Virus yang dikenal pertama kali di kota Wuhan, China pada akhir Desember 2019 ini menular dengan sangat cepat hampir di seluruh belahan bumi termasuk di Indonesia. Menurut data yang dirilis Gugus Tugas Percepatan Penanganan COVID-19 Republik Indonesia, jumlah kasus

¹⁴Penulis lahir di Maumere, 02 Maret 1982, penulis merupakan Dosen Universitas Nusa Nipa Maumere dalam bidang Pendidikan Bahasa Inggris, Penulis menyelesaikan gelar Sarjana Sastra Inggris di STIBA CNK Kupang (2006), sedangkan gelar Magister Pendidikan Bahasa Inggris diselesaikan di Universitas Negeri Semarang (2016).

terkonfirmasi positif hingga 25 Februari 2021 adalah 1.641.194 orang dengan tingkat kematian 44.594 orang.

Kemunculan wabah ini menggeser kebiasaan - kebiasaan yang dijalankan manusia dalam tatanan kehidupan sehari-hari. Sebelum terjadi wabah COVID-19 orang- orang selalu disibukkan dengan aktifitas- aktifitas harian di luar rumah kini terpaksa harus beradaptasi dengan situasi yang baru, penuh kepanikansituasi di mana orang- orang harus lebih banyak berdiam diri di rumah (*staying home*). Mengurangi aktifitas diluar rumah sebagai salah satu bentuk pencegahan memutuskan mata rantai COVID19. Dengan adanya seruan dari pemerintah untuk berdiam diri di rumah maka orang- orang yang biasanya bekerja di luar rumah harus bekerja dari rumah (*work from home*), para pelajar, mahasiswa yang melakukan kegiatan belajar di sekolah harus belajar dari rumah (*learn from home*), situasi ini memposisikan rumah merupakan tempat ternyaman demi menghindari bahaya corona. Rumah menjadi istana berkumpulnya orang-orang tercinta yang mungkin selama ini jarang bersama satu - sama lain. Sepertinya wabah corona mengajarkan kita untuk semakin menyadari arti penting sebuah kebersamaan dalam kekeluargaan dimana pola interaksi antara suami dan isteri semakin intens, anak bersama orang tua semakin intens, orang tua semakin terlibat dalam pembelajaran anak- anak mereka sehingga harmonisasi keluarga semakin terjalin.

Bahaya pandemic COVID-19 membawa dampak yang sangat besar dalam dunia pendidikan. Sekolah - sekolah dan kampus- kampus terpaksa ditutup demi mencegah pemutusan mata rantai penyebaran virus corona. Walau dengan kondisi seperti ini tidk menyurutkan niat para pendidik untuk tetap mencerdaskan anak bangsa. Berbagai cara ditempuh agar pembelajaran tetap berjalan. Berbagai

langkah yang diambil pemerintah secara sigap bijak untuk mengantisipasi masalah yang terjadi di dunia pendidikan akibat wabah COVID-19 hal ini punya satu tujuan agar kecerdasan anak bangsa jangan sampai diabaikan. Berbagai upaya dilakukan dalam hal ini dengan menerapkan pembelajaran bauran (*Blended learning*) dengan menggunakan metode *Daring* dan *Luring*. Untuk pembelajaran online pemerintah menyediakan kuota internet yang dikenal dengan kuota belajar yang bukan hanya untuk siswa, mahasiswa tetapi juga untuk guru dan dosen dengan jumlah kuota yang fantastik. Menyadari hal ini kita lalu memberikan kesimpulan bahwa secara tidak langsung dunia pendidikan harus siap dengan perubahan - perubahan dalam hal pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Tak butuh waktu lama para guru mulai memacuh diri untuk merancang pembelajaran berbasis online mulai dari *What's up group*, *google classroom*, *Zoom*, *Edmodo*, dll. Sementara itu di sisi lain para orang tua mulai beradaptasi dengan penggunaan teknologi pembelajaran. Para orang tua menjadi guru untuk pembelajaran online dari rumah. Disini dapat dikatakan bahwa dampak corona membawa hal positif bagi para orang tua untuk lebih peka terhadap perkembangan pembelajaran anak-anaknya dari rumah. Para orang tua tidak hanya sibuk bekerja mencari nafkah tetapi semakin terlibat dalam membantu pembelajaran anak di rumah.

Sehubungan dengan pembelajaran online, kampus Universitas Nusa Nipa Maumere merespon dengan sangat positif. Kampus Unipa adalah salah satu kampus swasta yang berada di wilayah Flores tepatnya di kota Maumere kabupaten Sikka, Nusa Tenggara Timur. Kampus ini tergolong kampus besar di kota Maumere dimana jumlah mahasiswa mencapai 5000 mahasiswa. Sejak awal

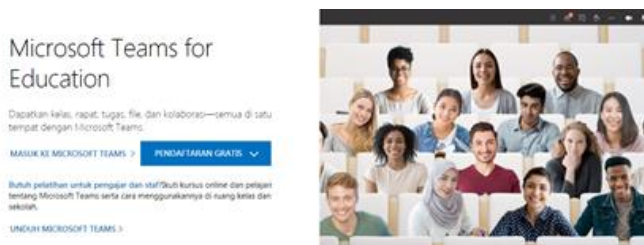
pengumuman *Lock down* dari pemerintah pada awal bulan Maret tahun 2020 pihak kampus UNIPA secara sigap merancang pembelajaran online. Berhadapan dengan pengalaman ini memberikan kesan bahwa wabah COVID-19 mengubah pembelajaran bersifat face - to face ke pembelajaran dalam jaringan dengan mengandalkan kuota internet. Sehingga kampus UNIPA Maumere memanfaatkan Microsoft teams Education sebagai alternatif utama pembelajaran online pada masa pandemi. Pemilihan model pembelajaran menentukan arah pencapaian pembelajaran pada masa pandemic, walau diketahui ada kelebihan dan kekurangan dari penggunaan aplikasi dalam pembelajaran jarak jauh. Model Pembelajaran oleh pendidik mempunyai peranan yang penting dalam keberhasilan pendidikan. Pendidik harus senantiasa mampu memilih dan menerapkan model yang tepat sesuai dengan pokok bahasan yang diajarkan (Situmorang Adi S. dkk., 2020). Sehingga di sini pihak kampus secara selektif memilih Microsoft teams Education sebagai alternative pembelajaran yang tepat.

Microsoft teams merupakan salah satu media pembelajaran online yang dirancang di dalam Microsoft 365. Microsoft teams adalah pengalaman yang benar- benar baru yang menyatukan orang- orang, percakapan, konteks yang diperlukan tim agar mereka dapat berkolaborasi dengan muda guna meraih lebih banyak hal. Microsoft teams terintegrasi secara normal dengan aplikasi office yang sudah tidak asing lagi dan disusun dari awan office 365 yang aman dan global. Microsoft teams mendukung tidak hanya obrolan berkesinambungan tetapi juga berutas agar setiap tetap terlibat. Secara default, percakapan dapat dilihat oleh seluruh anggota team, namun diskusi pribadi tentu saja dapat dilakukan. Skipe sangat terintergrasi

sehingga tim dapat berpartisipasi dalam konferensi video dan suara. (*Teams 365*).

Microsoft teams for education yang diaplikasikan pada kampus UNIPA sebagai solusi pembelajaran online pada masa pandemic. Aplikasi ini menyediakan banyak fitur seperti video, chat, diskusi dan sharing file. Aplikasi Microsoft teams sangat simple untuk digunakan walau tergolong baru di kampus UNIPA. Dosen dan mahasiswa wajib memiliki akun pribadi Microsoft team yang beralamatkan unipa@.ac.id ini mengisyaratkan bahwa UNIPA sebagai pengelola aplikasi *MS Teams* yang mana aplikasi ini hanya dapat digunakan oleh mahasiswa dan dosen unipa yang memiliki akun tersebut. Adapun langkah – langkah penggunaan sebagai berikut: pastikan mahasiswa dan dosen sudah memiliki akun *Microsoft Teams*, *Sign in* dengan menggunakan Username dan password masing-masing, bagi mahasiswa setelah *sign in* silahkan mengikuti kelas yang akan diikutkan, dan bagi dosen pengampuh mata kuliah setelah *sign in*, maka dosen akan menjadwalkan perkuliahan pada menu kalender. Dalam menu kalender tertera jadwal hari, tanggal dan deskripsi pertemuan yang akan dijalankan. Setelah menjadwalkan waktu perkuliahan dosen mengundang peserta kelas untuk bergabung dalam kelas yang sudah dijadwalkan. Mengundang peserta kelas dengan menginput nama satu persatu atau dengan membuat link agar mahasiswa join. Setelah join dalam kelas yang dijadwalkan maka semua peserta kelas bisa terlibat dalam percakapan, diskusi melalui audio, video serta sharing materi perkuliahan. Selama perkuliahan dosen atau mahasiswa dapat merekam perkuliahan hal ini sebagai file dan arsip agar mahasiswa yang tidak bergabung dalam perkuliahan yang terjadwal bisa mendownload hasil rekaman pada fitur merekam percakapan. Microsoft Teams

selain digunakan dalam perkuliahan sehari-hari digunakan juga KKN Tematik semester genap 2019/2020, yang kegiatan ini pengambilan data, dan pelaporan data menggunakan aplikasi di bawah naungan aplikasi MS Teams. Berikut adalah gambar *Microsoft teams for education*:



Gambar 1. *Microsoft Teams for Education*



Gambar 2. *Aplikasi Microsoft Teams for Education*

Pada dasarnya penggunaan aplikasi untuk pembelajaran online dalam masa pandemi seperti penggunaan aplikasi Microsoft Teams memiliki kelebihan dan kekurangan tetapi sejauh masa pandemic pilihan pembelajaran online menjadi alternatif paling tepat agar anak bangsa tetap mendapatkan pelayanan pendidikan. Di samping itu dampak pandemi COVID 19 secara tidak langsung menyampaikan kepada dunia pendidikan bahwa saatnya teknologi pendidikan semakin diandalkan agar jangan ketinggalan. Akhirnya bahaya pandemi tidak

menyurutkan semangat para pendidik untuk mencerdaskan anak bangsa.

Daftar Pustaka

- <https://covid19.go.id/p/berita/data-vaksinasi-covid-19-update-25-februari-2021>. Retrived on March2nd 2021
- Situmorang, Adi,S.2020. Microsoft Teams for Education Sebagai media Pembelajaran Interaktif Meningkatkan Minat Belajar.SEPREN: Journal of Mathematics Education and Applied Vol. 02, No.01,30-35
- Tim Office 365. 2020. Menggunakan Microsoft Teams untuk Kelas Online (Remote Learning) <https://365.telkomuniversity.ac.id/menggunakan-microsoft-teams-untuk-kelasonline-remote-learning/>

KEBIJAKAN PEMBELAJARAN JARAK JAUH SEBAGAI UPAYA PENANGANAN PENYEBARAN *CORONA VIRUS DISEASE* 2019 (COVID-19) TINJAUAN SOSIOLOGI HUKUM



Inna Fauziatal Ngazizah, MHI¹⁵

IAIN Kudus

“Kebijakan tentang pembelajaran jarak jauh yang dirumuskan dalam keadaan pandemi bukanlah peraturan yang selaras dengan principle of Legality”

Corona Virus Disease 2019 (Covid-19) merupakan endemi bahaya yang memberikan dampak besar bagi suatu negara. Indonesia sebagai salah satu negara yang terkena dampak penyebarannya. Penyebarannya memunculkan berbagai kebijakan yang diterapkan suatu negara terhadap sosial masyarakatnya. Pemerintah terus menghimbau kepada masyarakat agar mengikuti anjuran agar penyebaran tidak semakin meluas. Virus ini juga sudah menyebar sejak akhir 2019 ke lebih dari 100 negara. Negara yang mempunyai banyak kasus sudah menerapkan berbagai kebijakan hukum baru untuk memustus penyebaran virus ini. Indonesia sendiri telah melakukan

¹⁵Penulis lahir di Boyolali, 11 Oktober 1991, Penulis merupakan Dosen IAIN Kudus dalam bidang Hukum, penulis menyelesaikan gelar Sarjana di Fakultas Syariah dan Hukum UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta (2013) dan gelar Magister Hukum Islam di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta (2015).

pencegahan penyebaran virus sebagai respon kejadian luar biasa.

Berbagai pencegahan dilakukan pemerintah Indonesia dengan menerapkan berbagai kebijakan. Kebijakan yang pertama adalah penyelenggaraan karantina kesehatan sebagai bentuk perlindungan pemerintah kepada masyarakat. Bentuk kebijakan tersebut termuat dalam Undang-Undang Nomor 6 tahun 2018 tentang kekarantinaan kesehatan. Undang-Undang ini berisi tentang tanggung jawab pemerintah pusat dan pemerintah daerah, hak dan kewajiban, penyelenggaraan karantina dan pembinaan, pengawasan serta ketentuan pidana. Selanjutnya pemerintah mengeluarkan Peraturan Pemerintah Nomor 21 Tahun 2020 tentang Pembatasan Sosial Berskala Besar Dalam Rangka Percepatan Penanganan Covid 19. Selain itu Indonesia memiliki landasan hukum lain yang menegaskan tentang spesifikasi penanganan wabah penyakit yakni Undang-Undang Nomor 4 Tahun 1984. Regulasi tersebut menjadi dasar dalam perumusan berbagai turunan regulasi dan kebijakan lainnya.

Regulasi dan kebijakan merupakan salah satu cara dalam menghentikan penyebaran *Covid-19* (Guntur Hamzah, 2020). Pemerintah sudah melakukan berbagai langkah kebijakan dalam upaya menekan angka penyebaran virus. Langkah diantaranya adalah pembelajaran jarak jauh. Pembelajaran jarak jauh mengalami respon yang beragam dari masyarakat. Keragaman respon yang muncul dari orang tua peserta didik dan peserta didik itu sendiri. Respon negatif muncul dengan alasan bahwa pembelajaran jarak jauh bukanlah pembelajaran yang efektif dilakukan bagi peserta didik maupun bagi pendidik. Respon positif muncul disebabkan

pembelajaran jarak jauh merupakan cara yang efektif untuk menekan angka penyebaran virus. Pro dan kontra yang muncul menjadi tanda ketidaksiapan pemerintah dalam menyelenggarakan pembelajaran jarak jauh. Hal tersebut diperparah lagi dengan munculnya kesenjangan sosial yang semakin nyata terlihat dimasyarakat. Kenyataan yang semakin terlihat adalah melejitnya angka pengangguran akibat pemutusan hubungan kerja yang mencapai 1.2 juta orang (Aomi, 2020). Pekerja sebagai pencari nafkah utama keluarga semakin berdampak buruk bagi pendidikan anaknya yang membutuhkan dana khusus untuk menunjang pembelajaran dengan basis digital.

Perbedaan respon tersebut merupakan bentuk dari gejala sosial dalam masyarakat karena suatu sebab maka terjadi suasana baru (Rianto Adi, 2012: 232). Suasana dimana muncul berbagai regulasi khusus yang berkaitan dengan pembelajaran jarak jauh. Regulasi pembelajaran jarak jauh tertuang dalam Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Virus Covid-19 tentang proses belajar di rumah dan Surat Edaran Nomor 3 Tahun 2020 tentang Pencegahan Corona Virus Disease (Covid-19) Pada Satuan Pendidikan. Surat Edaran terklasifikasikan sebagai peraturan kebijaksanaan yang mempunyai nilai sama dengan peraturan perundang-undangan (Oheo, 2015: 69). Regulasi ini memuat bagaimana guru dan murid atau dosen dan mahasiswa berinteraksi secara jauh. Jika dilihat lebih dalam apakah kemudian regulasi yang dikeluarkan oleh Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan tersebut selaras dengan hierarki peraturan di Indonesia. Hierarki Indonesia dimulai dari UUD RI 1945, Undang-Undang/ Peraturan Pemerintah Pengganti Undang-Undang, Peraturan

Pemerintah, Peraturan Presiden, Peraturan Daerah Provinsi dan Peraturan Daerah Kabupaten.

Hierarki tersebut mengandung makna tentang kekuatan hukum yang menyebabkan tidak bolehnya ada pertentangan peraturan terendah dengan peraturan yang tertinggi. Peraturan atau regulasi yang memuat ketentuan pembelajaran jarak jauh sebenarnya sudah termuat dalam regulasi jauh sebelum covid-19 ini muncul. Hal tersebut termuat dalam tujuan pemerataan kesempatan dalam pendidikan dan peningkatan mutu pendidikan yang menganut sistem keterbukaan, kemandirian penggunaan teknologi. Hal itu dimaknai juga sebagai bentuk pemerataan sosial dibidang pendidikan. Jika kita menelaah konsep sosiologi hukum menggunakan gagasan Emile Durkheim, maka masyarakat adalah bentuk dari *Moral Order*. *Moral Order* adalah kesadaran kolektif dan berasal dari interaksi keseharian dalam masyarakat (Prayitno, 2011: 144). Berbagai regulasi yang dipakai memuat respon pemerintah dibidang pendidikan belum sepenuhnya dapat dianggap efektif kebutuhan dan hak-hak bidang pendidikan.

Hal tersebut terjadi karena dasar rancangan aturan diatas masih tergolong baru dan beberapa regulasi diatas dibuat tidak dalam keadaan darurat bencana. Keadaan semacam ini mengakibatkan perubahan yang seharusnya dibedakan sesuai dengan konteks sosial zamannya (Beni, 2017: 183). Perubahan sosial disebabkan oleh interaksi sosial yang berubah (Ahmad Ali, 201). Kelemahan tersebut menjadi analisa bersama mengenai sistem hukum. sistem hukum harus diletakkan pada *principle of Legality*. *principle of Legality* terdiri dari berbagai unsur diantara adalah 1); aturan tidak boleh bersifat sementara, 2) aturan tidak boleh berlaku surut; 3) rumusan aturan tersebut harus bisa dimengerti oleh semua pihak; 4) aturan tidak boleh saling

bertentangan; 5) aturan tidak boleh mengandung tuntutan melebihi kemampuan; 6) peraturan tidak boleh dirubah yang dapat menyebabkan hilangnya tujuan (Satjipto, 2000: 51).

Uraian di atas memberikan gambaran baru bahwa kebijakan tentang pembelajaran jarak jauh yang dirumuskan dalam keadaan pandemi bukanlah peraturan yang selaras dengan *principle of Legality*. Hal tersebut disebabkan karena peraturan dibuat untuk mengisi kekosongan hukum tentangan pendidikan masa darurat. Kebijakan pendidikan pada dasarnya haruslah sesuai dengan filosofi bangsa dan nilai-nilai yang berlaku masyarakat. Kesesuaian pemberlakuan sebuah kebijakan harapannya dapat merangkup tujuan hukum itu sendiri dibidang pendidikan yang akan diberlakukan untuk semua peserta didik. Adapun tujuan hukum terdiri dari keadilan, kemanfaatan dan kepastian yang dapat dirasakan oleh semua masyarakat yang sama-sama terkena dampak penyebaran Virus Covid-19.

Daftar Pustaka

- Achmad Ali, *Menjelajahi Kajian Empiris Terhadap Hukum*, Kencana Prenada Media Group, Jakarta: 2012.
- Aomi Amindoni, Virus Corona: Gelombang PHK di Tengah Pandemi Covid-19” BBC Indonesia, Last modified 2020, diakses 5 Mei 2021, <https://www.bbc.com/Indonesia/Indonesia-52218475>.
- Beni Ahmad Saebani, *Sosiologi Hukum*, Bandung: CV Pustaka Setia, 2017.
- Hasrul, 2020, Aspek Hukum Pemberlakuan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) Dalam Rangka Penanganan Corona Virus Disease 2019 (Covid), *Volume 3 Nomor 2*.
- Julianto Singgih Prayitno, *Sosiologi Pembentukan Peraturan Perundang-Undangan*, Yogyakarta: Azza Grafika, 2011
- M. Guntur Hamzah, 2020, Konstitusi dan Kebijakan Publik dalam Penyelamatan Kehidupan Bersama, Webinar AOTHN-HAN, 2 Juni 2020
- Oheo K Haris, 2015, Good Governance (Tata Kelola Pemerintah yang baik), *Yuridika, Volume 20 Nomor 1*.
- Purbasari, Erdiawati, Deva, 2021, Implementasi Pembelajaran Daring/ Jarak Jauh DI Tinjau dari Perspektif Keadilan Sosial, *Halu Oleo, Volume 5 Issue 1*.
- Rianto Adi, *Sosiologi Hukum: Kajian Hukum Secara Sosiologis*, Jakarta: Pustaka Obor, 2012,
- Satipto Rajahro, *Ilmu Hukum*, Citra Aditya Bhakti, Bandung: 2000.
- Suwardi, Dinata, 2020, Aspek Hukum Sistem Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19, *Justicia: Jurnal Ilmu Hukum, Volume 05 Nomor 01*.

- Peraturan Mendikbud RI Nomor 119 Tahun 2014 Tentang Penyelenggaraan Pendidikan Jarak Jauh Pada Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Undang-Undang Nomor 15 tahun 2019 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 12 tahun 2011 tentang Pembentukan Peraturan Persurundangan.
- Undang-Undang Nomor 6 Tahun 2018 tentang kekekarantinaan Kesehatan
- Undang-Undang Nomor 4 Tahun 1984 tentang Wabah Penyakit Menular
- Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2011 tentang Pembentukan Peraturan Perundang-Undangan
- Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat.
- Surat Edaran Nomor 3 Tahun 2020 tentang Pencegahan Corona Virus Disease Pada Satuan Pendidikan.

EFEKTIVITAS PENERAPAN ICT DALAM PEMBELAJARAN DARING PADA MASA PANDEMI COVID-19



*Najwa Muqoddas, S.Pd*¹⁶

MTs Al-Jauhariyah

“ICT memiliki banyak manfaat bagi pendidik. Manfaat yang paling utama yaitu mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran”

Tak terasa sudah setahun yang lalu pemerintah mengeluarkan surat edaran untuk mewajibkan kita melakukan segala aktivitas di rumah saja tanpa terkecuali agar mencegah dan memutus rantai penyebaran *Coronavirus* yang terus meningkat. Berawal dari kegiatan yang biasa dilakukan di luar rumah menjadi di rumah saja tentu tidaklah mudah. Pandemi membuat kita mengenal istilah WFH (*Work From Home*) yaitu pekerjaan yang dilakukan jarak jauh dengan hubungan telekomunikasi. Disamping itu, berbelanja menggunakan aplikasi belanja online atau kita kenal dengan istilah (*Online Shop, Marketplace* dan *E-commerce*) semakin marak akhir-akhir ini. Bahkan jika ingin membeli makanan pun kita bisa

¹⁶Penulis lahir di Sampang, Madura, pada 01 Maret 2001. Saat ini penulis tercatat sebagai mahasiswi di kampus IAIN Madura jurusan Tadris Bahasa Inggris. Memiliki hobi menulis dan berbicara adalah dua hal yang sangat berkesinambungan untuk mengubah dunia. Perempuan ini bercita-cita ingin menjadi Kartini versi modern yang bermanfaat bagi sesama generasinya terutama bagi kaum perempuan.

dengan mudah menggunakan aplikasi pesan antar makanan online 24 jam. Tak hanya itu, pandemic ini juga mengharuskan kita untuk belajar di rumah saja. Istilah *Online Learning* atau *Daring* (Dalam Jaringan) yaitu pembelajaran yang dilakukan di rumah saja dengan memanfaatkan teknologi informasi dalam penyampaian materi dan lain sebagainya. Informasi yang didapatkan saat proses belajar seperti suara, video, tulisan, gambar, dan lainnya hanya dapat diterapkan dengan bantuan ICT.

Mungkin istilah ICT sangat asing di telinga para pembaca sehingga membutuhkan penulis untuk menjelaskannya secara detail. ICT (*Information and Communication Technologies*) atau biasa kita kenal dengan sebutan TIK (*Teknologi Informasi dan Komunikasi*) adalah istilah umum yang mencakup seluruh teknologi untuk membantu dalam membuat, menyampaikan, memproses, dan menyebarkan informasi. Contoh bentuk fisik dari ICT adalah komputer, laptop, telepon, televisi, radio, dan alat elektronik lainnya. Sejak kita duduk di bangku Sekolah Dasar sudah mengenal istilah TIK. Sebaiknya kita patut berterima kasih kepada para ilmuwan terdahulu yang telah menciptakan alat-alat elektronik sehingga kita dapat mengenal dan memudahkan kita di zaman sekarang. Diawali oleh Alexander Graham Bell dengan temuannya yang sangat populer yaitu telepon. Dan seiring berkembangnya zaman, telepon ini menjadi telekomunikasi suara tanpa kabel. Selanjutnya diikuti oleh telekomunikasi lainnya dengan memiliki variasi dan fungsi yang berbeda.

Pandemi *Coronavirus* membuat kondisi perkembangan ICT semakin berkembang pesat terutama di Indonesia. ICT memiliki banyak manfaat di berbagai bidang kehidupan seperti yang sudah saya sebutkan di atas. Salah satunya di bidang pendidikan. Saat ini banyak sekali sekolah-sekolah

menerapkan sistem pendidikan modern dimana sistem ini seringkali menggunakan ICT dalam proses belajar. Tak jarang sekolah-sekolah mulai memenuhi sarana dan prasarana ICT yang baik. Dimulai dari lab yang lengkap seperti komputer, LCD, proyektor, Wifi, serta alat telekomunikasi lainnya dimana hal ini berguna untuk menunjang sekolah dengan berbasis ICT.

Sejak pembelajaran dilakukan secara daring, banyak pelajar secara terpaksa untuk menggunakan dan mengetahui ICT dengan baik, tepat dan benar dikarenakan kegiatan belajar mengajar yang terhambat oleh adanya pandemi *Coronavirus*. Munculnya ICT membuat suatu pembelajaran diawali dengan *e* yang bermakna *electronics*, seperti *e-learning*, *e-library*, *e-book*, *e-laboratory*, dan lainnya. *E-learning* adalah sebuah aplikasi belajar sebagai wadah berinteraksi dan beraktivitas antara pendidik dan pelajar secara *online learning*. Tiap masing-masing sekolah atau kampus memiliki sistem *e-learning* yang berbeda. Terdapat beberapa fasilitas di *e-learning* yang bisa kita akses, seperti absensi kehadiran, pengelolaan materi pembelajaran atau perkuliahan, ruang tugas, dan lain sebagainya. Untuk mengaplikasikannya dibutuhkan alat atau media ICT yang memadai di dampingi oleh akses internet yang cukup. Sebagai informasi saja bahwa *e-learning* hanyalah wadah berinteraksi, tidak untuk kehadiran bertemu secara online. Disamping itu terdapat *e-book* sebagai media pembelajaran online bagi pelajar. *E-book* merupakan sebuah buku, tulisan, atau karya yang diubah menjadi bentuk elektronik. Seiring berjalannya zaman, *e-book* tidak hanya menyediakan dalam tulisan saja, tetapi juga suara, gambar, animasi, video, grafik, sebagai tambahan agar lebih banyak manfaatnya dibandingkan dengan buku biasa. Sedangkan *e-library* merupakan

perpustakaan digital dengan koleksi buku yang dapat diakses dengan komputer atau gadget. Hal ini dapat menunjang pembelajaran daring sebagai referensi pembelajaran kita agar tetap bisa dirumah saja.

UNESCO telah menyatakan manfaat ICT Secara garis besar dibidang pendidikan. (1) Bisa meningkatkan kesetaraan pendidikan, (2) Memudahkan dan memberikan akses luas terhadap pendidikan, (3) Bisa meningkatkan efektivitas dan efisiensi manajemen, pengelolaan dan administrasi lembaga pendidikan, (4) Bisa meningkatkan profesionalisme pengajar di bidang pendidikan, (5) Meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran antara guru dan murid.

ICT memiliki banyak manfaat bagi pendidik. Manfaat yang paling utama yaitu mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran. Tak hanya itu, pendidik juga mampu memberikan berbagai referensi yang lebih luas dibandingkan buku yang sudah biasa diberikan sebagai bahan ajar. Bahkan tak jarang penyampaian materi bisa lebih menarik jika memanfaatkan ICT dengan baik. Oleh karena itu sebagai seorang pendidik tentu diwajibkan untuk mahir dalam penggunaan ICT sebagai bahan baru yang akan diberikan kepada anak didiknya nanti. Tak hanya itu, ICT juga memberikan lebih banyak manfaat kepada pelajar di masa kini. Pasalnya, ICT membuat pelajar dapat mengakses apapun dengan luas terhadap pembelajaran. Disamping itu, pembelajaran yang tidak bisa dipahami dari hasil penjelasan guru bisa dipermudah oleh kita sendiri hanya dengan bantuan ICT.

Beberapa strategi ICT di bidang pembelajaran seperti - *e-learning, e-book, e-library, e-modul*, aplikasi grup sebagai bahan diskusi, aplikasi video pertemuan, dan ICT based assessment. Sedangkan alat-alat ICT yang biasa digunakan

secara luas yaitu sebagai berikut: seluruh aplikasi Microsoft, Kahoot, Dropbox, Clippings, Mentimeter, Animaker, Google Forms, Nearpod, Classflow, Quizizz, dan lain sebagainya.

STRATEGI PEMBELAJARAN BERBASIS IT YANG INOVATIF DALAM MENINGKATKAN MINAT SISWA DI ERA MILENIAL



Isatul Hasanah, S.Pd.¹⁷

Mahasiswa Pascasarjana IAIN Tulungagung

“Perkembangan teknologi informasi telah memasuki sendi kehidupan salah satunya yaitu bidang pendidikan”

Perkembangan zaman saat ini telah mengalami suatu perubahan akan pemanfaatan teknologi yang semakin hari semakin canggih. Interaksi antar negara lebih semakin mudah dan lebih intensif. Komunikasi jarak jauh yang awalnya sangat sulit menjadi sangatlah mudah. Pengaruh teknologi telah masuk dalam dunia pendidikan yang mana kualitas pembelajaran mengalami peningkatan dalam hal mengubah pembelajaran agar lebih terarah. Dunia pendidikan merupakan tempat atau ruang dalam memperoleh ilmu pengetahuan yang baru, mengubah cara berpikir, serta mengubah perilaku seseorang. Dalam proses pembelajaran tentu di dalamnya ada pelaku pendidikan yaitu seorang guru dan siswa. Pendidikan tentu harus

¹⁷Penulis bernama Isatul Hasanah, lahir di Madura Bangkalan, 15 Juli 1997. Saat ini penulis tinggal di kabupaten tulungagung tepatnya di daerah Boyolangu. Penulis menempuh pendidikan pada jenjang perguruan tinggi di IAIN Tulungagung (2015-2019), mengambil jurusan pendidikan guru madrasah ibtidaiyah fakultas tarbiyah dan ilmu keguruan. Pada tahun ajaran 2019/2020 penulis melanjutkan pendidikan pascasarjana (S2) di IAIN Tulungagung dengan mengambil jurusan yang sama yaitu pendidikan guru madrasah ibtidaiyah (PGMI) hingga saat ini.

disesuaikan dengan kebutuhan zaman yang artinya pendidikan harus memberikan sebuah wawasan yang baru terutama dalam memperoleh ilmu pengetahuan (Syarif Sumantri, 2017). Meningkatnya kualitas pembelajaran tentu ditinjau dari berbagai aspek yang dapat memberikan dampak yang positif bagi dunia pendidikan. Ilmu pengetahuan dan teknologi pada era saat ini berkembang sangatlah pesat, sehingga tidak menutup kemungkinan sistem pembelajaran yang ada di Indonesia juga akan ikut semakin berkembang. Pemanfaatan teknologi juga berpengaruh terhadap pengimplementasian dalam menyusun sebuah strategi pembelajaran. Terlebih pembelajaran saat ini dilakukan dengan sistem *daring* yang tentunya di dalamnya memanfaatkan teknologi.

Proses belajar mengajar tentu di dalamnya membutuhkan strategi yang tepat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Sehingga teknologi dapat membantu seorang guru dalam melakukan proses belajar mengajar. Tuntutan sumber daya manusia memiliki kemampuan dalam merespon perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Terlebih pada era saat ini teknologi menjadi suatu kebutuhan bagi kalangan masyarakat luas dan terbuka secara jelas. Sehingga dalam bidang pendidikan harus mampu menyuguhkan pembelajaran yang berbasis modern yang dapat memadupadankan pembelajaran dengan teknologi. Dalam proses pembelajaran tentu di dalamnya membutuhkan strategi pembelajaran yang inovatif. Dikarenakan suasana tersebut dapat menumbuhkan rasa senang siswa serta memberikan sebuah kebebasan dalam hal berpikir seluas-luasnya tanpa adanya rasa beban. Proses berpikir peserta didikpun juga terlatih untuk lebih kreatif dan imajinatif. Seorang gurupun dapat menciptakan suasana pembelajaran yang baru

dengan memunculkan ide-ide yang belum diterapkan. Sehingga strategi pembelajaran yang inovatif tentu sangatlah dibutuhkan baik bagi guru maupun peserta didik.

Proses pembelajaran yang dilakukan pada masa pandemi saat ini, tentu sangatlah berbeda dengan pembelajaran yang dilakukan pada masa sebelumnya (Ngima & Tsering, 2020). Dikarenakan siswa dan guru tidak dapat bertemu secara langsung melainkan bertemu melalui media virtual. Pemanfaatan teknologi saat ini memberikan sebuah dampak bagi guru dan siswa baik dampak positif maupun negatif. Salah satu contoh yaitu ketika pembelajaran dilakukan dengan sistem *luring*, tentu seorang guru tidaklah merasa kesulitan dalam menentukan sebuah strategi pembelajaran yang akan digunakan. Namun ketika pembelajaran beralih pada sistem *daring* guru harus mampu memilih strategi yang tepat dalam menstransfer ilmu pengetahuan pada peserta didik yang tentunya di dalamnya harus melibatkan teknologi.

Berkembangnya teknologi saat ini menyediakan berbagai fasilitas untuk memudahkan manusia dalam melakukan aktifitas serta memperoleh informasi. Sehingga manusia tidak akan pernah tertinggal dengan terupdate dalam mengetahui sebuah informasi. Di sisi lain adanya kebebasan tersebut memunculkan berbagai tantangan dan persoalan terutama bagi generasi muda. Sehingga diperlukan sebuah upaya dalam meningkatkan pengetahuannya terutama dalam hal memanfaatkan teknologi. Saat ini peran teknologi bagi kehidupan mempunyai dampak yang cukup besar. Terutama dalam hal mengubah cara pikir seseorang untuk lebih maju dan berkembang. Sehingga tidaklah sulit bagi seorang guru dalam menyusun strategi pembelajaran yang inovatif guna

untuk memaksimalkan proses pembelajaran yang dilakukan secara *daring*.

Tantangan baru bagi peserta didik dalam hal memperoleh ilmu pengetahuan terbuka secara luas. Peserta didik dapat memperoleh sebuah informasi secara cepat melalui media internet. Saat ini tidak ada aktifitas yang dilakukan tanpa memanfaatkan teknologi melainkan hampir semua aktifitas menggunakan teknologi. Salah satunya yaitu dalam proses pembelajaran. Dampak adanya pandemi *covid-19* mempunyai pengaruh yang cukup besar dalam bidang pendidikan. Peserta didik seakan-akan bebas dalam hal mendapatkan informasi secara luas. Pengetahuan yang didapat oleh peserta didik juga semakin meningkat. Namun hal tersebut juga dipengaruhi oleh adanya sistem perubahan pembelajaran. Yang mana seorang guru dalam proses pembelajaran mampu menyuguhkan pembelajaran yang menyenangkan dan dapat mengurangi rasa kebosanan yang dialami oleh siswa. Sehingga berdampak pada peserta didik dalam memperoleh ilmu pengetahuan secara maksimal meskipun pembelajaran dilakukan tanpa bertatap muka secara langsung.

Strategi pembelajaran yang mengaitkan sistem teknologi tidak menutup kemungkinan melatih siswa dalam memperluas ilmu pengetahuannya akan teknologi. Hal tersebut memang merupakan hal yang baru bagi siswa. Namun di sisi lain pemanfaatan teknologi tersebut merupakan salah satu upaya seorang guru dalam menumbuhkan rasa ketertarikan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran serta mengurangi rasa kejenuhan yang dialami oleh siswa. Sehingga pembelajaran yang dilakukan secara *daring* diharapkan dapat melebihi pengetahuan yang diperoleh siswa ketika pembelajaran dilakukan secara *luring*. Tumbuhnya minat siswa tidak lain

dipengaruhi oleh adanya suatu ketepatan dalam merancang sebuah pembelajaran mulai dari metode, model, serta strategi yang akan digunakan. Oleh sebab itu seorang guru tidak henti-hentinya melakukan suatu pembaharuan dalam menyesuaikan strategi pembelajaran. Secara tidak langsung, adanya suatu ketertarikan pada diri siswa tidak lain berdampak pada siswa itu sendiri. Disebabkan siswa dapat memperoleh ilmu pengetahuan secara maksimal dan berdampak pada hasil belajar yang akan diperolehnya. Keberhasilan seorang guru dalam menransfer ilmu pengetahuan tidak hanya dilihat dari seberapa besar siswa tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran. Melainkan juga berdampak pada hasil yang akan diperoleh oleh siswa dalam meningkatkan kualitas ilmu pengetahuan.

Pembelajaran yang menyenangkan tentu mempunyai kesan yang bermakna bagi siswa meskipun pembelajaran dilakukan melalui media virtual. Pemanfaatan teknologi tidaklah menutup kemungkinan siswa tidak samangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Melainkan siswa lebih termotivasi dengan beraneka ragam media yang digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar (Babitha Elsa Oommen, 2020). Hampir semua kalangan masyarakat saat ini dituntut untuk paham serta melek akan teknologi. Terlebih generasi saat ini disebut dengan generasi milenial. Di mana generasi tersebut merupakan sebuah sebutan generasi pribumi yang sejak lahir sudah mengenal teknologi dan tidak asing lagi akan teknologi. Kemampuannya akan teknologi memiliki banyak peluang untuk bisa tampil di depan dibanding generasi sebelumnya. Sehingga peserta didik saat ini haruslah mampu bersaing dalam bidang ilmu pengetahuannya. Perkembangan teknologi memberikan banyak kebermanfaatn bagi setiap

generasi yang mampu beradaptasi dengan memanfaatkan teknologi termasuk generasi milenial itu sendiri.

Teknologi saat ini seakan-akan menjadi sebuah kebutuhan bagi kalangan masyarakat luas. Salah satunya yaitu penggunaan media sosial yang semakin hari semakin bertambah orang yang menggunakannya. Peserta didikpun bisa lebih kreatif dalam memanfaatkan teknologi. Peran teknologi dalam pendidikan di era milenial ini berkembang sangatlah pesat, baik jenis macamnya serta cara pemanfaatannya. Teknologi tidak hanya dibutuhkan bagi peserta didik saja, melainkan guru membutuhkan teknologi untuk memberikan inovasi baru dalam menyampaikan ilmu pengetahuan (Lies Sudiby, 2011). Apalagi di zaman milenial ini tuntutan dalam mengembangkan inovasi baru untuk meningkatkan kualitas yang unggul sangatlah dibutuhkan. Sehingga guru maupun peserta didik harus mampu memanfaatkan teknologi dengan cara yang tepat agar tidak terjerumus dalam hal yang negatif.

Perkembangan teknologi informasi telah memasuki sendi kehidupan salah satunya yaitu bidang pendidikan. Seiring dengan perkembangan teknologi berbagai bahan belajarpun telah diproduksi dan dikonsumsi melalui medium teknologi dengan bentuk kemasan yang sangat bervariasi (W, Poluakan, Dikayuana, Wibowo, & Raharjo, 2020). Pembelajaran yang memanfaatkan teknologi tentu sangatlah berbeda dengan pembelajaran tradisional yang mengandalkan seorang guru menjadi fasilitator dalam memecahkan sebuah permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran. Namun pada generasi milenial saat ini, mengalami suatu pergeseran yang mana siswa dapat memecahkan suatu permasalahan secara mandiri dengan memanfaatkan teknologi yang ada. Generasi milenial tentu sudah paham akan teknologi. Sehingga ketika dalam proses

pembelajaran seorang guru mengintegrasikan pembelajaran dengan teknologi peserta didik tidaklah merasa kebingungan dalam hal memahami apa yang akan disampaikan oleh guru. Pembelajaran yang dilakukan dengan memadupadankan teknologi memang sangatlah unik dan membuka wawasan baru bagi peserta didik. Namun teknologi hanya sebagai alat yang dapat digunakan dalam menunjang proses pembelajaran agar tidak menjenuhkan. Sehingga teknologi tidak dapat berfungsi tanpa adanya manusia yang mengoperasikannya. Sebagai manusia yang cerdas dan mempunyai pengetahuan yang luas harus mampu memanfaatkan teknologi sebaik mungkin dan jangan sampai teknologi yang memberdayakan manusia.

Daftar Pustaka

- Babitha Elsa Oommen. (2020). Impact of Social Media on Sustainable Development. *International Journal of Science and Research*, 9(11), 1689–1691. <https://doi.org/10.21275/SR201126192153>
- Lies Sudiby. (2011). Peranan dan Dampak Teknologi Informasi dalam Dunia Pendidikan di Indonesia. *Widyatama*, 2(2), 22.
- Ngima, Y., & Tsering, D. (2020). Impact of COVID-19 on Education. *International Research Journal on Advanced Science Hub*. <https://doi.org/10.47392/irjash.2020.196>
- Syarif Sumantri. (2017). Teori dan Praktek di Tingkat Pendidikan Dasar. In *Raja Grafindo Persada*.
- W, R. W. A., Poluakan, M. V., Dikayuana, D., Wibowo, H., & Raharjo, S. T. (2020). Potret Generasi Milenial pada Era Revolusi Industri 4.0. *Focus : Jurnal Pekerjaan Sosial*. <https://doi.org/10.24198/focus.v2i2.26241>

PEMANFAATAN MEDIA *E-LEARNING* BERBASIS *CLASSROOM* DALAM PEMBELAJARAN PPKN PADA MASA PANDEMI COVID-19



*Tiara Muzdalifah, S.Pd.*¹⁸
SMP Negeri 19 Palembang

“Lingkungan belajar dalam pembelajaran aktif secara virtual atau pembelajaran jarak jauh (PJJ) ini dibutuhkan juga niat, dorongan, motif peserta didik dalam menguasai kompetensi yang akan di capai peserta didik secara mandiri dalam proses pembelajaran.”

Semenjak diberlakukannya masa darurat Covid-19 pada bulan Maret 2020, semua sekolah di Indonesia ini mengambil kebijakan untuk melaksanakan pembelajaran secara virtual atau sering juga dikenal dengan pembelajaran jarak jauh (PJJ). Pembelajaran secara virtual ini membuat pendidik dan peserta didik diharuskan untuk memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran.

Tuntutan dalam pembelajaran secara virtual atau pembelajaran jarak jauh (PJJ) ini sejalan dengan diberlakukannya Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah,

¹⁸Penulis lahir di Palembang, 03 Juni 1999, penulis merupakan Guru di SMP Negeri 19 Palembang yang mengajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, penulis menyelesaikan gelar Sarjana Jurusan IPS Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di Universitas Sriwijaya (2020).

yang mengemukakan sebagian dari prinsip pembelajaran yang digunakan antara lain: dari peserta didik diberi tahu menjadi peserta didik mencari tahu, pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran (Rusman, 2018: 6-7). Sementara Permendikbud Nomor 23 Tahun 2016 tentang Standar Penilaian Pendidikan Pasal 1 ayat (3) menyatakan bahwa:

“Pembelajaran adalah proses interaksi antar peserta didik, antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Dalam (Rusman, 2018: 5).

Pembelajaran secara virtual atau pembelajaran jarak jauh (PJJ) merupakan pembelajaran yang dilakukan peserta didik secara aktif yang salah satunya memanfaatkan media pembelajara *e-learning* berbasis *classroom*. Menurut Rusman (2018: 293) pembelajaran *e-learning* merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang menafaatkan media situs (*website*) yang bias diakses melalui jaringan internet. Selanjutnya *e-learning* memiliki karakteristik-karakteristik, yaitu: *interactivity* (interaktivitas), *independency* (kemandirian), *accessibility* (aksesibilitas), serta *enrichment* (pengayaan).

Pembelajaran *e-learning* adalah sebuah pengalaman belajar dengan memanfaatkan jaringan internet untuk berkomunikasi dan menyampaikan informasi pembelajaran (Rusman, 2018: 295). Kelebihan dari *e-learning* terdiri dari: keragaman media, informasi terbaru, navigasi, pertukaran gagasan, komunikasi yang nyaman, biaya yang murah (Smaldino dkk, 2011: 28-239). Sedangkan kekurangan dari *e-learning* diantaranya: kurangnya interaksi antara pendidik dan peserta didik atau antar peserta didik itu sendiri karena semuanya dilakukan dengan *e-learning*,

proses belajar dan mengajar cenderung kearah pelatihan dari pada pendidikan, serta berubahnya peran pendidik dari yang semula menguasai teknik pembelajaran konvensional juga dituntutnuntuk mengetahui teknik pembelajaran (Rusli dkk, 2017: 18-19).

Google classroom merupakan salah satu layanan web gratis yang dikembangkan dari *google* untuk membantu pendidik dan peserta didik agar lebih mudah dalam proses pembelajaran tanpa harus tatap muka. Menurut Muhammad Imaduddin (2018: 4) *Google classroom* adalah platform pembelajaran campuran yang dikembangkan oleh *google* untuk sekolah atau instansi pendidikan lainnya yang bertujuan untuk menyederhanakan pembuatan, pendistribusian, dan penerapan tugas dengan cara tanpa kertas. Sementara menurut Budi Prasetya (2020: 7) *Google classroom* merupakan aplikasi yang dapat membantu pendidik dan peserta didik dalam melaksanakan proses belajar yang lebih mendalam.

Lingkungan belajar yang di sediakan media pembelajaran *e-learning* berbasis *classroom* dilengkapi dengan beberapa fasilitas yang dapat kita kombinasikan penggunaannya untuk mendukung proses pembelajaran, antara lain forum diskusi, chat, serta penilaian *online*. (Rusman, 2018: 295). Adapun langkah-langkah membuat *google classroom*, yaitu: masuk ke *Google Classroom* melalui *Webside*, membuat kelas *Google Classroom*, mengedit kelas *Google Classroom*, mengganti tema kelas, menambahkan peserta didik ke *Google Classroom* (Budi Prasetya, 2020: 16).

Lingkungan belajar dalam pembelajaran aktif secara virtual atau pembelajaran jarak jauh (PJJ) ini dibutuhkan juga niat, dorongan, motif peserta didik dalam menguasai kompetensi yang akan di capai peserta didik secara mandiri

dalam proses pembelajaran. Selain itu, peserta didik diperlukan juga dorongan oleh orang tua dari peserta didik dalam mendukung atau mendampingi aktivitas belajar peserta didik di rumah. Dukungan dari orang tua sangat diharapkan peserta didik supaya lebih terbiasa belajar secara mandiri serta dapat bertanggung jawab. Selain itu orang tua juga dapat berperan aktif dalam berdiskusi dan terlibat langsung dalam proses aktivitas belajar yang dilaksanakan peserta didik jika dibutuhkan.

Aktivitas pembelajaran dapat disesuaikan dengan kondisi peserta didik, orang tua, pendidik, sekolah serta lingkungan belajar disekitarnya. Bagaimana pun kondisinya yang sangat diutamakan yaitu tetap menjaga kesehatan. Kita harus menjaga kesehatan agar terhindar dari hal-hal yang dapat membahayakan diri kita sendiri, orang tua, keluarga, pendidik, sekolah, serta masyarakat di lingkungan sekitar kita.

Daftar Pustaka

- Muhammad, Imaduddin. 2018. Membuat Kelas Online Berbasis Android dengan Google Classroom: Terobosan Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. Yogyakarta: Garudhawaca, Yogyakarta.
- Rusli, Muhammad., Hermawan, Dadang,, dan Supuwingsih, Ni Nyoman. 2017. Multimedia Pembelajaran yang Inovatif. Yogyakarta.: Penerbit Andi.
- Rusman. 2018. Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer, Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21. Bandung: Alfabeta.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., dan Russell, J. 2011. Instructional Technology & Media For Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar. Jakarta: Kencana.

PEMANFAATAN APLIKASI *GOOGLE* *CLASSROOM* DALAM PEMBELAJARAN DARING



Gonang Sugiarto, SE¹⁹
MAN 2 Cilacap

“Aplikasi google classroom merupakan suatu aplikasi yang dirancang untuk memudahkan interaksi antara guru dan siswa dalam dunia maya, memberikan kesempatan kepada guru untuk mengeksplorasi gagasan keilmuan yang dimiliki oleh siswa”

Begitu cepatnya penyebaran virus covid 19 diseluruh dunia sehingga banyak membawa perubahan yang mendesak diberbagai sektor.Tingkat kematian terus meningkat sejak diumumkannya pertama kali manusia terkena virus covid 19. Sejak adanya covid 19 kehidupan masyarakat sangat terpengaruh dalam berbagai bidang seperti bidang pendidikan, perekonomian, sosial dan bidang lainnya. Dibidang pendidikan mulai dari jenjang TK, SD, SMP, SMA bahkan perguruan tinggi sangatlah terganggu sehingga pemerintah melakukan berbagai terobosan, cara kebijakan dan tindakan terkait bidang pendidikan dalam rangka memutus penyebaran virus 19 dengan melakukan pembatasan, menjaga jarak dan lainnya. Dengan adanya

¹⁹Penulis lahir di Cilacap 2 juni 1972 saat ini penulis merupakan seorang guru di MAN 2 Cilacap mengajar ekonomi_ . Tahun 1998 penulis menyelesaikan pendidikan S1 pada program studi manajemen perusahaan Universitas 17 Agustus (UNTAG) Semarang

pembatasan sosial dan jaga jarak cara pemerintah melakukan kebijakannya dengan pelaksanaan kegiatan belajar dirumah.

Covid 19 telah mengakibatkan sekolah – sekolah terpaksa menghentikan kegiatan yang biasanya diberbagai negara – negara diseluruh dunia. Adanya pandemi covid 19 mengakibatkan kegiatan pendidikan berubah sangat drastis dari pembelajaran konvensional tatap muka berubah menjadi berbasis elearning dengan melakukan pengajaran dari jarak jauh menggunakan platform digital yang sering disebut pembelajaran daring. Dengan adanya pelaksanaan kegiatan di rumah guru dan siswa harus bisa memanfaatkan teknologi informatika sehingga akan terlaksana proses pembelajaran di rumah yaitu pembelajaran jarak jauh secara daring.

Kemendikbud menyediakan beberapa portal pembelajaran secara daring atau online dan dapat diakses siswa. Seluruh guru tidak hanya fokus pada pembelajaran akademik dan kurikulum saja, melainkan harus meningkatkan skill serta kreativitas siswa. Belajar dari rumah adalah pembelajaran yang bermakna baik daring maupun luring. Oleh karena itu jangan hanya fokus di akademik dan capaian kurikulum dengan memberikakan beban PR atau tugas – tugas harus lebih kreatif pendidikan kecakapan hidup untuk lebih dieksport lebih lanjut tidak mesti harus secara daring.

Saat ini untuk pembelajaran yang sifatnya umum dan secara normal dengan tatap muka belum bisa dilakukan dari jenjang TK,SD,SMP,SMA atau perguruan tinggi sehingga dibutuhkan suatu alternatif untuk melakukan suatu proses pembelajaran yang disebut pembelajaran daring atau pembelajaran online saat ini.

Kabupaten yang zonanya hijau diberi kemudahan dan diberikan izin untuk bisa melakukan proses belajar mengajar dengan normal atau tatap muka tapi tidak terlepas dari pada protokol kesehatan yang sangat ketat dan itu sifatnya hanya fleksibel artinya ketika kondisinya berubah menjadi zona kuning atau merah maka pada saat itu juga proses pembelajaran akan dihentikan. Seperti kita ketahui bersama bahwa ketika ada segala sesuatu yang sifatnya baru dalam hal ini adalah proses online yang seperti biasa yang belajar kemudian kita menggunakan tatap muka . Ketika proses itu menjadi sesuatu yang baru ada pro dan kontra didalamnya sehingga dibutuhkan beberapa teknik – teknik atau cara – cara yang akan kita lakukan dalam proses aplikasi untuk memudahkan siswa atau guru dalam proses pembelajaran daring atau online yang tidak membosankan tetapi sangat menarik.

Yang menjadi tantangan terbesar saat ini adalah adanya perbedaan pada saat ini. Saat ini yang menjadi permasalahannya bukan dari fasilitas atau teknologi. Fasilitas sudah ada dan teknologi sudah ada apakah yang menjadi penting apakah sumber daya manusianya yang sudah bisa untuk mengaplikasikan atau mengerjakannya dari pada teknologi tersebut. Saat ini yang paling penting adalah softskill sehingga bagaimana caranya para pengajar untuk bisa mengupgrade bagaimana pembelajaran daring itu bisa dilakukan. Banyak aplikasi - aplikasi yang menjadi penting yang bisa diterapkan pengajar untuk proses pembelajaran daring. Jadi sebenarnya proses pembelajaran daring ini menjadi sangat penting saat ini jadi sebenarnya tergantung pola pikir kita, sebenarnya ketika ada sesuatu yang baru itu menjadi sesuatu yang menjadi jauh lebih penting. Semua butuh proses pembelajaran dan orang apakah orang mau belajar atau tidak mau kembali lagi

kepada kita secara pribadi sehingga pengajar. Jika kita perhatikan saat ini pengajar dari jenjang SD sampai SMA tidak semua guru melakukan yang namanya proses pembelajaran daring padahal aplikasi - aplikasi yang ada sudah bisa memberikan prosesnya lebih jauh lebih memahami proses pembelajaran seperti proses zoom, google meet dan sebagainya, sebenarnya bisa memudahkan bagi kita dalam proses pembelajaran. Jika kita lihat didalam proses google sendiri sebetulnya kita bisa belajar dari mulai yang namanya google meet ada juga kita pakai google classroom salah satu prosesnya adalah pembelajaran melalui tugas itu bisa kita aktifkan sampai sedemikian rupa.

Saat ini sebenarnya teknologi itu sudah banyak dan sudah diterangkan secara jelas didalam google jadi tinggal bagaimana kita mengupdate. Yang menjadi tantangannya adalah yang menjadi permasalahannya adalah ketika mata pelajarannya itu tidak sebatas hanya sifat teoritis misalnya saja sifat eksakta bisa dibilang adalah proses penerapan seperti akuntansi kemudian ada yang prosesnya seperti matematika maka akan kita proses pembelajaran menjadi teknis teknis yang penting agar menjadi paham. Karena kita tahu dalam proses pembelajaran daring itu waktunya akan jauh lebih singkat walaupun tepatnya fleksibel jadi ada plus dan minusnya, waktu singkat ketika proses juga jauh akan lebih susah bagi kita.

Bisa kita pahami bahwa softskill ini bisa menjadi sangat penting, dalam prosesnya tidak semua sekolah berbasis IT, sehingga untuk prosesnya ini membutuhkan tenaga yang lebih jauh lagi sehingga apa yang mau kita harapkan dalam proses luarannya agar bisa mendapatkan kualitas lebih bagus maka para pengajar ini jauh harus lebih bisa lebih mengupdate daripada softskillnya. Banyak softskill-softskill yang bisa kita pelajari diinternet atau

youtube saat ini termasuk dalam hal dalam gangguan yang membuat tidak fokusnya siswa dalam proses pembelajaran. Jadi kita bisa mencari strategi – strategi atau teknik – teknik yang bisa menyebabkan peserta didik bisa lebih menjadi fokus dan tidak membosankan, kita bisa mencoba untuk melakukan proses daring itu karena kalau kita perhatikan biasanya karena kita tidak tatap muka banyak sekali siswa itu hanya mendengarkan, kebanyakan duduk dan tidak memperhatikan. Nah bagaimana caranya supaya kita bisa menarik atau mereka simpatik kepada kita sehingga agar bisa lebih tertarik apa yang kita sampaikan. Banyak strategi–strategi yang bisa kita sampaikan salah satunya adalah kita membuat sebuah gambar–gambar yang jauh lebih menarik dan biasanya dikita dilihat dari fase atau level misal dari tingkat SD biasanya lebih suka gambar–gambar yang lucu dengan warna–warna, ditingkat SMP kita akan lebih kreatif kembali melalui tampilan–tampilan yang sebenarnya mengedukasi mereka melalui gambar–gambar tersebut.

Kemudian juga yang menjadi masalah tidaknya hanya kuota, tetapi juga ketika kuota sudah ada tetapi kebetulan pada saat itu mereka tidak mendapatkan sinyal, itu juga menjadi suatu masalah. Bagaimana cara kita untuk bisa menyikapi hal ini. Untuk mengatasi hal tersebut pemerintah bekerja dengan pihak lain untuk memberi titik –titik spot yang mana untuk membantu para pelajar untuk bisa memproses pembelajaran daring itu bisa lebih dinikmati oleh para pelajar. Tapi kadang – kadang juga yang menjadi permasalahan adalah tugas online banyak pelajar yang kadang kadang merasa tugas online itu menjadi suatu beban bagi mereka, padahal kalau dilihat prosesnya menyatakan bahwa tugas online itu sebenarnya adalah bentuk yang prosesnya sama sehingga akan memudahkan

proses pembelajaran yang lebih baik lagi. Program penyelenggaraan kelas dalam jaringan untuk menjangkau siswa sebagai target yang masif dan luas adalah pembelajaran daring. Dengan jaringan proses pembelajaran dapat diselenggarakan (Bilfaqih dan Qomarudin, 2015).

Salah satu aplikasi yang tersedia di jaringan supaya proses pembelajaran daring atau jarak jauh dari rumah adalah aplikasi google classroom. Aplikasi google classroom adalah salah satu aplikasi yang memungkinkan ruang kelas didunia maya. Google classroom juga bisa mempermudah bagi pengajar karena bisa menjadi sarana distribusi tugas, submite tugas dan menilai tugas – tugas yang dikumpulkan sehingga aplikasi ini sangatlah membantu memudahkan pendidik dan siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran secara daring dimasa pandemi ini. Diaplikasi google classroom pengajar dan siswa dapat memberikan tugas, mengumpulkan tugas, menilai tugas dirumah atau dimanapun berada.

Google classroom merupakan layanan berbasis internet yang disediakan oleh google sebagai sebuah sistem elearning dengan di desain untuk membantu pendidik membuat dan membagikan tugas kepada siswa secara paperless (Hakim, 2016). Fungsi aplikasi google classroom setiap pengajar dan siswa dapat mengumpulkan tugas, mendistribusikan tugas dan berdiskusi tentang pelajaran dimanapun tanpa terikat batas waktu atau jam pelajaran sehingga proses pembelajaran lebih menarik dan lebih efisien dalam hal pengelolaan waktu dan tidak ada alasan lagi bagi peserta didik lupa tentang tugas yang diberikan guru.

Ada beberapa langkah –langkah pengaplikasian google classroom bagi guru yaitu membuat kelas, merubah tema, mengundang siswa ke dalam kelas, membuat tugas digoogle

classroom, membuat tugas kuis, membuat survai atau pertanyaan, memposting materi, menambahkan guru atau siswa dikelas, mengeluarkan guru atau siswa dari kelas, menilai, melihat nilai siswa dan melihat tugas yang dikirim siswa. Langkah - langkah yang dilakukan siswa dalam menggunakan aplikasi google classroom adalah bergabung dikelas digoogle classroom, melihat dan mengirim tugas kelas, menjawab tugas berupa file, menjawab tugas kuis, status task atau tugas siswa, melihat nilai dari tugas yang dikumpulkan.

Kelebihan dari aplikasi google classroom adalah mudah digunakan menghemat waktu, berbasis cloud, fleksibel, gratis, ramah seluler. Sedangkan kekurangan dari aplikasi google classroom adalah google classroom yang berbasis web mengharuskan siswa dan guru untuk terkoneksi dengan jaringan internet, pembelajaran berupa individual sehingga mengurangi pembelajaran sosial siswa, apabila siswa tidak kritis dan terjadi kesalahan materi akan berdampak pada pengetahuannya, membutuhkan spesifikasi hardware, software dan jaringan internet yang tinggi.

Aplikasi google classroom adalah suatu aplikasi yang dirancang untuk memudahkan interaksi antara guru dan siswa dalam dunia maya, memberikan kesempatan kepada guru untuk mengeksplorasi gagasan keilmuan yang dimiliki oleh siswa. Guru memberikan keleluasaan waktu untuk membagikan kajian keilmuan dan memberikan tugas mandiri serta membuka ruang diskusi bagi para siswa secara daring atau online melalui jarak jauh atau pembelajaran dirumah aja sesuai dengan kondisi pandemi saat ini.

Daftar Pustaka

- Bilfaqih, Yusuf dan M. Nur Qomarudin. 2015. Esensi Pengembangan Pembelajaran Daring (Panduan Berstandar Pengembangan Pembelajaran Daring untuk Pendidikan dan Pelatihan). Yogyakarta: Depublish Publisher
- Hakim, Abdul Barir. 2016. Efektivitas Penggunaan E-Learning Moodle, Google Classroom dan Edmodo. Jurnal: I-Statement. Vol. 02 No.1.

BAB III: AKTIVITAS PEMBELAJARAN SELAMA PANDEMI



PEMBELAJARAN MENULIS KARYA ILMIAH DENGAN VIDEO APLIKASI *OPEN* *BROADCAST SOFTWARE (OBS)* BERBASIS *PROBLEM SOLVING*



*Dr. Umi Salamah, M.Pd*²⁰

IKIP Budi Utomo Malang

“Aplikasi OBS merupakan aplikasi pembuatan video pembelajaran yang praktis dan lengkap, sehingga dapat mewakili kehadiran dosen dalam memenuhi kebutuhan pembelajaran yang efektif. OBS merupakan aplikasi video recording dan live streaming, sehingga dapat diimplementasikan secara offline maupun online”

Pandemi covid 19 mengajarkan kepada kita bahwa tempat belajar terbaik bukan hanya di kampus/sekolah, tetapi bisa di mana saja dan kepada siapa saja. Bahkan pembelajaran dapat berlangsung efektif tanpa tatap muka. Seiring dengan berkembangnya teknologi digital di era industri 4.0 memberikan sumber belajar yang berlimpah, sehingga banyak yang menyebut sebagai era kelimpahan. Semua orang dapat dengan mudah mengunduh apa saja

²⁰Dr. Umi Salamah, M.Pd adalah dosen tetap IKIP Budi Utomo Malang Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, sejak 1987 hingga sekarang. Dia juga mengajar matakuliah Bahasa Indonesia di Universitas Brawijaya Malang dalam program kerjasama antar perguruan tinggi sejak 1998--sekarang. Selain menjadi dosen juga aktif menjadi pengurus di Organisasi Profesi HISKI (Himpunan Sasjana Kesastraan Indonesia) dan ADOPSI (Asosiasi Dosen Bahasa dan Sastra Indonesia).

yang diperlukan untuk memenuhi kebutuhan belajar dan mengajarnya. Hal ini memberikan peluang bagi dosen untuk kreatif memilih metode, media, dan strategi yang dianggap menarik dan efektif untuk melaksanakan pembelajaran.

Di era kelimpahan ini, pembelajaran di rumah atau *work form home* (WFH) tidak menghalangi mahasiswa dan dosen untuk belajar dan mengajar. Tuntutan agar dosen tidak membebani mahasiswa dengan tugas di masa pandemi, mendorong dosen mencari berbagai materi, metode, dan strategi pembelajaran untuk memberikan pengetahuan dan pengalaman belajar yang berguna bagi kehidupan mahasiswa dengan cara yang menyenangkan. Untuk itu bahan ajar dan tugas belajar harus didesain interaktif peserta didik dapat belajar, berinovasi, dan berkreativitas secara mandiri.

Selaras dengan gerakan serentak merdeka belajar oleh Kemendikbud, sepatutnya pembelajaran dikemas dengan menjadikan rumah dan lingkungan sebagai laboratorium belajar, sedangkan teknologi sebagai sarana belajar dan mendapatkan sumber belajar. Sehubungan dengan itu, dalam artikel ini dipilih aplikasi *open broadcast software* (OBS) berbasis *problem solving* untuk pembelajaran menulis karya ilmiah. Dipilihnya aplikasi OBS karena video aplikasi OBS dapat menampilkan beberapa layar sekaligus, misalnya video penjelasan oleh dosen, Ppt, materi pendukung, tugas pembelajaran, presensi, dan *chat* mahasiswa terkait pembelajaran. OBS sangat praktis karena dosen dapat menjelaskan materi dan memberikan contoh seperti pembelajaran tatap muka, mahasiswa juga dapat menuliskan pertanyaan/*chat* yang tampak di layar. Digunakan basis *problem solving* agar mahasiswa memiliki kepekaan memecahan masalah terhadap persoalan dan potensi di lingkungannya.

Pembuatan Video Pembelajaran Dengan Aplikasi *Open Broadcast Software (Obs)*

Tim Direktorat Pembelajaran (2019:7) menjelaskan bahwa sistem pembelajaran dalam konteks daring atau SPADA merupakan program kelas dalam jaringan yang dapat diselenggarakan di tempat manapun, memberikan kemudahan peserta didik dalam memperoleh pengalaman belajar yang efektif sesuai dengan capaian belajar yang diinginkan. Terdapat banyak aplikasi media pembelajaran daring yang lazim digunakan oleh dosen, di antaranya aplikasi *google classroom*, *google meeting*, dan *zoom meeting*. Layanan ini didesain untuk membantu dosen membagikan materi dan tugas pembelajaran kepada peserta didik secara *paperless*. Aplikasi *google classroom* paling banyak digunakan oleh dosen karena sangat sederhana. Dosen hanya memberikan pengantar tertulis kemudian melampirkan materi dan tugas pembelajaran dalam bentuk PPT dan lampirannya. Kekurangannya, peserta didik tidak bisa mendapatkan penjelasan dari dosen secara *live* simultan dengan materinya. *Zoom meet* dan *google meet* lebih memudahkan dosen dan mahasiswa berinteraksi secara langsung, namun memerlukan kuota internet yang cukup besar dan sinyal yang bagus untuk bisa mengikutinya karena berlangsung secara *live* (Hakim (2016:2; Gunawan & Sunarman (2017:341) dalam Salamah 2020.

Aplikasi OBS merupakan aplikasi pembuatan video pembelajaran yang praktis dan lengkap, sehingga dapat mewakili kehadiran dosen dalam memenuhi kebutuhan pembelajaran yang efektif. OBS merupakan aplikasi video *recording* dan *live streaming*, sehingga dapat diimplementasikan secara *offline* maupun *online*. OBS juga bisa diunggah melalui kanal *youtube*, sehingga mahasiswa

dapat mengundunya pada waktu dan tempat yang tidak terbatas. Dengan mengunduh video pembelajaran, mahasiswa dapat memutar berkali-kali sampai memperoleh pemahaman yang baik. Di samping itu, OBS merupakan aplikasi yang gratis dan *open source*. Cara menggunakan aplikasi OBS juga cukup sederhana dan bisa dipelajari secara mandiri melalui petunjuk video aplikasinya yang dapat diunduh di kanal *youtube*.

Sebelum pembuatan video pembelajaran melalui aplikasi OBS, dianjurkan para dosen sudah menyiapkan semua bahan ajar, tugas pembelajaran, dan sumber pembelajaran yang diperlukan. Pembelajaran melalui aplikasi OBS dapat dirancang secara interaktif, sehingga mahasiswa dapat berinteraksi selama proses pembelajaran berlangsung atau melalui *chat* di layar video. Video aplikasi OBS disertai penjelasan dan arahan langsung oleh dosen pengampu seperti pada pembelajaran tatap muka..

Langkah pertama untuk mengaplikasikan pembelajaran menggunakan OBS adalah dengan mengunduh aplikasi terlebih dahulu di situs resminya Obsproject. Setelah software diunduh, kemudian diinstal, baru bisa digunakan. Kelebihan aplikasi OBS dapat menampilkan beberapa layar misalnya ppt disertai dengan film dokumenter, dokumen pdf, gambar, dan sebagainya. Selain itu, presensi dan chat juga dapat dilakukan oleh mahasiswa secara terpadu dalam layar video, seperti tampak pada gambar berikut ini



Gambar 1: Tampilan beberapa layar sekaligus, daftar hadir, dan chat respon/pertanyaan mahasiswa

Secara sederhana, langkah pembuatan video untuk pembelajaran karya ilmiah dijelaskan dengan aplikasi OBS dijelaskan sebagai berikut:

1. Mengunduh *software* OBS melalui situs resmi pada webnya <https://obsproject.com>
2. Menginstal *software* yang sudah diunduh
3. Menyiapkan *slide* PPT yang akan digunakan
4. Membuka *software* kemudian membuat video presentasi
5. Apabila belum bisa menerapkan cara menggunakan OBS, dosen dapat mengunduh video cara pembuatan video pembelajaran dengan OBS di youtube.
6. Siapkan materi menulis karya ilmiah dan tugas pembelajaran menulis karya ilmiah disertai dengan contoh tugas berbentuk pdf, tahapan mengerjakan tugas, video pemantik gagasan, animasi cara tahapan tugas, dan dokumen lain yang diperlukan.

7. Buat video aplikasi OBS dengan materi utama dan penunjang yang didesain tampil secara simultan dalam layar bersama penjelasan dosen. Video panduan membuat video aplikasi OBS dapat diunduh dengan mudah di *youtube*.

Penggunaan Aplikasi Obs Berbasis Problem Solving Untuk Pembelajaran Karya Ilmiah

Hal yang paling menghambat mahasiswa ketika akan menulis karya ilmiah adalah menemukan ide/gagasan dan merumuskan menjadi judul karya ilmiah. Pembelajaran menulis karya ilmiah yang didesain menarik dan mudah dipahami oleh mahasiswa, mampu mendorong mahasiswa untuk produktif menulis. Salah satu cara untuk membiasakan mahasiswa peka menemukan ide dan gagasan adalah mengamati realitas masalah, untuk dicarikan solusinya secara ilmiah/akademis. Mahasiswa dibiasakan untuk mengamati apa yang terjadi di masyarakat, apa yang diperlukan oleh masyarakat, dan apa yang bisa dilakukan untuk membantu masyarakat sebagai solusi. Gagasan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut kemudian diwujudkan menjadi karya ilmiah.

Untuk pembuatan video pembelajaran menulis karya ilmiah dengan aplikasi OBS berbasis *problem solving* dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Untuk memantik munculnya gagasan dalam penulisan karya Ilmiah, Dosen menampilkan video permasalahan sesuai dengan bidang ilmu yang dipelajari oleh mahasiswa untuk dicarikan solusinya. Sebagai contoh untuk Fakultas Hukum ditampilkan demo kerusuhan menentang disahkannya *UU Omnibus Law Cipta Kerja*. Dosen memutar video demo rusuh mahasiswa yang di dalamnya ada perusakan fasilitas umum,

pelemparan batu dan molotov, serta penangkapan pendemo oleh aparat keamanan.

2. Mahasiswa diminta mengamati peristiwa demi peristiwa dalam video kemudian dosen meminta mahasiswa untuk mengidentifikasi dan menganalisis secara kritis perilaku mahasiswa dan preman dalam demo *UU Omnibus Law Cipta Kerja*..
3. Selanjutnya Dosen menjelaskan dokumen tentang prosedur tata cara menyampaikan pendapat untuk revisi UU, mahasiswa diminta untuk memahami dengan tanya jawab.
4. Dosen menampilkan video peserta demo bayaran untuk kepentingan membuat kekacauan.
5. Dosen memberikan narasi peran mahasiswa sebagai pembawa pembaharuan bangsa dan negara sejak Sumpah Pemuda hingga kini.
6. Dosen memberikan ilustrasi pembuatan konten sebagai solusi akademis berdasarkan ilmu yang dipelajari untuk memberikan pencerahan masyarakat di bidang hukum, dengan contoh konten konsultasi hukum di *youtube*. Kemudian memberikan tugas untuk membuat konten, misalnya konten klinik hukum, edukasi hukum, bantuan hukum, dan lainnya.
7. Dosen menjelaskan dalam setiap topik konten dapat dijadikan satu topik karya ilmiah, misalnya konten *Konsultasi Hukum tentang UU Cipta Kerja Kluster Investasi dan UMKM*.
8. Berdasarkan topik tersebut dirumuskan menjadi judul yang menarik, misalnya *Konsultasi hukum tentang UU Cipta Kerja Kluster Investasi dan UMKM Berbasis online*.

9. Langkah selanjutnya, dosen menjelaskan cara mengidentifikasi masalah berdasarkan judul, cara membatasi masalah, cara merumuskan masalah disertai contoh.
10. Dosen menjelaskan manfaat praktis dan teoretis karya ilmiah disertai contoh.
11. Dosen menjelaskan substansi/isi latar belakang disertai contoh.
12. Dosen menjelaskan teknik penyajian hasil analisis dan pembahasan disertai contoh.
13. Dosen menjelaskan cara membuat simpulan dan saran disertai contoh.
14. Dosen menjelaskan substansi dan cara membuat abstrak dan kata kunci disertai contoh.
15. Mahasiswa menulis karya ilmiah dan selama proses menulis, mahasiswa dianjurkan untuk berkonsultasi kepada dosen pengampu dan dosen di Prodi yang memahami tentang substansi keilmian makalah.

Dengan 16 langkah di atas, dosen dapat menampilkan PPT sebagai materi utama disertai materi penunjang berupa video masalah di lingkungan, contoh dokumen karya karya ilmiah, *chat* tanya jawab secara simultan dalam beberapa layar pada satu video.

Penutup

Video aplikasi OBS membuat dosen seolah-olah hadir selama proses pembelajaran untuk memberikan penjelasan materi, memberikan arahan kepada mahasiswa, baik dilaksanakan secara *live streaming* maupun *recording*. Dosen dapat menampilkan beberapa layar materi secara bersamaan dalam satu video pembelajaran, sekaligus daftar hadir dan fitur *chat* untuk berinteraksi dengan mahasiswa.

Pembelajaran menulis karya ilmiah berbasis *problem solving* memberikan pengalaman belajar yang menjadikan lingkungan dan rumah sebagai laboratorium pemecahan masalah. Dosen yang ingin menggunakan media video aplikasi OBS dapat belajar secara mandiri dengan mengunduh buku dan video panduan pembuatannya di youtube.

Daftar Pustaka

- Salamah, Umi. 2018. Pembelajaran Menulis Karya Ilmiah Berbasis *Deep Dialogue Critical-Creative Thinking*. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)* UMM 4 (2018), 30-40.
- Salamah, Umi, 2019. Pembelajaran Menulis Kreatif Merdeka Belajar Berbasis Kearifan Lokal dan Kisah Inspiratif dengan Heutagogi. *Jurnal Pembelajaran Sastra HISKI* 1 (2019), 4--17
- Salamah, Umi. 2020. Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Pembelajaran Sastra Masa dan Pasca Pandemi Covid 19. *Webinar Nasional Kerjasama HISKI Komisariat Malang dan UMM* 1 (2020), 111-133
- Salamah, Umi. 2020. Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Dongeng Kreatif untuk Pendidikan Karakter Berbasis Aplikasi OBS. *Jurnal Pembelajaran Sastra HISKI* 2 (2020), 25--40
- <https://www.youtube.com/watch?v=qrcbiiKaS04>
- <https://www.youtube.com/watch?v=atARLFVA6-g>

MENUMBUHKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DI ERA NEW NORMAL COVID 19



Dr. Prety Diawati, S.Sos.,MM²¹
Politeknik POS Indonesia

“Guru dituntut mampu memberikan motivasi, merancang dan mendesain pembelajaran online/daring yang ringan dan efektif, dengan memanfaatkan perangkat atau media daring yang tepat dan sesuai dengan materi yang diajarkan”

COVID-19 telah menjadi pandemi, sehingga pemerintah di berbagai negara telah menerapkan *lockdown* atau karantina. Pengertian karantina menurut UU Republik Indonesia Nomor 6 tahun 2018 tentang Keekarantinaan Kesehatan adalah pembatasan kegiatan dan/atau pemisahan seseorang yang terpapar penyakit menular sebagaimana ditetapkan dalam peraturan perundang-undangan meskipun belum menunjukkan gejala apapun untuk mencegah kemungkinan penyebaran ke orang di sekitarnya (UU No 6 tahun 2018). Hal ini dilakukan dengan harapan virus tidak menyebar lebih luas dan upaya penyembuhan dapat berjalan maksimal. Di dalam usaha pembatasan sosial ini pemerintah Indonesia telah membatasi kegiatan di luar rumah seperti kegiatan

²¹Dr. Prety Diawati, S.Sos., MM, kelahiran dan berdomisili di Kota Bandung. Penulis menamatkan studi jenjang (S1) Administrasi Bisnis Universitas Padjadjaran, Pasca Sarjana (S2) Manajemen Bisnis Universitas Pendidikan Indonesia dan (S3) Program Doktor Administrasi Bisnis Universitas Padjadjaran. Sekarang, penulis adalah dosen tetap di Politeknik POS Indonesia.

pendidikan yang telah dilakukan secara online /daring melalui pembelajaran *online*/daring.

Berkaitan dengan hal ini sejalan dengan TRIDARMA Pogram Pengabdian Kepada Masyarakat penulis, dengan mengambil topik Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa di Era New Normal Covid 19 (Studi Kasus Sekolah Vokasi, tepatnya di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 1 Garut). Kegiatan Proses Belajar Mengajar di SMKN 1 Garut selama pandemic COVID 19 ini dilakukan dengan pembelajaran *online*/daring. Berdasarkan survei dan hasil wawancara di lapangan dengan beberapa Ketua Jurusan di SMKN 1 Garut mengatakan; *issue* PBM dengan pembelajaran *online*, di mana pada prakteknya peserta didik dalam hal ini siswa-siswi menjadi kurang aktif dalam menyampaikan aspirasi dan pemikirannya, kemudian dilihat kehadiran yang hadir sekitar 60% - 70% dengan berbagai alasan di antaranya; ada beberapa siswa yang tempat tinggalnya tidak terjangkau oleh jaringan, kuota, kurang semangat dari siswanya. Ditambah cara penyampain dari para guru-guru sangat berbeda dibandingkan dengan saat tatap muka atau *offline*. Sehingga dapat mengakibatkan pembelajaran yang membosankan sekaligus menjenuhkan.

Berdasarkan wawanacara di lapangan dengan para guru di SMKN I Garut mengatakan; Ada sebuah pelajaran yang dipetik dari dunia pendidikan di tengah pandemi ini, yakni kegiatan tatap muka dengan guru terbukti lebih efektif ketimbang secara *online*/daring. Beberapa guru di sekolah mengaku, jika pembelajaran *online* /daring ini tidak seefektif kegiatan pembelajaran konvensional (tatap muka langsung), karena beberapa materi harus dijelaskan secara langsung dan lebih lengkap terutama mata pelajaran yang ada prakteknya. Seperti kita ketahui SMK adalah sekolah

vokasi yang notabennya jumlah/waktu pembelajarannya setiap mata pelajaran antara teori dan praktek lebih banyak praktek, sekitar 40% : 60%. Yang mana praktek ini memerlukan sarana dan prasana di antaranya ada Lab, dan atau langsung observasi ke lapangan dan industri. Dengan kondisi di Era *New Normal Covid 19* PBM ini sangat terganggu, artinya kurang optimalnya PBM dikarenakan dengan kendala-kendala seperti yang dipaparkan tadi. Oleh karena itu, diperlukan pendorong/motivasi untuk menggerakkan siswa agar semangat belajar.

Hasil observasi dengan pembelajaran *online/daring* ini hanya efektif untuk memberikan penugasan, dengan demikian guru dituntut mampu merancang dan mendesain pembelajaran *online/daring* yang ringan dan efektif, dengan memanfaatkan perangkat atau media daring yang tepat dan sesuai dengan materi yang diajarkan. Hal yang paling sederhana dapat dilakukan oleh guru bisa dengan memanfaatkan group *Whatsapp* (Nur Lailatul Fitri; 2019). Mengingat banyaknya kendala di lapangan yang berkaitan dengan media pembelajaran. Motivasi yang rendah dapat menyebabkan rendahnya keberhasilan dalam belajar, sehingga akan merendahkan prestasi belajar siswa. Rimbarizki, R. (2017). Oleh karena itu, dalam pembahasan kali ini penulis akan mengangkat mengenai bagaimana cara meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran online akibat pandemi COVID-19.

James O. Whittaker mengatakan; belajar adalah sebuah kegiatan di mana perilaku yang muncul melalui latihan dan pengalaman. Berikut hal-hal yang harus menjadi perhatian dalam memotivasi belajar siswa:

Berkaitan dengan teori belajar ada beberapa teori belajar di antaranya:

1. Teori Behaviorisme

Tokoh: Thorndike, Hull, J.B. Watson, Guthrie, dan Skinner. Yang beranggapan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku karena interaksi stimulus dengan respon. Salah satu prinsip belajarnya untuk meningkatkan tingkah laku yang diharapkan adalah dengan menerapkan *reward and punishment*.

Behavioris- Edward L. Thorndike Salah satu konsepnya adalah adanya Proses belajar *Trial and Error*; Saat menghadapi masalah (stimulus), individu akan mencoba menyelesaikan (respon) dengan berbagai cara hingga menemukan respon terbaik (*trial - error*). Cara terbaik akan terus diulang. Konsep ini pembelajaran yang terus dikaji, dievaluasi dan harus melalui proses yang panjang. Pengamatan penulis untuk pembelajaran *online/daring* ini bisa diterapkan, karena untuk pembelajaran *online/daring* ini seperti kita ketahui serempak dilakukan saat pandemik sekarang ini, tentunya belum ada yang menyatakan bahwa salah satu metode yang tepat untuk digunakan.

2. Teori Kognitif

Tokoh - tokoh : Jean Piaget, Ausubel, dan Bruner. Mementingkan proses belajar tidak hanya stimulus-respon, tapi melibatkan proses berfikir yang kompleks seperti mengolah informasi, memaknakan/persepsi, mengingat/memori, menganalisa dan lain-lain). Secara umum kognitif diartikan potensi intelektual yang terdiri dari tahapan: pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehention*), penerapan (*aplication*), analisa (*analysis*), sintesa (*sinthesis*), evaluasi (*evaluation*).

Adapun aplikasi teori kognitif dalam pembelajaran di antaranya:

- a. Keterlibatan siswa secara aktif amat dipentingkan

- b. Untuk meningkatkan minat belajar perlu mengaitkan pengetahuan baru dengan struktur kognitif yang telah dimiliki siswa.
- c. Materi pelajaran disusun dengan menggunakan pola atau logika tertentu dari sederhana ke kompleks.

Perbedaan individu pada siswa perlu diperhatikan karena faktor ini sangat mempengaruhi keberhasilan belajar.

3. Teori Humanis

Proses belajar merupakan proses yang dilaluinya untuk mengaktualisasikan dirinya. Mewujudkan minat, potensi-potensinya. Tujuan utama para pendidik adalah membantu siswa untuk mengembangkan dirinya, yaitu membantu masing-masing individu untuk mengenal diri mereka sendiri sebagai manusia yang unik dan membantu dalam mewujudkan potensi-potensi yang ada dalam diri mereka. Salah satu potensi individu adalah Minat dan Bakatnya. Keberhasilan belajar adalah realisasi dari kecakapan-kecakapan potensial/ kapasitas yang dimiliki seseorang. Sukmadinata (2009, 102)

Determinan atau Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keberhasilan Belajar

1. Faktor Internal

- a. Intelektual : 1) Potensi : Kecerdasan dan Bakat 2) Kecakapan
- b. Non Intelektual : 1) Minat; 2) Motivasi; 3) Emosi; 4) Kebiasaan; 5) Penyesuaian diri

2. Faktor Eksternal

- a. Lingkungan ;1. sosial; 2. fisik
- b. Budaya
- c. Minat

Hurlock (2011; 114); Minat merupakan sumber motivasi yang mendorong seseorang untuk melakukan apa yang mereka inginkan bila mereka bebas memilih.

- a. Jika menguntungkan → berminat → puas. Sebaliknya kurang puas → menurunkan minat.
- b. Minat tidak dibawa sejak lahir, tapi dari pengalaman
- c. EKSPRESI MINAT : Pernyataan suka atau tidak, Partisipasi dalam aktivitas.

Dua aspek minat:

- a. Kognitif → Sekolah untuk memenuhi rasa ingin tahu sesuatu, kesempatan berelasi dan membangun masa depan.
- b. Afektif → Pengalaman menyenangkan membuat suka.

Kesuksesan pembelajaran daring selama masa COVID-19 ini tergantung pada kedisiplinan semua pihak. Oleh karena itu, pihak sekolah perlu membuat skema dengan menyusun manajemen yang baik mengatur sistem

pembelajaran *online*/daring. Dengan membuat jadwal yang sistimatis, terstruktur dan simpel untuk memudahkan komunikasi pihak orangtua dengan pihak sekolah agar siswa siswinya yang belajar di rumah dapat terpantau secara efektif.

Daftar Pustaka

- Cleopatra, M. (2015). Pengaruh Gaya Hidup Dan Motivasi Belajar Terhadap. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 5(2), 168–181.
- Fitri, N. L. (2019). Pemanfaatan Grup Whatsapp sebagai Media Informasi Proses Belajar Anak di KB Permata Bunda. *Al-Hikmah: Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 3(2), 151–166. <https://doi.org/10.35896/ijecie.v3i2.80>
- Ii, B. A. B. (2010). *Pengaruh Minat Dan...*, Irma Title. 1–6. No, V., & Mona, N. (2020). Konsep Isolasi Dalam Jaringan Sosial Untuk Meminimalisasi Efek Contagious (Kasus Penyebaran Virus Corona Di Indonesia). *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, 2(2), 117–125. <https://doi.org/10.7454/jsht.v2i2.86>
- Noveandini, R., & Wulandri, M. S. (2010). Pemanfaatan Media Pembelajaran Secara Online (E-Learning) Bagi Wanita Karir Dalam Upaya Meningkatkan Efektivitas Dan Fleksibilitas Pemantauan Kegiatan Belajar Anak Siswa / I Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi, 2010*(Snati), 71–74.
- Nurlaeli, FKIP UMP, 2014. 7–35. James, M., Whittaker, O., & Nahri, S. (2008). No
- Rimbarizki, R. (2017). Penerapan Pembelajaran Daring Kombinasi Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Paket C Vokasi Di Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (Pkbm) Pioneer Karanganyar. *J+Plus Unesa*, 6(2), 1–12.
- Teori, A., Edward, B., Dan, T., Dalam, I., & Mi, P. S. D. (2020). *Analisis teori behavioristik (edward thordinke) dan implementasinya dalam pembelajaran sd/mi*. 7, 15–25.
- Wulandari, B., & Surjono, H. D. (2013). Pengaruh problem-based learning terhadap hasil belajar ditinjau dari

motivasi belajar PLC di SMK. *Jurnal Pendidikan
Vokasi*, 3(2), 178-191.
<https://doi.org/10.21831/jpv.v3i2.1600>

KOMIK EDUKASI SEBAGAI SOLUSI DI MASA PANDEMI COVID 19



*Rora Rizky Wandini dan Hilda Wahyuni*²²
UIN Sumatera Utara Medan

“Penggunaan komik edukasi ini merupakan salah satu solusi yang tepat pada masa pandemi covid 19 ini”

Corona Virus Disease 2019 (Covid-19) merupakan wabah yang melanda seluruh negara, tidak terkecuali Indonesia. Penyebaran di Indonesia sendiri membawa dampak yang begitu terasa oleh masyarakat. Banyak penduduk yang terdampak meninggal dunia. Oleh karena itu untuk mengurangi penyebarannya pemerintah melalui menterinya mengambil kebijakan disegala sisi sendi pemerintahan (Lestari, 2020). Salah satu keputusan pemerintah yang memberi dampak luas adalah kebijakan pada segmen Pendidikan. Yaitu dengan meminta para pendidik melakukan pembelajaran jarak jauh /PJJ dengan sistem jaringan (daring) untuk perguruan tinggi dan luar jaringan (luring) pada pendidikan dasar yang siswanya kebanyakan tidak memiliki fasilitas pembelajaran online.

Peraturan pemerintah ini merupakan hal baru untuk pendidikan Indonesia, apalagi untuk para guru dipelosok-pelosok Indonesia, contohnya saja di pinggiran kota Medan.

²²Rora Rizky Wandini Lahir di Medan Krio, 25 September 1990, Dosen PGMI Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, jenjang Pendidikan S1 PGMI IAIN Medan, S2 PGMI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, sedang S3 PEDI Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan.

Banyak guru sekolah dasar yang kuwalahan, dalam mempersiapkan bahan ajar mereka. Hal serupa juga dirasakan para siswa, banyak diantara mereka dalam menerima materi dan mengerjakan tugas-tugas dibantu oleh orang tua, kakak dan abangnya. Hal ini terjadi karena ketidakmengertian mereka dalam memahami materi yang disajikan oleh guru. Selain dari segi pemahaman banyak kendala yang terjadi dalam prosesnya. Karena PJJ ini dilaksanakan dengan menggunakan bantuan dari teknologi yaitu menggunakan HP, kendala yang dihadapi yaitu berupa kuota. Banyak orang tua yang mengeluh, jangankan untuk membeli kuota untuk makan sehari-hari saja sulit, walaupun ada bantuan kuota dari pemerintah, tetapi hanya dapat mengakses informasi tertentu saja. Bukan sekedar itu kendala-kendala yang lain pun banyak terjadi. Adapun kendala dalam pembelajaran daring seperti: (1) Lokasi rumah tidak terjangkau jaringan internet, termasuk kuota internet murid minimalis, (2) Media pembelajaran yang digunakan para guru dominan monoton dan membuat para murid merasa jenuh atau bosan. Kemudian, (3) Pembelajaran dominan belum interaktif, (4) Karakter ataupun perilaku para murid sulit dipantau, (5) Pembelajarannya cenderung tugas online, (6) Tugas diberikan para murid menumpuk, dan (7) Penyerapan materi pelajaran sangat minimalis.

Permasalahan lain cukup esensial yang dihadapi saat PJJ adalah rasa jenuh dan bosan yang dirasakan oleh hampir sebagian besar siswa. Sudah hampir 2 semester siswa melakukan kegiatan belajar di rumah. Siswa yang sebelumnya terbiasa belajar bersama teman-temannya di sekolah dan mendapat penjelasan materi langsung dari guru, kini harus terbiasa mandiri. Sehingga tentu saja rasa jenuh seringkali menghampiri para siswa sehingga

menyebabkan semangat belajarnya menjadi menurun. Efek rasa jenuh ini akan berimbas pada kualitas pembelajaran yaitu pemahaman materi belajar menjadi surut.

Dibalik berbagai keluhan kesah yang dialami siswa, orang tua, maupun para tenaga pendidik terhadap dampak yang terjadi dari hadirnya virus Corona ini, penulis mencoba mengenalkan komik edukasi kepada siswa di masa pandemic saat ini. Komik edukasi ini dapat menjadi solusi dari berbagai permasalahan yang ada pada masa pandemi, karena komik edukasi ini tidak hanya sebagai sarana penghibur semata, tapi juga memiliki tujuan edukatif yang memberikan pembelajaran kepada anak, juga menjadi media literasi bagi para anak. Literasi juga menjadi sasaran yang utama dalam pemanfaatan komik edukasi ini. Adapun beberapa masalah yang dapat diatasi dengan penggunaan komik edukasi yaitu, 1. Siswa akan mudah memahami materi yang diajarkan, karena dengan menggunakan komik edukasi guru menyajikannya dalam alur cerita dan dipenuhi oleh gambar, 2. Siswa tidak terasa ia sedang belajar, sehingga tidak ada rasa kebosanan yang dihadapinya dalam belajar. Hal ini terjadi dikarenakan siswa akan terlarut dalam alur cerita yang disajikan. 3. Siswa tidak ketergantungan HP yang sedikit banyaknya membawa dampak buruk bagi kesehatan siswa. 4. Kebutuhan akan kuota teratasi, 5. Siswa dapat belajar mandiri dirumah, 6. Kemampuan literasi siswa akan meningkat.

Penggunaan komik edukasi ini merupakan salah satu solusi yang tepat pada masa pandemi covid 19 ini. Jika dilihat pengertiannya komik menurut Franz dan Meier dalam Zulela (2012: 48) cerita yang bertekankan pada gerak dan tindakan yang ditampilkan lewat urutan gambar yang dibuat secara khas dengan paduan kata-kata. Bila dikutip dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, komik

merupakan cerita bergambar (dalam majalah, surat kabar, atau berbentuk buku) yang umumnya mudah dicerna dan lucu. Selain itu, Sudjana dan Rivai (2011: 64) menyatakan bahwa komik adalah suatu bentuk yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca.

Dapat disimpulkan komik adalah salah satu bentuk media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti dalam hal menyampaikan pesan berupa gambar dan teks. Komik juga bermanfaat dalam menyampaikan pesan yang bersifat edukasi, sosial dan simpati kepada pembaca. Adapun karakteristik komik antara lain: 1) Situasi cerita bersambung; 2) memusatkan perhatian pada cerita sehari-hari; 3) cerita singkat dan menarik.

Dari pengertian komik inilah, bersama kita dapat memecahkan permasalahan yang ada pada masa pandemi, kondisi pembelajaran daring yang dilakukan dirumah masing-masing menciptakan rasa jenuh anak dalam belajar, dengan hadirnya komik edukasi pada masa pandemic ini tentu akan menjadi solusi, karena memiliki ciri-ciri yang diinginkan yaitu menarik serta berkaitan dengan cerita sehari-hari yang dapat meningkatkan minat belajar anak serta kemampuan literasi anak.

Komik memang sejatinya sudah lama dikenal oleh masyarakat. Gaya komunikasi visual dalam komik lebih mudah dicerna oleh semua khalayak termasuk para pelajar. Pembaca komik bahkan dapat berimajinasi terhadap figur-figur dalam cerita tentang informasi yang terdapat dalam panel komik itu. Dalam hal ini, komik edukasi akan berisikan materi-materi pembelajaran yang dikaitkan langsung dengan berbagai materi yang dibahas pada buku

pelajaran anak namun dikemas dalam bentuk komik edukasi.

Komik edukasi pada hakikatnya mudah digunakan oleh guru, siswa dan orang tua siswa, karena dalam komik edukasi yang dikembangkan alur cerita dirancang berurutan dalam memahami materi dan konsep pembelajaran yang sesuai. Sehingga tujuan pembelajaran ini dapat dicapai melalui pembelajaran yang dilakukan dengan komik edukasi ini. Hal ini juga sesuai dengan pernyataan peneliti terdahulu (Widyastuti, Mardiyana, & Saputro, 2017) komik merupakan gambar yang memiliki alur cerita yang menarik, yang mudah dimengerti, dan dapat membuat mereka mudah memahami materi yang sulit. Sejalan dengan pendapat tersebut, (Budiarti & Haryanto, 2016) dalam hasil penelitiannya menyatakan dengan komik pembelajaran lebih menyenangkan dan meningkatkan daya ingat. Alur cerita pada komik memungkinkan siswa dan orang tua siswa untuk saling berdiskusi sehingga orang tua siswa dapat mendampingi anaknya dalam belajar di rumah.

Alasan Penulis memilih media komik edukasi sebagai penguatan pembelajaran daring terutama pada tahap Sekolah Dasar, Siswa berada pada tahap perkembangan kognitif dimana dalam teori perkembangan Piaget menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran atau memberikan konsep pembelajaran harus diberikan contoh konkrit karena jika tidak memberikan contoh konkrit maka siswa akan merasa kesulitan dalam mempelajarinya. Maka dalam proses pembelajaran diperlukan media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa salah satunya dengan menggunakan media komik karena pada usia Sekolah Dasar umumnya siswa lebih tertarik pada hal-hal yang terdapat gambar dan warna

Hal-hal yang perlu diperhatikan menurut (Nurhayati, Aswar, & Arifin. 2018) dalam penyusunan pembuatan sebuah komik diantaranya adalah: (1) penentuan tema cerita, (2) tokoh (karakter) dalam sebuah cerita, (3) alur pembuatan naskah cerita, (4) sketsa, (5) finishing, (6) layout, (7) tipografi, dan (8) unsur desain. Selain itu juga terdapat hal yang mendasar dan tidak kalah penting yang harus diperhatikan dalam penyusunan komik yaitu pencapaian kualitas komik dilihat dari alur cerita yang disusun dalam komik dipahami oleh pembaca sehingga pembaca antusias serta terpacu untuk membaca cerita yang disusn sampai dengan selesai (Nurhayati, 2018). Dalam pembuatan komik edukasi ini dapat dilakukan dengan 2 cara yaitu, dengan cara hybrid menggabungkan teknologi berupa komputer, setelah gambar digambar dengan manual lalu hasilnya di scan dan untuk pemberian alur cerita dilakukan dengan komputer. Selain hybrid pembuatan komik edukasi ini dapat dilakukan dengan teknologi dengan memanfaatkan aplikasi pembuatan komik, seperti aplikasi comic creator. Untuk mendapatkan aplikasi ini dapat didownload di APP Store pada hp android maupun mengaksesnya secara online di google.

Komik edukasi sangat berperan penting untuk menunjang pembelajaran, berdasarkan beberapa hasil penelitian menyatakan bahwa hasil belajar siswa dengan menggunakan media komik meningkat serta lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar siswa tanpa menggunakan media komik yang dikembangkan. Disimpulkan bahwa pembelajaran dengan penggunaan komik dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa, serta meningkatkan minat serta hasil belajar, sehingga dapat memacu kemampuan belajar siswa selama belajar dirumah. Hal inilah mengapa dapat dikatakan bahwa komik edukasi

ini dapat menjadi solusi pada pembelajaran daring di situasi pandemic saat ini.

Berdasarkan pembahasan diatas terlihat bahwa media komik edukasi sangatlah membantu sebagai perantara dalam penyampaian materi dari guru kepada siswa pada saat proses pembelajaran hingga dapat mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa terutama masa pandemic saat ini. Beberapa penelitian diatas mewakili banyaknya hasil penelitian dari para pakar yang menghasilkan bahwa komik memang dapat memberikan dampak positif dalam pembelajaran yang berpengaruh terhadap kemampuan belajar siswa selama belajar dirumah. Salah satu penelitian yang terlihat jelas adalah penelitian yang telah dilakukan Gunandi & Lusi (2019) menyatakan bahwa suatu pembelajaran yang dirancang dan disusun dengan menggunakan komik akan dapat menunjang kemampuan literasi siswa dan motivasi belajar siswa. Dengan penggunaan komik edukasi ini sebagai media atau alat untuk pembelajaran, baik pada masa sebelum dan pada saat era pandemi COVID-19 seperti saat ini dapat memberikan hasil yang positif dan berpotensi untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa dan motivasi belajar siswa.

Daftar Pustaka

- Budiarti, W. N., & Haryanto, H. Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV, *Jurnal Prima Edukasia*, 4(2), 233. 2016.
- Gunandi, F., & Lusi, A. A. (2019)., *Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*. 4(2), 128-138 *Comic's Mathematics Learning: Pembelajaran Matematika Untuk Mengembangkan Kemampuan Literasi Matematis Siwa*
- Huba,link: <https://www.pasundanekspres.co/opini/komik-sebagai-media-pembelajaran-alternatif-dalam-mata-pelajaran-geografi-kelas-xii-di-masa-pembelajaran-jarak-jauhpij/>, di unduh tanggal 06 Mei pukul 22.06
- Indaryati & Jailani. (2015). Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V, *Jurnal Prima Edukasia*, 3(1), 84-96.
- Lestari, Hilda. (2020). "Peran Generasi Muda di Masa Pandemi". Diunduh dari <https://osc.medcom.id/community/peran-generasi-muda-di-masa-pandemi-covid-19-1075>. Diakses 05 Mei 2021
- Nurhayati. N., Aswar., & Arifin, I. (2018). Komik Sebagai Media Pembelajaran Matematika Bagi Siswa Sekolah Dasar, *Jurnal Imajinasi*. 2(1), 26-34.
- Risalah, Ainur. Maghfiroh, W Ibad. Azza. Cahyani. Ulfayati. Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Kegiatan Belajar Mengajar Di MI/SD (Studi KBM Berbasis Daring Bagi Guru dan Siswa). *JIEES: Journal of Islamic Education at Elementary School*, 1(1), 10-16. 2020.
- Sudjana, Nana. Rivai. Ahmad. Media Pembelajaran. Bandung: Sinar Baru. 1990.

- Widyastuti, P. D., Mardiyana, M., & Saputro, D. R. S. (2017). An Instructional Media using Comics on the Systems of Linear Equation. *Journal of Physics: Conference Series*, 895(1)
- Yunus, S. (2020, Mei 24). Budaya Literasi Masyarakat Indonesia Rendah, Inilah 6 Dampak Mengembangkan. From kumparan.com: <https://kumparan.com/syarif-yunus/budaya-literasi-masyarakat-indonesia-rendah-inilah-6-dampak-mengembangkan-1tTiZc5cDeT/full/>
- Zulela. *Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Bandung: Remaja Rosdakarya. 2012.

ISTIQOMAH DENGAN GERAKAN SHOLAT WAJIB DAN SUNNAH ALA RASULULLAH DI MASA PANDEMIK COVID 19



Topo Yono, M.Pd.²³

Universitas Muhammadiyah Jember

“Dengan gerakan sholat saja dalam sehari semalam kita sudah melakukan olahraga 28 menit dan menjaga kebersihan dari anggota tubuh kita dengan mandi dan air wudhu yang selalu membersihkan tubuh sepanjang hari”

Peranan teknologi informasi yang merupakan perpaduan antara teknologi komputer dengan teknologi komunikasi yang diperlukan dalam era informasi. (Mildawati, 2000). Maka peran semua elemen sangat diperlukan dengan digitalisasi semua berguru pada teknologi bahkan ada yang beranggapan teknologi adalah segala galanya bahkan sampai menuhankan teknologi, semua diperbudak dengan teknologi dan sangat menyayangi alat komunikasi layak seperti kekasih selalu dibawa kemana pun dia berada, dicari dan di idam idamkan keberadaanya, dari tidur sampai dengan tidur lagi selalu menjadi cinta abadi, lupa segalanya yang ada dibenaknya hanyalah alat komunikasi dan alat komunikasi.

²³Penulis merupakan Dosen Universitas Muhammadiyah Jember. Dia menyelesaikan Sarjana S1 di Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi IKIP PGRI Banyuwangi pada tahun 2007. Sedangkan gelar Magister Pendidikan diperolehnya di Program Pasca Sarjana Universitas Negeri Surabaya pada tahun 2012.

Mereka lupa siapa tuhaninya, orangtuanya, saudaranya, tetangganya, temannya semua dianggap asing dan tidak perlu ini adalah racun atau virus yang sesungguhnya lebih berbahaya dari pada virus corona yang dapat menghancurkan tata krama sopan satun dan sifat ramah yang menjadi gaung dari pada bangsa kita terhadap bangsa lain namun semua mulai hilang dengan semakin canggihnya teknologi. Pendayagunaan atau inovasi pembelajaran pendidikan agama Islam harus segera dilakukan, terutama dalam metode pembelajaran. (Nurdin, 2016).

Pendekatan agama memiliki andil yang sangat besar, Penerapan pendidikan agama Islam sebagai upaya pembentukan kepribadian muslim peserta didik yang islami. (Elihami & Syahid, 2018). Dalam dunia pendidikan terutama pada sekolah sekolah formal yang sangat minim akan pendidikan agama ini menjadi penanganan yang serius, tidak terbandungnya teknologi menyebabkan pola pikir kalangan pelajar berubah drastis yang lebih mengedepankan teknologi dari pada agamanya terutama bagi pelajar mementingkan tugas sekolah maupun kampus ajaran ajaran yang wajib dan sunnah mulai ditinggalkan ini harus diluruskan dan diperbaiki agar dua duanya tidak mendapat dosa baik pelajar maupun pendidik itu sendiri.

Dosa akan terus mengalir sepanjang hayat jika sesuatu yang di ajarkan oleh guru atau pendidik terhadap peserta didik hal hal yang salah dan bertentangan dengan agama dan dijalankan oleh peserta didik demikian juga kebaikan kebaikan yang diajarkan dijalankan oleh peserta maka pahala akan diterima secara terus menerus contoh yang kita ajarkan berkenaan dengan wakaf. Hasil pengelolaan wakaf bisa dimanfaatkan bagi berbagai lapisan masyarakat, tanpa batasan golongan untuk kesejahteraan sosial dan membangun peradaban umat. Keutamaan wakaf terletak

pada hartanya yang utuh dan manfaatnya yang terus berlipat dan mengalir abadi, atau biasa disebut shadaqah jariyah. (Hadi, 2009).

Istiqomah adalah kegiatan atau sesuatu yang dilakukan secara rutin tidak pernah putus baik dari segi tempat dan waktu pelaksanaan selalu sama ini dilakukan dalam kehidupan sehari-hari. Ketika seseorang mampu menjalankan aktivitas ibadahnya dengan cara istiqomah maka ia akan mendapatkan pahala. Ibadah tidak hanya memiliki fungsi ritual. Selain sebagai kewajiban, kebutuhan dan sarana membangun koneksi dengan Sang Pencipta, ibadah memiliki banyak manfaat lain bagi manusia. Berdasarkan alasan ini penelitian secara ilmiah dilakukan terhadap praktek ibadah. (Warto, 2019).

Sholat wajib adalah sholat yang harus dikerjakan apapun yang terjadi, ketika tidak bisa sholat berdiri dikerjakan dengan tidur, tidak bisa sholat dengan tidur dikerjakan dengan gerakan tangan tidak bisa juga dikerjakan dengan gerakan tangan dikerjakan dengan kedipan mata. Melaksanakan sholat adalah wajib 'aini bagi setiap orang yang sudah mukallaf, baligh, dan berakal. Walaupun sholat itu penting dan biaya serta waktu yang dibutuhkan sangat sedikit jika dibandingkan dengan ibadah dan kegiatan yang lain, tetapi tidak sedikit orang yang kurang rajin melaksanakannya dibandingkan dengan kegiatan lain yang justru lebih melelahkan dan menyita waktu. (Herawati, 2005).

Sholat Fardhu yang lima waktu merupakan ibadah maktubah yang wajib dilaksanakan oleh seluruh umat muslim sebagian bukti dari ketaatan, kepatuhan dan ketundukan kepada perintah Allah SWT. dengan syarat dan rukun yang melekat didalamnya. (Zaitun & Habiba, 2013). Gerakan sholat wajib secara otomatis kita sudah bisa

menggerakkan seluruh anggota tubuh kita dalam sehari dengan 5 waktu dengan gerakan dalam jumlah rakaat yang berbeda, jika dalam setiap waktu kita membutuhkan waktu 2 menit jika ditambahkan dalam sehari kita sudah menggerakkan tubuh kita 10 menit dalam sehari.

Ketakutan yang berlebihan menandakan kita lebih takut pada corona dari pada tuhan nya betapa miskinnya iman kita. Lebih takutlah pada tuhanmu dengan datang ke masjid tepat waktu dan selalu berjamaah selalu mendatangi rumah Allah, kesehatan kita akan terjamin kalau kita dekat sang pencipta maka tuhan lebih dekat dengan kita lebih dekat dari pada urat nadi kita. Sikap hidup asketis Tasawuf adalah upaya melatih jiwa dengan berbagai kegiatan yang dapat membebaskan diri manusia dari pengaruh kehidupan duniawi, berpola hidup sederhana dan rela berkorban demi tujuan-tujuan yang lebih mulia disisi Allah, sehingga menjadikan selalu dekat dengan Allah dan jiwanya bersih serta memancarkan akhlak mulia. (Hidayatulloh, 2014).

Sholat sunnah yaitu sholat yang jika dikerjakan mendapatkan pahala dan jika tidak dikerjakan tidak akan mendapat dosa, Ilmu pengetahuan dalam Islam memiliki karakteristik khas yang berbeda secara fundamental dengan ilmu-ilmu yang dikembangkan di barat, baik landasan, sumber, sarana, dan metodologinya. Dalam Islam, ilmu pengetahuan memiliki landasan yang kokoh melalui al-Qur'ān dan Sunnah. (Kosim, 2008). Paradigma tentang sunnah dan bid'ah yang selama ini terdapat dalam kajian teologi Islam berkembang dalam kajian budaya yang menempatkan keduanya dalam relasi timbal balik. (Jati, 2013). Dalam sehari kita melaksanakan sholat sunnah tahajud, fajar, dhuha serta rawatib kalau kita hitung dalam sehari setiap sholat dilakukan dengan lama mengerjakan sholat 2 menit sholat sunnah sebanyak 18 kali berarti kita

sudah melakukan gerakan berolahraga sehari semalam sebanyak 18 menit.

Sholat wajib berjamaaah waktu dan jam yang bersamaan dalam sehari semalam dalam 5 waktu dan ditambah sholat sunnah setelah ditambahkan kita akan memiliki waktu berolahraga menggerakkan anggota tubuh kita sholat wajib 10 menit jika dalam setiap waktunya 2 menit, mengerjakan sholat sunnah tahajud, witr, fajar, dhuha salah satu contoh Sholat Dhuha bila dilaksanakan dengan khusus, terjadi gerakan isometrik dominan. Sesuai dengan irama sirkandial, sholat Dhuha dapat menghambat sekresi hormon stress di pagi hari. (Rajin, 2009). Sholat rawatib dilaksanakan setelah melaksanakan sholat wajib, di dalam setiap pelaksanaan sholat sunnah 2 menit maka waktu sholat sunnah secara keseluruhan 18 menit setelah ditambahkan waktu sholat wajib dan sunnah sebanyak 28 menit. Dengan gerakan sholat saja dalam sehari semalam kita sudah melakukan olahraga 28 menit dan menjaga kebersihan dari anggota tubuh kita dengan mandi dan air wudhu yang selalu membersihkan tubuh sepanjang hari apalagi yang ditakutkan corona kembalilah ke jalan yang benar takutkanlah pada tuhanmu yang memberikan kehidupan kesehatan dalam kehidupan sehari hari.

Al-Quran telah menampilkan sejumlah tokoh-tokoh tauladan dan tokoh pengajaran agar dijadikan renungan kepada masyarakat. Antaranya kisah Nabi Sulaiman dan burung hudhud yang dirakamkan di dalam surah Al Naml ayat 20 hingga 28. (Hasan et al., 2014). Jika tauladan dapat dilaksanakan secara baik benar dan ikhlas, dekat dengan Allah maka apapun yang terjadi pasti mendapat lindungannya, kita tidak terjangkit corona selalu sehat

dapat menjalankan aktivitas sehari-hari dengan normal tanpa terkendala adanya covid 19.

Daftar Pustaka

- Elihami, E., & Syahid, A. (2018). PENERAPAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM MEMBENTUK KARAKTER PRIBADI YANG ISLAMI. *Edumaspul - Jurnal Pendidikan*. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v2i1.17>
- Hadi, a. C. (2009). Peluang wakaf produktif untuk pembiayaan pendidikan islam. *Turats*.
- Hasan, M. A., Jaafar, M. A., Mokhtar, A. I., Puteh, A., Aini, Z., & Ghani, M. Z. A. (2014). KEPIMPINAN DALAM KISAH NABI SULAIMAN AS DENGAN HUDDUD. *Al-Hikmah*.
- Herawati, I. (2005). Sholat Dan Kesehatan. *Suhuf*.
- Hidayatulloh, Z. (2014). Pemahaman Islam Melalui Pendekatan Tasawuf. *At-Tahdzib*.
- Jati, W. R. (2013). Tradisi, Sunnah dan Bid'ah: Analisa Barzanji dalam Perspektif Cultural Studies. *EL-HARAKAH (TERAKREDITASI)*. <https://doi.org/10.18860/el.v14i2.2315>
- Kosim, M. (2008). ILMU PENGETAHUAN DALAM ISLAM (Perspektif Filosofis-Historis). *Jurnal TADRIS*.
- Marzuki. (2008). Meneladani Nabi Muhammad Saw. dalam kehidupan sehari-hari. *Humanika*.
- Masruri, U. N. (2014). Pelestarian Lingkungan dalam Perspektif Sunnah. *At-Taqaddum*.
- Mildawati, T. (2000). Perkembangan Teknologi Informasi Di Indonesia. *Ekuitas*.
- Muhson, A. (2010). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*. <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>
- Ngafifi, M. (2014). KEMAJUAN TEKNOLOGI DAN POLA HIDUP MANUSIA DALAM PERSPEKTIF SOSIAL BUDAYA. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*. <https://doi.org/10.21831/jppfa.v2i1.2616>

- Nuridin, A. (2016). INOVASI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI ERA INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGY. *TADRIS: Jurnal Pendidikan Islam*.
<https://doi.org/10.19105/tjpi.v11i1.971>
- Rahayu, S., & Denenty, P. (2015). Pengembangan Aplikasi Wudhu Dan Shalat Untuk Anak Menggunakan Sistem Multimedia. *Jurnal Algoritma*.
<https://doi.org/10.33364/algoritma/v.14-2.606>
- Rajin, M. (2009). Sholat Dhuha Dengan Gerakan Isometrik Predominan Untuk Meningkatkan Derajat Kesehatan Masyarakat. *Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Pesantren Tinggi Darul Ulum Jombang*.
- Warto, W. (2019). IBADAH DAN KESEHATAN DALAM PERSPEKTIF ISLAM DAN SAINS. *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*.
<https://doi.org/10.31000/rf.v15i2.1809>
- Zaitun, Z., & Habiba, S. (2013). Implementasi Sholat Fardhu Sebagai Sarana Pembentuk Karakter Mahasiswa Universitas Maritim Raja Ali Haji Tanjungpinang. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*.

PEMBELAJARAN PRAKTEK MIKRO PERBANKAN SYARIAH PADA MASA PANDEMI

——
Muhammad Syafril Nasution, SE, M.Si²⁴
IAIN Lhokseumawe

“Mata kuliah praktek mikro bank, merupakan mata kuliah yang berisikan murni praktek dandiharapkan mampu belajar untuk menjadi karyawan perbankan. Selain itu, mahasiswa juga diharapkan mampu untuk langsung beradaptasi menjadi karyawan perbankan, baik itu customer service, teller, bahkan supervisor”

Penyebaran virus corona dalam satu tahun terakhir begitu cepat. Tidak hanya di Negara Indonesia, virus ini menjadi penyakit mematikan disegala sektor bagi negara-negara lain di dunia. Salah satu sektor yang sangat terasa dampaknya adalah sektor ekonomi. Jutaan warga di dunia harus mengalami pemutusan hubungan kerja (PHK) dari perusahaan-perusahaanya. Tidak hanya itu, usaha mikro masyarakat pun terkena imbasnya. WHO mencatat perkembangan kasus korona begitu pesat. Kasus yang telah terkonfirmasi diseluruh dunia mencapai 152 juta.

²⁴Penulis lahir di Aceh Timur pada tanggal 01 November 1986, menyelesaikan S2 Akuntansi di Universitas Syiah Kuala Banda Aceh tahun 2014. Sejak tahun 2019 penulis merupakan dosen tetap Jurusan Perbankan Syariah di FEBI IAIN Lhokseumawe. Sebelumnya Penulis pernah bekerja pada bank umum konvensional dari 2006 s/d 2016 dan bekerja pada bank umum syariah 2016 s/d 2019.

Sedangkan angka kematian meningkat menjadi 3.1 juta jiwa.

Meningkatnya virus covid-19 berimplikasi terhadap berbagai sektor. Sektor pendidikan merupakan sektor yang sangat dirugikan (Ramadhan, 2021). Untuk menjaga penyebaran covid19 pemerintah mengambil berbagai kebijakan. Kebijakan tersebut berbentuk transformasi pendidikan dari tatap muka menjadi daring (Nuryana, 2020). Kebijakan ini mendesak bagi praktisi pendidikan untuk melakukan inovasi, dan adaptasi terkait pemanfaatan teknologi yang tersedia untuk menukung proses pembelajaran. Praktiknya mengharuskan pendidik maupun peserta didik untuk berinteraksi dan melakukan transfer pengetahuan secara online (Herliandry, 2020).

Namun seperti yang dijelaskan oleh firdaus, kurangnya akses teknologi atau akses internet yang cepat dan handal dirasakan oleh siswa di daerah pedesaan dan dari keluarga yang kurang beruntung. Kurangnya akses ke teknologi atau konektivitas internet yang baik adalah kendala untuk terus belajar, terutama bagi siswa dari keluarga kurang mampu. Cara untuk mengurangi resiko penyebaran virus covid-19, ratusan perpustakaan telah ditutup sementara. Penerapan program belajar jarak jauh bagi siswa yang tidak memiliki akses internet, ini menjadi kesulitan tersendiri bagi mereka untuk mengikuti pembelajaran jarak jauh (Firdaus, 2020).

Padahal metode belajar dengan menggunakan fasilitas internet menurut penulis lebih asik. dinas okukab dalam situasinya melansir setidaknya dalam pembelajaran pada masa pandemic dapat dilakukan dengan beberapa metode seperti *project based learning*, *daring method*, *luring method*, *home visit method*, *integrated curriculum*, *blended learning*, dan pembelajaran melalui radio. Metode-metode

merupakan metode menyenangkan bagi dosen dan mahasiswa guna mengikuti pembelajaran pada masa pandemik.

Sedangkan manfaat yang didapatkan juga sangat banyak. Misalnya saja pembelajaran online dapat memacu kemandirian pada mahasiswa. Hal ini dikarenakan saat proses pembelajaran, mahasiswa tidak didampingi langsung oleh dosen sehingga proses memperoleh informasi lebih kompleks. Selain itu, untuk menjawab pertanyaan yang diberikan, mahasiswa harus menjawabnya secara mandiri dan diharuskan mengeksplorasi materi serta mengumpulkan informasi secara mandiri. Menurut Jamaluddin faktor pendukung pembelajaran jarak jauh ini adalah metode apa yang digunakan, media dalam pembelajaran, dan bagaimana menata lingkungan belajar agar membuat situasi pembelajaran tetap nyaman sama seperti pertemuan konvensional demi mencapai tujuan pembelajaran yang telah dibuat (Amaluddin, 2020).

Namun penutupan sekolah memberikan efek yang cukup serius, karena sekolah merupakan lembaga yang berperan penting dalam pembelajaran anak dan ketika sekolah tutup, anak-anak dan remaja kehilangan kesempatan untuk tumbuh dan berkembang (UNESCO, 2020). Kerugiannya tidak proporsional untuk pelajar yang kurang beruntung yang cenderung memiliki lebih sedikit peluang pendidikan di luar sekolah. Ketika sekolah ditutup, orang tua sering diminta untuk memfasilitasi pembelajaran anak-anak di rumah dan dapat berjuang untuk melakukan tugas ini. Ini berlaku untuk orang tua dengan pendidikan dan sumber daya terbatas.

Kendala-kendala yang telah penulis sebutkan juga sama dengan penulis alami. Mata kuliah mikro bank merupakan salah satu mata kuliah yang tidak hanya

membutuhkan materi, melainkan juga membutuhkan praktek. Oleh karena itu, mata kuliah mikro bank merupakan mata kuliah yang mengajarkan mahasiswa tentang overview perbankan syariah, service excellent dan customer care, praktikum customer service dan customer identification file, praktikum customer service dan produk front office, praktikum teller, praktikum transfer dan pembukuan bank, praktikum pembiayaan murabahah, praktikum pembiayaan musyarakah, praktikum pembiayaan mudharabah, praktikum supervisi dan otorisasi, praktikum analisa laporan keuangan bank, praktikum inovasi produk digital bank, praktikum perhitungan margin dengan system flat, dan anuitas, serta praktikum kegiatan operasional customer service, teller dan pembiayaan.

Dari deskripsi mata kuliah ini, bisa dilihat bahwa mata kuliah praktek mikro bank, merupakan mata kuliah yang berisikan murni praktek. Dalam mata kuliah ini, mahasiswa diharapkan mampu belajar untuk menjadi karyawan perbankan. Selain itu, mahasiswa juga diharapkan mampu untuk langsung beradaptasi menjadi karyawan perbankan, baik itu customer service, teller, bahkan supervisor.

Selama pembelajaran dan pengalaman yang penulis alami. Penulis melakukan presentasi dan mengajarkan kepada mahasiswa teori dalam beberapa kali pertemuan. Dengan adanya pertemuan ini diharapkan kepada mahasiswa mampu menguasai teori-teori yang berkenaan tentang pelayanan dan praktek mikro bank. Selain itu, adanya teori ini diharapkan dapat memaksimalkan simulasi dan adaptasi mahasiswa dalam praktek tersebut. Untuk menguji kemampuan mahasiswa, penulis melakukan beberapa metode diantaranya metode kuis, metode praktek dan metode presentasi. Selain itu, mahasiswa diharuskan

mewawancarai karyawan perbankan yang real serta menanyakan praktek karyawan perbankan yang sebenarnya. Adapun tugas final diberikan dengan mewajibkan mahasiswa melakukan simulasi praktek dengan merecord segala kegiatan yang ada.

Daftar Pustaka

- Amaluddin, D. 2020. Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid-19 pada Calon Guru: Hambatan, Solusi, dan Proyeksi. *Jurnal Pendidikan, Vol X, 1*.
- Devi Herliandry, Luh. 2020. Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Pendidikan. Vol. 22, 1; 65-70*.
- Firdaus. 2020. Implementasi dan Hambatan Pada Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Utile. Vol. 6, 2; 220-225*.
- Nuryana, Agung. 2020. Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Dunia Pendidikan. *Kabar Priayangan*.
- Razali, Ramadhan. 2020. Perilaku Konsumen: Hedonisme Dalam Perspektif Islam, Ramadhan Razali. *Jeskape. Vol. 4 (1): 115-24*.
- Razali, Sutan Febriansyah, Hilmi, Ramadhan. 2020. PEMIKIRAN EKONOMI AL-MAUDUDI DALAM PERSPEKTIF POST-MODERNISM. *Jurnal Ekonomi Dan Bisnis. Vol. 22 (1): 39-46*.
- Razali, Sutan Febriansyah, Ramadhan. 2019. Eksistensi Keadilan Sosial Dalam Keuangan Publik Islam (Kajian Terhadap Kitab Al-Amwal Karya Ad-Dawudi. *Jeskape. Vol. 3 (2): 40-56*.
- Sagala, S. 2010. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- United Nations Educational, Scientific and Cultural Organisation. 2020. *Adverse Consequences of School Closures*. Paris: Author.

PEMANFAATAN MINECRAFT SEBAGAI MEDIA PENGENALAN “UMA KALADA” PADA PEMBELAJARAN MUATAN LOKAL



Maria Patrisia Ivonie Babang, S.Pd.Si.,M.Pd.,Gr²⁵

“Minecraft membuat siswa saya lebih bersemangat dan mereka semua merasa wajib untuk terlibat sehingga belajar terasa lebih menyenangkan dan lebih banyak terjadi interaksi, mereka juga terlihat bekerja sama dalam memecahkan masalah yang dihadapi dan terlihat semakin kreatif”

Minecraft merupakan sebuah game yang banyak dimainkan oleh kalangan umum, dimana pemain game tersebut bisa membuat dunia mereka sendiri sesuai dengan keinginan mereka. Minecraft sendiri merupakan sebuah game yang dibuat oleh Mojang dan diluncurkan pertama kali pada tahun 2011. Pengguna Minecraft sendiri tercatat lebih dari 176 juta di seluruh dunia. Hal ini membuat adanya ide untuk menjadikan Minecraft sebagai media pembelajaran, mengingat banyaknya anak usia sekolah yang memainkan game ini. Dengan adanya ide ini, maka diluncurkanlah Minecraft for Education sebagai sarana pembelajaran yang dapat digunakan di kelas.

Di luar negeri sendiri, setelah adanya peluncuran Minecraft for education, sudah banyak sekolah yang

²⁵Maria Patrisia Ivonie Babang saat ini bekerja sebagai salah satu Guru SD di Kabupaten Sumba Barat Daya. Ia menyelesaikan Pendidikan S1-Pendidikan Profesi dan Pendidikan S2 nya di Universitas Negeri Yogyakarta.

menggunakan Minecraft sebagai media pembelajaran. Di beberapa negara yang menggunakan Minecraft sebagai media pembelajaran, diketahui bahwa Minecraft ini sendiri dapat membantu siswa untuk membaca dan menulis. Seperti game Minecraft umumnya, Minecraft for education juga mengajak pemain dalam hal ini siswa untuk dapat membangun sendiri dunia yang mereka inginkan dengan menggunakan balok-balok material dengan tahapan-tahapan yang harus dilalui mulai dari bagaimana cara menambang untuk mendapatkan bahan-bahan yang dibutuhkan dalam membangun sampai pada membuat bangunan dengan bentuk sesuai dengan keinginan siswa tersebut. Balok-balok yang digunakan dalam permainan ini berbentuk kubus dengan enam bidang sisi sehingga memudahkan dalam membuat atau membangun suatu bangunan.

Selain mengembangkan kreativitas siswa dalam membangun sebuah dunia sesuai dengan daya imajinasinya, Minecraft for education juga dapat meningkatkan kerjasama antara siswa dan guru dimana pada area bermain tersebut siswa dan guru mempunyai andil yang sama dalam menyelesaikan tantangan yang ada. Minecraft sendiri membolehkan pemain (siswa) untuk mengumpulkan balok, memecah balok, membangun kembali bangunan dengan menggunakan balok, menghancurkan bangunan dan menempatkan balok secara bebas sehingga membentuk sebuah bangunan sesuai daya imajinas atau kreatifitas mereka.

Dengan kelebihan-kelebihan ini dan setelah mengikuti pelatihan daring tentang Minecraft for education yang didukung oleh Microsoft, saya kemudian tertarik untuk menggunakan Minecraft ini untuk media pembelajaran di kelas pada mata pelajaran mulok untuk mengenalkan

bangunan rumah adat di daerah Sumba Barat Daya yaitu “Uma Kalada”. Dipilihnya media Minecraft ini untuk mengenalkan bangunan rumah adat di daerah Sumba Barat Daya, karena kebanyakan siswa masih susah untuk memahami tentang konsep “Uma Kalada” walaupun “Uma Kalada” sendiri merupakan rumah adat daerah setempat. Dan Minecraft ini cocok untuk anak-anak yang berada pada usia bermain, sehingga mereka tidak bosan dalam mengikuti pelajaran, karena terasa seperti sedang bermain, tetapi tetap mendapatkan konsep-konsep yang harus diketahui.

Butuh waktu untuk membiasakan diri dan siswa-siswa di tempat saya mengajar untuk belajar dengan bantuan Minecraft ini, karena meskipun sudah banyak yang mengenal game ini, tidaklah demikian dengan anak-anak di desa tempat saya mengajar. Hal yang menggembirakan saat mereka antusias dengan minecrfat ini, membuat langkah selanjutnya terasa akan sedikit lebih mudah. Dengan didukung oleh media pembelajaran elektronik yang didapatkan dari sekolah maka minecrfat ini tidak susah untuk diakses. Bermain Minecraft ini seperti bermain lego, hanya saja secara digital.

Dengan Minecraft saya merasakan bahwa siswa-siswa saya lebih bersemangat dan mereka semua merasa wajib untuk terlibat sehingga belajar terasa lebih menyenangkan dan lebih banyak terjadi interaksi, mereka juga terlihat bekerja sama dalam memecahkan masalah yang dihadapi dan terlihat semakin kreatif karena dalam Minecrfat ini tidak ada petunjuk yang harus dilakukan dalam menyelesaikan tantangan yang ada. Siswa dapat mengembangkan cara-cara pemecahan masalah karena tidak ada intruksi sehingga jika agagl mereka dapat mencoba lagi sampai mereka berhasil.

Cara memainkan Minecraft education ini sama dengan memainkan Minecraft biasa yaitu pertama-tama siswa harus mencari batang kayu dengan cara menghancurkan pohon untuk mendapatkan kayu, selanjutnya batang kayu ini dibentuk menjadi stik dan membuat Crafting Table sebagai tempat untuk membuat kapak kayu dan beliung. Kapak kayu dan beliung ini yang nantinya akan digunakan mencari bahan untuk membuat bangunan. Dalam dunia Minecraft pergantian siang dan malam hanya berlangsung 10 menit, sehingga pemain dituntut untuk cepat menemukan rumah dengan cara menghancurkan batu/mengukir batu sebelum malam tiba karena monster-monster akan muncul pada saat malam hari. Pemain juga bisa mencari batu bara diantara batu-batu yang dihancurkan tadi yang bisa digunakan untuk membuat obor sebagai penerangan saat malam hari. Pada saat siang hari, selain mencari makanan, pemain juga harus menambang agar mendapatkan bahan untuk membangun.

Dengan bahan yang telah ditemukan pemain dapat membangun "Uma Kalada" dengan kreasi sesuai keinginan tanpa mengurangi bentuk-bentuk atau simbol yang harus ada pada "Uma Kalada". Dengan penggunaan Minecraft ini selain bisa mengenal bentuk "Uma kalada" siswa juga bertambah semangat untuk belajar dan terjadi peningkatan kerjasama dan keterampilan dalam menyelesaikan masalah, bisa mengembangkan kreativitas dalam membangun sesuatu sesuai dengan imajinasi masing-masing.

**PENGUATAN EKONOMI KREATIF
MAHASISWA MELALUI MICROSTOCK
DALAM MENINGKATKAN
PRODUKTIVITAS MAHASISWA
DI MASA PANDEMI**



Johan Afandi, ME²⁶
IAIN KUDUS

“Microstock merupakan salah satu wadah untuk jual beli karya ekonomi kreatif yang berupa desain atau fotografi”

Pada era perkembangan teknologi dan pergerakan perekonomian dunia diikuti dengan pergeseran penurunan produktivitas industri yang disebabkan peralihan manufaktur ke negara-negara berkembang, hal tersebut menuntut untuk menghasilkan sesuatu hal yang mampu menggantikan sumber pendapatan yang berasal dari produktivitas industri, sehingga perekonomian yang sudah berjalan tidak mengalami resesi atau kemerosotan produk domestic bruto (GDP) menurun atau ketika pertumbuhan ekonomi riil bernilai negative.

Dari hal tersebut kemudian seorang perdana menteri inggris Tony Blair pada tahun 1990 mulai menggagas tentang adanya ekonomi kreatif yang diharapkan mampu

²⁶Penulis lahir di Jepara, 09 Agustus 1991, Penulis merupakan dosen IAIN Kudus dalam bidang ilmu Ekonomi Syariah, Penulis menyelesaikan gelar sarjana ilmu ekonomi syariah di STAIN Kudus (2015), Sedangkan gelar Magister ilmu ekonomi syariah di IAIN Kudus (2018).

mendongkrak ekonomi yang mengalami peralihan hal tersebut, dengan membentuk suatu lembaga yang mampu meningkatkan ekonomi kreatif melalui National Endowment For Science And Art (Nesta), yang bertujuan sebagai tempat pendanaan bakat muda di Inggris.

Menurut John Howkins Ekonomi Kreatif adalah kegiatan ekonomi dimana input dan outputnya adalah Gagasan, hanya dengan modal gagasan, seseorang yang kreatif dapat memperoleh penghasilan yang sangat layak. secara garis besar kreatifitas atau gagasan dalam berdaya cipta dalam menghasilkan output yang bernilai dan dianggap memiliki nilai ekonomi yang tinggi.

Sedangkan di Indonesia sendiri ekonomi kreatif mulai digaungkan pada awal tahun 2006, berawal dari ide presiden susilo bambang yudhoyono untuk mengembangkan ekonomi kreatif di indonesia. proses pengembangan ini diwujudkan pertama kali dengan pembentukan indonesian Design Power oleh Departemen Perdagangan untuk membantu pengembangan ekonomi kreatif di indonesia. melalui 14 sub industri kreatif yaitu: periklanan, arsitektur, kerajinan, desain, fashion, video, film dan fotografi, permainan interaktif, seni pertunjukan, penerbitan dan percetakan, layanan komputer dan peranti lunak, televisi dan radio, riset dan pengembangan, musik dan yang terakhir adalah kuliner.

Pada era baru ekonomi setelah ekonomi pertanian, ekonomi industri, dan ekonomi informasi, yang mengintensifkan informasi dan kreativitas dengan mengandalkan ide dan pengetahuan dari sumber daya manusia sebagai faktor produksi utama dalam kegiatan ekonominya, hal ini didukung oleh potensi yang ada di Indonesia komposisi penduduk indonesia berusia muda 43 % atau 103 juta orang pertumbuhan ekspor industri kreatif

tahun 2006 – 2009 tercatat 2,9 %, dibentuknya kementerian perdagangan, perindustrian, dan pariwisata. Di masa pandemi covid-19 seperti sekarang ini yang membatasi kegiatan masyarakat, padahal kegiatan untuk memenuhi kebutuhan ekonomi masih harus tetap berjalan, akan tetapi demi mencegas dan memutus mata rantai penularan covid-19 pemerintah menegaskan untuk tetap dirumah saja. seiring dengan kebijakan tersebut solusi untuk tetap bertahan dan untuk meningkatkan produktivitas agar terpenuhinya kebutuhan ekonomi maka ekonomi kreatif mampu menjadi solusi dalam kondisi sekarang ini.

Melalui salah satu dari 14 sub ekonomi kreatif yang sudah dijelaskan diatas yaitu desain dan fotografi, mengingat kondisi pandemi covid-19 yang tak kunjung menunjukkan tanda-tanda membaik, kita bisa tetap produktif dengan menjual desain dan fotografi secara online. dewasa ini transaksi jual-beli dipermudah dengan adanya akses melalui online baik melalui aplikasi *web*, *market place* ataupun *ecommerce*.

Microstock merupakan salah satu wadah untuk jual beli karya ekonomi kreatif yang berupa desain atau fotografi. Mulai muncul pada tahun 2003 microstock menjadi wadah dari pelaku industry kreatif untuk memasarkan hasil karya mereka yang mampu dijangkau oleh siapa saja yang memiliki koneksi internet diberbagai belahan dunia mana saja. berbeda dengan online shop yang lain microstock menawarkan system royalti bagi para pemilik karya vector dan fotografi yang akan dibayarkan sesuai dengan jumlah karya mereka yang telah laku didownload oleh pengguna yang lain. berbagai macam karya yang bisa diperjual belikan pada microstock baik berupa desain vector, foto, ilustrasi serta footage. pengguna microstock sering disebut dengan istilah Artist/

Microstocker dan untuk penjual harus memakai akun contributor.

Agensi microstock sangat banyak dan bermacam-macam sehingga banyak dari masing-masing agensi menawarkan harga jual dan ketentuan jenis format file karya sebagai standard yang dapat diterima, ada yang sangat murah dan ada yang cukup mahal bahkan ada juga yang menawarkan penjual boleh mematok harga untuk karyanya, tapi menurut tiap agensi memiliki keunggulannya sendiri-sendiri. Karena pada kenyataannya vector lebih banyak terjual di agensi yang hanya memberi \$0.10 per image, karena untuk standard harga karya menggunakan mata uang dolar. Ada banyak jenis mikrostock yang ditawarkan seperti freepick, shutterstock, Istockphoto, Adobestock, fotolia, Envato, pond5, Bigstock, canstockphoto, Depositphotos, Dreamstime, Alamy, 123RF,iStock, dan lainnya dan ada keunggulan dan ketentuan-ketentuan masing-masing agensi yang ditawarkan.

Dari pada sekedar berdiam saja dirumah lebih baik mahasiswa mampu menghasilkan sesuatu yang produktif, meskipun tidak mampu menggambar dengan komputer kita bila memilih opsi lain dengan menjual foto. Mahasiswa di masa pandemic ini sesuai dengan kebijakan belajar dirumah, hal ini memberikan waktu yang lebih luang dan bisa dimanfaatkan untuk berkarya. bagi yang hobi menggambar bisa menghasilkan vector baik sketsa logo background dan lainnya dari pada sekedar hobi kenapa tidak disalurkan dan menghasilkan. Dan untuk mahasiswa yang suka dunia fotografi, mampu mengapresiasi hasil karya fotonya di microstock dan menghasilkan dolar.

Karya yang kita buat mungkin bisa laku karena kita tidak pernah tau selera calon pembeli di microstock

tersebut karena seluruh warga dunia bisa mengakses halaman tersebut. Menjadi seorang *freelancer* adalah hal yang harusnya dilakukan mahasiswa sekarang ini. Mengasah *skill* profesional sejak awal merupakan hal yang penting untuk mahasiswa karena akan sangat berguna untuk karir mereka kedepannya. Pengalaman-pengalaman dan portofolio yang telah dilalui akan menjadi nilai tambah di dalam CV mereka ketika lulus dan mencari pekerjaan. kemampuan desain dan gambar bisa dijadikan bekal untuk menjadi pengusaha ataupun menjadi pegawai disesuatu perusahaan nantinya.

Daftar Pustaka

<https://www.dosenpendidikan.co.id/pengertian-ekonomi-kreatif/>

<https://www.wsmproject.com/2019/01/pengertian-microstock.html>

PEMBELAJARAN ONLINE UNTUK SISWA *AUTISM SPECTRUM DISORDERS*



Diajeng Tyas Pinru Phytanza, M.Pd.²⁷
Universitas Negeri Yogyakarta

“Kekhususan siswa pada anak ASD dalam pengaturan jenjang pendidikan tertentu dan melakukan diskusi tentang temuan untuk mengidentifikasi beberapa strategi yang dapat ditindaklanjuti untuk merancang pembelajaran online untuk siswa ASD”

Pembelajaran online sebagai mode penawaran telah berkembang secara signifikan dalam beberapa dekade terakhir dengan perubahan yang muncul baik dalam sifat maupun jangkauannya. Kebaikan universal yang besar yang sering dikaitkan dengan pembelajaran online adalah kemampuannya untuk mengatasi ketidakadilan pendidikan dengan memberikan akses dan fleksibilitas kepada siswa di jenjang pendidikan tertentu (Burhaein, 2020). Pembelajaran yang didukung secara teknologi memainkan peran penting dalam memajukan ketersediaan jenjang pendidikan tertentu untuk populasi siswa yang kurang terwakili melalui peningkatan akses, tetapi akses tersebut tidak dengan sendirinya berarti kesetaraan telah tercapai. Meskipun diakui bahwa masih ada kebutuhan yang

²⁷Penulis lahir di Pematang, 12 April 1991, penulis merupakan Dosen Pendidikan Luar Biasa Universitas Negeri Yogyakarta (UNY), penulis menyelesaikan gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Negeri Yogyakarta (2014), dan gelar Magister Pendidikan diselesaikan di Universitas Pendidikan Indonesia (2016).

signifikan untuk meningkatkan akses ke pembelajaran online secara global - dengan berbagai hambatan sosial-ekonomi, budaya, dan infrastruktur yang harus diatasi. Perdebatan menunjukkan bahwa ada juga perlu mengeksplorasi dan menantang gagasan bahwa akses digital ke jenjang pendidikan tertentu sama dengan ekuitas digital.

Dalam lingkungan dengan kesadaran yang tinggi tentang masalah ekuitas digital dan kegiatan retensi kelembagaan, penting bagi para peneliti dan akademisi untuk tidak berasumsi bahwa semua siswa mengalami pembelajaran online dengan cara yang sama. Faktor-faktor yang membantu atau menghambat pembelajaran online mungkin berbeda antara subkelompok siswa, serta pengalaman spesifik siswa usia dewasa dan siswa yang pertama di keluarga. Pendidik mencatat bahwa siswa dengan diagnosis pada *autism spectrum disorders* (ASD) melaporkan pengalaman dan kesulitan yang berbeda dengan materi pembelajaran (unit studi) dan interaksi dari siswa lainnya. Pendidik kemudian mulai mencari alternatif strategi belajar dan mengajar untuk membantu mereka mengatasi kesulitan-kesulitan yang mereka amati di kelas mereka selama pembelajaran daring (Burhaein, 2021). Referensi yang ada tidak banyak detail informasi yang tersedia tentang pengalaman siswa ASD dalam pembelajaran daring. Oleh karena itu, ini akan memberikan beberapa konteks seputar kekhususan siswa pada anak ASD dalam pengaturan jenjang pendidikan tertentu dan melakukan diskusi tentang temuan untuk mengidentifikasi beberapa strategi yang dapat ditindaklanjuti untuk merancang pembelajaran online untuk siswa di ASD.

Penyelarasan kurikulum

Kebutuhan siswa menunjukkan kejelasan bahwa prinsip-prinsip penyelarasan konstruktif harus dibuat terlihat hingga ke tingkat aktivitas pembelajaran sehingga siswa dengan profil pembelajaran yang berbeda (yang tentu saja mencakup semua siswa, tidak hanya siswa dengan ASD) dapat selaras antara rencana pembelajaran, tugas penilaian dan bagaimana proses pembelajaran akan membawa hasil belajar yang baik.

Studi survei (Amisah, 2019), menunjukkan tanggapan atas pertanyaan yang berkaitan dengan prinsip keselarasan konstruktif anak ASD selama pembelajaran menunjukkan bahwa:

1. Mereka memiliki masalah dalam mengidentifikasi bagian mana dari konten pembelajaran yang paling penting;
2. Klarifikasi konten pembelajaran oleh pendidik/pendidik membantu pembelajaran online mereka; dan
3. Mereka merasa terbantu ketika pendidik/pendidik mengkomunikasikan tautan antara konten pembelajaran selama beberapa minggu pertemuan atau modul.

Menyelaraskan komponen pembelajaran (rencana pembelajaran, proses dan penilaian) dan memperkuat bagaimana mereka bekerja sama untuk mendukung konstruksi pemikiran siswa akan membantu siswa mengatur perilaku mereka dikelas dan bagaimana memprioritaskan tugas.

Rencana interaksi, peluang, proses, dan dukungan

Ada empat jenis interaksi sebagai "dasar untuk pengembangan komunitas pembelajaran kolaboratif":

interaksi siswa ke situasi pembelajaran online, siswa dengan materi pembelajaran, interaksi siswa dengan siswa, dan interaksi siswa dengan pendidik. Pendidik mengeksplorasi faktor-faktor penting untuk komunitas pembelajaran online atau campuran yang sukses dan menemukan bahwa interaksi memungkinkan adanya keterkaitan dengan kemampuan sosial, kognitif. Kehadiran pendidik dan teman sebaya dalam pembelajaran online saat ini sulit dilakukan sehingga menjadi salah satu faktor penghalang interaksi siswa dalam situasi pembelajaran online.

Interaksi siswa-ke-siswa juga bisa menjadi penghalang atau pendorong pembelajaran (Kauffman & Hallahan, 2011). Sebuah contoh diberikan di mana siswa dengan ASD menjadi teralihkan dari tujuan tugas kolaboratif dengan memusatkan perhatian pada perilaku siswa lain (dan mencoba mencari tahu mengapa mereka mengatakan apa yang mereka lakukan) daripada berkonsentrasi pada materi, dan merefleksikan ide. Hasil menggambarkan, bahwa interaksi ini sangat penting untuk keberhasilan pembelajaran mereka dan bahwa rencana interaksi untuk suatu proses pembelajaran akan memiliki implikasi penting bagi hasil siswa.

Mengetahui apakah gaya interaksi tertentu akan mendukung peserta didik atau menciptakan hambatan yang tidak diinginkan merupakan tantangan bagi pendidik, yang dapat dikurangi secara signifikan jika siswa merasa mampu untuk mengungkapkan kebutuhan mereka. Kesulitan dengan advokasi diri (yang sering dilaporkan untuk anak ASD) mungkin berdampak pada pengungkapan diagnosis ke sekolah, karena beberapa peserta menyatakan bahwa mereka tidak tahu bagaimana atau ke mana harus ungkapkan kendala saat belajar dalam lingkungan online.

Dalam lingkungan sekolah, siswa diharapkan untuk mengadvokasi diri mereka sendiri. Telah disarankan bahwa beberapa siswa dengan ASD akan mendapatkan keuntungan dari dukungan atau pendampingan untuk mengembangkan keterampilan advokasi diri mereka selama mereka di sekolah (Adreon & Durocher, 2007). Sebuah tinjauan sistematis dari pengalaman dan dukungan untuk siswa dengan ASD dalam pembelajaran tatap muka mencatat berbagai skema dukungan, termasuk program bimbingan teman sebaya, konselor yang ditugaskan, asisten, atau penghubung, dan keterlibatan orang tua. Namun, tanpa adanya situasi kehadiran siswa secara fisik di sekolah, siswa dengan ASD tersebut mungkin tidak dapat mengakses dukungan tersebut, yang mengakibatkan mereka akan mengalami kendala dalam proses pembelajaran dan berdampak pada hasil belajar.

Desain situs pembelajaran

Situs pembelajaran online adalah media di mana siswa terlibat dengan konten/materi, pendidik, dan teman sebaya. Oleh karena itu, dalam desain situs pembelajaran memuat adanya interaksi antara struktur kurikulum, bagaimana konten disajikan kepada siswa, peluang interaksi, dan pesan kepada siswa dalam desain pembelajaran. Dalam studi ini, beberapa faktor diidentifikasi menjadi ketidakadilan dalam pembelajaran online bagi ASD. Salah satunya yaitu desain situs pembelajaran online bagi ASD masih menggunakan desain umum sehingga menciptakan hambatan belajar pada siswa ASD.

Siswa tanpa ASD mungkin dapat mengatasi kesulitan tertentu (yang bagi mereka kecil), sedangkan bagi siswa dengan ASD, praktik desain yang sama dapat berdampak besar pada seberapa berhasil mereka dapat terlibat dan belajar online. Hasilnya menunjukkan, misalnya, bahwa

terlalu banyak "fitur" pada sebuah halaman situs dapat menjadi sangat membebani sampai pada titik di mana siswa tidak dapat memilih apa yang akan difokuskan. Tanda baca dan tata bahasa (mis., Titik dua yang salah tempat) dapat mengganggu dan mengurangi pembelajaran. Sebaliknya, siswa dengan ASD memecah materi dalam jumlah besar menjadi bagian-bagian kecil yang terstruktur yang memungkinkan mereka untuk lebih mudah menjeda, meninjau, dan membuat catatan dengan kecepatan mereka sendiri.

Diakui, ini adalah praktik yang dapat bermanfaat bagi semua siswa. Jenis alat online yang digunakan dalam situs pembelajaran ditemukan memiliki konsekuensi yang berpotensi tidak diinginkan bagi siswa dengan ASD tersebut. Meskipun mereka umumnya melaporkan beberapa masalah menggunakan perangkat umum, jika masalah muncul, mereka mungkin merasa tidak dapat mendekati pendidik atau tim teknis sekolah untuk mencari bantuan atas hambatan yang mereka hadapi dalam penggunaan situs pembelajaran online karena karakteristik dari kondisi mereka.

Pertimbangan untuk praktik atau kebijakan

1. Pertimbangkan dampak rancangan pembelajaran pada siswa dengan profil pembelajaran siswa yang beragam.
2. Tidak semua siswa ASD mengungkapkan diagnosis mereka secara mudah, sehingga pastikan metode pembelajaran dapat mengakses dukungan untuk semua siswa.
3. Bekerja secara proaktif untuk memastikan bahwa interaksi dengan pendidik, responsibilitas dan fleksibilitas untuk memfasilitasi pembelajaran online semua siswa

Daftar Pustaka

- Amissah, P. A. K. (2019). Advantages and Challenges of Online Project Based Learning.
- Burhaein, E. (2020). Bagaimana Pendidikan Jasmani Adaptif di Era New Normal. In Bunga Rampai Strategi, Proses, Evaluasi, dan Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) pada Era Pandemi Covid-19. Surabaya: UNESA University Press.
- Burhaein, E. (2021). Aktifitas Fisik, Pendidikan Jasmani Adaptif, dan COVID-19. In Akselerasi Berpikir Ekstraordinari Merdeka Belajar Pendidikan Jasmani dan Olahraga era Pandemi COVID-19 (1st ed.). Tulungagung: Akademia Pustaka.
- Kauffman, J. M., & Hallahan, D. P. (2011). Handbook of special education. New York: Routledge.

KEGIATAN BELAJAR *HOME VISIT* DAN *STUDY CLUB* PADA ANAK USIA DINI SAAT PANDEMI COVID-19

*Septi Fitriana, M.Pd.*²⁸

IAIN Bengkulu

“Home visit sangat diminati anak karena dapat bertemu langsung dengan guru mereka dan bimbing penuh kesabaran, sedangkan study club anak dapat belajar bersama dengan kelompok kecil”

Pada tahun 2019 Indonesia diserang virus corona. *Coronavirus* adalah kumpulan virus yang bisa menginfeksi sistem pernapasan. Pada banyak kasus, virus ini hanya menyebabkan infeksi pernapasan ringan, seperti flu. Namun, virus ini juga bisa menyebabkan infeksi pernapasan berat, seperti infeksi paru-paru (*pneumonia*) (Yuliana, 2020). Seseorang yang didiagnostik terkena *covid-19* memiliki gejala, yaitu: demam, batuk, sesak napas. Dengan demikian dapat disimpulkan jika seseorang mengidentifikasi gejala tersebut dan hasil rapid tes positif maka dapat dipastikan seseorang mengalami virus corona. Jadi kita harus waspada kontak dengan orang tersebut, seperti menjaga jarak, memakai masker dan mencuci tangan pakai sabun di air mengalir.

²⁸Penulis lahir di Kemang Manis, 03 September 1990, penulis merupakan Dosen di IAIN Bengkulu dengan latar belakang pendidikan S1 PAUD Universitas Bengkulu dan S2 PAUD Universitas Negeri Jakarta.

Pada saat pandemi merupakan musibah bagi dunia pendidikan termasuk pendidikan anak usia dini. Kebijakan pemerintah sebagai bentuk waspada penyebaran *Covid-19* diantaranya: kegiatan belajar melalui daring. Anak usia dini yang seharusnya belajar tatap muka harus melakukan kegiatan belajar daring, padahal anak kegiatan belajarnya konkret belum bisa abstrak. Pembelajaran dengan sistem daring memiliki kendala, mulai dari kurangnya keterampilan menggunakan internet, koneksi jaringan kurang memadai, kesulitan dalam mengawasi dan melakukan penilaian, hingga kendala dari siswa maupun guru yang tidak memiliki handphone android. Sehingga, banyak sekolah saat ini melaksanakan pembelajaran secara luring, daring, maupun campuran dalam upaya memaksimalkan proses belajar mengajar di saat pandemi. Sebagai solusi tersebut guru paud harus tetap menjalankan tatap muka kepada anak, tetapi dengan menggunakan kegiatan belajar yang kreatif, seperti *home visit* dan *study club* dengan tetap menjaga protokol kesehatan. Orang tua yang setuju menggunakan sistem pembelajaran *home visit* dan *study club* menanda tangani persetujuan jika ada yang ditimbulkan akibat virus corona, tetapi jika kegiatan belajar sesuai SOP maka akan berlangsung secara lancar.

Home Visit merupakan salah satu alternatif yang dapat dipilih untuk mengoptimalkan pembelajaran daring dengan kombinasi luring di saat pandemi. Untuk memaksimalkan monitoring kegiatan pembelajaran selama terjadinya *lockdown* adalah dengan melakukan kunjungan langsung untuk mengetahui proses aktivitas pembelajaran anak ketika di rumah (K. Nahdi et al., 2020:181). Proses pembelajaran dengan menggunakan *home visit* dilakukan dengan cara mengunjungi siswa ke rumah sesuai jadwal kesiapan orang tua, sedangkan kegiatan belajar *study club*

membentuk siswa dalam kelompok belajar (4-5 orang), setiap kelompok belajar memperoleh pembagian hari untuk belajar menggunakan *study club*.

Home visit sebagai alternatif pelaksanaan pembelajaran di saat pandemi. Secara bahasa kata *home* berasal dari kata benda yang berarti rumah. Rumah merupakan tempat tinggal (tempat tinggal siswa, orang tua atau wali siswa) sedangkan *visit* berasal dari kata benda yang memiliki arti kunjungan. Dengan kata lain *home visit* adalah kunjungan kerumah peserta didik yang dilakukan untuk membantu menyelesaikan permasalahan peserta didik, dimana kunjungan ini dilakukan dalam rangka mencari tahu lebih lanjut informasi tentang peserta didik (Suhendro, 2020). Salah satu cara agar aspek perkembangan anak bisa terus dimonitor sehingga aktivitasnya berhasil terlaksana dengan baik adalah dengan melakukan kunjungan kerumah peserta didik. Nirmala & Annuar, (2021) menyatakan, guru melakukan kegiatan belajar *home visit* untuk menjalin komunikasi yang lebih efektif dengan orang tua dan anak.

Senada dengan pendapat di atas, Menurut K. Nahdi et al (2020) pelaksanaan *home visit* dapat menjadi alternatif dalam memonitoring perkembangan anak selama di rumah sehingga kegiatan anak dan peran orang tua dalam membimbing anak selama belajar di rumah bisa tercapai. Aktivitas anak dalam belajar mandiri dapat diawasi melalui pemberian tugas dan kegiatan kunjungan rumah/*home visit*. Kegiatan *home visit* dilakukan sebagai sarana menginformasikan kepada orang tua mengenai usaha yang harus dilakukan orang tua dalam mendukung pengembangan potensi, minat dan bakat peserta didik selama dirumah (Nirmala & Annuar, 2021). Pembelajaran luar jaringan (luring) adalah suatu sistem pembelajaran

yang didalamnya ada beberapa metode seperti kunjungan rumah (*home visit*) dan shift (bergantian) dengan menggunakan media, materi, lembar kerja anak (LKS), alat peraga, media, modul belajar mandiri, dan bahan ajar cetak yang berada disekitar lokasi lingkungan rumah yang telah dipersiapkan oleh pendidik (Suhendro, 2020).

Sedangkan menurut Rachman, (2020:483) tempat yang dijadikan lingkungan belajar pada umumnya adalah ruang kelas yang didesain dengan baik agar kegiatan belajar mengajar berjalan dengan optimal. Namun pada masa pandemi, pembelajaran dikelas tidak dapat dilakukan seperti biasanya dan harus dilakukan dari rumah. Untuk mengoptimalkan pelaksanaan pembelajarn dirumah guru melakukan metode pembelajaran *home visit* dengan cara melakukan kunjungan kerumah siswa yang dilakukan 2 kali dalam sepekan pada setiap kelompok belajar.

Kegiatan *home visit* dilakukan sebagai sarana menginformasikan kepada orang tua mengenai usaha yang harus dilakukan orang tua dalam mendukung pengembangan potensi, minat dan bakat peserta didik selama dirumah (Nirmala & Annuar, 2021:1054). Orang tua tidak menguasai pengetahuan tentang perkembangan anak sehingga dibutuhkan lembaga yang bisa membantu dalam memberikan stimulus dan memantau tahap perkembangan anak. Pembelajaran dari rumah dilakukan dengan waktu sekolah dipercepat dengan tetap menerapkan protokol kesehatan, anak dan guru menggunakan masker, ada pula yang menggunakan *face shield* dan memperbaharui kunjungan rumah (*home visit*) oleh guru agar tetap mengoptimalkan pembelajaran (Rachman, 2020:81-82).

Pembelajaran luar jaringan/*offline* (luring) menggunakan *home visit* dapat dilakukan dengan menggunakan media modul belajar mandiri dan lembar

kerja, bahan ajar cetak, alat peragadan media yang berada di sekitar lingkungan rumah (Suhendro, 2020:136). Melakukan kunjungan rumah oleh guru, merupakan program dari sekolah agar anak tidak mengerjakan tugas secara terus-menerus, kunjungan rumah konsepnya mengumpulkan anak dalam satu rumah yang sudah disepakati dengan jumlah anak dibatasi sebanyak 5 orang, dengan tetap melakukan protokol kesehatan dan menjaga jarak.

Berdasarkan penjabaran di atas, dapat disimpulkan *home visit* kegiatan dilakukan dengan melakukan kunjungan kerumah peserta didik. Kunjungan yang dilakukan tersebut, tentunya bertujuan untuk mengetahui atau memonitoring kegiatan/ konsultasi permasalahan yang dihadapi peserta didik yang didiskusikan bersama dengan orang tua untuk mencari solusi terbaik. Sehingga, dalam pelaksanaan *home visit* diharapkan sifat terbuka dan keharmonisan antara guru dan orang tua sehingga dapat memberikan solusi terbaik bagi peserta didik.

Study club merupakan kegiatan belajar bersama dalam kelompok. Jadi, belajar kelompok tertumpu pada kegiatan siswa untuk mencapai keberhasilan belajarnya. Artinya, belajar kelompok adalah kelompok dalam kelas yang mengadakan kerjasama untuk melaksanakan tugas-tugas belajar untuk terciptanya tujuan belajar, dalam pembelajaran anak usia dini didampingi dengan guru menggunakan sip bergantian.

Dapat disimpulkan pelaksanaan kegiatan pembelajaran *home visit dan study club* antara siswa dan guru harus menggunakan masker, jaga jarak, menerima konsekuensi bersama akibat *covid-19*. *Home visit* sangat diminati anak karena dapat bertemu langsung dengan guru mereka dan bimbingan penuh kesabaran, sedangkan *study*

club anak dapat belajar bersama dengan kelompok kecil sehingga anak-anak menjadi senang dalam belajar karena ada interaksi sosial kelompok kecil. Dengan demikian orang tua harus bekerja sama dengan guru agar kegiatan pembelajaran selama pandemi *covid-19* dapat berlangsung secara optimal.

Daftar Pustaka

- Nahdi, K., Ramdhani, S., Yuliatin, R. R., & Hadi, Y. A. (2020). Implementasi Pembelajaran pada Masa Lockdown bagi Lembaga PAUD di Kabupaten Lombok Timur. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1),177.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.529>
- Nirmala, B., & Annuar, H. (2021). *Home Visit : Strategi PAUD dari Rumah bagi Guru di Daerah 3T pada Masa Pandemi Covid-19*. 5(2), 1052–1062.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.716>
- Rachman, S. A. (2020). Pentingnya Penyediaan Lingkungan Belajar yang Kondusif Bagi Anak Usia Dini Berbasis Kunjungan Belajar di Masa New Normal. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, Vol 6(3), 480–487. e-ISSN: 2089-5364 p-ISSN: 2622-8327
<https://doi.org/10.5281/zenodo.4035268>
- Suhendro, E. (2020). Strategi Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Golden Age*, 5(3), 133–140.
- Yuliana, *Corona Virus Disease (Covid-19), Sebuah Tinjauan Litearture*, (Volume 2, No. 1 Februari 2020)

KEINOVATIFAN PENDIDIK MENGAPLIKASIKAN MEDIA DARING PADA MASA PANDEMI COVID-19



*Dr. Nova Asvio, M.Pd*²⁹
IAIN Bengkulu

“Pendidik yang memiliki integritas tentu menjadikan profesinya sebagai panggilan jiwa, mendidik diniatkan sebagai amal ibadah dan ladang pahala sehingga akan lahir pendidik-pendidik yang kreatif dan inovatif”

Pandemi Covid-19 mengakibatkan revolusi mental diberbagai aspek kehidupan khususnya pada bidang pendidikan. Perubahan pola pikir masyarakat secara cepat kearah yang lebih baik dalam berpikir, bersikap, dan bertindak yang ditandai dengan munculnya berbagai media pembelajaran daring yang kreatif dan inovatif. Media pembelajaran daring yang beragam muncul akibat dikeluarkannya Surat Edaran Nomor 3 Tahun 2020 tentang Pencegahan Corona Virus Disease (Covid-19) pada Satuan Pendidikan dan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19.

²⁹Penulis lahir di Batusangkar, 16 Januari 1989, penulis pada saat ini berprofesi sebagai Dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Bengkulu, penulis merupakan lulusan S1 Bidan Pendidik STIKes Prima Nusantara Bukittinggi (2011), S2 Magister Manajemen Pendidikan Islam IAIN Batusangkar (2017), dan S3 Program Doktor Manajemen Pendidikan Islam UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi (2019).

Pemeran utama dalam menggunakan media pembelajaran daring adalah pendidik. Integritas pendidik sangat diperlukan dalam pembelajaran daring khususnya pada masa pandemi ini. Pendidik dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam menggunakan media pembelajaran daring yang sangat beragam dengan segala permasalahannya (Kristiawan dkk, 2018).

Permasalahan-permasalahan yang ditemukan pada pembelajaran daring: 1) ketidak terjangkau jaringan internet di daerah tempat tinggal dan kuota peserta didik yang terbatas; 2) kurang kreatif dan inovatifnya pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran daring sehingga peserta didik mudah jenuh dan bosan; 3) pembelajaran daring belum dominan bisa dilakukan secara interaktif; 4) karakter ataupun perilaku para murid sebagai tujuan pembelajaran sulit dipantau; 5) pemberian tugas cenderung online; 6) tugas peserta didik menumpuk sehingga sulit diperiksa; 7) minimnya daya serap materi pelajaran oleh peserta didik; 8) kurangnya integritas penilaian selama proses pembelajaran (Humas SMA Negeri 1 Kota Magelang, 2021).

Kendala-kendala fundamental yang harus dihadapi selama pembelajaran daring berdasarkan hasil temuan Hutaeruk dan Sidabutar (2020) mengungkapkan bahwa: 1) terdapat kendala di bidang jaringan internet; 2) keterbatasan fitur aplikasi pembelajaran daring, dan 3) kendala dalam hal pelayanan pembelajaran. Menurut Anugrahana (2020) hambatan dalam pembelajaran daring meliputi: 1) tidak meratanya peserta didik yang memiliki handphone; 2) meskipun memiliki handphone namun memiliki kendala dengan handphone dan koneksi internetnya; 3) hanya orang tua yang memiliki handphone dan iapun bekerja seharian di luar rumah sehingga hanya di

malam hari bisa mendampingi peserta didik untuk belajar; 4) banyak orang tua yang kurang pahan teknologi yang dimiliki handphone; dan 5) pemantauan kejujuran siswa dalam mengerjakan evaluasi karena tidak bisa bertatap muka dengan tutor maupun teman.

Pendidik harus aktif dan responsif dalam menanggapi berbagai kendala, hambatan dan permasalahan dalam pembelajaran daring (Wahyuni, 2021). Pendidik perlu memiliki peran optimal dalam pemanfaatan media pembelajaran. Peran pendidik dalam proses pembelajaran perlu didukung oleh pemimpinnya (Asvio, 2021).

Pendidik perlu memiliki komitmen pada profesinya. Pendidik yang memiliki komitmen tentu memiliki integritas. Integritas akan kuat apabila dibangun dengan cara mendekatkan diri pada Allah yang Maha Esa dengan cara menaati semua perintah-Nya dan menjauhi semua larangan-Nya. Pendidik yang memiliki integritas tentu menjadikan profesinya sebagai panggilan jiwa, mendidik diniatkan sebagai amal ibadah dan ladang pahala sehingga akan lahir pendidik-pendidik yang kreatif dan inovatif.

Pendidik yang memiliki komitmen terhadap profesinya akan memiliki kesadaran jiwa untuk berinovasi dan berkreasi dalam melaksanakan tugasnya (Asvio et al, 2019). Hal ini mempermudah pendidik dalam mengaplikasikan berbagai media pembelajaran daring yang beragam. Pendidik akan meminimalisir kendala, hambatan dan permasalahan yang dijumpainya dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran daring baik itu melalui *Whatsapp*, *Zoom Meeting*, *Google Meet*, *Google Classroom*, *Jitsi Meet* ataupun media pembelajaran daring yang lainnya.

Pendidik yang meniatkan tugasnya sebagai amal ibadah cenderung memiliki sikap, tutur kata dan perbuatan

yang selaras sehingga akan digugu dan ditiru oleh peserta didiknya. Pendidik yang kreatif dan inovatif dalam mengaplikasikan media pembelajaran daring perlu menanamkan kepribadian berikut (Humas SMA Negeri 1 Kota Magelang, 2021): 1) berpribadi guru sejati; 2) berjiwa pendidik yang inspiratif; 3) ber'tikad mendidik dengan hati; 4) bersemangat juang tinggi; 5) berpikir kritis; 6) bertindak dinamis; 7) bekerja efektif; 8) berkarya kreatif; 9) berkiprah inovatif; 10) berkomitmen menguasai teknologi informasi; 11) berkemampuan literasi baca-tulis dengan baik.

Pendidik yang menanamkan kepribadian yang telah diuraikan di atas tentu memiliki karakter atau akhlak yang baik, sehingga keinovatifan pendidik dalam mengaplikasikan media pembelajaran daringpun dapat terlaksana secara efektif. Hal ini sangat penting agar proses pembelajaran selama masa pandemi berjalan seefektif dan seefisien mungkin. Hal ini juga berdampak pada terwujudnya tujuan pembelajaran yang berintegritas di masa pandemi covid-19.

Daftar Pustaka

- Anugrahana, A. (2020). Hambatan, Solusi dan Harapan: Pembelajaran Daring selama Masa Pandemi Covid-19 oleh Guru Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol. 10 No. 3, September 2020: 282-289.
- Asvio, N. (2021). *Integrasi Keilmuan dalam Menyongsong Merdeka Belajar: Kepemimpinan Kepala Madrasah di Masa Pandemi*. Tulung Agung: Akademia Pustaka.
- Asvio, N., Yamin, M., & Risnita. (2019). Influence of Leadership Style, Emotional Intelligence and Job Satisfaction toward Organizational Commitment (Survey at SMA Muhammadiyah South Sumatera). *International Journal of Scientific & Technology Research* 8 (8).
- Humas SMA Negeri 1 Kota Magelang. (2021). Simak, Jurus Jitu Wujudkan Pembelajaran Daring Berintegritas di Era Pandemi. Online. Diakses 5 Mei 2021. <https://sman1-mgl.sch.id/new/blog/2021/01/01/simak-jurus-jitu-wujudkan-pembelajaran-daring-berintegritas-di-era-pandemi/>
- Hutauruk, A., & Sidabutar, R. (2020). Kendala Pembelajaran Daring selama Masa Pandemi di Kalangan Mahasiswa Pendidikan Matematika: Kajian Kualitatif Deskriptif. *SEPREN: Journal of Mathematics Education and Applied* Vol. 02, No. 01, 45-51, 2020.
- Kristiawan, M., Suryanti, I., Muntazir, M., Ribuwati, Areli, A. J. Agustina, M. Kafarisa, R. F., Saputra, A. G., Diana, N., Agustina, E., & Oktarina, R. (2018). *Inovasi Pendidikan*. Jawa Timur: Wade Group National Publishing.
- Wahyuni, S. (2021). *Integrasi Keilmuan dalam Menyongsong Merdeka Belajar: Pemanfaatan Internet sebagai Sumber dan Media Belajar pada Pembelajaran Jarak Jauh*. Tulung Agung: Akademia Pustaka.

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN *BLENDED LEARNING* MATERI TAHSINUL QIRO'AH PADA MASA PENDEMI DI IAIN BENGKULU



Ikke Wulan Dari, M.Pd.³⁰

IAIN Bengkulu

“Penggunaan model Blended learning efektif digunakan pada proses belajar mengajar pada masa pandemi”

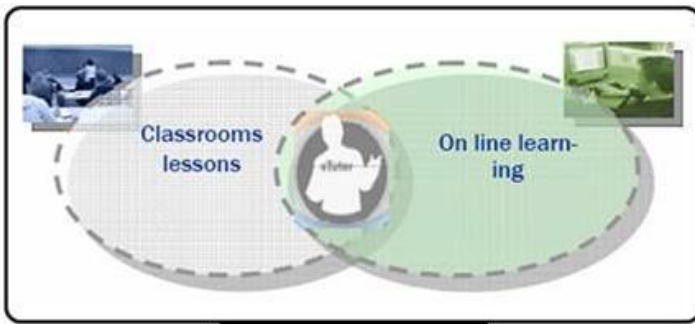
Pendidikan di Indonesia saat ini menjadi salah satu sektor yang terkena dampak paling besar karena wabah pandemic Covid-19 ini. Berbagai upaya dilakukan pemerintah agar pendidikan pada masa ini tetap berjalan dengan cara mengeluarkan kebijakan-kebijakan baru. Pada masa pandemi ini, merupakan suatu tantangan bagi setiap pendidik dan peserta didik untuk mengembangkan kreatifitas yang dimiliki dalam menggunakan teknologi untuk mengembangkan dunia pendidikan. Teknologi yang sesuai dengan keadaan saat ini.

Pada kenyatannya Teknologi yang ada tetap tidak dapat menggantikan peran seorang guru, dosen dengan pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka (langsung) karena pembelajaran bukan hanya sekedar menerima pengetahuan melainkan juga tentang nilai-nilai edukasi,

³⁰Penulis lahir di Kalirejo Lampung Tengah, 26 November 1991. Penulis merupakan dosen di IAIN Bengkulu dalam bidang ilmu Muhadatsah (Bahasa Arab). Penulis menyelesaikan gelar sarjana di IAIN Raden Intan Lampung Pendidikan Bahasa Arab (2013), sedangkan gelar Magister Pendidikan Bahasa Arab diselesaikan di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang Jawa Timur (2016).

kerjasama, serta kompetensi peserta didik. Adapun alternative pengembangan metode yang digunakan ketika pembelajaran online diantaranya *Project Based Learning*, *Daring Method*, *Luring Method*, *Home Visit Method*, *Integreted Curriculum* dan yan terakhir *Blended learning*. Dalam pembelajaran Tahsinul Qiro'ah ini penulis memilih *Blended Learning* sebagai alternative yang sesuai untuk digunakan. *Blended learning* pada dasarnya sudah ada sejak awal abad ke 21, namun karena ada wabah corona ini model pembelajaran *blended learning* menjadi salah satu metode yang cocok untuk digunakan pembelajaran saat ini.

Harding, Kaczynski dan Wood (2005) dalam bukunya menjelaskan bahwa *Blended Learning* yaitu pendekatan pembelajaran yang mencampurkan pembelajaran tradisional tatap muka dan pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan sumber belajar online dan beragam pilihan komunikasi yang dapat digunakan oleh pendidik dan peserta didik dalam proses belajar mengajar.



Gambar 1. *Ilustrasi Blended Learning* (Elenena Mosa, 2006)

Penggunaan *blended learning* ini diterapkan pada matakuliah tahsinul Qiro'ah di semester I PBA A IAIN Bengkulu yang berjumlah 27 peserta didik. Materi tahsinul Qiro'ah merupakan materi yang membahas tentang tata cara membaca Bacaan Al-Qur'an dengan baik dan benar

sesuai dengan ilmu tajwid. Bahasan Ilmu tajwid itu sendiri mengenai bagaimana melafalkan huruf bacaan, hukum nun sukun bertemu tanwin, hukum mim sukun bertemu tanwin, hukum mad, waqaf dan lain-lainnya yang berkaitan dengan membaca al-Qur'an dengan baik dan benar.

Haughey (1998) menyatakan bahwa ada tiga model dalam pengembangan pembelajaran *Blended Learning*, yang *Pertama, Model Web course* yaitu menggunakan Internet untuk kebutuhan pembelajaran, yang mana peserta didik dan pendidik sepenuhnya tidak adanya tatap muka. Semua komponen dan sistem dalam pembelajaran sepenuhnya disampaikan melalui Internet. *Kedua, Model Web centric course* yaitu menggunakan Internet dengan memadukan antara belajar jarak jauh dan tatap muka. Beberapa materi disampaikan menggunakan Internet, dan sebagiannya melalui tatap muka yang berfungsi untuk saling melengkapi satu dengan yang lainnya. Model ini pendidik bisa memberikan petunjuk pada peserta didik untuk mempelajari materi pelajaran melalui web yang telah dibuatnya. Peserta didik juga diberikan arahan untuk mencari sumber lain dari situs-situs yang relevan. Dalam tatap muka, peserta didik dan pendidik lebih banyak diskusi tentang temuan materi yang telah dipelajari melalui Internet tersebut. *Ketiga, Model web enhanced course* yaitu memanfaatkan Internet untuk menunjang peningkatan kualitas belajar mengajar yang dilakukan di kelas. Oleh karena itu peran pendidik dituntut untuk mampu menguasai teknik atau cara mencari informasi di Internet, menyajikan materi melalui web yang menarik dan diminati, membimbing dan interaksi melalui Internet, dan kecakapan lain yang diperlukan.

Dalam hal ini penulis menggunakan model kedua yakni *Model Web centric course* dimana penulis memadukan

pembelajaran menggunakan Internet dan tatap muka dan keduanya berfungsi saling melengkapi satu dengan yang lainnya. Adapun pembagiannya adalah:

1. Via Internet/Online. yang dalam hal ini penulis menggunakan Zoom, Whats App, dan Siacad Kampus. Penggunaan internet ini penulis gunakan ketika menjelaskan teori sesuai dengan materi pelajaran dan mencari sumber-sumber materi yang dibutuhkan dalam pembelajaran.
2. Tatap Muka. Tatap muka digunakan ketika penulis akan mempraktekan bacaan dan menguji keterampilan membaca Alqur'an yang dalam hal ini lebih cocok digunakan ketika tatap muka sehingga materi yang dipraktekkan lebih jelas letak salahnya dan lebih mudah untuk memperbaiki kesalahan tersebut. Supaya tidak ada kekeliruan dibandingkan ketika dipraktekan lewat internet/online.

Adapun tahapan pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan via online antara lain:

1. Pendidik memberikan arahan baik dari sistematika perkuliahan, kontrak perkuliahan dan tema-tema yang akan dibahas selama 1 semester.
2. Pendidik menyiapkan materi yang akan diberikan menggunakan PPT
3. Peserta didik diperintahkan untuk mencari materi dari berbagai sumber jelas yang akan didiskusikan sesuai dengan bagiannya.
4. Peserta didik melakukan diskusi, pendidik mengoreksi hasil diskusi, menjelaskan kembali dan memberikan kesimpulan akhir dari materi yang dibahas.

5. Pendidik memberikan pertanyaan- pertanyaan langsung terkait dengan materi
6. Pendidik memberikan tugas tambahan.

Adapun tahapan pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan tatap muka yakni:

1. Sebelum proses pembelajaran tatap muka dilaksanakan, pendidik harus memberikan arahan terkait sistematika pelaksanaan pembelajaran
2. Proses praktek tahsinul qiro'ah dilaksanakan sesuai arahan pendidik yakni per 2 orang peserta didik.
3. Dalam prosesnya pendidik menyimak bacaan peserta didik baik dari pelafalan, panjang pendek dan lain-lainnya. Pendidik memebenarkan bacaan yang salah.
4. Pendidik mengetes pengetahuan peserta didik terkait dengan materi yang sudah dibahas sebelumnya dengan menggunakan bacaan dalm Al-Qur'an sehingga dapat diketahui peserta didik yang sudah faham dan belum faham. Agar dapat diberikan sedikit waktu lebih banyak kepada peserta didik yang belum memahami materi tersebut.
5. Pendidik memberikan pertanyaan-pertanyaan langsung berupa praktek bacaan sesuai dengan materi yang dibahas.

Dari hasil penggunaan Blended Learning pada matakuliah tahsinul Qiro'ah ini, hasil akhir yang didapat oleh peserta didik selama masa pandemi ini antara lain terdapat 3 Peserta didik dengan kategori Sangat Baik (A) atau 11% dari 27 peserta didik, 17 Peserta didik yang masuk pada kategori Baik (B) atau 63% dari 27 peserta didik, 5 Peserta didik masuk pada kategori cukup (C) atau

18 % dari 27 Peserta didik, dan 2 Peserta didik masuk pada kategori Kurang Baik (D) atau 7% dari 27 peserta didik. Peserta didik yang mendapatkan hasil akhir (D) dikarenakan jarang mengikuti pembelajaran online dibandingkan dengan yang lainnya. Dilihat dari nilai yang didapatkan peserta didik terkait penggunaan model *blended learning* pada materi tahsinul qiro'ah ini dirasa efektif. Karena selain model ini memang dibuat untuk penggunaan metode campuran disesuaikan dengan perubahan zaman yang sebelumnya tidak menggunakan internet, sekarang menggunakan internet. Ditambah lagi pada masa pandemi ini pendidik sebagian besar dilarang untuk bertatap muka dalam proses belajar mengajar. Maka penulis menyimpulkan bahwa penggunaan model *Blended learning* efektif digunakan pada proses belajar mengajar pada masa pandemi.

Daftar Pustaka

- Driscoll,M. (2002) Blended Learning: Lets Get Beyond the Hype. IBM Global Services
- Harding, A, Kaczynski, D, & Wood, L.N. (2005). Evaluation of Blended Learning: Analysis of Quantitative Data, Uniserve Science Blended Learning Symposium Proceedings
- Haughey,M. & Anderson,T. (1998). Networking Learning: The Pedagogy Of The Internet. Montreal: Cheneliere/McGraw-Hill.

AKTIVITAS LITERASI BERMAKNA MAHASISWA MANAJEMEN PENDIDIKAN MENGUNAKAN MENTIMETER



Evy Ramadina, S.Pd.I, M.Pd.³¹

IAIN Tulungagung

“Mentimeter adalah aplikasi berbasis website yang dapat digunakan untuk melibatkan audiens dalam presentasi”

L iterasi tidak hanya perkara belajar membaca, tetapi mahasiswa juga mampu mengelola informasi sehingga mendapatkan makna. Ada bermacam-macam literasi, misalnya: literasi perpustakaan, literasi hukum, literasi komputer, literasi media, literasi teknologi, literasi ekonomi, literasi informasi, literasi matematika, bahkan ada literasi moral (Warsihna: 2016). Di zaman digital, buku bukanlah sumber belajar satu-satunya. Hadirnya buku elektronik memberikan kemudahan bagi siapapun untuk mengaksesnya tanpa batasan waktu dan tempat. Namun, kemudahan ini tidak sebanding dengan tingkat literasi generasi muda. Masyarakat Indonesia belum terbiasa melakukan sesuatu berdasarkan pemahaman dari membaca. Masyarakat Indonesia belum dapat mengaktualisasikan diri melalui tulisan (Suragangga: 2017).

³¹Penulis lahir di Tulungagung, 05 Maret 1993, penulis merupakan Dosen IAIN 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).

Esensi dari literasi adalah aktivitas yang dimulai dengan berpikir kritis untuk membawa informasi pada berbagai situasi. Literasi lebih dari mengeja huruf, membaca di kelas bahasa, dan menjawab pertanyaan bacaan. Mahasiswa butuh menyampaikan pendapat, mengkritisi, dan mengkomunikasikan kembali apa yang dilihat, didengar, dan dibacanya.

Mentimeter dalam Presentasi Interaktif

Mentimeter adalah aplikasi berbasis website yang dapat digunakan untuk melibatkan audiens dalam presentasi interaktif. Mentimeter ini sangat membantu pendidik baik guru maupun dosen untuk melibatkan murid dan mahasiswanya aktif dalam diskusi serta presentasi di kelas. Mentimeter dapat digunakan sebagai alat bantu dalam dunia pendidikan untuk membuat *quiz*, *polling*, *votting*, *brainstorming* sebelum materi, tanya jawab, mengumpulkan data refleksi pembelajaran atau kegiatan lain.

Mentimeter tidak hanya media presentasi, namun sekaligus media yang bisa digunakan untuk mendapatkan *feedback* dari input yang diisikan oleh mahasiswa melalui mentimeter. Presentasi akan lebih interaktif dengan tampilan hasil *feedback* yang realtime. Dalam pembelajaran jarak jauh tentunya presenter ingin melihat respon peserta terhadap materi yang disampaikan. Interaksi atau umpan balik pada pertemuan tatap muka mungkin adalah suatu hal yang biasa. Pendidik, presenter, atau pemateri bisa sekedar melempar pertanyaan terbuka untuk mendapat jawaban dan umpan balik dari peserta. Hal ini tentu berbeda pada pembelajaran dalam jaringan, membangun keterlibatan peserta dalam diskusi adalah hal yang tidak mudah. Faktanya, banyak pendidik yang mengeluhkan murid atau mahasiswanya pasif dalam diskusi, mayoritas memilih *off*

kamera saat pembelajaran *synchronous*, murid atau mahasiswa yang aktif diskusi *asynchronous* tidak lebih dari 50%, dan motivasi belajar yang inkonsisten. Sehingga pendidik harus kreatif dalam menyiapkan aktivitas yang bermakna.

Kelebihan aplikasi mentimeter adalah media presentasi interaktif yang memungkinkan presenter bisa mendapatkan umpan balik dari peserta secara *realtime*, meningkatkan kepercayaan diri mahasiswa dalam menyampaikan pendapat, meningkatkan keterlibatan peserta aktif dalam diskusi, media untuk mengumpulkan data dari peserta diskusi dan meningkatkan motivasi belajar mahasiswa karena visual yang menarik dan tidak membosankan. Beberapa keunggulan mentimeter ini dapat membantu pendidik merancang aktivitas yang inovatif dan menarik.

Metode pengajaran yang menarik meminimalisir kejenuhan mahasiswa dalam perkuliahan. Ketertarikan mahasiswa ini berpengaruh pada motivasi belajarnya. Motivasi belajar yang tinggi tentu berdampak pada rasa ingintahu mereka pada materi yang sedang dikaji. Mahasiswa mencari informasi yang akan dikaji, mengelola informasi dari berbagai sumber, dan mengkonfirmasi dengan bertanya serta berdiskusi. Mentimeter ini memfasilitasi mahasiswa yang aktif untuk tidak bosan dalam perkuliahan dan mahasiswa pasif menjadi percaya diri untuk menyampaikan pendapatnya. Cara kerja Mentimeter adalah apabila presenter atau instruktur mempublikasikan presentasi melalui www.mentimeter.com, sistem Mentimeter menghasilkan kode pin untuk dimasuki peserta. Kemudian peserta didik dapat berpartisipasi langsung dengan masuk ke dalam

sistem Mentimeter dan memasukkan kode pin di www.menti.com (Herlawati: 2021).

Aktivitas Literasi Bermakna Menggunakan Mentimeter

Pada masa pandemi, dunia pendidikan dihadapkan pada tantangan yang selalu berubah tanpa bisa diprediksi sebelumnya. Pandemi berlalu hampir dua tahun. Mahasiswa mulai mengalami kejenuhan dalam perkuliahan. Berbagai strategi diterapkan untuk membangkitkan semangat belajar mahasiswa. Pada pembelajaran jarak jauh ini pendidik membutuhkan *effort* yang sangat besar dibandingkan dengan pembelajaran tatap muka. Selain menyiapkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan potensi mahasiswa, dosen harus menggerakkan keaktifan mahasiswa untuk tidak sekedar menyimak namun terlibat dalam diskusi, tantangan akses teknologi, serta tantangan menjaga motivasi belajar mahasiswa.

Perkembangan teknologi memberikan banyak pilihan cara pembelajaran jarak jauh. Media pembelajaran yang dapat digunakan selama masa pandemi ini sangat beragam diantaranya adalah *whatsapp, telegram, media sosial, google classroom, microsoft office 365, edmodo, e-learning*, dsb. Namun dalam penggunaan media tersebut, pendidik mengalami kendala kurangnya interaksi bersama mahasiswanya. Padahal, salah satu unsur literasi adalah bagaimana mahasiswa mampu mengkomunikasikan pengetahuan atau informasi yang didapatkannya melalui berdiskusi, menyampaikan pendapat, dan aktif bertanya.

Mentimeter dapat digunakan untuk membangun keterlibatan mahasiswa manajemen pendidikan agar aktif dalam diskusi dan presentasi interaktif. Sebelum memulai perkuliahan dosen merancang presentasi interaktif melalui mentimeter. Selain itu, dosen juga dapat menyisipkan mentimeter ini pada slide *powerpointnya*. Pelibatan pada

diskusi pokok bahasan yang sifatnya dua arah seperti ini dapat meningkatkan kompetensi literasi baik dosen maupun mahasiswanya. Langkah-langkah menggunakan mentimeter bagi presenter adalah:

1. Mengakses website www.mentimeter.com
2. Pilih *your presentation*
3. Untuk memulai, pilih *new presentation*
4. Beri nama presentasi anda
5. Mengatur bentuk atau tipe quiz/polling yang diinginkan. Beberapa menu hanya tersedia jika sudah melakukan upgrade. Menu utama pada aplikasi ini yaitu : *Type*, *Content* dan *Customize*. Secara rinci menu yang disediakan di mentimeter adalah:

- a. Menu type terdiri dari *popular question type*, *quiz competition*, *content slide* dan *advanced questions*. *Popular question type* bisa berupa pilihan ganda (*multiple choice*), *word cloud* digunakan jika audience diminta untuk menyumbangkan 1 kata, *open ended* jika pilihan ingin disertakan alasan atau penjelasan, *scales*, pilihan gambar, atau Q&A (question and answer). *Quiz competition* terdapat beberapa pilihan cara menjawab quis yaitu *Select answer* dan *Type answer*. *Content slide*, terdapat beberapa pilihan penyajian yaitu *Heading*, *Paragraph*, *Bullets*, *Image*, *Video*, *Big*, *Quote*, dan *Number*. *Advanced questions*, terdapat beberapa pilihan penyajian yaitu: *100 points*, *2x2 Grid*, *Quick form*, *pin on image* dan *Who will win?*

- b. Menu *Content* berisi fitur *setting* atau *editing* untuk masing-masing menu *Type* yang dipilih.
- c. Menu *Customize* berisi menu *setting* antara lain: *setting slide* yang berisi pilihan pengaturan *close voting*, *hide intructions bar*, *hide result*; *layout*, *image*, *advanced layout*, *advanced color*.

Selain tiga menu utama yang telah disebutkan diatas, terdapat juga menu *Example*, *Theme*, dan *Configure*.

6. Memberikan kode mentimeter kepada mahasiswa untuk mengisi media interaktif yang sudah dibuat.

Selama perkuliahan dosen bisa melibatkan mahasiswa aktif menyampaikan pendapat melalui mentimeternya. Mahasiswa mengakses website www.menti.com, lalu memasukkan kode yang dibagikan dosen. Setelah memasukkan kode, mahasiswa dapat mengisi umpan balik sesuai menu mentimeter yang disajikan dosen.

Pada tampilan mentimeter presenter (dosen) akan muncul beragam jawaban dari mahasiswa secara *realtime* yang juga bisa dilihat oleh mahasiswa lainnya tanpa mengetahui informasi pribadi dari masing-masing mahasiswa. Mahasiswa yang biasanya pasif dapat berlatih menyusun kata dan menuliskan idenya. Sebagaimana hasil penelitian esti dan setyawan bahwa menulis karena tugas kuliah adalah bagian penting pembiasaan dari aktivitas literasi menulis (Sari dan Pujiono: 2017). Berikut adalah tampilan mentimeter dari presenter yang menggunakan menu *word cloud*.

Daftar Pustaka

- Esti Swatika Sari dan Setyawan Pujiono. Budaya Literasi Di Kalangan Mahasiswa FBS UNY, LITERA. Volume 16, Nomor 1, April 2017.
- Herlawati, dkk. Pelatihan Mentimeter Sebagai Media Interaksi Dalam Pembelajaran Daring Pada SMAN 14 Bekasi. Journal of Computer Science Contributions (Vol.1, Hal.42-52, 2021) Online ISSN : 2774-9037.
- I Made Ngurah Surangga, Mendidik Lewat Literasi Untuk Pendidikan Berkualitas, Jurnal Penjaminan Mutu Lembaga Penjaminan Mutu Institut Hindu Dharma Negeri Denpasar, Volume 3 Nomor 2 Agustus 2017 ISSN : 2407-912X (Cetak) ISSN : 2548-3110 (Online).
- Jaka Warsihna. Meningkatkan Literasi Membaca Dan Menulis Dengan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK). Kwangsan, Vol. 4 No. 2, Edisi Desember 2016.



Jurus Jitu PENDIDIK

dalam Pelaksanaan Daring

Antisipasi penyebaran virus corona terus menerus dilakukan pemerintah Indonesia, baik melalui kebijakan wajib vaksin dan tetap mematuhi protap kesehatan untuk mencegah penyebaran virus corona kepada sesama baik sebagai orang yang menularkan maupun orang yang ditularkan. Protap covid-19 yang dimaksud seperti wajib pakai masker ketika berada di luar rumah, cuci tangan dengan sabun atau sanitiser, jaga jarak saat bertemu sesama, berolahraga secara teratur, makan bergizi dan multivitamin, menghindari tempat keramaian, bekerja dari rumah, meskipun saat ini sudah boleh bekerja di kantor, tetapi tetap mematuhi protap kesehatan.

Meskipun roda kehidupan Negara dan masyarakat sudah boleh berjalan dengan protap kesehatan, tetapi institusi pendidikan seperti sekolah dan lembaga pendidikan lainnya belum diperbolehkan menyelenggarakan proses belajar secara tatap muka. Memang ada rencana pemerintah akan memulai memberlakukan proses belajar tatap muka di awal semester ganjil tahun ajaran 2021/2022. Sampai saat ini proses belajar di sekolah masih berlangsung secara daring. Dalam konteks belajar daring dapat dipastikan akan banyak masalah yang muncul baik yang dialami para guru maupun murid sehingga tulisan dalam buku Bunga Rampai "JURUS JITU PENDIDIK PADA PELAKSANAAN DARING" sangat mungkin menjadi jurus jitu wujudkan proses belajar di era Pandemi Covid-19 saat ini. Pemikiran-pemikiran yang cerdas dari berbagai pakar pendidikan yang telah dijabarkan dalam tulisan-tulisan ringan telah memperkaya isi buku Bunga Rampai ini sehingga para guru sedikit banyaknya dapat menggunakannya sebagai dasar berpikir untuk mensukseskan proses belajar daring di rumah anak didik.

Akademia Pustaka

Perum. BMW Madani Kavling 16, Tulungagung

<https://akademiapustaka.com/>

redaksi.akademia.pustaka@gmail.com

[@redaksi.akademia.pustaka](https://www.facebook.com/redaksi.akademia.pustaka)

[@akademiapustaka](https://www.instagram.com/akademiapustaka)

081216178398

ISBN 978-623-6704-98-1



9 786236 170498 1